

**UNI-DUNI-TÊ: O ESCOLHIDO FOI VOCÊ!**  
**UM ESPAÇO NÃO FORMAL DE ATUAÇÃO DO PROFISSIONAL DOS**  
**CURSOS DE PEDAGOGIA E EDUCAÇÃO FÍSICA DO UNIFOR-MG**

**Elizabeth Rocha de Carvalho Oliveira**

**Laila Zorkot**

Professoras e pesquisadoras do Curso de Pedagogia do UNIFOR-MG

**Fábio Simão**

**Valéria Leite Praça**

Acadêmicos e pesquisadores do curso de Pedagogia do UNIFOR-MG

**RESUMO**

O presente estudo tem como objetivo analisar os aspectos envolvidos na prática cotidiana de uma Sessão de Brinquedos num estabelecimento comercial de grande porte, situado na região central do município de Formiga-MG. O foco deste trabalho é o levantamento, análise e aplicação dos conhecimentos teóricos e práticos do estudante de Psicologia da Educação atuando num espaço diverso do ambiente escolar. O grande mote da investigação foi promover uma reflexão sobre como o pedagogo e o profissional da Educação Física, estudiosos do brincar e do desenvolvimento infanto-juvenil, podem se tornar agentes interventores no espaço físico de uma loja, onde o brinquedo é comercializado, a fim de tornar essa prática mais educativa e de acordo com os princípios psicopedagógicos que orientam a brincadeira e o processo de desenvolvimento infanto-juvenil.

**Palavras-chave:** Psicologia da educação e do desenvolvimento. Pedagogo. Professor de Educação Física. Brinquedo. Espaço não formal.

**UNI-DUNI-TÊ: THE ONE WAS YOU! A NON-FORMAL AREA OF PERFORMANCE OF**  
**PEDAGOGY AND PHYSICAL EDUCATION COURSES FROM UNIFOR-MG**

**ABSTRACT**

This study aims to analyze the issues involved in the daily practice of a session of Toys in a large shop, located in central region of Formiga-MG. The focus of this work is the survey, analysis and application of theoretical knowledge and practical student of Psychology of Education acting in an area other than the school environment. The main thrust of the research was to promote a reflection on how the teacher and the professional physical education, students of play and development of children and adolescents, may become parties involved in the physical space in a store where the toy is marketed to make this practice more educational and in accordance with the principles underlying the psycho game and development process for children and youth.

**Keywords:** Psychology of education and development. Educator. Teacher of physical education. Toy. No formal space.

# 1 INTRODUÇÃO

O brincar da criança, do nascimento aos seis anos, tem um significado especial para a psicologia do desenvolvimento e para a educação, uma vez que manifesta a forma como a criança está organizando sua realidade e lidando com suas possibilidades, limitações e conflitos, já que, muitas vezes, ela não sabe, ou não consegue, ou mesmo não pode falar a respeito deles.

É brincando que a criança vai construindo as regras sociais e morais, como também vai formando sua autonomia e sociabilidade, processos que muito contribuirão na travessia da infância e adolescência.

Através da brincadeira a criança também elabora progressivamente o luto pela perda relativa dos cuidados maternos, assim como encontra forças e descobre maneiras para enfrentar o desafio de andar com as próprias pernas e pensar aos poucos com a própria cabecinha, assumindo gradativamente a responsabilidade por seus atos.

Por intermédio do brincar, a criança pode ainda desenvolver sua coordenação motora, suas habilidades sociais, visuais e auditivas, seu raciocínio e inteligência. Está comprovado que a criança que não tem grandes oportunidades de brincar e com quem os pais raramente brincam sofre bloqueios e rupturas em seus processos mentais.

O ato de brincar constitui-se, dessa forma, numa poderosa ferramenta de que a criança dispõe para aprender a ser e a viver, uma vez que, nesse processo, brincadeira e imitação andam de mãos dadas, onde a representação do real ganha espaço e contribui para a construção de formas de agir e de pensar cada vez mais elaboradas e lógicas.

Levando-se em conta, mesmo que muito sinteticamente, estas considerações, não se pode deixar de ressaltar também que o brinquedo, por si só, não traz consigo todas estas habilidades que são desenvolvidas na relação que a criança constrói com o mesmo, muitas vezes através da representação, outras vezes mediada por um adulto, uma criança, a professora, etc.

A brincadeira, constituindo objeto de estudo e análise dos estudantes dos cursos de pedagogia e educação física, tem sido alvo de múltiplas investigações por vários estudiosos que se interessam pelo brincar da criança, dando assim, uma fecunda contribuição à comunidade científica.

Neste sentido, buscou-se, po meio desta pesquisa, na qual o pesquisador teve um contato com a situação pesquisada, para interpretar os fatos nesse determinado contexto, propor uma modificação no cotidiano e nas relações estabelecidas com o brinquedo. O pesquisador, com os estudos científicos construídos em seu processo de formação e também aqueles surgidos pelas demandas da pesquisa valeu-se de subsídios teórico-práticos para uma intervenção no problema.

Dessa forma, numa abordagem integrada, estudantes dos cursos de pedagogia e educação física, em interação constante, munidos de ferramentas científicas sobre o objeto da pesquisa, desenvolveram

estratégias de intervenção no espaço físico, já em funcionamento, de um departamento de brinquedos de uma grande loja, na tentativa de melhor atender às necessidades e ao desenvolvimento da criança nos domínios cognitivo, afetivo-social e psicomotor.

Assim sendo, o presente estudo teve como objetivo analisar os aspectos envolvidos na prática cotidiana de uma sessão de brinquedos de um estabelecimento comercial de grande porte, situado na região central do município de Formiga. O foco deste trabalho foi o levantamento, análise e aplicação dos conhecimentos teóricos e práticos do estudante de psicologia da educação atuando num espaço diverso do ambiente escolar.

Dessa forma, buscou-se uma ação efetiva dos alunos da graduação em educação, num espaço não formal de atuação, ampliando assim o leque de possibilidade ocupacional do egresso dos referidos cursos, bem como a aproximação entre teoria e prática através da aplicação de conhecimentos, da aprendizagem significativa e da aproximação com a prática da iniciação científica em pesquisa, alicerce que ancora a vida acadêmica, verdadeiro pulmão da universidade.

## **2 MATERIAL E MÉTODOS**

Sabendo da importância de promover um encontro entre o estudante de psicologia da educação com um espaço não formal, onde o brinquedo chega na sua forma final para consumo, a presente pesquisa analisou as situações na vida cotidiana desse estabelecimento comercial, em que vendedores e gerente lidam com brinquedos e como isto ocorre.

O estudo em questão suscitou as seguintes colocações: Como se constrói na “seção de brinquedos” as informações e concepções necessárias sobre a “mercadoria brinquedo” que será consumida por diferentes sujeitos? Como se apropriam das informações que repassarão aos clientes? Quais são os critérios classificatórios utilizados na disposição e agrupamento dos brinquedos? Há por parte da empresa uma preocupação com a formação do/da vendedor/vendedora para atuar nessa seção? Quais estratégias a empresa promove ou disponibiliza para uma capacitação específica de atuação para a venda de brinquedos? A empresa conta ou já contou com a orientação de algum estudioso na área de educação para melhor organizar seu espaço físico e melhor atender seus clientes dentro de um padrão de gestão estratégica e princípios psicopedagógicos? Como tomar o espaço meramente capitalista num espaço também de formação do ser humano?

A pesquisa adotou como metodologia a pesquisa-ação, uma vez que o pesquisador investigou o objeto de estudo, interferindo com seu conhecimento científico, neste objeto, procurando transformá-lo significativamente. Houve coleta de material empírico, do qual as análises foram feitas, como a observação participante em campo, os registros e depoimentos orais do público e funcionários.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Dada a importância que o brincar tem assumido nas diversas pesquisas científicas, não podem, os educadores, negligenciar o papel de interventores nos espaços destinados à criança, onde o brinquedo será por ela apropriado e explorado, ganhando sentido, grandeza e significado dependendo da relação que se estabelecerá entre sujeito e objeto.

Tendo em vista tal panorama, é possível notar que não existe nas lojas que comercializam jogos e brinquedos, a preocupação em munir o espaço do brinquedo ou a “seção de brinquedos” e as pessoas que ali trabalham, com informações essenciais sobre as características diferentes que o jogo e a brincadeira assumem nos vários períodos de desenvolvimento da criança, o que objetivam estimular, “e que muitos brinquedos são escolhidos pela possibilidade que oferecem de a criança desenvolver o tema que lhe mobiliza o interesse em determinado momento.” (LIMA, 1992).

Parece inexistir também um saber que oriente sobre as diferentes funções e modalidades de jogos e brincadeiras na idade da educação infantil, séries iniciais e finais do ensino fundamental, uma vez que os jogos e brincadeiras não se restringem somente à infância. Ainda que, segundo Lima (1992) predominem neste período (da infância), há uma tendência cada vez maior de estarem estendendo também à adolescência, dado os aspectos sócio-culturais que a mesma tem assumido, retardando assim o seu término.

As modalidades de jogos e brincadeiras assumem diferentes papéis segundo Lima (1992) podendo ser divididos em diferentes categorias analíticas como: ficção ou faz de conta, os de exploração e transformação dos objetos e materiais e os de movimento ou podem ainda ser classificados pelas habilidades que se pretendem desenvolver com esse ou aquele brinquedo, ou mesmo pelas características do desenvolvimento da inteligência segundo o estudioso do desenvolvimento infantil, Jean Piaget.

Há, também, a faixa etária, categoria que as fábricas de brinquedo sempre utilizam, mas que nem sempre dá conta de explicar a amplitude de recursos e o papel educativo que cada brinquedo traz consigo, tomando-se assim uma categoria simplista, uma vez que nem sempre à idade biológica correspondem a idade psicológica e a idade sócio-afetiva do indivíduo, o que nos leva, como educadores, a olhar cautelosamente este critério.

Percebe-se assim, uma dicotomia entre a fonte inesgotável de possibilidades que o brinquedo apresenta e a mercadoria brinquedo, estanque, promocional, empilhada, que será trocada pelo poder de compra em moeda corrente no país.

Na maioria das vezes, é dessa forma fria e mercantilista que o brinquedo é tratado na sua forma final para o consumo, uma vez que vivemos numa sociedade capitalista. Porém, como educadores, podemos intervir nessa relação para que a mesma seja mais humanizada e as possibilidades do

brinquedo, mais exploradas.

Estudos vindos de diferentes partes do país e do mundo discutem a questão dos jogos e das brincadeiras e sua importância no desenvolvimento da criança.

Um levantamento da produção brasileira sobre estudos que investigam a temática da brincadeira, segundo Edda Bomtempo, Conselheira da Associação Brasileira de Fabricantes de Brinquedo (Abrinq) e professora do Instituto de Psicologia da USP, esses estudos ocorrem em três direções:

- a) uso de brinquedos para investigar outros fenômenos: interação mãe-criança, criança-influência da TV na compra de brinquedos, etc.;
- b) estudo do brinquedo: preferência por determinados tipos de brinquedos, novidade e complexidade do objeto, etc.;
- c) estudos que analisam o comportamento de brincar: brincadeiras preferidas, como as crianças brincam, tipos de brincadeiras, etc.

Bomtempo (1992, p.33) em seus estudos sobre a produção brasileira entre dissertações, teses e publicações, aponta que:

Entre os estudos que utilizam o brinquedo como recurso, destacam-se os que analisam a interação mãe-criança e criança-criança. Batista e Matos (1990) descrevem as influências recíprocas entre a mãe e a criança de 3 anos numa situação lúdica, utilizando brinquedos de encaixe e construção a fim de verificar as modalidades de intervenção e o tipo de brincadeira desenvolvida pelo par. Macedo e Ortega (1994) utilizam jogos de regras para desenvolver estratégias cognitivas em escolares.

A autora acima (1992, p. 33) cita ainda que “[...] em pesquisas de gênero, Carvalho *et al* (1993) verificam as brincadeiras preferidas pelos meninos e meninas em São Paulo e Recife (Brasil) e Sevilha (Espanha).” E conclui sua análise afirmando que “Bortoletto *et al* (1990) observaram os tipos de brincadeiras desenvolvidas por crianças pré-escolares, durante períodos de recreação livre, bem como a forma de participação, tipo de parceiros e o uso de objetos”.

A maior concentração de estudos sobre a brincadeira se origina do Instituto de Psicologia da USP, São Paulo e a revisão acima apresentada focaliza as pesquisas do IPUSP da década de 70 até 1995.

Mais recentemente os estudos de Kishimoto (2003) que traçam considerações históricas sobre o brinquedo na educação e sobre o brincar, da criança do nascimento aos seis anos.

Contudo, nenhum estudo científico investiga o espaço comercial do brinquedo e nem como o brinquedo é apropriado nesse espaço de relação capitalista e não formadora do ser humano.

É sabido que muitos alunos e alunas durante ou ao concluir o curso de graduação em educação estão habilitados para atuarem como docentes na educação formal, seja em educação infantil, ensino fundamental e/ou médio, bem como em creches e berçários, assistindo psicopedagogicamente a criança no seu desenvolvimento cognitivo, afetivo-social e psicomotor, mas temos também aqueles alunos que, incentivados pela diversidade e riqueza da formação teórico-prática obtida, almejam atuar não diretamente com o processo ensino aprendizagem, mas com o desenvolvimento da criança em sentido

amplo ou com uma perspectiva que interfere ou propicia este desenvolvimento, como é, neste caso específico, a brincadeira.

É justamente por acreditar que para o estudante da graduação, estudioso da temática-brincadeira, e desse objeto de estudo, existem outros espaços, muitos não formais, de atuação no mercado de trabalho, é que se toma necessário investigá-los. As possibilidades de intervenção e interação com um outro espaço, que não seja o espaço institucionalizado da escola, fizeram atentar para a importância de uma pesquisa que verificou, ainda que não todos os matizes implicados nesta temática, ao menos, parte deste universo.

Buscou-se ainda analisar o desenvolvimento da criança e sua relação com a brincadeira utilizando o referencial teórico de estudiosos da Psicologia do Desenvolvimento e da Aprendizagem: Jean Piaget e Lev S. Vygotsky, além da contribuição teórica de outros autores como Le Bouch, Gallahue e Pierre Lévy. Utilizamos produções da literatura brasileira, de autoras como Elvira Sousa Lima, Edda Bomtempo e Tizuko Kishimoto, estudiosas renomadas nacionalmente que se ocupam da questão da brincadeira e do jogo e suas implicações no desenvolvimento infantil.

#### **4 CONCLUSÃO**

As análises do material empírico permitiram a constatação da necessidade de uma modificação do espaço físico da sessão, uma vez que gravitaram em torno de dois pólos complementares: a falta de orientação pedagógica no trato com um espaço destinado à formação humana e uma preocupação apenas mercantilista na relação com a mercadoria – brinquedo. Verificou-se ainda que até então inexistiu na loja, a orientação de algum estudioso na área de educação que orientasse sobre as possibilidades de arranjo do espaço físico, bem como parece inexistir também um saber que oriente sobre as diferentes funções e modalidades de jogos e brincadeiras e ainda que os jogos não se restringem predominantemente ao gênero feminino e à infância, pois há uma tendência cada vez maior de estarem estendendo também à adolescência, dados os aspectos sócio-culturais que a mesma tem assumido.

Assim sendo, foi sugerido um projeto final de reestruturação de todo o espaço físico da sessão, realizado em interação com um profissional da Arquitetura e um da Comunicação Visual, onde foram contempladas as seguintes intervenções, que resumidamente apresentamos a seguir: decoração numa perspectiva infanto-juvenil; minimizar a predominância da cor rosa; espaço para circulação; revisão das cores de fundo presentes na sessão; arranjo dos expositores, numa perspectiva de acessibilidade; oficina do brinquedo, com a presença de monitores do curso de educação física e pedagogia, em datas estratégicas e/ou sábado enquanto os pais fazem compras; expositor de destaque: com as novidades do mercado, placa com a avaliação das habilidades psicopedagógicas que o brinquedo oferece; espaço

destinado às produções literárias e artísticas de alunos das escolas locais, creches; avental específico para as atendentes; limitar a sessão de brinquedos das demais sessões; um caixa na sessão em dimensões adequadas para atender também a criança; banheiro com sanitários em tamanho adequado e com barras de apoio para atendimento a criança portadora de necessidades especiais; extintores de incêndio, bebedouros em dimensões adequadas; caixa de sugestões para interação com o público; quadro indicativo de direções, categorias, caixa, sanitário, bebedouro; cartão da loja para o adolescente a fim de vivenciar situações de compra e venda a prazo, com parcelamento, com monitoria dos pais e/ou responsáveis; espaço destacado no “Folheto de Promoções” e site da loja com as novidades de mercado e apresentação/avaliação de novos brinquedos realizada por pedagogo e/ou profissional da educação física; workshop para as atendentes a fim de propiciar uma melhor formação profissional; criação do mascote da sessão como símbolo mirim da loja; reorganização dos brinquedos segundo as seguintes categorias propostas: exploração e construção; Ficção e Faz de Conta; Musicais; Exóticos; Eletrônicos; Pedagógicos; Tradicionais; criação de um pórtico na entrada da sessão; munir a sessão de brinquedos com livros (de plástico, pano, papel), revistas e gibis para que a criança desde a mais tenra idade associe o livro com prazer, dê e ganhe livros de presente e vá, naturalmente, estabelecendo com esse objeto cultural uma relação mais informal, mais prazerosa e menos impositiva. Divulgar lançamentos, resenhas, personagens, autores junto ao público infanto-juvenil, seria uma ação bastante educativa.

O estudo contribui para evidenciar que existem outros espaços, muitos não formais de atuação no mercado de trabalho e como educadores, não podemos omitir-nos do nosso papel de interventores nos espaços destinados à criança, ao adolescente e aos seus processos de brincar e aprender, conseqüentemente um espaço fecundo de desenvolvimento humano.

## REFERÊNCIAS

- BOMTEMPO, E. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2003.
- COLL, C. *et al.* **Desenvolvimento psicológico e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.
- COUTINHO, M. T.; MOREIRA, M. **Psicologia da educação: um estudo dos processos psicológicos de desenvolvimento e aprendizagem humanos, voltados para a educação**. Belo Horizonte: Lê, 1999.
- GALLAHUE, D. L.; OZMIJN, J. C. **Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos**. São Paulo: Phorte, 2001.
- KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2003.
- LA TAILLE, Y. **Piaget, Vygotsky e Wallon: teorias psicogenéticas em discussão**. São Paulo: Summus, 1992.
- LIMA, E. C. de A. S. **A atividade da criança na idade pré-escolar**. São Paulo: FDE, 1992.

- OLIVEIRA, M. K. **Vygotsky**: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1995.
- RAPPAPORT, C. R.; FIORI, W. da R. **Psicologia do desenvolvimento**. São Paulo: Summus, 1992. 4 v.
- REGO, I. C. **Vygotsky**: uma perspectiva histórico-cultural da educação. Petrópolis: Vozes, 1998.
- SANTA, M. P. dos S. (Org.). **Brinquedoteca**: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: Vozes, 2004.
- WITTER, G. P. (Org.). **Produção científica em psicologia e educação**. Campinas: Alínea, 1999.