

## Critérios de selecção:

### BRINQUEDOS

Na sua aquisição deve ter em conta que:

- reúnam as normas de segurança vigentes;
- não sejam sexistas;
- sejam adequados à idade da criança e ao seu momento evolutivo;
- fomentem a comunicação;
- sejam agradáveis aos seus sentidos;
- não sejam bélicos nem violentos.

### VIDEOJOGOS

Na sua aquisição deve contemplar:

- a **qualidade** técnica, educativa e artística do jogo;
- a **quantidade** de videojogos em relação a outro tipo de jogos e brinquedos;
- os **conteúdos** (se são concordantes com a idade);
- as **relações interpessoais** inerentes ao jogo (cooperação, competição);

## Algumas sugestões práticas sobre videojogos



### Conheça os jogos

- Informe-se e conheça o conteúdo do jogo antes de comprar, explicando à criança porque determinados jogos não são adequados;
- Se não estiver familiarizado com o mundo dos videojogos pode sempre frequentar ou solicitar workshops de apoio a esta nova realidade do lúdico;

### Jogue com a criança

- Jogue com a criança ou observe-a a jogar, aproveitando para comentar e esclarecer, promovendo o diálogo e o confronto de opiniões sobre o videojogo;
- Organize jogos e/ou competições em grupo, nos quais as crianças possam explicar as estratégias que utilizam quando jogam, fomentando a partilha entre gerações;

### Acerca da Utilização

- Elabore, em conjunto com a criança, uma lista de regras para a utilização dos videojogos, explicando os motivos da sua decisão e as possíveis sanções;
- Estabeleça limites de tempo de utilização (compare o tempo dispendido face a outras actividades)
- Instale a consola ou o computador numa área visível para que consiga ter sempre a noção do que se está a jogar;
- Assegure-se das condições de iluminação da área de jogo, tamanho do ecrã e postura da criança enquanto joga;

Adaptado de: SANTOS, Leonor (2008) "Brincar e Jogar em Segurança" - comunicação no Workshop "Segurança do Brinquedo", Palmela, 15 de Novembro de 2008



IAC  
Instituto de Apoio à Criança

FOLHETO INFORMATIVO AL N.º1  
Dezembro de 2008

## ANTES DE OFERECER...



Rua Sampaio e Pina, n.º12, r/c  
1070-249 Lisboa  
Tel. 213807300 Fax. 213869199  
Email: iac.ludica@gmail.com

## Antes de oferecer ...

Com o Natal a chegar, somos bombardeados por publicidade aos mais variados tipos de brinquedos. A “brinquedomania” e a sobre-estimulação provocada pelo mercado dito “especializado” tem banalizado e desvirtuado o aspecto fantástico que é o brinquedo, cuja magia deve ser recuperada. Ao querer corresponder às expectativas das crianças, questionamo-nos frequentemente sobre qual o brinquedo ideal.

Os objectos com os quais a criança brinca podem ser desde elementos naturais até sofisticados brinquedos que aparecem em diversos contextos da vida da criança.



### Um brinquedo pode ser encarado como objecto:

- “compensador” do isolamento ou da solidão;
- motivador de autonomia e de partilha;
- de realização, de cooperação e progresso;
- de distração ou de informação.



Na compra de um brinquedo, tenha especial atenção aos materiais, cor, forma, dimensão e funções. Tenha também presente o gosto, o interesse, as habilidades e as limitações da criança para quem compra o brinquedo e, se possível, deixe-a participar na escolha.

É importante a adequação do brinquedo para corresponder às expectativas, às necessidades e ao desenvolvimento real da criança.

O brinquedo, bem escolhido, contribui para um desenvolvimento equilibrado das actividades mentais da criança ao mesmo tempo que lhe dá prazer e alegria indispensáveis à expansão da sua afectividade.

Evitar escolhas fortemente condicionadas por influência da publicidade tendenciosa e pelas estratégias comerciais.

Não é um acessório supérfluo: é essencial e indispensável para as actividades das quais depende o desenvolvimento psíquico, a formação da personalidade e a integração social.



## Os Videojogos

Tal como acontece com a maioria do material lúdico, os videojogos entraram no circuito da comercialização e por isso estão sujeitos aos mesmos erros e excessos que ocorrem com outros materiais.

A magia da reprodução da imagem em movimento veio associar-se a todos os jogos já existentes (estimulação sensorial, aventura, construção, regras).

Através de jogos adaptados à idade da criança, são estimuladas capacidades como o pensamento lógico, a destreza, a capacidade de reacção e concentração, influenciando positivamente o desenvolvimento cognitivo, físico e psicossocial da criança.

### Cognitivo

- Descoberta e construção do conhecimento;
- Reforço de aquisições de forma diversificada;
- Relatividade do erro (com hipóteses de emenda);
- O êxito como sucesso (vencendo etapas);
- Domínios e utilização de várias linguagens simbólicas.

### Físico

- Diversidade de estímulos sensoriais e motores;
- Desenvolvimento da observação, da atenção e da memória;
- Coordenação visual-motora e auditiva-motora;
- Destreza na manipulação de equipamentos electrónicos.

### Psicossocial

- Conhecimento e utilização oportuna de regras;
- Desenvolvimento de Auto-estima e respeito pelos outros;
- Adaptação rápida às situações de mudança;
- Diversidade de opções e responsabilização pelas decisões tomadas;
- Reconhecer a importância da ajuda dada pelos companheiros do jogo.

Segundo a legislação portuguesa, os videojogos não são considerados nem brinquedos, nem jogos, são classificados pela Comissão de Classificação Etária de Espectáculos, segundo critérios definidos a nível Europeu. É importante na aquisição de videojogos ter critérios rigorosos de selecção e ter atenção à **simbologia** presente nas suas embalagens.



Idade recomendada



Aposta



Linguagem obscena



Sexo



Discriminação



Violência



Drogas



Medo