

Implantação de sistema de organização e classificação de brinquedos e jogos: a experiência do LABORATÓRIO DE BRINQUEDOS E DE MATERIAIS PEDAGÓGICOS – Labrimp

Maria do Carmo Monteiro Kobayashi (UNESP – FC); Tizuko Morchida Kishimoto (USP – FE); Silvana Aparecida dos Santos (USP – FE)

Encontramos, com freqüência, espaços de brincar/jogar montados por adultos para crianças em diferentes locais: cinemas, supermercados, shopping, lojas entre outros. Esses espaços mais do atender ao desejo das crianças naquilo que lhes é natural, a atividade lúdica, é também uma comodidade para os pais.

Esses espaços são recentes, e seus precursores foram as brinquedotecas, inicialmente, criadas para o empréstimo de brinquedos e jogos, com denominações que variam de acordo com suas origens: lekotetks – Suécia; toys libraries – países de língua inglesa; ludothèque, na França; ludotheche – Itália; ludotecas – Portugal e nossas conhecidas brinquedotecas, criadas em sua maioria após a segunda metade do século XX (FRIEDMAN, 1992). Na Europa, principalmente na França, uma rede de ludothèques atende aos mais diferentes interesses, mas predominantemente serve às crianças, permitindo que interajam com outras crianças e com seus parentes; e aos adultos, que têm nesses espaços locais de divertimento, troca de amizades e empréstimos de objetos lúdicos.

As brinquedotecas são criadas para atender às necessidades dos seus usuários – crianças e adultos. Assim podemos imaginar que várias são as suas possibilidades, dentre as quais podemos citar: de comunidades, de bairros, escolares, hospitalares, clínicas, para portadores de necessidades especiais, em centros culturais, espaços de lazer, para testes de brinquedos e jogos e em universidades.

No Brasil, a maior parte das brinquedotecas está nas escolas, principalmente na educação infantil, pois na falta de brinquedos e jogos em número e qualidade suficiente para atender a todas as salas de aula, criam-se espaços destinados ao acervo da escola, os quais atenderão a todos os seus alunos. Assim, surgiram as brinquedotecas escolares, em que, freqüentemente, não há o estabelecimento de critérios para uma classificação ou qualquer tipo de sistematização que fundamente a organização.

Como fuga ao espaço de brincar/jogar montado nas escolas, em 1995, foi criado o LABRIMP, um laboratório de brinquedos e materiais pedagógicos, que surgiu com o propósito de:

- Dinamizar os canais de contato, execução e avaliação de brinquedos e materiais pedagógicos pelos alunos e docentes da Faculdade de Educação/USP;

- Criar um acervo de material pedagógico, visando a sua classificação e utilização;
- Criar um acervo de brinquedos para a constituição de uma brinquedoteca circulante;
- Criar um acervo de materiais de sucata para a confecção de brinquedos e materiais pedagógicos;
- Desenvolver e promover o conhecimento e a análise de brinquedos e materiais pedagógicos dentro de áreas de interesse por intermédio de cursos e conferências;
- Promover atividades diversas como prestação de serviço a comunidade;
- Criar uma oficina de brinquedos e materiais pedagógicos;
- Implementar subprojetos de trabalhos vinculados ao LABRIMP que envolvam alunos e professores e
- Manter intercâmbio com diferentes instituições no sentido de promover a pesquisa, o estudo, difusão e a elaboração de brinquedos e materiais pedagógicos. (LABRIMP, 2009)

Desde sua criação, o Labrimp trouxe uma visão diferenciada e de vanguarda. Para além de um espaço com um acervo à disposição dos seus usuários, despontou como um pólo de pesquisa, formação de educadores unindo a teoria e a prática, que pode ser observado diuturnamente com as visitas agendadas de grupos de crianças advindas de diferentes escolas, tornando-se assim um espaço de pesquisa e de potencialização a inovações. O LABRIMP é composto da brinquedoteca aberta a visitas agendadas, um acervo referencial de material pedagógico e bibliográfico, o acervo de jogos e brinquedos para empréstimo e o Museu do brinquedo.

Nossas pesquisas estão centradas no acervo de empréstimo do laboratório, pois a sua manutenção requer uma série de cuidados e tarefas, entre elas: controle dos objetos com a catalogação para o acompanhamento de entradas e saídas, organização e manutenção física do acervo, elaboração de fichas de cada objeto do acervo, reposição de peças e renovação do acervo em função dos lançamentos e das novas aquisições. Essas ações, no entanto, têm um centro crítico: como organizar e classificar um acervo de objetos tão diversos?

A organização dos objetos lúdicos em categorias pode ocorrer de diversas formas. Tal diversidade e a variedade ilimitada foram apontadas por Roger Caillois (2003), como um fator que poderia levar a desistência em se descobrir um princípio de ordem para agrupar esses objetos com um número restrito de categorias bem definidas. A tentativa de realizar tal feito vem de longa data, François Rabelais (1494-1553), escritor francês do século XVI, publicou uma sátira à educação escolástica por meio da história de Pantagrue, filho do gigante Gargântua, no mesmo período em que Pieter Brueghel (1525?-1569), "O Velho", brinda-nos com a obra *Jogos infantis*, na qual retrata como Rabelais um rol de brinquedos e jogos.

Caillois agrupou os jogos em 4 categorias: *Agôn*, (de *agonos* – sem limites), jogos nos quais vence o melhor por suas habilidades físicas ou intelectuais; *Alea*, jogos em que a sorte é o fator determinante do vencedor, o destino é o artesão da vitória; *Mimicry* jogos em que o mimetismo, a fantasia é a alma do jogo, o fazer “passar-se por” e, finalmente, *Ilinix* jogos que nos provocam perda momentânea da estabilidade da percepção, ou seja, que ocasionam um pânico temporário.

A classificação de Caillois (2003), nas 4 categorias descritas não foi suficiente para cobrir toda a gama de jogos e, para tanto, elaborou uma complementação em dois pólos antagônicos: *paidia*, que manifesta-se por uma fantasia incontrolada, com o domínio do divertimento quase que unicamente, a improvisação e a descontração; e *ludus*, quando há uma tendência oposta em alguns aspectos, como por exemplo, a vontade de se subordinar às correções arbitrárias, o gosto pela dificuldade, complementada por uma enorme dose de paciência, habilidade e engenho. Seus estudos estão ligados ao universo adulto, mas podem ser aplicados ao universo infantil, como veremos o século XX será de suma importância para se entender a criança, o seu mundo e os objetos lúdicos.

O estudo da infância e da criança, no século XX, marcado pelos avanços em diversas áreas (Antropologia, História, Medicina, Pedagogia, Psicologia, Sociologia entre outras), destacou os objetos que a cercavam como ponto importante. O universo infantil, até então desconhecido, tem os brinquedos e jogos apontados por Freud, Klein, Piaget, Vygotsky, Wallon, Winnicott entre outros, como parte fundamental.

O surgimento das brinquedotecas, locais, por excelência, onde estão os brinquedos e jogos, trouxe uma preocupação a mais na área da ludicidade: como organizá-los? Nesse sentido, tomamos dois pesquisadores, André Michelet e Denise Garon, que serão determinantes para a escolha de formas de organização dos brinquedos e jogos em todo mundo, e nos norteará na pesquisa dos processos de organização do LABRIMP, que passaremos a relatar.

O Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos – Labrimp, da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo – FEUSP adotou, ao longo de sua história, diferentes sistemas de classificação de brinquedos e jogos na organização de seu acervo de materiais. Tais classificações, apesar de não possuírem registros formais, serviam como meio eficiente de organização do acervo por um tempo determinado, porém logo exigiam reformulações e/ou adaptações, dado o crescimento do acervo de brinquedos e jogos do laboratório e as diferentes demandas de seus usuários.

As formas anteriores de classificar e organizar os brinquedos e jogos do acervo

foram, no entanto, baseadas no ICCP, sistema de classificação proposto por André Michelet (1996, p. 159-172) quando na vice-presidência do *International Council for Children's Play* - ICCP, organização da qual, inclusive, origina-se a sigla que passa a nomear o sistema.

Para Michelet (1996, p. 162), “[...] o jogo é fonte de alegria, de equilíbrio e de desenvolvimento” e seus objetivos ao propor uma classificação para os jogos era o de oferecer uma “ferramenta de trabalho educacional ou de ação social” pragmática, ou seja, simples e genérica. A intenção seria a de que tal classificação fosse aplicada com base, em primeiro lugar, no objeto, ou seja, no brinquedo e no jogo, e em segundo, no que a criança faz com tal objeto, pois para esse pesquisador (1996, p.158) “[...] esse caminho se baseia, portanto na observação direta, apóia-se no uso cotidiano. [...]”.

Os critérios utilizados para a criação do sistema ICCP se relacionam com o valor funcional do brinquedo (qualidades dos brinquedos como objeto); com o valor experimental (possibilidades oferecidas à criança pelo brinquedo); com o valor de estruturação (conteúdo simbólico do brinquedo que atua no desenvolvimento da personalidade da criança) e com o valor de relação (estabelecimento de relação criança-criança/criança-adulto/criança-regras). A partir desses pressupostos, são estabelecidos “esquemas de análise” dos brinquedos/jogos baseados em diferentes critérios:

- Categorias/classes: brinquedos/jogos para primeira idade; de descoberta e compreensão; de descoberta da personalidade; criativos; esportivos; de sociedade
- Idade média da utilização: primeira idade (0-15 meses); maternal (15 meses-3 anos); pré-escolar (3-6 anos); escolar (6-12 anos); adolescência (12-16 anos)
- Áreas constituintes da personalidade da criança: sensório-motor; inteligência; afetividade; criatividade; sociabilidade

A idéia do ICCP é a de cruzar esses critérios de forma a estabelecer, segundo as especificidades dos jogos e brinquedos, a relação entre a faixa etária, desenvolvimento da personalidade e as categorias de brinquedos.

Em 1993-94, o LABRIMP adotou como sistema de classificação e organização de seu acervo de brinquedos e jogos o esquema de cores proposto no ICCP:

- Vermelho: brinquedos para primeira idade, brinquedos para atividades sensório-motoras
- Azul escuro: brinquedos para atividades físicas

- Amarelo: brinquedos para atividades intelectuais
- Verde: brinquedos que reproduzem o mundo técnico
- Azul claro: brinquedos para atividades criativas
- Laranja: brinquedos para relações sociais

A classificação por cores, uma vez que se baseia apenas nas macro-categorias do sistema ICCP, tornou-se insuficiente para as necessidades do laboratório, ora por sua generalidade, ora pela dificuldade no estabelecimento dos limites entre uma categoria e outra – muitos brinquedos e jogos podem ser incluídos em mais de uma categoria.

A partir de 1997-98, segundo Martin (2009), surge, então, a necessidade de reformulação das fichas de controle para os brinquedos e jogos que compunham o acervo do LABRIMP. Criou-se, dessa forma, um sistema/esquema de códigos bastante simples, mas também baseado nos postulados de Michelet e, portanto no ICCP. Essa nova criação, na verdade, foi decorrente de adaptações das quais se originaram novas siglas, tais como: JO – jogos de regras; FC – faz-de-conta; M – brinquedos musicais; FT – fantasia e teatro; etc.

A partir de 2000, as tentativas de classificação de brinquedos e jogos restringiram-se à parte do acervo destinada ao empréstimo, ou seja, à parte circulante dos brinquedos e jogos do laboratório.

Diante desse breve quadro acerca do percurso histórico dos sistemas de classificação e organização de brinquedos e jogos utilizados no LABRIMP, podemos perceber que implantação do ICCP não pôde ser concluída integralmente em nenhuma das tentativas. Certamente, esse fato deve-se a diferentes causas, dentre elas o constante crescimento e rotatividade do acervo de brinquedos e jogos, a ausência de apoio especializado para a efetivação do processo e a rotatividade da equipe, que, formada em grande parte por bolsistas substituídos a cada ano em decorrência da demanda de bolsas oferecidas. Porém, é importante ressaltar que as dificuldades relacionam-se também ao próprio sistema de classificação escolhido como base, ou seja, o ICCP.

Estamos diante, então, de um sistema de classificação de brinquedos e jogos que, apesar de se pretender pragmático e simples, desdobra-se em inúmeras divisões e categorias, o que torna o trabalho real de organização de acervos de brinquedos/jogos bastante confuso e complicado, por exigir um conhecimento aprofundado acerca de teorias, sobretudo do campo da psicologia, correndo-se o risco de chegar a um resultado bastante subjetivo em relação às categorias de classificação estabelecidas.

A última tentativa de classificação iniciada nos brinquedos/jogos do acervo de empréstimo do LABRIMP, baseada no ICCP, não considerava todas as nuances no sistema proposto por Michelet. Ao contrário, o que houve, de fato, foi a “criação” de uma adaptação baseada no ICCP que se adequasse à realidade das necessidades do projeto.

Dada à dificuldade da implantação dessa classificação e, de certa forma, da ineficiência dela para os fins do acervo de empréstimo, o trabalho foi suspenso em prol da possibilidade de aplicação de um novo sistema de organização e classificação: o sistema C.O.L., *Classement des objets ludiques*, proposto por Kobayashi (2009).

Inicia-se, assim, em 2009, a implantação do C.O.L. no acervo de brinquedos/jogos de empréstimo do LABRIMP com o objetivo principal de aperfeiçoar o sistema de empréstimo de brinquedos/jogos, serviço esse oferecido pelo laboratório com o objetivo de atender à comunidade (infantil e adulta), contribuir para a formação de educadores e servir às crianças que freqüentam a brinquedoteca do laboratório. A re-organização e re-classificação dos brinquedos/jogos levaria à ampliação do trabalho lúdico desenvolvido em torno do sistema de empréstimo de brinquedos/jogos do laboratório, pensando ainda no maior alcance da divulgação com a digitalização do o acervo já segundo o C.O.L.

O C.O.L., segundo Périno (2002), criadora do C.O.L. e diretora do Quai des Lude (Centro de formação dos jogos e brinquedos) em Lyon, na França, com três décadas de atuação na área da ludicidade, esse sistema de classificação é um utensílio que permite aos profissionais, interessados em conhecer e utilizar objetos lúdicos como um instrumento para crianças e adultos, organizar e identificar brinquedos e jogos de forma simples e coerente. O C.O.L. responde a três preocupações principais: simplicidade de utilização, ganho de tempo e valorização dos objetos lúdicos.

Périno (2002) afirma que a partir de sua atuação na organização de espaços para brincar\jogar envolvendo arrumar, colocar em classes, organizar espaços e objetos lúdicos e a formação de profissionais para atuar com público em diferentes idades e espaços, decidiu conhecer e levar para a França o ESAR, um sistema de classificação dos jogos e brinquedos, criado em 1982, pela canadense Denise Garon, em sua tese de doutorado, que teve por base a teoria do jogo de Jean Piaget, mais precisamente centrada na obra *A Formação do Símbolo na criança* (1990).

Garon (1985, 1992), tomando da teoria piagetiana as categorias evolutivas do jogo: E – exercício, S – símbolo, A – acoplagem ou construção e R – regras (o que deu o nome ao sistema ESAR), elaborou 4 facetas (A, B, C e D), sendo a primeira, Faceta A, relativa à teoria piagetiana; a FACETA B, às condutas cognitivas; a FACETA C, às

habilidades funcionais; e a FACETA D, às atividades sociais. As facetas A, B, C e D são divididas em subcategorias que utilizam palavras-chave, idéia decorrente das ciências documentais. Posteriormente, foram incluídas outras duas facetas: FACETA E, relacionada às habilidades de linguagem e a FACETA F, relativa às condutas afetivas publicadas (GARON, 2002).

As dificuldades encontradas na formação dos ludotecários na organização da ludoteca (Ludothèque do Quai des Lude) e na análise de brinquedos e jogos para a publicação anual da revista *Le ludoscope*, que analisa uma série de brinquedos e jogos, levaram Périno a refletir, em 1997, sobre a necessidade de revisão no ESAR. Assim, surgiu o C.O.L. – *Classement des objets ludiques*, uma grade que foi criada para atender às necessidades de escolas, centros sociais, centros de lazer, creches, casa de crianças e outros espaços que reservam um lugar para o jogo e o brinquedo.

O referencial teórico adotado no C.O.L. são os mesmos do ESAR (PIAGET, 1990; GARON, 1985, 1992, 2002), nos quais as atividades do jogo são organizadas conforme as categorias de Piaget (Exercício, Símbolo, Regras e Construção) e a Faceta A do ESAR, porém Périno optou por categorizar os objetos e os materiais lúdicos tais como são apresentados pelos fabricantes, assim recorrendo aos dados da embalagem do brinquedo ou do jogo.

As categorias principais do C.O.L. oriundas dos termos utilizados por Piaget e Garon, assim temos:

- **Brinquedos para jogos de exercício (E)** – esses objetos são utilizados para atividades sensoriais e motrizes para o prazer de obter os efeitos e resultados imediatos, e se apresentam em três subcategorias: **Brinquedos para o despertar sensorial** – são aqueles utilizados nas atividades sensoriais, sonoras, visuais, tátil, sinestésica repetidas pelo prazer de obter resultados imediatos, por exemplo, os tapetes de sensações nos quais o bebê toca vários objetos e está atento aos resultados. **Brinquedos de motricidade** - são aqueles utilizados nas atividades motrizes que implicam o corpo na sua totalidade, por exemplo, bola de tecido. **Brinquedos de manipulação** - são aqueles utilizados nas 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.
- **Brinquedos para jogos simbólicos** são os objetos que possibilitam ao jogador

reproduzir ou inventar ações, situações, eventos, cenas de acordo com sua imaginação e que ajudam no conhecimento e na compreensão da realidade. Apresentados em três subcategorias: **Brinquedos de papéis** - são aqueles objetos utilizados para imitar personagens, animais, situações, eventos e os quais são proporcionais ao tamanho do jogador, por exemplo, a maleta do doutor; **Brinquedos de faz-de-conta** – são 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); **Brinquedos de representação** – são aqueles utilizados para representar os objetos, personagens, situações, eventos pelo desenho, modelagem, gravura (Massa de modelagem)

- **Jogos de acoplagem** – são aqueles que os elementos do jogo reunidos compõem um novo conjunto: **Jogos de construção** – peças isoladas que, reunidas por diferentes técnicas, como superposição, entrelaçamento, formam objetos com 3 dimensões (Legos); **Jogos de encadeamento** - peças isoladas que, reunidas por diferentes técnicas, como superposição, entrelaçamento, enfileiramento e que formam objetos com 2 dimensões (quebra-cabeça); **Jogos de experimentação** – jogos cujos elementos isolados são reunidos para a experimentação dos fenômenos químicos; **Jogos de fabricação** - jogos cujos elementos isolados são reunidos para a produção de culinária, artesanato ou artístico (meus colares, meu tear, etc.)

- **Jogos de regras** - comportam um conjunto de convenções e de obrigações que os participantes se submetem, trata-se freqüentemente dos jogos coletivos, com uma variedade de subcategorias que a própria nomenclatura aponta o objetivo: Jogos de associação (loto, dominó, memória etc), de percurso, de expressão, de combinação, de endereço e esporte, de reflexão e estratégia, de azar e de questões e respostas.

Apresentamos a seguir os modelos criados e adotados para o acervo do LABRIMP (KOBAYASHI, SANTOS, KISHIMOTO, 2009):

NOME DO OBJETO LÚDICO:	CLASSIFICAÇÃO C.O.L.:
Nº Exemplares:	
Foto:	
DESCRIÇÃO DO OBJETO LÚDICO:	
Material preponderante:	
Nº peças:	
Outras Informações:	
FABRICANTE:	
FAIXA ETÁRIA (Recomendada):	
ANÁLISE (CATEGORIA C.O.L.):	
OBJETIVO/POSSIBILIDADES DE USO:	
COMPETÊNCIAS REQUISITADAS E INTERESSES SUSCITADOS:	

Figura 1 - Modelo de ficha-guia para a catalogação de jogos e brinquedos.

Bolofa (Linha Bebê)



Descrição do Objeto Lúdico

Material Preponderante: Borracha

Nº peças: peça única (desmontável em 4 partes)

Outras Informações: Atóxico, macio, lavável, cantos arredondados, suavemente perfumado

Fabricante: Toyster

Faixa etária recomendada: a partir de 6 meses

Análise (Categoria COL)

Objeto Lúdico para jogos de exercício de manipulação

Objetivos/Possibilidades de Uso

Manipular, pegar, morder, montar, desmontar

Competências/Interesses

"Acompanha o desenvolvimento do bebê. Chama a atenção pelas cores"

Página 2

Figura 2 - Modelo de ficha de catalogação de brinquedos (versão digitalizada).

C.O.L - Classement des Objets Ludiques			Código
Brinquedos para jogos de exercício	Despertar sensorial	atividades sensoriais, sonoras, visuais, tátil, sinestésica repetidas pelo prazer de obter resultados imediatos, por exemplo, os tapetes de sensações nos quais o bebê toca vários objetos e está atento aos resultados.	E-sen
	Motricidade	atividades motrizes que implicam o corpo na totalidade, por exemplo, bola de tecido.	E-mot
	Manipulação	atividades repetidas por prazer e implica as funções motrizes das mãos: agarrar, pegar, apertar, bater, lançar, enfileirar, empilhar, enfiar, como as barcas para encaixar pinos, rosquear, encaixar etc.	E-man
Brinquedos para jogos simbólicos	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 (Babie e seus acessórios).	S-enc
	Jogos de representação	aqueles utilizados para representar objetos, personagens, situações, eventos pelo desenho, modelagem, gravura	S-rep
Brinquedos/jogos de acoplagem	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 três dimensões (Legos).	A-enc
	Experimentação	jogos em que os elementos isolados são reunidos para a experimentação dos fenômenos químicos.	A-exp
	Fabricação	jogos em que os elementos isolados são reunidos para a produção de culinária, artesanato ou artístico (mais colares, meu tear, etc).	A-fab
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
	Percursos	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 elementos isolados parecidos ou diferentes com o 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 após 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	jogo de regras em que o procedimento lúdico implica em dar respostas às questões explicitamente formuladas em um grande domínio do conhecimento.	R-qr
	Expressão	jogo de regras em que o procedimento lúdico consiste na manifestação de pensamentos por gestos, mímicas, palavras, escrita, desenho ou todas as formas de expressão anteriormente citadas.	R-exp

Figura 3 – Tabela de Códigos e Cores do Sistema C.O.L

A implantação de um sistema de organização em um acervo demanda o planejamento de uma série de ações, entre elas: o preparo do grupo técnico, que vai atuar, controle de empréstimos e sua devolução, elaboração de fichas de controle, manutenção do acervo, higienização e reposição dos materiais, identificação dos objetos de acordo com os códigos de classificação do novo sistema. As ações necessárias para a implantação e manutenção de um sistema de organização, inclusive do sistema C.O.L. é dificultado, no caso do LABRIMP, pela realidade da estrutura de funcionamento do laboratório, baseado, principalmente, no trabalho de bolsistas, que

são substituídos periodicamente (rotatividade da equipe).

A implantação do C.O.L. no acervo de brinquedos e jogos para empréstimo do LABRIMP, em relação às experiências anteriores, trouxe facilidades no controle e manutenção do acervo, e se tornou uma ferramenta para o acesso aos educadores a dados que podem auxiliá-los na compreensão dos objetos lúdicos preferidos e/ou escolhidos pelas crianças, e a partir desses objetos levantar as habilidades necessárias ao seu uso. Para o laboratório, o C.O.L. se transformou em objeto de pesquisa, pois sabemos que, no Brasil, o LABRIMP é um laboratório de referência para outros laboratórios de pesquisa, instituições educacionais, brinquedotecas, cursos e grupos de educadores, mantendo sempre o compromisso com a formação de educadores, com as demandas infantis e com ludicidade.

Concluímos dizendo que a implantação do sistema C.O.L. no acervo de brinquedos e jogos para empréstimo do LABRIMP contribuiu indiscutivelmente para que os compromissos do laboratório continuem sendo cumpridos de forma satisfatória, além de atestar que a utilização de um sistema de classificação de jogos e brinquedos eficiente e simples, como o C.O.L., é essencial para a otimização do trabalho com objetos lúdicos em diferentes espaços.

As ações de preparo da equipe, o que envolveu bolsistas, coordenadores, alunos que estagiam no Laboratório e os demais membros dos projetos que estão ligados ao LABRIMP, como o Museu do Brinquedo – MEB, os coordenadores do Pontão de Cultura – Ministério da Cultura, que estão sob a coordenação da professora Kishimoto formaram um grupo instigante, que nos levou a elaboração de um manual, em fase de final para publicação, de orientação para aquelas instituições que queiram conhecer e se utilizar do C.O.L.

Salientamos, ainda que no acervo da sala de materiais lúdicos e na brinquedoteca do Centro de Psicologia Aplicada – CPA, UNESP – Campus de Bauru – Faculdade de Ciências, local onde desenvolvemos o projeto de extensão – PROEX – Brincando no CPA, “[...] projeto envolvendo professores e alunos de Pedagogia, Psicologia e Educação Artística tem como objetivo criar um campo de estudo e de ações educativas, interventivas, recreativas e de pesquisas com práticas lúdicas nas suas múltiplas possibilidades.” (KOBAYASHI; KISHIMOTO, 2008), desde 2006, o sistema está sendo apresentado aos bolsistas, voluntários e 30 alunos, que estão no Centro, diretamente envolvidos com os professores nos estágios ou com a recreação nos períodos que antecedem ou posteriores aos atendimentos, bem como quando os adultos são atendidos e não tem com quem deixar as crianças.

Para esses alunos e professores estamos ministrando orientações sobre o

sistema, a teoria base e como utiliza-lo para a controle e manutenção desses espaços.

REFERÊNCIAS

CAILLOIS, Roger. **Les jeux et les hommes**. Paris: Gallimard, 2003.

GARON, Denise. **La classification des jeux et des jouets**. Le système ESAR. Quebec: Documentor, 1985.

_____. Classificação e análise de materiais lúdicos – o sistema ESAR. In: FRIEDMANN, A. (et al.) **O direito de brincar**. São Paulo: Scritta, ABRINQ, 1992. 171-181 p.

_____. **Le systeme ESAR**. Guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection dde jeux et jouets. Paris: Asted et Cercle de la Librairie, 2002.

LABRIMP – **Laboratório de brinquedos e Materiais pedagógicos**. Disponível em: <<http://www.labrimp.fe.usp.br/?action=historico>>. Acesso em: 15 maio 2009.

KISHIMOTO, T. M. (org) **Guia para seleção de brinquedos**: Faixa etária – Funções psicopedagógicas – Fabricantes. São Paulo: LABRIMP/FEUSP/FUND. ORSA, 1997.

KOBAYASHI, M. C. M. Classificação dos objetos lúdicos. **Revista Direcional Educador**. Ano 5, edição nº 50, março/2009, p. 12-15.

KOBAYASHI, M. C. M. ; KISHIMOTO, T. M. . Brincando no CPA: intervenção, educação e recreação através da ludicidade. 2008.

KOBAYASHI, M. C. M.; KISHIMOTO, T. M. Brincando no CPA: intervenção, educação e recreação através da ludicidade. In: **1º Congresso Internacional em Estudos da Criança**. Braga - Portugal: Candeias Artes Gráficas, 2008. v. 1. p. 177-187.

MARTIN, Ruth Elizabeth. Entrevista gravada no LABRIMP, áudio, 45 min., 2009.

MICHELET, André. Classificação de jogos e brinquedos – a classificação ICCP. In: FRIEDMANN, A. (org). **O direito de brincar**. São Paulo: Scritta, 1996. p. 159-172.