



TAXONOMIA DO BRINCAR

O brincar: um campo de estudo de investigação e ação

A revisão atenta da literatura produzida sobre o estudo do jogo no desenvolvimento da criança, expressa em artigos em congressos, revistas da especialidade e projetos de intervenção em múltiplos contextos, permite agrupar linhas próprias de investigação e intervenção social, educativa e terapêutica. Adiantaremos algumas áreas de estudo do jogo especialmente relacionadas com o desenvolvimento da criança:

1 - Fundamentos do Jogo (Fundamentals of Play): procurando responder a questões básicas sobre a compreensão do jogo em função de diversos níveis explicativos através de indicadores biológicos, psicológicos, sociológicos, antropológicos, filosóficos e psicanalíticos. As mudanças ao longo da idade, as diferenças relacionadas com o género e a influência de fatores socioculturais associados ao desenvolvimento da criança são habitualmente as preocupações principais para compreender as diversas formas de manifestação de comportamento lúdico (jogo funcional, jogo simbólico e jogo de regras).

Dimensões:

- **Jogo e Desenvolvimento (Play & Development)**
- **Jogo e Desenvolvimento Motor (Play & Motor Development)**

2 - Jogo e Cultura (Play & Culture): procurando verificar as influências sociais e culturais de brincadeiras e jogos transmitidos ao longo de gerações. Dimensões relacionadas com jogos e brinquedos tradicionais, artesanais, didáticos e industriais. Promoção de atividades lúdicas com significado histórico e cultural em diversos contextos (habitação, escola, comunidade, etc.,).

Dimensões:

- **Jogo e Sociedade Multicultural (Play & Multicultural Society)**
- **Jogo e Arte (Play & Art)**

3 - Jogo e Literacia (Play & Literacy): procurando responder ao efeito do jogo livre ou dirigido nas aprendizagens consideradas socialmente úteis na sala de aula. O jogo pode ter uma utilização pedagógica com uma linguagem universal e um poder robusto de significação nas estratégias de ensino-aprendizagem. A existência de ambientes lúdicos em situações de aprendizagem escolar permite que as crianças obtenham mais facilidade em assimilar conceitos e linguagens progressivamente mais abstratas. Os estudos de investigação, têm demonstrado que a percentagem de crianças que foram estimuladas a partir de contextos lúdicos, obtêm maior sucesso e adaptação escolar de acordo com os objetivos pedagógicos perseguidos.

Dimensões:

- **Jogo e Educação (Play & Education)**
- **Jogo e Aprendizagem (Play & Learning)**

4 - Jogo e Educação Especial (Play & Especial Education): procurando esclarecer o valor do jogo na educação de populações deficientes e com dificuldades de aprendizagem, assim como as questões relacionadas com a acessibilidade e frequência de espaços de jogo. Uma larga quantidade de pesquisas, têm vindo a desenvolver-se sobre a apropriação de brinquedos e equipamentos de jogo em determinadas deficiências (motoras, mentais, sensoriais, etc.). Por outro lado, procura-se igualmente compreender os

comportamentos lúdicos destas populações em diversas dimensões de estudo (jogo social, jogo socio-dramático, jogo de construção, etc.).

Dimensões:

- **Jogo e Educação Especial (Play & Disorders - Special Intervention)**
- **Jogo e Adaptação Psicomotora (Play & Psychomotor Adaptation)**
- **Jogo e Acessibilidade (Play & Accessibility)**

5 - Brinquedos e Ludotecas (Toys & Toy Libraries): procurando estudar o efeito da estimulação do brinquedo (natural, artesanal-tradicional, didático e industrial) no desenvolvimento da criança (motor, cognitivo e social), a definição de taxonomias, a formação de ludotecários e os modelos de funcionamento, animação e implementação de ludotecas. Alguns estudos demonstram como a utilização dos brinquedos na infância é uma parte essencial das “culturas de infância” e importante numa larga quantidade de experiências e aquisições das crianças no seu processo de desenvolvimento.

Dimensões:

- **Jogo e Brinquedos (Play & Toys)**
- **Jogo e Ludotecas (Play and Toy Libraries)**
- **Jogo e Animadores Lúdicos (Play & Playworkers)**

6 - Espaços de Jogo e Segurança (Safety & Playgrounds): procurando estudar a conceção, implementação, animação, manutenção e segurança de equipamentos e espaços de jogo para crianças. Uma larga investigação tem vindo a ser desenvolvida sobre normas de segurança dos equipamentos (superfícies de impacte, “design”, localização, estrutura e função, etc.) e novos modelos de espaços de jogo em função de níveis desejados de estimulação informal do jogo nas suas diversas dimensões (estética, física e motora, sensorial e social). A identificação das preferências e a observação de comportamentos das crianças de acordo com os equipamentos e espaços existentes, são habitualmente estudados em função da cultura e o contexto específico de ação.

Dimensões:

- **Jogo e Espaços de Jogo (Play & Public Playgrounds)**
- **Jogo e Espaços de Jogo na Escola (Play & School Playgrounds)**
- **Jogo e Intervalo Escolar (Play & Recess)**
- **Jogo e Risco (Play & Risk)**
- **Jogo e *Design* (Play & Design)**
- **Espaços de Jogo e Segurança (Safty & Playgrounds)**
- **Materiais Soltos (Loose Parts)**

7 - Planeamento Urbano e Participação Lúdica (Urban Planning and Play Participation): procurando compreender as mudanças e alterações existentes de oportunidades de acesso ao jogo na vida da cidade, os problemas associados aos obstáculos relacionados com a insegurança e o tráfego, assim como a diminuição de espaços de jogo em quantidade e qualidade oferecidos às populações jovens. A política de ordenamento dos espaços de jogo para a infância nas escolas, em zonas habitacionais e em espaços públicos (parques, zonas verdes, etc.) implica uma planificação estruturada na perspetiva da qualidade de vida deste segmento importante da população. Pretende-se desenvolver políticas públicas relacionadas com Cidades Educadoras e Cidades Amigas das Crianças.

Dimensões:

- **Jogo e Políticas Públicas (Play Policies)**
- **Jogo na Cidade (Play & City)**
- **Jogo de Rua (Play Street)**
- **Jogo e Participação (Play Participation)**
- **Jogo e Independência de Mobilidade (Play & Mobility)**

8 - Jogo e Atividade Física (Play & Physical Activity): procurando verificar como evoluem, decrescem ou se mantêm os padrões de atividade física ao longo da vida, através da atividade formal ou informal. Os estudos demonstram uma diminuição de níveis de mobilidade e autonomia das crianças nos meios urbanos e um aumento considerado preocupante de sedentarismo infantil,

comprometendo a vivência de experiências próprias da idade, isto é, o jogo e a atividade física. Parece deduzir-se, pelos estudos já realizados, que a educação para a saúde, procurando fomentar estilos de vida ativa, deve começar na infância a partir de condições de estimulação oferecidas pela comunidade (espaços verdes, espaços de jogo e desportivos, etc.), pelas escolas (espaços de recreio apropriados e ensino da Educação Física e Desporto Escolar) e pelos pais (interação parental). A apreciação das rotinas de vida e a independência de mobilidade de crianças nos meios urbanos permitem concluir que a inatividade física tem vindo a aumentar de uma forma considerável nos últimos anos. O desenvolvimento da qualidade de vida nas sociedades contemporâneas deverá exigir um planeamento urbano adequado ao desenvolvimento de experiências de jogo e aventura para crianças e jovens.

Dimensões:

- **Jogo e Educação Física (Play & Physical Education)**
- **Jogo, Desporto e Comunidade (Play, Sport & Community)**
- **Jogo e Atividade Física (Play & Physical Activity)**

9 - Jogo e Natureza (Play & Natural Learning): procurando compreender os diversos benefícios das experiências e contato com a natureza no desenvolvimento humano. Esta desconexão das crianças acentuou-se nas últimas décadas devido a uma excessiva urbanização e perda de corredores ecológicos. Num momento de grande transição digital, crise climática e energética e necessidade de sustentabilidade do planeta, é necessário criar uma cultura centrada numa consciência ecológica que se deve iniciar nas primeiras idades.

Dimensões:

- **Jogo e Envolvimento (Play & Environment)**
- **Jogo e Aprendizagem Natural (Play & Natural Learning)**
- **Escolas da Floresta (Forest Schools)**
- **Jogo e Espaços Naturais (Play & Natural Spaces)**

10 - Jogo e Cultura Digital (Play & Digital Culture): procurando compreender a rápida e intrigante revolução na introdução de dispositivos digitais que têm vindo a alterar os hábitos de vida de crianças e jovens. Apesar dos efeitos controversos do impacto desta nova realidade no mundo moderno, os equipamentos digitais podem ter uma importância relevante nas culturas lúdicas do ponto de vista de aprendizagem através de experiências lúdicas e acesso a novos conhecimentos e competências.

Dimensões:

- Jogo e Cultura Digital (Play & Digital Culture)
- Jogo e Brinquedos Eletrónicos (Play & Digital Toys)
- Jogo e Desportos Eletrónicos (Play & E-SPORTS)