

# Ludicidade: orientações e materiais para professores do 1.º ano do ensino fundamental

## Catálogo para o uso de objetos lúdicos



2016



### ***Realização***

Universidade Estadual Paulista  
Faculdade de Ciências  
Programa de Mestrado: Docência para Educação Básica.

### ***Supervisão Geral***

*Prof.ª Dr.ª* Maria do Carmo Monteiro Kobayashi

### ***Elaboração***

Michelle Caroline Ferreira dos Santos

### ***Diagramação***

Michelle Caroline Ferreira dos Santos  
Mariane Cristina Machado Medeiros

### ***Ilustrações***

Mariane Cristina Machado Medeiros

### ***Participação***

Manuela Santos Alvares

### ***Revisão***

*Prof.ª Dr.ª* Aline Sommerhalder  
*Prof. Dr.* Marcos Jorge





Santos, Michelle Caroline Ferreira dos.

Catálogo Lúdico: orientações e materiais para professores do 1º ano do ensino fundamental / Michelle Caroline Ferreira dos Santos ;

orientadora: Maria do Carmo Monteiro Kobayashi. - Bauru: UNESP, 2016

45 f. : il.

Orientadora: Maria do Carmo Monteiro Kobayashi

Produto educacional elaborado como parte das exigências do Mestrado Profissional em Docência para Educação Básica da Faculdade de Ciências, UNESP, Bauru, 2016

Disponível em: [www.fc.unesp.com.br/posdocencia](http://www.fc.unesp.com.br/posdocencia)

1. Professores. 2. Crianças. 3. Atividade lúdica. 4. Classement des objets ludiques. I. Santos, Michelle Caroline Ferreira dos. II. Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Ciências. III. Título.



## Apresentação

Ao longo de anos de estudos sobre os objetos lúdicos tenho a alegria de apresentar, finalmente, o Catálogo “Ludicidade: orientações e materiais para professores do 1º ano do Ensino Fundamental”, registro e exposição exemplificada da pesquisa de mestrado intitulada “Ludicidade: metodologias e materiais para professores do 1º ano do ensino fundamental.”, que teve como objetivo, além do disposto na dissertação que está disponível aos interessados, oferecer subsídios ao professores, permitindo-os mobilizar, apoiar e avaliar as atividades lúdicas a serem realizadas pelos alunos do 1.º ano do ensino fundamental, no uso desses objetos, como procedimentos, recursos e conteúdo.

Distante da visão do brincar como algo frívolo destituído de significado, natural e espontâneo o brincar para a criança é uma ação das mais importantes. Porta de entrada do e no mundo, forma de evidenciar o que pensa, sente, aprende e projeta. Para nós, pais, familiares, professores e educadores é uma forma de apreender o mundo como ela o vê! Em alguns pontos distorcidos, porém mostram sua visão de mundo.

Ter os objetos lúdicos como ponto de reflexão e de estudos na formação inicial e continuada de professores assegura que as crianças terão garantidas as possibilidades de conhecer a si mesma e os objetos ao seu redor, testá-los, conhecer suas propriedades físicas, usar seu corpo para conhecer o espaço, os objetos, o tempo e, principalmente, a si mesmas por meio de sua história, da sua família e do lugar onde vive.

O espaço quando ela mobília o lugar onde brinca – pondo e retirando os objetos, sua extensão, sua superfície, seu volume, ação pela qual conhece as propriedades dos objetos lisos, rugosos, quentes, frios, pesados, leves, os arruma de forma precisa ou em movimento brusco de arremessa-los. Tais ações estão associadas aos objetos para jogos e brinquedos de exercício, ou ainda, brincadeiras das crianças com diferentes objetos, os quais ela aprendendo a ver e ouvir, segurar e rejeitar, o objeto – a dominá-lo.

O tempo quando organiza as ações nas brincadeiras, hora de acordar, de almoçar de ir para a escola se esconder e escapar, se desloca e se orienta no ambiente, quem chegou, saiu, voltou. Posteriormente, nos jogos de regras aguardar a sua vez, o seu tempo de jogar. O objeto está presente em todas as ações do brincar, sejam materiais ou imateriais, assim os jogos de repetir pelo gosto de refazer a mesma ação dá regularidade e precisão nos movimentos e no conhecimento de si e dos objetos.

Brinquedos e jogos que as remete ao faz-de-conta, denominado também de brinquedos e objetos simbólicos, são suportes para a criança entrar em um mundo de fantasia e de criação de uma realidade própria, os quais imitam, de forma mais ou menos verdadeira, os personagens que podem ser pessoas, animais e situações. Temos assim quando a criança é o centro das ações – mãe, professora, motorista entre outras. Ela mostra como que vê, vive e imagina o mundo ao seu redor.

Outra forma, mais complexa, é quando assume o papel de diretora da cena, monta cenários com objetos e pessoas cria realidades e situações, nossos antigos forte apache, os postos de gasolina, a casinha de bonecas, na qual ela distribui e inventa papéis, ou ainda, quando brinca de representar por meio de desenhos, modelagem e gravura as formas de brincar.







Outro grupo de objetos são aqueles nas quais a criança efetua seus primeiros projetos executados pelas crianças, denominados de jogos e brinquedos para acoplagem, construção ou ainda construtivos – primeiros projetos executados pela criança. Esse grupo de suportes para as ações lúdicas são os mais encontrados nas escolas.

O convívio com pessoas diferentes da família na escola é a oportunidade ideal para as brincadeiras e jogos, muitos deles dado o número de crianças requer esperar a vez de falar, subir, descer, pegar objetos. Essas ações estão na base dos jogos de regras, caracterizando-se como preparos para a vida para o respeito aos outros, a observância aos contratos grupais com outras crianças os adultos.

Esses grupos de objetos suportes para as brincadeiras e jogos são insubstituíveis mesmo vivendo na era do Conhecimento e da Informação, muitas são as formas que as crianças têm acesso aos bens produzidos pela nossa sociedade e, principalmente, a televisão e aos meios de informação eletrônicos e digitais. Mas, os objetos lúdicos, aqui entendidos como jogos, brinquedos, dança, música, histórias, a arte ainda são aqueles que propiciam que a criança viva e seja criança.

Pais e familiares, muitas vezes, bombardeiam-nas com objetos que são tidos como aqueles que as farão mais inteligentes e ao mesmo tempo estarão sendo preparados para o futuro! Entretanto, para a criança o futuro será assegurado pelo que foi realizado no passado, um passado muito curto, pois quanto mais nova é uma criança menor é seu passado. Lembro que para a criança o presente é muito importante, ter acesso a livros, música, dança, teatro, brinquedos e jogos, pois são nas formas de criar a partir da imaginação e da fantasia que se estrutura a criatividade, faculdade diferencial dos seres humanos, o que, no entanto é construída nos primeiros anos de vida.

Assim, o Catálogo é um recurso para o estudo e apoio ao brincar de qualidade, aquele que é planejado, cuidado no sentido da seleção e do preparo de material e avaliado pelo adulto para que ocorra de forma lúdica, ou seja, que respeite a criança acreditando e possibilitando que ela seja personagem principal na ação de brincar e jogar.

Prof. Dr<sup>a</sup> Maria do Carmo Monteiro Kobayashi





Este catálogo destina-se, prioritariamente, aos professores do 1.º ano do ensino fundamental e seu objetivo é oferecer-lhes subsídios na tarefa de mobilizar, apoiar e avaliar as atividades lúdicas a serem realizadas pelos alunos do 1.º ano do ensino fundamental, no uso desses objetos, baseado no sistema de análise de objetos lúdicos COL (Classement des objets ludiques).

Para tanto, foi dividido em duas partes. A primeira, intitulada Ludicidade, aborda o brincar: contexto social e cultural, o brincar e a aprendizagem, o brincar e a educação, o papel do professor e, por fim, o brinquedo e o jogo.

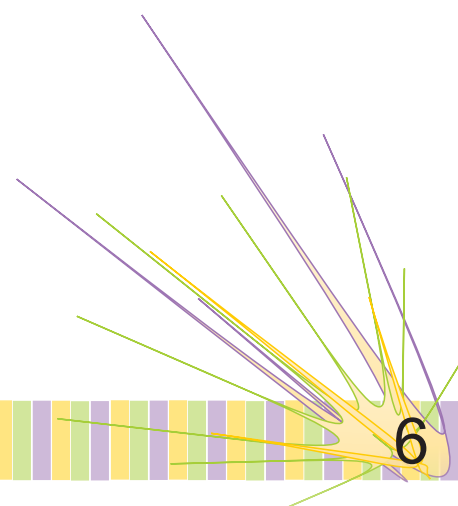
A segunda parte apresenta o COL (Classement des objets ludiques), classificação que embasa teoricamente o manual, explicando seus pressupostos, oferecendo paralelamente exemplos de cada categoria de objeto lúdico.





# Índice

Reflexão.....	7
Brincar: contexto cultural e social.....	9
O brincar e a aprendizagem.....	10
O brincar e a Educação.....	12
O papel do professor.....	14
O brinquedo e o jogo.....	15
COL ( <i>Classement des objets ludiques</i> ).....	16
Jogos e brinquedos para Exercício .....	17
Jogos e brinquedos Simbólicos .....	21
Jogos e brinquedos de Construção/Acoplagem.....	25
Jogos e brinquedos de Regras .....	30
Quadro COL.....	39
Referências.....	42






## Reflexão

“Brincar com a criança não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados, tolhidos e enfileirados em uma sala de aula sem ar, com atividades mecanizadas, exercícios estéreis, sem valor para formação dos homens críticos e transformadores de uma sociedade.”

(Carlos Drummond de Andrade)



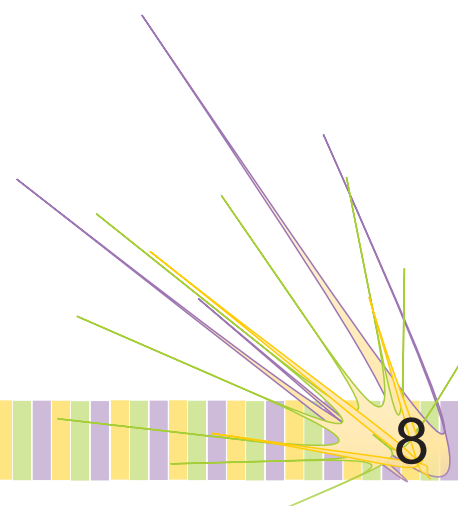


Brinquedos e jogos são citados, frequentemente, como objetos centrais nos processos de ensino e aprendizagem escolar e há muito é enaltecida a crença sobre a importância destes, como facilitadores e potencializadores da aprendizagem, sendo, inclusive, previstos nos Documentos Oficiais da Educação nos âmbitos federais, estaduais e municipais, principalmente a partir da Lei n.º 11.274, que ampliou o ensino fundamental para nove anos, momento no qual crianças de 6 anos foram matriculadas no 1.º ano desta etapa escolar.

Essa realidade torna a concepção do professor sobre a atividade lúdica importante para sua atuação profissional, assim como são as demais concepções, que envolvem a prática docente e a vida de uma forma geral, visto serem nossas crenças e valores que norteiam as ações, de maneira consciente ou inconsciente.

Assim, com base em Moyles (2002), asseguramos ser preciso que os professores analisem cuidadosamente sua compreensão sobre o papel do brincar e, acima disso, investiguem o que ele significa, para então poder oferecer aquilo que consideram adequado, pois, reconhecidamente na educação, o sucesso do ensino e da aprendizagem depende do convencimento do professor sobre determinada filosofia, método ou estilo.

Diante disso, será apresentado um breve embasamento teórico acerca do tema, cuja totalidade se encontra na Dissertação “Ludicidade: metodologias e materiais para professores do 1.º ano do ensino fundamental”.



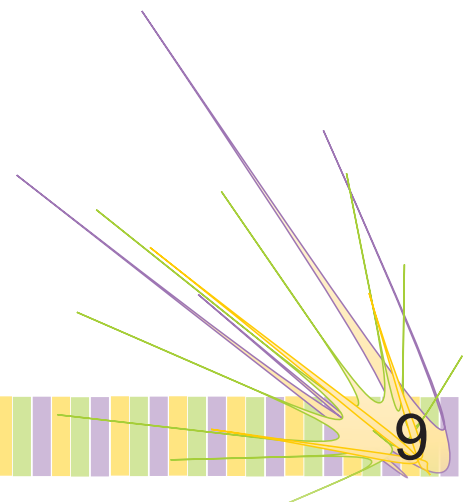
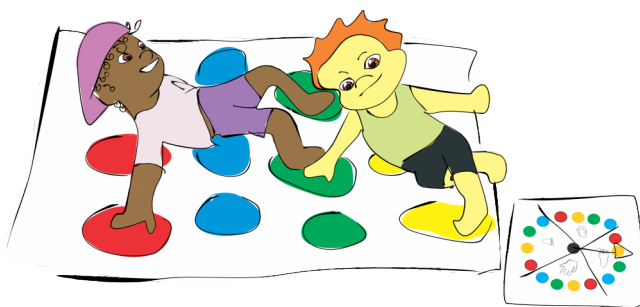
## Brincar: Contexto cultural e social

Inicialmente, é prudente assegurar que o brincar não é uma atividade inata. De acordo com Brougère (2001), ao nascer, a criança é inserida em um contexto cultural e social, interagindo com as pessoas e os objetos, estabelecendo relações, em princípio, com os pais e cuidadores e, posteriormente, com os demais sujeitos nos diversos espaços por ela frequentados, dentre eles a escola.

Essa interação cunha situações nas quais ocorre a apropriação e a construção da cultura, incluindo-se a cultura lúdica, uma das formas de expressão do comportamento social, por meio da ação ativa do sujeito, já que esta é fruto de um conjunto de significados criados pela e para a criança (BROUGÈRE, 2004).

Nesse sentido, destaca-se que a cultura lúdica compõe a história da humanidade, pois, como afirmam Sommerhalder e Alves (2011), as atividades que a envolve acompanharam o desenvolvimento da civilização, permitindo conceber o jogo como uma construção cultural, que traz elementos de nossa identidade pessoal e coletiva.

Essa realidade histórica nos permite afirmar, baseados em Friedmman (2013), que, embora de formas e com intensidades diferentes, todas as crianças das diversas épocas e localidades do mundo integra-se nessa cultura própria da infância, participando efetivamente de brincadeiras e jogos, vivenciando-os e recriando-os.





## O brincar e a aprendizagem

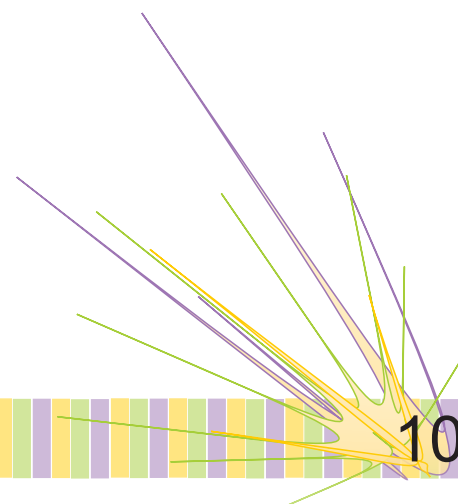
Brincar é uma atividade essencial para o desenvolvimento humano por seu caráter envolvente (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005). Proporciona uma interação entre as atividades físicas e fantasiosas e a criança. Além disso, canaliza, orienta e organiza as energias em forma de atividade e informativo por possibilitar a aprendizagem dos conteúdos pensados ou imaginados.

Por esse motivo, brincadeira e aprendizagem estão intimamente ligados na infância, sendo permitido dizer que a criança aprende brincando. Ou será que brinca aprendendo?

Reforçando essa ideia, Rojas (2007) afirma que o brincar consiste na base de toda a atividade da educação na infância, por proporcionar motivação à criança, sendo capaz de dar origem a importantes processos de aprendizagem, fonte de descoberta e prazer. Portanto, brincando, o sujeito aprende de maneira ativa e prazerosa, encontrando equilíbrio entre o real e o imaginário, alimentando sua vida interior e atribuindo significados ao mundo.

Essas características permitem que a criança se dedique a essa atividade que deve ser concebida para além de um instrumento voltado ao divertimento e ao gasto de energia, uma favorecedora do desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral (BOMTEMPO, 2001)

Entretanto, é importante salientar que, embora o prazer seja um dos elementos constitutivos do brincar, seu caráter desafiador e o desejo de superar o desafio imposto em determinadas situações da brincadeira podem causar desconforto, desprazer e até mesmo frustração mediante, por exemplo, à falta de êxito em compreender ou executar a atividade ou por uma derrota em uma atividade coletiva.



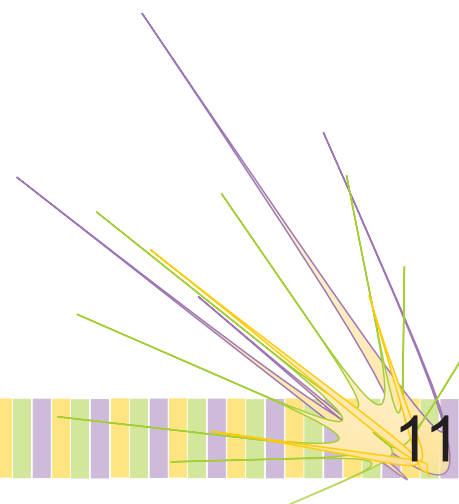




Nesse sentido, ressalta-se que, embora o prazer seja um elemento do jogo, há casos em que o desprazer caracteriza a situação lúdica (KISHIMOTO, 2003). Dessa forma, o jogo autêntico e espontâneo implica algumas situações em que é concebido de forma séria, uma vez que o jogador pode se dedicar a ele com tal intensidade que a concepção de se tratar apenas de um jogo pode ficar adormecida, transformando a alegria indissolúvel a ele, não só em tensão, mas também em arrebatamento (HUIZINGA, 2000).

Salienta-se, porém, que esta é também uma forma interessante de experimentar e superar desafios e até mesmo frustrações, contribuindo com o desenvolvimento integral da criança.

Entretanto destaca-se que a literatura comprovou cientificamente a autoridade da ludicidade para os processos de ensino e aprendizagem, de modo que, conforme Vasconcelos (2006), apesar de o brincar ter passado por modificações históricas em sua forma e conteúdo e haver diferenças na sua intensidade, de acordo com a cultura em que está inserido, existe, há muito tempo, o reconhecimento de filósofos, psicólogos e educadores de que as brincadeiras são fundamentais para a formação e a constituição psicológica do sujeito, sendo elementos importantes para a socialização, a aprendizagem e o desenvolvimento do ser humano e, dessa forma, essenciais para a formação integral de crianças e adolescentes, devendo ser redimensionada no contexto escolar



## O brincar e a Educação

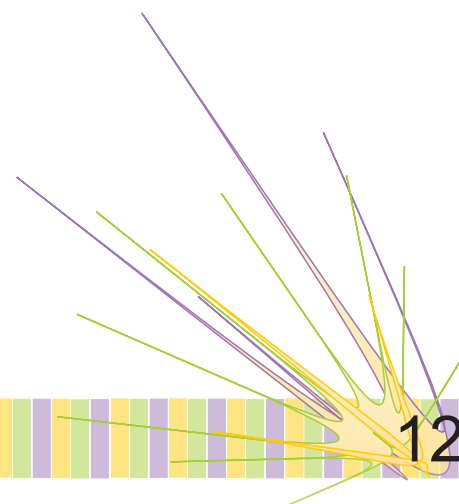
No que se refere à utilização de jogos e brinquedos na escola, é importante salientar que, historicamente, houve um antagonismo entre a educação e a atividade lúdica, tendo sido a primeira associada ao trabalho e a segunda apenas a pura diversão, uma concepção que, de acordo com Kishimoto (2003), está relacionada à ideia de que a criança deve ser apenas disciplinada para aquisição de conhecimento acadêmico, o que renegou e marginalizou a utilização de jogos e brinquedos para criação de brincadeiras nas aulas, durante muito tempo.

Assim, de acordo com Friedmman (2012), conceber o brincar no espaço escolar como essência da aprendizagem é um avanço para a educação, na medida em que representa a tomada de consciência de sua importância para o desenvolvimento da criança. De acordo com Brasil (2012), a brincadeira de alta qualidade oferece contribuição especial para a formação integral da criança, na medida em que faz diferença nas experiências presentes e futuras.

Nesse sentido, com base nos pressupostos de Brasil (2012), destaca-se a importância de refletir que, embora as crianças brinquem espontaneamente em qualquer local e com qualquer objeto, há uma diferença entre uma postura espontaneísta e uma de alta qualidade, que pressupõe uma intervenção adulta na implementação da brincadeira.

Esta intervenção requer a viabilização da interação e autonomia para exploração dos brinquedos e recriação da cultura lúdica por parte das crianças. Além disso, deve prover organização do espaço, posicionamento dos móveis, seleção e organização dos brinquedos e materiais e interações com as crianças.

Para tanto, é necessária a observação e o planejamento, além do envolvimento das crianças e dos demais membros da comunidade escola.



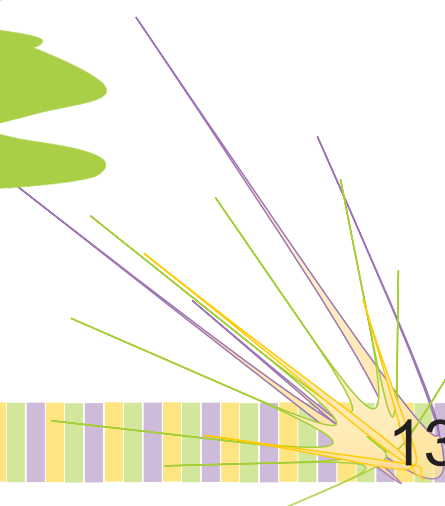


Esclarece-se que todos os jogos utilizados na escola constituem-se um recurso com finalidades educativas e concomitantemente um elemento fundamental para o desenvolvimento infantil, pois, desde que se respeite a natureza da ação lúdica, todos eles têm um caráter educativo, podendo também serem chamados de jogos educativos (KISHIMOTO, 2003). Para tanto, deve-se permitir a liberdade, a manifestação do imaginário da criança com apoio dos objetos simbólicos oferecidos intencionalmente, além do espaço e da parceria com o professor.

Salienta-se que, embora a atividade lúdica viabilize a aprendizagem, a criança não brinca com o objetivo de aprender, de se sentir mais inteligente ou buscar o conhecimento acerca de algum assunto, mas pelo prazer que sente no próprio ato de brincar.

Neste sentido, destaca-se que:

[...] o adjetivo “educativo” figura bem frente ao adulto, pois, para a criança, qualquer objeto pode se transformar em um brinquedo ou jogo e desafiá-la a aprender algo. Se acreditamos que os brinquedos e os jogos possibilitam a relação da criança com o mundo, nos apontando o que a criança gosta, o que sabe e ainda não sabe e quer aprender, eles são educativos. (KOBAYASHI, 2015, p. 111).





## O papel do professor

Em primeiro lugar, é preciso que o professor, assim como defendem Sommerhalder e Alves (2011), acolha as produções lúdicas infantis, reconhecendo sua ligação com a aprendizagem, o que implica em compartilhar com as crianças essas produções, não se limitando a lançar a brincadeira e deixar que ela brinque livremente, mas participar delas e viabilizar espaços para lhes atribuir significado. Para tanto, segundo os autores, é necessário estar atento aos interesses e às necessidades da faixa etária e da criança, buscando aproximar as intenções didático-pedagógicas aos seus interesses para obter uma aula mais rica e significativa, em termos de aprendizagem.

Nesta esteira, não cabe ao professor, assim como pressupõe Brougère (2004), planejar o uso de um objeto lúdico de forma engessada exclusivamente em seu objetivo didático. Ao contrário, ele deve considerar as diversas possibilidades e direções que o momento da brincadeira pode traçar, permitindo que esta seja a mais rica possível, a fim de não tolher o encantamento. Assim, de acordo com o objetivo, ele pode direcionar a atividade, sendo um mediador da mesma, realizando intervenções, porém, sem cortar a exploração e a liberdade, aspectos essenciais na atividade lúdica.

Para tanto, ao apresentar o jogo ou a brincadeira, o professor precisa vigiar para que ele não se torne improdutivo e transforme a criança em uma mera reprodutora, sendo adequado que, ao invés de apresentar uma única forma de jogar, mostre uma possibilidade e permita que a criança use sua criatividade para criar outras possibilidades. Isso requer reflexão sobre como escolher um brinquedo, devendo o adulto se colocar no lugar da criança e refletir quanto ao seu potencial para estimular as experiências brincantes.

Salienta-se que, pela complexidade da inter-relação que abarca os aspectos afetivos e cognitivos da aprendizagem, conforme aponta Ide (2001), é preciso que o professor, enquanto mediador, tenha com a criança uma relação capaz de favorecer sua autonomia, permeado por respeito mútuo, afeto, confiança e encorajamento, possibilitando uma interação confiante com o meio e, assim, a descoberta, a construção, a invenção, a aquisição do conhecimento e da aprendizagem, sentido no qual destaca-se que:

[...] fazemos referência a um professor que tenha a sensibilidade para reconhecer a importância de um toque amoroso, do gesto de respeito e de acolhimento do imaginário e da fantasia da criança, aproximando o educar/cuidar muito mais de uma arte do que de procedimentos técnicos ou mecanizados. (SOMMERHALDER; ALVES, 2011, p. 60).



## O brinquedo e o jogo

A escolha dos brinquedos e jogos a serem disponibilizados às crianças é uma etapa importante do planejamento do professor, por serem estes suportes para a ação lúdica, com potencial para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social. Isto porque, de acordo com Moyles (2002), sendo o brincar estruturado pelos materiais e recursos, sua propriedade dependerá parcialmente da qualidade, quantidade e variedade, o que requer reflexão sobre o que se pretende em qualquer momento com a atividade lúdica proposta, adequando os recursos e materiais para isso.

Neste íterim, reforça-se que, conforme Mrech (2001), embora os brinquedos e jogos se constituam como importantes recursos à aprendizagem, enquanto objetos estruturadores do conhecimento, não trazem um saber pronto e acabado, mas um saber em potencial ativado ou não pela criança.

Assim, na escolha do brinquedo, é preciso avaliar sua proposta e seu papel no momento da brincadeira, considerando a cultura lúdica circundante, a criança enquanto indivíduo único e as variáveis e possibilidades diversas a ocorrerem no momento da brincadeira. De acordo com Brougère (2004), o brinquedo não pode se impor sem que haja discussão de quem brinca, sem a interação entre ele e a criança.

Além disso, destaca-se que, assim como prevê Kishimoto (2003), o suporte material deve também contemplar locais apropriados para sua acomodação, devendo estar acessível às crianças, variedade e espaços para seus usos.

Nesse sentido, ressalta-se que a escola precisa viabilizar espaços físicos, ou seja, ambiente e estrutura adequados, além de espaços simbólicos, ou seja, a oportunidade da criança brincar, como apontam Sommerhalder e Alves (2011). Diante disso Kobayashi (2015) destaca que para que a criança tenha o direito de vivenciar o que lhe é mais original, as ações lúdicas, é preciso que lhe sejam garantidas as condições para tanto, por meio de tempos, espaços e objetos.

Por fim, salienta-se que, para poder aproveitar o potencial do jogo e do brinquedo, como um valioso recurso pedagógico, conforme Kobayashi (2008), é preciso conhecer as formas de agrupá-los, por diferentes quesitos enquanto parâmetro para sua organização, pois somente assim se saberá para quem, como, quando e onde utilizá-los, sentido no qual se propõe o COL (*Classement des objets ludiques*), que será visto a seguir.



## COL (*Classement des objets ludiques*)

O século XX foi importante no que tange aos estudos sobre a infância, dos quais emergiram aqueles sobre os objetos que a cercam, portanto, os brinquedos e jogos concebidos como essenciais à infância, por autores-referências como Piaget, Vigotski, entre outros, assim como nos traz Kobayashi (2011). Tal realidade impetrou locais específicos para brincar e, assim, a preocupação com os procedimentos de organização dos objetos lúdicos.

Entre os diversos estudos, destaca-se os de Garon (1985), que criou um sistema de classificação de jogos e brinquedos, baseado na classificação proposta por Piaget, no livro *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*, que engloba exercícios, símbolos, acoplagem (como intermediária) e regras, cujas iniciais nomearam o sistema de Garon, razão pela qual o chamou de ESAR, em referência à faceta A do sistema por ela elaborado, que se constitui por seis facetas que vão de A a E.

Devido à sua atuação na organização de espaços para o brincar, Périno (2002) estudou o sistema de classificação de jogos e brinquedos, criado por Garon, (1985) e, com base em sua faceta A, que corresponde à classificação de jogos piagetiana, elaborou um novo sistema de classificação, ao qual nomeou COL (*Classement des objets ludiques*).

Segundo Périno, esse sistema consiste em um utensílio que permite organizar os brinquedos e jogos de forma simples e coerente, atendendo a três preocupações principais: simplicidade, ganho de tempo e valorização dos objetos lúdicos (KOBAYASHI, 2011).

Por constituir-se de um sistema de classificação mais viável para a prática escolar, este foi escolhido para organizar o manual que ora se apresenta.

Esta classificação divide-se em: jogos e brinquedos de exercícios, com as subcategorias: Brinquedos para o despertar sensorial; brinquedos de motricidade e brinquedos de manipulação;

Jogos e brinquedos simbólicos, com três subcategorias: brinquedos de papéis; brinquedos de faz de conta e brinquedos de representação.

Jogos e brinquedos de acoplagem/construção que podem ser: jogos de construção; jogos de encadeamento; Jogos de experimentação e Jogos de fabricação.

Jogos e brinquedos de regras que possuem diversas subcategorias: jogos de associação; brinquedos para jogos de percurso; brinquedos para jogos de combinação; brinquedos para jogos de endereço e esporte; brinquedos para jogos de reflexão e estratégia; brinquedos para jogos de azar e brinquedos para jogos de questões e respostas

Para compreensão, mostrar-se-á uma explicação de cada categoria, acompanhada de um exemplo de jogo ou brinquedo, a fim de oferecer subsídios ao professor que o possibilite compreender e utilizar essa classificação pensando na variedade tipológica de jogos e brinquedos e suas funções, tendo, então condições de selecionar autonomamente os objetos lúdicos a partir de sua realidade e objetivos.



# Jogos e Brinquedos para Exercício

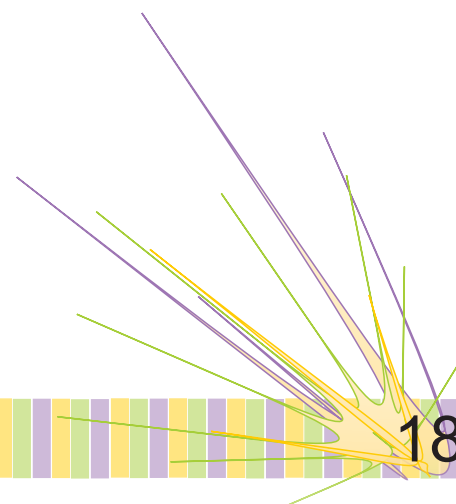
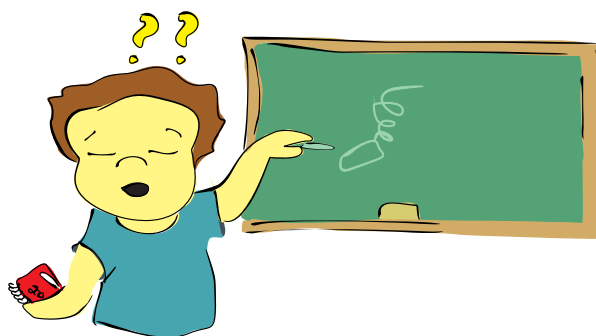
Objetos destinados à atividades sensoriais para obtenção de prazer imediato.

Possuem três subcategorias:

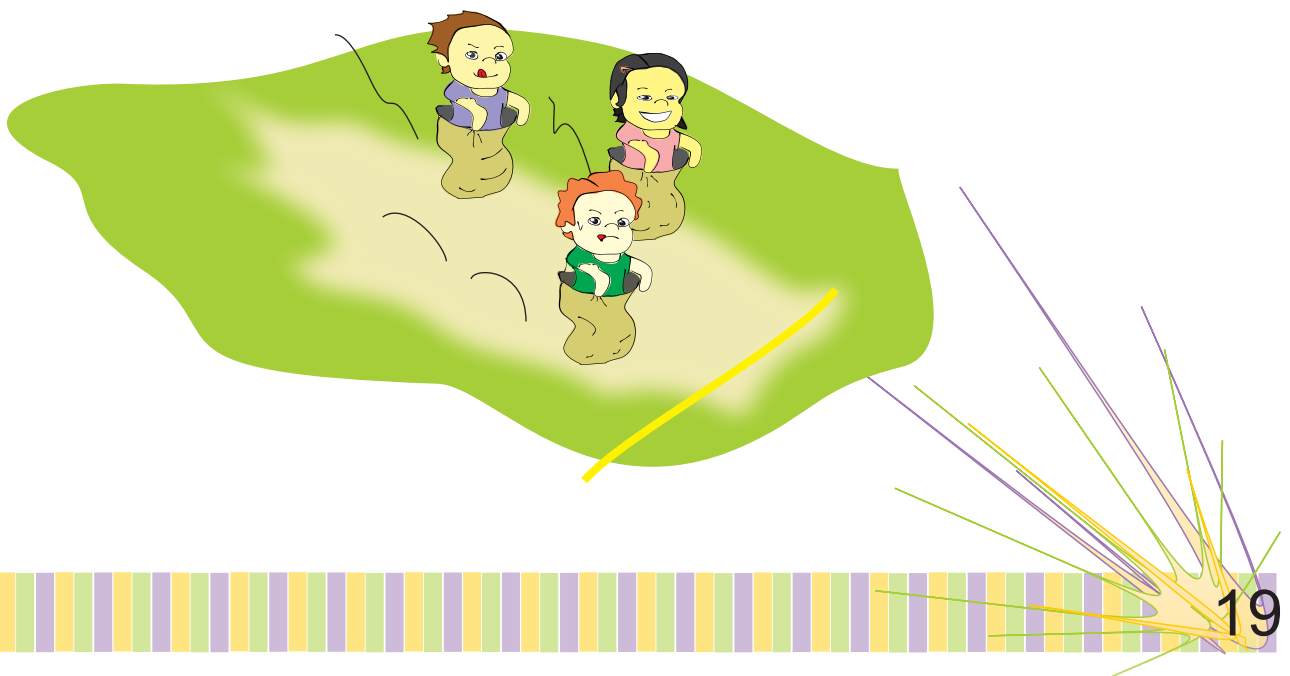
- ✓ Brinquedos para o despertar sensorial: destinados a atividades sensoriais, sonoras, visuais, tátil e sinestésica;
- ✓ Brinquedos de motricidade: utilizados para atividades motrizes que utilizem o corpo em sua totalidade;
- ✓ Brinquedos de manipulação: voltados a atividades repetidas por prazer e precisam das funções motrizes das mãos como agarrar, lançar, empilhar, encaixar, entre outras.



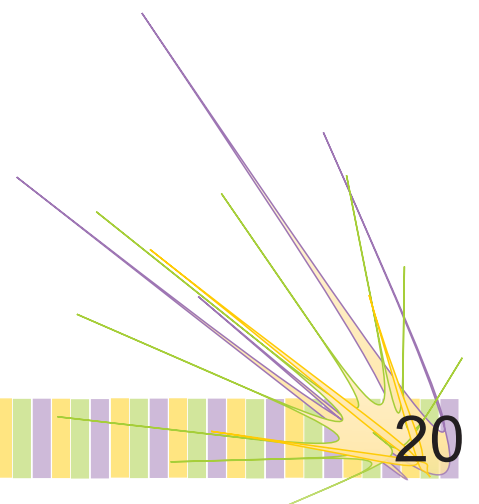
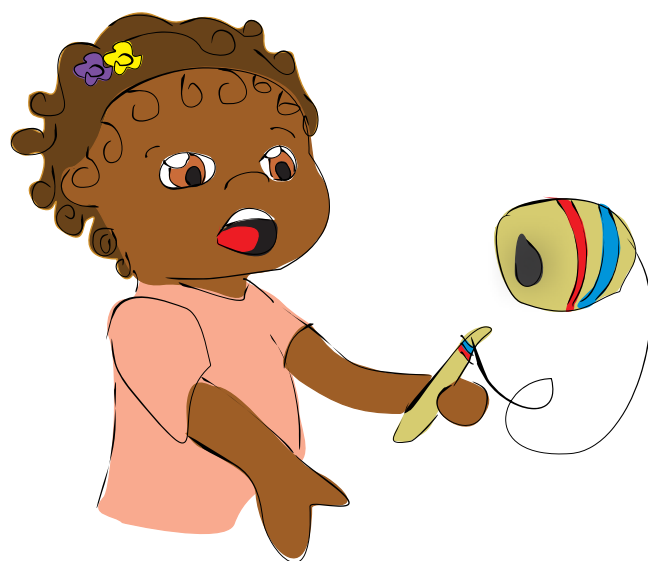
<b>Objeto lúdico:</b> O pintor cego
<b>Classificação COL:</b> Jogo de Exercício – Sensorial
<b>Descrição do objeto lúdico:</b> Lousa, giz de lousa, materiais diversificados conhecidos pelas crianças como caderno, lápis, borracha, régua, tubo de cola, boneca, carrinho, peteca, bola, peneira, tampa de panela, sólidos geométricos, peças de roupa, objetos de decoração, entre outros.
<b>N.º de peças:</b> Proporcional ao número de jogadores. Em média três peças por jogador
<b>Fabricante:</b> Artesanal
<b>Faixa etária recomendada:</b> A partir de 6 anos
<b>Análise-categoria COL:</b> Essa é uma brincadeira a ser realizada de forma grupal, em equipe, com a presença de, no mínimo, seis participantes, distribuídos em duas equipes de três membros, para que se torne mais atrativa e dinâmica, tendo um caráter competitivo. Sua proposta incita os participantes a desenvolverem a sensibilidade tátil, coordenação motora, acionar o raciocínio, atenção e memória com base em suas experiências anteriores, selecionar informações, ampliar suas possibilidades de representação gráfica.
<b>Objetivo:</b> Identificar o objeto por meio do tato e realizar sua representação gráfica.
<b>Modo de jogar:</b>  Formam-se duas equipes de jogadores. As crianças devem se posicionar na fileira, correspondente à sua equipe, em frente à lousa da sala de aula, com as mãos para trás. Em seguida, o professor deve colocar nas mãos de cada jogador um objeto diferente, dando tempo suficiente para que ele possa identificá-lo por meio do tato. Posteriormente, o objeto deve ser retirado das mãos da criança, que deverá desenhá-lo na lousa o mais rápido possível. Vence a equipe na qual o último integrante acertar o objeto primeiro. <b>Obs.:</b> Pode-se utilizar o mesmo princípio do jogo para realizar brincadeiras nas quais sejam acionados os demais sentidos humanos.



<b>Nome do objeto lúdico:</b> Corrida do Saco
<b>Classificação COL:</b> Jogos de Exercício – Motricidade
<b>Descrição do objeto lúdico:</b> Um saco de batatas, fronhas ou elásticos para amarrar as pernas
<b>N.º de peças:</b> Uma peça para cada jogador
<b>Fabricante:</b> Artesanal
<b>Faixa etária recomendada:</b> Acima de 6 anos
<b>Análise-categoria COL:</b> A brincadeira ocorre de forma coletiva, por meio de equipes, propondo uma competição entre elas, sendo interessante no mínimo oito participantes, distribuídos em duas equipes, para torná-la mais animada. Sua realização estimula o controle da força física, do equilíbrio, agilidade, coordenação motora e atenção.
<b>Objetivo:</b> Alcançar a linha de chegada o mais rápido possível, para contribuir com o resultado final da equipe.
<b>Modos de jogar:</b>  Dividir as crianças em grupos com o mesmo número de participantes, para fazer uma disputa de revezamento. Marcar um ponto como linha de chegada e outro como linha de partida. Cada participante deve entrar no saco ou fronha ou ter as pernas bem presas por um elástico. Ao ser dado o sinal, os jogadores, aos pulos, dirigem-se linha de chegada, a fim de cruzá-la. Nesse momento, o jogador deverá tocar a mão do outro membro de sua equipe, que fará o caminho de volta. Vence a equipe, cujo último participante cruzar a linha de chegada.  <b>Obs.:</b> Com sacos bem grandes, os participantes podem pular em duplas dentro do mesmo saco.



<b>Nome do objeto lúdico:</b> Bilboquê
<b>Classificação COL:</b> Jogos de Exercício – Manipulação
<b>Descrição do objeto lúdico:</b> Uma garrafa pet com uma tampinha amarrada por um barbante
<b>N.º de peças:</b> 1
<b>Fabricante:</b> Artesanal
<b>Faixa etária recomendada:</b> A partir de 5 anos
<b>Análise-categoria COL:</b> Esta brincadeira pode ser realizada de forma individual ou coletiva, sendo no segundo caso promovida uma competição entre os participantes, na qual deverá ser considerado quem consegue acertar mais vezes a bolinha no funil da garrafa em um determinado tempo pré-estipulado. Seu princípio viabiliza o desenvolvimento da coordenação motora, agilidade, atenção, concentração, lateralidade e noção espacial.
<b>Objetivo:</b> Encaixar a bola no funil da garrafa
<b>Modos de jogar:</b>  Segurando o suporte pela parte mais fina, lançar a tampinha que está presa no mesmo a um barbante para cima e tentar encaixá-la no seu retorno, dentro desse suporte.



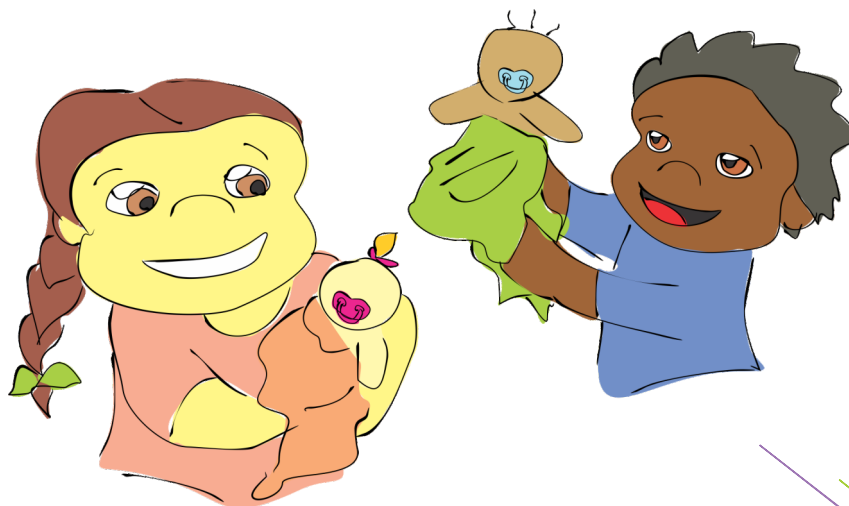


# Jogos e brinquedos Simbólicos

Objetos que viabilizam a criação ou reprodução de ações e situações de acordo com a imaginação, auxiliando na compreensão do real. Possuem três subcategorias:

- ✓ Brinquedos de papéis: objetos que são usados para imitar a realidade, imitar animais, personagens, entre outros. Sendo proporcionais ao tamanho do brincante;
- ✓ Brinquedos de faz de conta: possui objetos para representar uma cena específica;
- ✓ Brinquedos de representação: são objetos utilizados para representar outros objetos, situações, personagens e eventos.

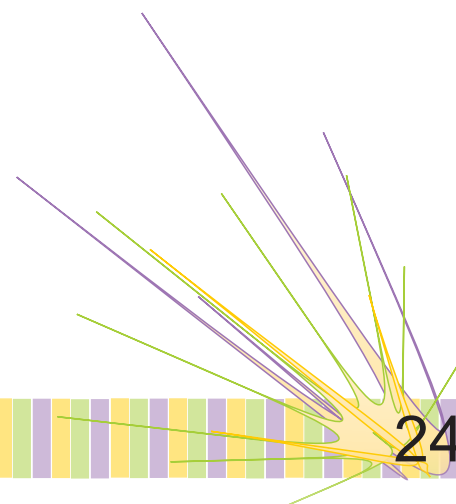
<b>Nome do objeto lúdico:</b> Boneca Meu Bebê
<b>Classificação COL:</b> Jogos Simbólicos – Jogos de Papéis
<b>Descrição do objeto lúdico:</b> Boneca simbolizando um bebê de verdade
<b>N.º de peças:</b> 1
<b>Fabricante:</b> Estrela®
<b>Faixa etária recomendada:</b> A partir de 1 ano
<b>Análise-categoria COL:</b> Este brinquedo possibilita a brincadeira individual ou coletiva, apoiando a criança no desenvolvimento dos jogos de papéis, permitindo a ela vivenciar situações lúdicas, reproduzindo ou recriando seu cotidiano. Permite a experimentação e a compreensão da realidade, a organização reorganização e expressão dos sentimentos e emoções, além do desenvolvimento da imaginação, criatividade, noção temporal, raciocínio, levantamento de hipóteses, noção espacial e temporal.
<b>Objetivo:</b> Vivenciar simbolicamente a realidade circundante.
<b>Modos de jogar:</b>  Tendo a boneca como suporte para a ação lúdica, a criança pode brincar de casinha, mamãe/ papai e filhinha, simbolizando situações cotidianas, podendo dar banho no bebê, trocar a fralda e a roupa, dar-lhe mamadeira e alimentos, pentear seus cabelos, conversar com ele, levá-lo para passear, fazer-lhe dormir cantando músicas de ninar, entre outras ações.



<b>Nome do objeto lúdico:</b> Fantoches
<b>Classificação COL:</b> Jogos simbólicos – Faz de conta
<b>Descrição do objeto lúdico:</b> Fantoches temáticos: família, frutas, profissões, animais, contos de fada ou avulsos.
<b>N.º de peças:</b> No mínimo duas
<b>Fabricante:</b> Artesanal ou de diversas marcas disponíveis
<b>Faixa etária recomendada:</b> A partir de 3 anos
<b>Análise-categoria COL:</b> Esta brincadeira pode ocorrer de forma individual ou coletiva. Permite que a criança se transforme em um personagem, dirigindo uma história por ela criada a partir de suas experiências conexas com a realidade vivida ou experimentada em histórias, desenhos e observações. Além disso, desenvolve a imaginação, a criatividade, a elaboração do pensamento lógico, organização de ideias, atenção, memória, concentração e percepção temporal. Viabiliza também a exploração de sentimentos e emoções.
<b>Objetivo:</b> Criar situações reais ou imaginárias a partir dos personagens.
<b>Modos de jogar:</b>  Manipular os personagens, criando ou recontando histórias. A criança pode brincar descontraidamente ou ainda montar um cenário, simular uma apresentação ou mesmo realizar uma apresentação a seus colegas ou familiares.



<b>Nome do objeto lúdico:</b> Massa de modelar
<b>Classificação COL:</b> Jogos Simbólicos – Representação
<b>Descrição do objeto lúdico:</b> Massa de modelar de cores variadas, feitas a base de farinha de trigo ou industrializadas.
<b>N.º de peças:</b> Preferencialmente a partir de quatro cores diferentes
<b>Fabricante:</b> Artesanal ou de diversas marcas disponíveis
<b>Faixa etária recomendada:</b> A partir de 3 anos
<b>Análise-categoria COL:</b> A criança pode brincar sozinha ou acompanhada. Por meio da massa de modelar, pode moldar personagens, objetos ou situações que atendam às necessidades de representação da brincadeira, proporcionando-lhe o desenvolvimento da coordenação motora, senso estético e habilidade manual. A partir daí, pode criar e recriar histórias, desenvolver a imaginação, criatividade, lógica, raciocínio, percepção temporal e espacial, além de vivenciar e expressar seus sentimentos.
<b>Objetivo:</b> Confeccionar objetos e personagens que apoiem a ação lúdica.
<b>Modo de jogar:</b>  Confeccionar os objetos lúdicos utilizando a massa de modelar ao início da brincadeira e durante ela sempre que necessário. Pode-se representar situações vividas ou imaginadas, baseando-se em suas experiências e conhecimentos adquiridos.





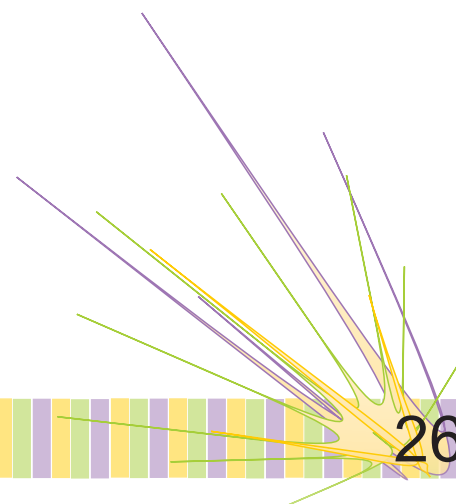
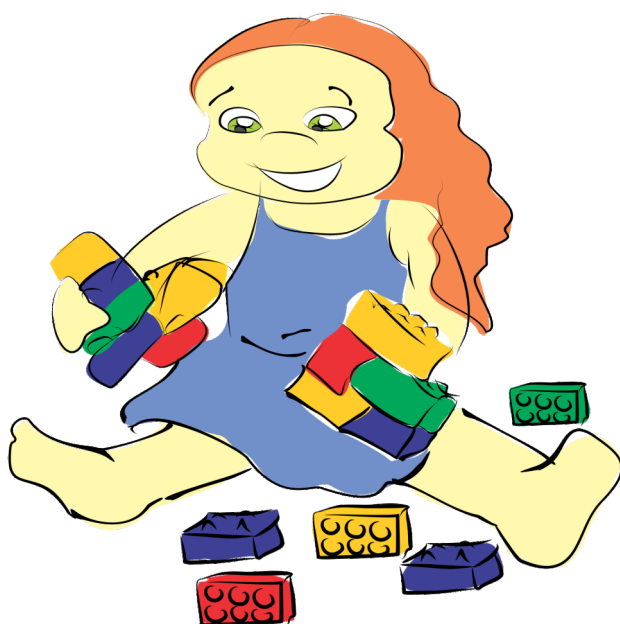


# Jogos e brinquedos de Construção / Acoplagem

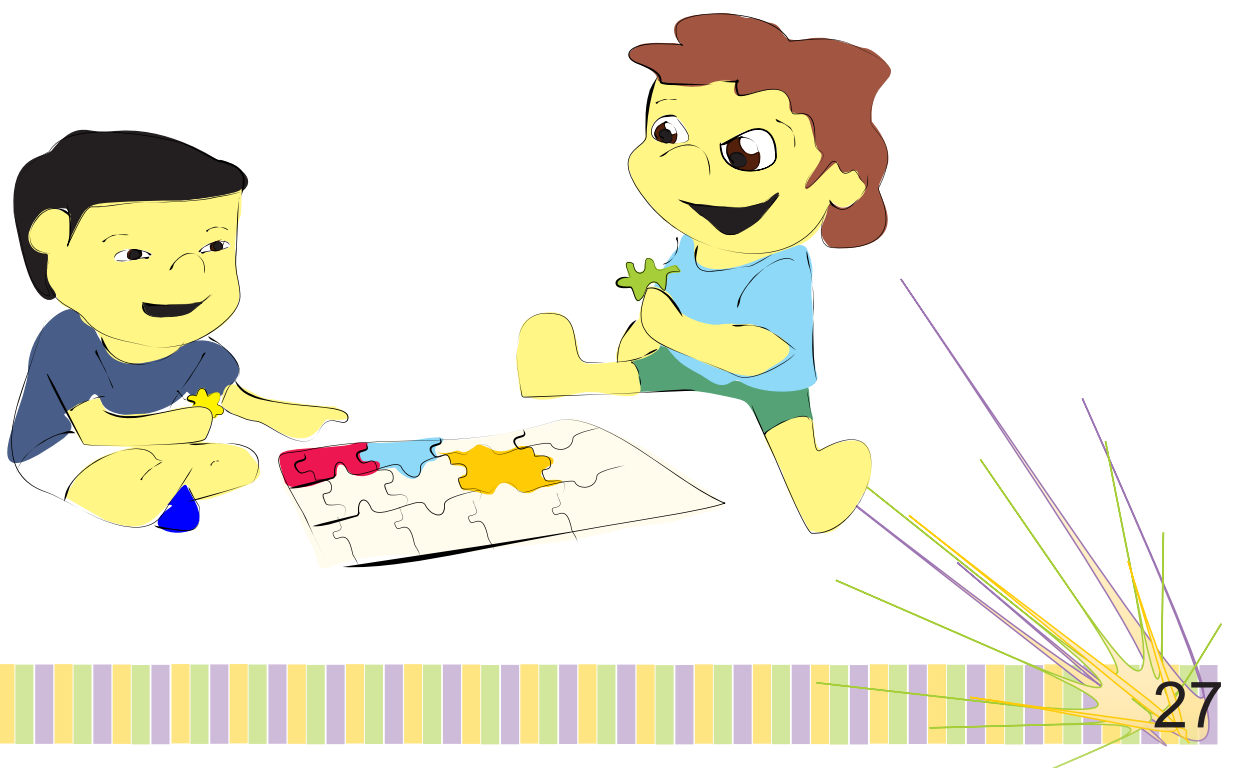
Objetos cuja reunião dos elementos do jogo constituem um novo conjunto.  
Podem ser:

- ✓ Jogos de construção: peças isoladas que formam objetos em três dimensões quando superpostas ou entrelaçadas, como o Lego®;
- ✓ Jogos de encaixe: partindo da mesma descrição da anterior, formam objetos em duas dimensões, como os quebra-cabeças;
- ✓ Jogos de experimentação: os elementos isolados são reunidos para experimentar fenômenos químicos;
- ✓ Jogos de fabricação: os elementos isolados são reunidos para produção culinária, artesanal ou artística.

<b>Nome do objeto lúdico:</b> Lego®
<b>Classificação COL:</b> Jogos de Acoplagem – Construção
<b>Descrição do objeto lúdico:</b> Conjunto composto por peças de diferentes formatos e cores com encaixe para acoplagem e também por personagens montáveis. Além de sua versão tradicional, contendo peças não temáticas, possui uma extensa variedade de temas como: super-heróis, dinossauros, personagens de games, princesas, castelos, entre outros.
<b>N.º de peças:</b> Variável de acordo com o jogo
<b>Fabricante:</b> Lego®
<b>Faixa etária recomendada:</b> A partir de 4 anos
<b>Análise categoria COL:</b> Possibilita a brincadeira de maneira individual ou coletiva, permitindo que, enquanto são montados cenários, objetos e personagens, a criança desenvolva a atenção, concentração, raciocínio lógico, coordenação motora, habilidade manual, senso estético, criatividade, capacidade de seleção e de análise. Além disso, viabiliza, por meio do uso dos objetos criados, a representação da realidade ou recriação da mesma a partir de suas vivências e conhecimentos.
<b>Objetivo:</b> Montar objetos, selecionando formas, cores e partes.
<b>Modo de jogar:</b>  Selecionar peças, conforme suas formas, cores ou partes para construir o objeto selecionado, podendo, após este finalizado, utilizá-lo como suporte da atividade lúdica ou desmontá-lo para criar um novo objeto.



<b>Nome do objeto lúdico:</b> Quebra-cabeça “A pequena sereia”
<b>Classificação COL:</b> Jogos de Acoplagem – Encadeamento
<b>Descrição do objeto lúdico:</b> Jogo com peças em formatos diferentes, cortadas milimetricamente para se encaixarem, formando uma imagem
<b>N.º de peças:</b> 100
<b>Fabricante:</b> Grow®
<b>Faixa etária recomendada:</b> A partir de 6 anos
<b>Análise-categoria COL:</b> Este é um jogo que pode ser realizado de forma individual ou coletiva. O jogador deve resolver um problema proposto: a montagem da imagem. Viabiliza o desenvolvimento do raciocínio lógico, das habilidades espaciais e matemáticas, capacidade de atenção e concentração, noção espacial, percepção visual, observação, comparação, análise, síntese, atenção, pensamento, coordenação motora e memória.
<b>Objetivo:</b> Encaixar as peças formando uma imagem
<b>Modo de Jogar:</b>  Separar as bordas laterais retas e montar as laterais da imagem. Organizar as demais peças, agrupando-as de acordo com as cores da imagem, facilitando a visualização do espaço que cada peça deverá ocupar na composição do quebra-cabeça. Para facilitar a montagem, iniciar por um dos cantos e continuar a compor a figura, orientando-se pelas cores.



<b>Nome do objeto lúdico:</b> Ciência Kids
<b>Classificação COL:</b> Jogos de Acoplagem – Experimentação
<b>Descrição do objeto lúdico:</b> Jogo para realização de 34 experimentos científicos contendo: conjunto de peças, 1 bola de isopor, 1 pipeta, folhas de papel em branco, canudos pequenos e grandes, cartão rotador, cartão do cientista e tanque. Requer: óleo de cozinha, água quente e fria, detergente, pão. Sabão, tesoura, régua, lápis, tinta aquarela ou corante, papel toalha, fita adesiva, garrafa PET, bacia, livros, esponja, cordão, objetos pequenos e leves, sal e lenço de papel.
<b>N.º de peças:</b> 63
<b>Fabricante:</b> Grow®
<b>Faixa etária recomendada:</b> 8 anos( pode ser utilizado por crianças de 6 anos)
<b>Análise categoria COL:</b> Este jogo pode ser utilizado de forma individual ou coletiva. A mistura de elementos, objetos e materiais, possibilita à criança experimentar sensações, levantar hipóteses, selecionar informações, desenvolver a memória, raciocínio lógico, atenção e concentração, além de obter conhecimentos científicos.
<b>Objetivos:</b> Obter um resultado a partir de misturas; descobrir o mundo por meio de experiências fáceis e divertidas.
<b>Modo de jogar:</b>  Seguindo as instruções e utilizando os objetos que compõem o jogo, bem como os solicitados por ele, que devem ser providenciados, realizar as misturas propostas nas 34 experiências distribuídas entre os seguintes temas: Terra, química, força, água, clima, pressão e óptica.



<b>Nome do objeto lúdico:</b> Super Massa – Fábrica de sorvete
<b>Classificação COL:</b> Jogos de Acoplagem – Fabricação
<b>Descrição do objeto lúdico:</b> Fábrica de sorvete constituída por 1 prensa para sorvete com base para encaixar, uma casquinha de sorvete, duas taças de sundae, um pote simples, uma taça de banana split, quatro colheres, uma régua com cinco orifícios diferentes e quatro potes super massa com 50 g.
<b>N.º de peças:</b> 15
<b>Fabricante:</b> Estrela®
<b>Faixa etária recomendada:</b> A partir de 3 anos
<b>Análise categoria COL:</b> A criança pode brincar sozinha ou acompanhada. Seu funcionamento permite que possa unir formas e cores para obter o objeto desejado, viabilizando o desenvolvimento da percepção visual, raciocínio, levantamento de hipóteses, senso estético, habilidade artística, comparação, experimentação, criatividade. Além disso, possibilita a brincadeira simbólica de jogos de papéis, permitindo a vivenciar situações e imaginárias e assim também emoções e sentimentos.
<b>Objetivo:</b> Elaborar diferentes tipos de sorvete
<b>Modos de jogar:</b> Inserir a régua na prensa e escolher a forma preferida. Pegar a massinha e colocar na prensa. Escolher uma taça e encaixar na base, abaixo da máquina de sorvete. Apertar a prensa para o sorvete sair.





# Jogos e brinquedos de Regras

Objetos normalmente coletivos, que designam aos participantes convenções e obrigações e contemplam diversas subcategorias :

- ✓ jogos de associação: consiste em reunir, aproximar e comparar de acordo com critérios pré-estabelecidos;
- ✓ Brinquedos para jogos de percurso: consiste na manifestação de pensamentos e sentimentos, por meio de gestos, mímicas, palavras, escrita, desenhos ou todas as formas de expressão citadas;
- ✓ Brinquedos para jogos de combinação: consiste em estabelecer a relação entre elementos isolados semelhantes ou distintos para reproduzir um conjunto dado ou determinar um conjunto novo;
- ✓ Brinquedos para jogos de endereço e esporte: implicam na utilização de qualidades físicas ou esportivas, posterior a análise das regras;
- ✓ Brinquedos para jogos de reflexão e estratégia: requer análise de uma situação ou configuração, em elaborar estratégias e efetivá-las;
- ✓ Brinquedos para jogos de azar: no decorrer do jogo, deve-se tomar decisões em função do acaso (jogos com dados)
- ✓ Brinquedos para jogos de questões e respostas: implica em responder à questões explicitamente formuladas em um grande domínio do conhecimento.


<b>Nome do objeto lúdico:</b> Memória Sí-la-bas
<b>Classificação COL:</b> Jogos de Regra – Associação
<b>Descrição do objeto lúdico:</b> Jogo para alfabetização, composto por 40 cartelas com sílabas e 5 tabuleiros ilustrado.
<b>N.º de peças:</b>
<b>Fabricante:</b> Grow®
<b>Faixa etária recomendada:</b> De 6 a 8 anos
<b>Análise-categoria COL:</b> Este jogo pressupõe a participação de dois a cinco jogadores. Sua atividade lúdica auxilia a criança no desenvolvimento da percepção, do raciocínio, levantamento de hipóteses, seleção, inferências, além da sociabilidade. Viabiliza também a assimilação das estruturas básicas para a formação de palavras de forma divertida e contextualizada, contribuindo para o processo de alfabetização e letramento.
<b>Objetivo:</b> Ser o primeiro jogador a escrever duas palavras, correspondentes às figuras das suas cartas.
<b>Modos de jogar:</b>  Embaralhar as cartas e dispor sobre a mesa as cartelas de sílabas com a escrita voltada para baixo, formando um quadrado ou um retângulo. Uma criança deve virar uma das cartelas e verificar se a sílaba corresponde ou não à formação de uma das palavras do seu tabuleiro. Caso não corresponda, a cartela será devolvida à mesa no mesmo lugar em que foi retirada e será a vez do próximo jogador. O jogo termina assim que uma das crianças montar todas as palavras do seu tabuleiro.





<b>Nome do objeto lúdico:</b> Pula-pula
<b>Classificação COL:</b> Jogos de Regra – Endereço e Esporte
<b>Descrição do objeto lúdico:</b> Bastões
<b>N.º de peças:</b> 20
<b>Fabricante:</b> Artesanal
<b>Faixa etária recomendada:</b>
<b>Análise-categoria COL:</b> Este jogo deve ser realizado coletivamente estimulando a sociabilidade, a análise de regras, a agilidade, destreza, coordenação motora, concentração.
<b>Objetivo:</b> Cumprir a tarefa antes da equipe adversária
<b>Modos de jogar:</b> Formar duas equipes, que se posicionam em duas filas paralelas. A dois metros à frente de cada fileira, demarcar uma linha de partida e colocar dez bastões, a uma distância de 50 centímetros uns dos outros. Ao ser dado o sinal, autorizando o início, a primeira criança de cada equipe, saem pulando os bastões somente com um pé e retornam pulando com os dois. Ao chegar, bate na mão do próximo colega e vai para o final da fila. A próxima criança sai e retorna da mesma maneira, e assim sucessivamente. A equipe vitoriosa será aquela cujo aluno que iniciou retornar primeiro a seu lugar de origem.

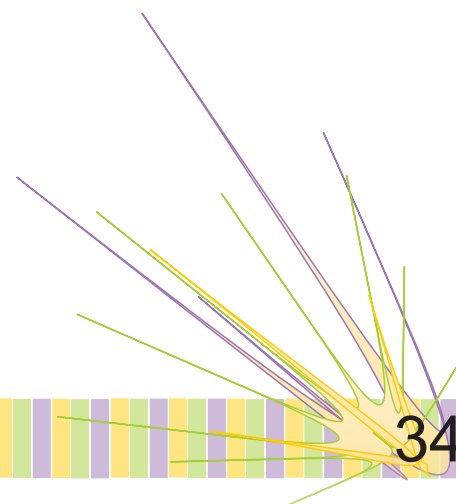




### **Modo de jogar:**

Sortear uma carta e, sem olhar para figura, colocá-la na área reservada na cinta com o desenho para frente para que todos vejam. Caso o jogador olhe o desenho, ele deve sortear outra carta! Se os participantes desejarem jogar mais de uma rodada, devem seguir a mesma preparação. O jogador mais novo começa a partida. O próximo a jogar será o participante à sua esquerda. Na sua vez, o jogador deve jogar o dado e seguir as instruções. Após o término da sua jogada, o jogador tira a cinta da cabeça e passa para o próximo jogador. O dado sorteará o jogador que irá fazer a mímica e o jogador que está usando a cinta deverá adivinha. Exemplo: Se o dado sortear a cor amarela, o jogador dono do peão com a mesma cor deve fazer a mímica do que está escrito na carta durante um tempo de 30 segundos. Se o jogador adivinhar, os dois andam uma casa no tabuleiro. Se o dado sortear a cor do próprio jogador que está usando a cinta ou uma cor que ninguém tenha escolhido, ele poderá escolher alguém para fazer a mímica, em até 30 segundos, do que está escrito na carta. Se o dado sortear o lado multicolorido, todos os outros jogadores devem fazer a mímica – ao mesmo tempo – da carta para o jogador que está com a cinta adivinhar em até 30 segundos. Se o jogador adivinhar, tanto ele como quem fez (ou fizeram) a mímica andam uma casa no tabuleiro. Caso contrário, nada acontece e será a vez do próximo. Se cair no lado escrito “passe a vez”, ele perde a vez e será a vez do próximo. Na sua vez, o jogador que está usando a cinta pode trocar a carta até três vezes, dentro do tempo permitido de 30 segundos. Para marcar o tempo, pode-se usar o auxílio de um relógio ou cronômetro (não inclusos). Quem chegar antes ao final do tabuleiro é o grande vencedor! É importante a presença de um adulto para orientar a criança que ainda não sabe ler, para dizer o que ela deve imitar aos amigos.

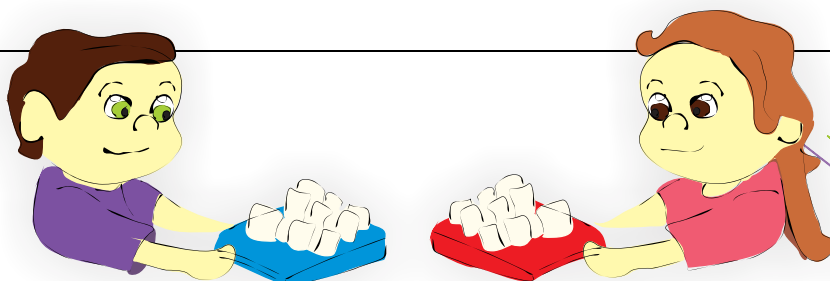
<b>Nome do objeto lúdico:</b> Genius
<b>Classificação COL:</b> Jogos de Regra – Combinação
<b>Material preponderante:</b> Um computador programado para brincar com milhares de sequências e combinações diferentes, com quatro níveis de habilidade. Para desafiar seu poder de concentração em um jogo para uma duas ou mais pessoas.
<b>Fabricante:</b> Estrela®
<b>Faixa etária recomendada:</b> A partir de 6 anos
<b>Análise-categoria COL:</b> O jogo pode ocorrer de forma individual, na qual o participante desafiará a si mesmo, ou coletiva, estabelecendo-se uma competição entre os jogadores. Sua tarefa provoca o poder de concentração, faz apelo à memória auditiva e visual, requer a capacidade de coordenar a percepção visual e a ação da mão, desenvolvendo e aprimorando esses aspectos na ação do jogo.
<b>Objetivo:</b> Repetir uma sequência de sinais simultaneamente visuais e sonoros emitidos pelo aparelho.
<b>Modos de Jogar:</b> <b>JOGO I – GENIUS COMANDA</b> <b>UM JOGADOR:</b> Repetir as sequências de luzes e sons, que vão ficando cada vez mais longas e mais rápidas. <b>DOIS OU MAIS JOGADORES:</b> Ser adversário do Genius, ou estabelecer uma competição entre os jogadores repetindo as sequências emitidas pelo aparelho.  <b>JOGO II – O JOGADOR INVENTA</b> <b>UM JOGADOR:</b> Testar a memória, vendo do que ela é capaz, repetindo a sequência inventada pelo próprio jogador. <b>DOIS OU MAIS JOGADORES:</b> Repetir a sequência feita pelo jogador que o antecedeu. Cada participante aumentará um sinal.  <b>JOGO III – ESCOLHA SUA COR</b> <b>2, 3 OU 4 JOGADORES:</b> Repetir as sequências realizadas pelo aparelho, sendo cada jogador responsável por apenas uma cor.



<b>Nome do objeto lúdico:</b> Pula-pula
<b>Classificação COL:</b> Jogos de Regra – Endereço e Esporte
<b>Descrição do objeto lúdico:</b> Bastões
<b>N.º de peças:</b> 20
<b>Fabricante:</b> Artesanal
<b>Faixa etária recomendada:</b>
<b>Análise-categoria COL:</b> Este jogo deve ser realizado coletivamente estimulando a sociabilidade, a análise de regras, a agilidade, destreza, coordenação motora, concentração.
<b>Objetivo:</b> Cumprir a tarefa antes da equipe adversária
<b>Modos de jogar:</b> Formar duas equipes, que se posicionam em duas filas paralelas. A dois metros à frente de cada fileira, demarcar uma linha de partida e colocar dez bastões, a uma distância de 50 centímetros uns dos outros. Ao ser dado o sinal, autorizando o início, a primeira criança de cada equipe, saem pulando os bastões somente com um pé e retornam pulando com os dois. Ao chegar, bate na mão do próximo colega e vai para o final da fila. A próxima criança sai e retorna da mesma maneira, e assim sucessivamente. A equipe vitoriosa será aquela cujo aluno que iniciou retornar primeiro a seu lugar de origem.



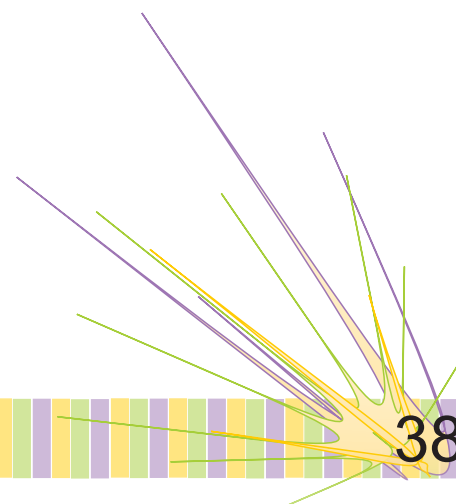
<b>Nome do objeto lúdico:</b> Cara-a-Cara
<b>Classificação COL:</b> Jogos de Regra – Reflexão e Estratégia
<b>Descrição do objeto lúdico:</b> 2 tabuleiros, 48 molduras plásticas, 1 folha com 48 cartas, 24 cartas para adivinhação e 4 pinos marca pontos
<b>N.º de peças:</b> 127
<b>Fabricante:</b> Estrela®
<b>Faixa etária recomendada:</b> A partir de 6 anos
<b>Análise categoria COL:</b>
<b>Objetivo:</b> Descobrir quem é a cara do adversário
<p><b>Modo de jogar:</b></p> <p>Cada jogador escolhe um tabuleiro e o coloca com todas as caras levantadas e viradas para si. A seguir, cada um pega uma carta azul sem que o outro jogador veja, pois será a CARA que o adversário terá que adivinhar, e a coloca na fenda do tabuleiro. Após decidir quem iniciará a jogada, cada jogador deverá fazer perguntas, uma por vez, ao outro para tentar adivinhar qual é a CARA. Essas perguntas deverão ser sobre características da CARA. O jogador deve evitar responder demais, dizendo apenas SIM ou NÃO, ou poderá ajudar o adversário. De acordo com a resposta do adversário, o outro jogador descartará suas caras que não têm a característica perguntada. NÃO é permitido perguntar ao adversário se a cara é homem ou mulher na primeira rodada. Esta pergunta só poderá ser feita a partir da segunda rodada. Vence a partida quem descobrir quem é a cara do adversário. Após cinco partidas, quem tiver vencido a maioria será o grande vencedor.</p> <p><b>Obs.: <u>CARA A CARA AVANÇADO</u></b></p> <p>Quem já estiver craque em descobrir as caras, pode deixar a brincadeira mais difícil. Cada jogador tenta adivinhar duas caras ao invés de uma só. O jogo fica mais emocionante, pois, para poder abaixar molduras, o adversário terá que dar respostas negativas. Exemplo: um jogador pergunta se a cara tem olhos castanhos. Se o adversário responder que SIM, ele não pode abaixar nenhuma moldura, pois pode ser que a segunda cara não tenha olhos castanhos e, se abaixar as que não têm olhos castanhos, provavelmente, não adivinhará as duas caras. Se o outro jogador responder que NÃO, então, pode-se abaixar todas aquelas caras que não tiverem olhos castanhos, pois nenhuma das duas caras têm olhos castanhos.</p>



<b>Nome do objeto lúdico:</b> Vira-letras
<b>Classificação COL:</b> Jogos de Regra – Azar
<b>Descrição do objeto lúdico:</b> Contém um tabuleiro, um dado e discos de letras
<b>N.º de peças:</b> 66
<b>Fabricante:</b> Estrela®
<b>Faixa etária recomendada:</b> A partir de 6 anos
<b>Análise-categoria COL:</b> Um jogo coletivo para dois jogadores ou mais, que auxilia no processo de alfabetização e de socialização da criança, bem como no aprendizado ao respeito a regras pré-estabelecidas. Além disso, estimula a concentração, o raciocínio e a memória.
<b>Objetivo:</b> Ficar com o maior número de letras.
<b>Modo de jogar:</b>  Sortear quem começa o jogo, que será seguido pelos outros jogadores à esquerda. Na sua vez, cada jogador deverá jogar o dado e virar o mesmo número de discos para cima aleatoriamente, não precisando estar um do lado do outro ou seguir a ordem. Então, será necessário tentar formar alguma palavra com, pelo menos, duas letras das que você tiver viradas. Se conseguir, tirar as letras da palavra formada do tabuleiro, pegando-as para si. E virar as letras usadas para baixo novamente. Só é permitido formar uma palavra em cada rodada. Por isso, quanto maior a palavra, melhor.  DICA: Ficar de olho nas letras que os adversários virarem para baixo de novo e procurar guardar o lugar em que elas estão para virá-las quando for preciso para formar uma palavra. <b>PALAVRAS ILEGAIS</b> Não é permitido formar as seguintes palavras: nomes próprios, palavras com hífen, abreviações e símbolo. Quando ninguém mais conseguir formar palavras com as letras que restarem no tabuleiro, o jogo termina.  Obs.: Pode-se desafiar uma palavra adversária se achar que ela está errada ou é ilegal. Para checar, consultar o dicionário. Se a palavra estiver certa e for legal, o adversário fica com as letras e sua vez termina normalmente. Caso contrário, o adversário vira todas as letras para baixo e termina a vez dele.



<b>Nome do objeto lúdico:</b> Quizz da criançada
<b>Classificação COL:</b> Jogos de Regra – Questões e Respostas
<b>Descrição do objeto lúdico:</b> Jogo composto por 1 tabuleiro, 50 cartas com dicas, 6 peões
<b>N.º de peças:</b> 57
<b>Fabricante:</b> Artesanal
<b>Faixa etária recomendada:</b> 6 anos
<b>Análise-categoria COL:</b> Este é um jogo coletivo no qual podem participar de 2 até 6 jogadores ou por 2 até por 6 equipes. Permite o desenvolvimento do raciocínio, atenção, concentração, levantamento de hipóteses e seleção de informações. Além disso promove a socialização e a capacidade de compreender e respeitar regras. Permite a aquisição ampliação de conhecimentos gerais e estimula a memória.
<b>Objetivo:</b> Ser o primeiro jogador ou a primeira equipe a levar o respectivo peão é o espaço marcado “chegada”. Colocar as cartas devidamente embaralhadas, viradas para baixo. Essas cartas terão quatro dicas que indicarão sua identidade. Exemplo: 1) animal mamífero, 2) vive na África, 3) tem a pele malhada, 4) é o animal mais alto existente (girafa). Cada jogador escolhe um peão e coloca-o no espaço do tabuleiro onde está marcado “SAÍDA”. Os jogadores decidem entre si quem começará o jogo. Um adulto deverá ser o mediador e lerá as dicas das cartas para os jogadores. Um a um, cada jogador deverá escolher uma carta e a partir das dicas lidas, tentar acertar a identidade da carta. Caso o jogador não queira dar ou errar o seu palpite, ele simplesmente passa a vez ao jogador à sua esquerda.
<u>Pontuação</u> Se o palpite for correto, o peão do jogador deverá avançar da seguinte forma: 1 dica: avançar 4 casas; 2 dicas: avançar 3 casas; 3 dicas?: avançar 2 casas e 4 dicas avançar 1 casa. Vence o jogador que cruzar a linha de chegada em primeiro lugar.





# C.O.L. Classement des Objets Ludiques (KOBAYASHI, 2009)

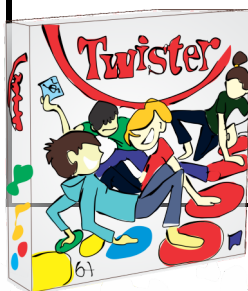
Quadro





<i>Brinquedos para jogos de Exercícios</i>	Despertar sensorial	Atividades sensoriais, sonoras, visuais, tátil, sinestésica repetida pelo prazer de obter resultados imediatos, por exemplo, os tapetes de sensações nos quais os bebês tocam vários objetos e está atento aos resultados	E-sen
	Motricidade	Atividades motrizes que implicam corpo na totalidade, por exemplo, bola de tecido.	
	Manipulação	Atividades repetidas por prazer e implica as funções motrizes das mãos: agarrar, pegar, apertar, bater, lançar, enfileirar, empilhar, enfiar, como as bancadas para encaixar pinos, rosquear, encaixar, etc	E-man
<i>Brinquedos para jogos simbólicos</i>	Jogos de papéis	Objetos utilizados para imitar personagens, animais, situações, eventos e os quais são proporcionais ao tamanho do jogador, por exemplo, a maleta do doutor	S-pap
	Jogos de encenação	Aqueles que têm figuras e acessórios utilizados para produzir uma cena específica, ações, situações ou eventos sem cenários estabelecidos. Esses objetos colocam o jogador em situação de dirigir a cena, a brincadeira( Barbie e seus acessórios)	S-enc
	Jogos de representação	Aqueles utilizados para representar os objetos, personagens, situações, eventos pelo desenho, modelagem, gravura	S-rep
<i>Brinquedos/Jogos de Acoplagem</i>	Construção(três dimensões)	Peças isoladas que reunidas por diferentes técnicas como superposição, entrelaçamento, formam objetos de três dimensões (Legos	A-con
	Encadeamento(Duas dimensões)	Peças isoladas que reunidas por diferentes técnicas como superposição, entrelaçamento, formam objetos de duas dimensões ( quebra- cabeças)	A-enc

*Jogos de Regras*



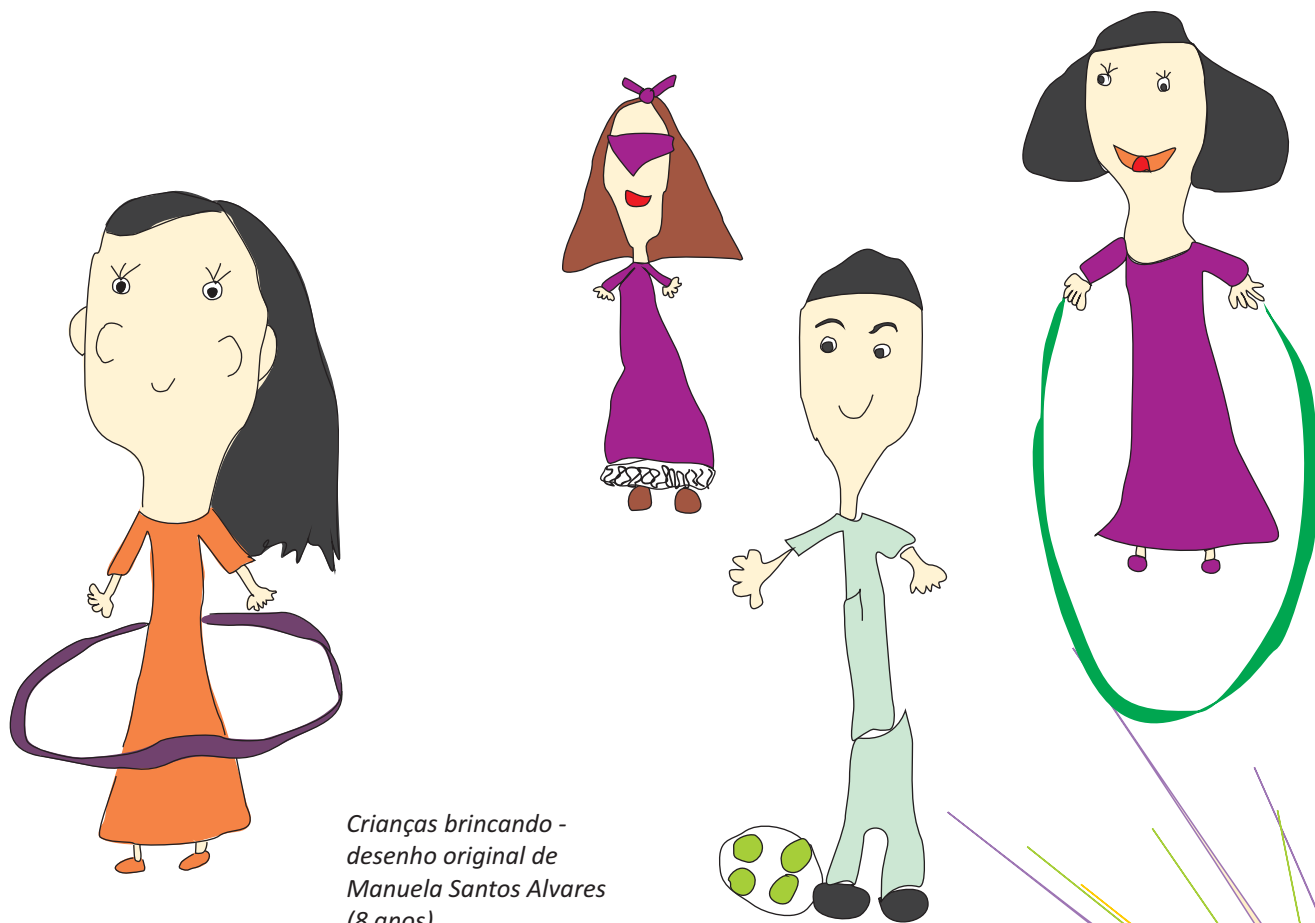
Associação	Jogos de regras em que o procedimento lúdico, consiste em reunir, aproximar, comparar conforme critérios pré-definidos (loto, dominó, memória)	R-ass
Percurso	Jogos de regras em que o procedimento lúdico consiste na manifestação de pensamentos e sentimentos por meio de gestos, mímicas, palavras, escrita, desenho ou todas as formas de expressão, anteriormente citadas	R-per
Combinação	Jogos de regras em que o procedimento lúdico consiste em estabelecer a relação entre os elementos isolados parecidos ou diferentes com objetivo de reproduzir um conjunto dado ou determinar um novo conjunto	R-com
Esporte/ Endereço	Jogos que implicam na utilização de qualidades físicas ou esportivas para a análise da situação-regra dada (Twister)	R-esp
Reflexão e estratégia	Jogos de regras em que o procedimento lúdico consiste em analisar uma situação ou configuração antes de agir, em fazer escolhas táticas e em colocar em obra um plano de ação	R-ref
Azar	Jogos de regras em que no curso do jogo, o jogador deve tomar decisões em função do acaso (jogo de dados)	R-aza
Questões e respostas	Jogos de regras em que o processo lúdico implica em dar respostas às questões explicitamente formuladas em um grande domínio do conhecimento	R-que
Expressão	Jogo de regras em que o procedimento lúdico consiste na manifestação de pensamentos por gestos, mímicas, palavra, escuta, desenho ou todas as formas de expressão anteriormente citadas	R-exp



## Referências

- BOMTEMPO, E. A brincadeira de faz-de-conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. – 5. ed. – São Paulo: Cortez, 2001.
- BRASIL, Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: vamos brincar de construir as nossas e outras histórias: ano 02, unidade 04/Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional.- Brasília: MEC,SEB,2012.
- \_\_\_\_\_. **Lei Federal nº 11.274.** Brasília. 2005.
- BROUGÈRE, G. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 2001.
- \_\_\_\_\_. Brinquedos e companhia. São Paulo – SP, 2004.
- FRIEDMANN, A. Linguagens e Culturas Infantis. São Paulo: Cortez, 2013.
- \_\_\_\_\_. O brincar na Educação Infantil: observação, adequação e inclusão. São Paulo: Moderna, 2012.
- GARON, D. La Classification des jeux et des jouets. Le système ESAR. Quebec: Documentor, 1985.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens. Estudos. 4ª ed. – São Paulo, 2000.
- IDE, S.M. O jogo e o fracasso escolar in: KISHIMOTO, T.M. (org.), Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.-5ª Ed – São Paulo: Cortez, 2001.
- KISHIMOTO, T.M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira Thomson Learning. 2003.
- KOBAYASHI, M. C. M. As classificações dos objetos lúdicos. Direcional Educador. Ano 5, n.50, 2009, p. 12-17
- KOBAYASHI, M. C. M. Um início de conversa: os jogos e as brincadeiras na Educação Infantil. In: ANTONIO JUNIOR, W. (org.) **Fases das práticas inovadoras:** da creche aos anos iniciais da alfabetização. Bauru, SP: Canal 6, 2008.p. 19-35
- KOBAYASHI, M.C.M. Brinquedos e Jogos Educativos: que objetos são esses? In: **Conexões sobre didática e formação de professores: discussões para a atualidade.** (Org.). 1. ed. – Curitiba, PR: CRV, 2015. 166 p.
- \_\_\_\_\_. Organização de acervos de brinquedoteca e o uso de brinquedos e dos jogos na formação lúdica. In: Almeida, M.T.P (org). O brincar e a brinquedoteca: possibilidades e experiências. Fortaleza: 2011,p.107-122.
- MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar, Porto Alegre: Artmed, 2005.
- MOYLES, J. R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. Porto alegre: Artmed, 2002.
- MRECH, L. M. O uso de brinquedos e jogos na intervenção psicopedagógica de crianças com necessidades especiais. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 11ª ed. São Paulo, Cortez, 2008.
- PÉRINO, O. Classement simplifié des jeux et jouets selon les procédés ludiques. France – Lyon: Quaid es Ludes, 2002.
- PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro, 2009.
- REZENDE, M. A. R. et al. **EDUCAÇÃO DO CORPO E DO MOVIMENTO – EAD 296:** Projeto: Jogos Recreativos e Sensoriais. 2014. Disponível em: <<http://educainfantilblog.blogspot.com.br/2014/03/projeto-jogos-recreativos-e-sensoriais.html>>. Acesso em: 02 fev. 2016.
- ROJAS, J. Jogos, brinquedos e brincadeiras: a linguagem lúdica formativa na cultura da criança. Campo Grande: UFMS, 2007.
- SOMMERHALDER, A.; ALVES, F. D. Jogos e a Educação da Infância: muito prazer em aprender. Curitiba:CRV, 2011.
- VASCONCELOS, M. S. Ousar brincar. In: ARANTES, V.A. (org.) **Humor e alegria.** – São Paulo: Summus, 2006.

Eu tenho 8 anos me chamo  
manuela e gosto de brincar  
de corrida, pique-esconde e  
Pega-Pega pois gosto de correr  
apesar de não ser rápida.



Crianças brincando -  
desenho original de  
Manuela Santos Alvares  
(8 anos)

