

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ DIRETORIA
DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE
ENSINO**


STEFFANNY DYANNA MARTELLO

**O CONCEITO DE BRINCAR E AS BRINCADEIRAS: LAZER,
BRINQUEDOTECAS E DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2020



O CONCEITO DE BRINCAR E AS BRINCADEIRAS: LAZER,
BRINQUEDOTECAS E DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Monografia apresentada como requisito parcial à
obtenção do título de Especialista na Pós
Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de
Ensino - Polo UAB do Município de Foz do Iguaçu,
Modalidade de Ensino a
Universidade Tecnológica Federal do Paraná –
UTFPR – Campus Medianeira.

EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

Orientador: Prof. Dr. Ricardo dos Santos

MEDIANEIRA

2020



TERMO DE APROVAÇÃO

O conceito de brincar e as brincadeiras: lazer, brinquedotecas e desenvolvimento infantil

Steffanny Dyanna Martello

Esta monografia foi apresentada às 20h do dia 02 **de outubro de 2020** como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo de Foz do Iguaçu-PR, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus Medianeira. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

Prof. Dr. Ricardo dos Santos
UTFPR – Câmpus Medianeira Orientador

Prof. Me. Adriano Hidalgo Fernandes
UTFPR – Câmpus Medianeira

Prof. Cidmar Ortiz Santos
UTFPR – Câmpus Medianeira

- O Termo de Aprovação assinado encontra-se na Coordenação do Curso-.

RESUMO

MARTELLO, Steffanny Dyanna. **O conceito de brincar e as brincadeiras: lazer, brinquedotecas e desenvolvimento infantil.** 2020. 42 folhas. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2020.

O presente estudo trata de compreender a importância do lazer em família e no espaço escolar, com ênfase na educação infantil e descrever o novo conceito de ambiente ludo-pedagógico, considerando tempo e espaço das atividades. A pesquisa realizou-se por análise bibliográfica sobre a temática tendo por base autores como Melo (1998), Miguel A. Zabalza (1998), Souza (2007), Souza (2002), Paula (2005), Garon (1982) Kobayashi e Kishimoto (2009). Através da pesquisa realizada podemos observar como se dá a classificação dos brinquedos que as crianças têm acesso, também apresentados pela tabela C.O.L (Classement des objets ludiques). Os dados mostram como a temática tempo e espaço tem ganhado importância nas obras de muitos autores. O objetivo é buscar uma revisão bibliográfica integrativa dos assuntos para obter melhores resultados na vivência com as crianças e suas famílias na sociedade moderna.

Palavras-chave: Educação; escola; espaço tempo; infância.

ABSTRACT

MARTELLO, Steffanny Dyanna. **The concept of playing and games: leisure, playrooms and child development.** 2020. 42 sheets. Monograph (Specialization in Education: Teaching Methods and Techniques). Federal Technological University of Paraná, Medianeira, 2020.

This study aims to understand the importance of leisure in the family and in the school space, with an emphasis on early childhood education and describe the new concept of ludic-pedagogical environment, considering the time and space of activities. The research was carried out by bibliographic analysis on the theme based on authors such as Melo (1998), Miguel A. Zabalza (1998), Souza (2007), Souza (2002), Paula (2005), Garon (1982) Kobayashi and Kishimoto (2009). Through the research carried out we can observe how the toys that children have access to are classified, also presented in the C.O.L table (Classement des objets ludiques). The data show how the thematic time and space has gained importance in the works of many authors. The objective is to seek an integrative bibliographic review of the subjects to obtain better results in the experience with children and their families in modern society.

Keywords: Education; school; Space time; childhood.

LISTA DE FIGURAS E TABELAS

Figura 1: A boneca	27
Tabela 1: Modelo de ficha-guia para a catalogação de jogos e brinquedos.....	36
Tabela 2 - Modelo de ficha de catalogação de brinquedos (versão digitalizada)	37
Tabela 3 - Tabela de Códigos e Cores do Sistema C.O.L.	38

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA	11
3 REVISÃO DE LITERATURA	11
3.1 DO CONCEITO DE INFÂNCIA À ALGUNS QUESTIONAMENTOS	12
3.2 FASES DO DESENVOLVIMENTO SEGUNDO PIAGET	15
3.3 EDUCAÇÃO INFANTIL E A LEGISLAÇÃO	18
3.4 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E PENSAR O ESPAÇO	20
3.5 ORGANIZAÇÃO DO TEMPO/ LAZER COMO FATOR IMPORTANTE	21
3.6 BREVE HISTÓRICO DE JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS.	24
3.7 O BRINCAR ADQUIRE NOVO ESPAÇO	26
3.8 CLASSIFICAÇÃO E ANÁLISE DE MATERIAIS LÚDICOS – ESAR	26
CONSIDERAÇÕES FINAIS	40
REFERÊNCIAS	42

INTRODUÇÃO

O objetivo dessa pesquisa é realizarmos uma revisão sobre o brincar e o brinquedo, sua função como metodologia de ensino e aprendizado, relatando as contribuições do pedagogo para a organização dos espaços e ambientes em especial a brinquedoteca, sua organização e manutenção.

Nossa hipótese é que o Sistema de Classificação de Brinquedos (ESAR – Exercício, Símbolo, Acoplagem, Regra) é pouco conhecida e referenciada no ambiente escolar e no meio acadêmico.

Ao longo dos séculos o conceito de família veio sofrendo alterações, e essas mudanças contribuíram muito para modificar também o conceito de criança, como observamos na fala de Phillippe Ariés (1981). A família que antes passava longos momentos agradáveis de convivência se vê hoje com cenas totalmente diferentes. É consenso na sociologia da infância, nos estudos de educação, na política educacional e nos estudos de psicologia educacional de que a família já não tem mais tempo tal como na sociedade agrícolas, de se reunir nem mesmo durante as refeições.

Atualmente, os profissionais da educação sabem que os familiares passam a trabalhar em períodos extras para garantir o sustento da família, visando uma melhor sustentabilidade para os próprios filhos. “A importância de pensar a articulação entre os conceitos de ócio, tempo livre e lazer no contexto atual se deve, principalmente, ao fato de o trabalho - que ocupou o lugar de atividade central na inserção social e constituir fator fundamental da produção subjetiva ao longo da sociedade moderna - ser questionado como atividade dominante. Aquino e Martins 2007” no entanto é nesse momento que as crianças ficam longos períodos de tempo sozinhos, acompanhados por babás ou nas escolas, ou simplesmente a mercê da televisão, internet e jogos eletrônicos, principalmente em tempos de atividades remotas, que exigem um maior tempo de uso das novas tecnologias.

Compreende-se que o fator temporal passa por mudanças significativas, assim como a atividade social, a interação das crianças e estrutura-se, tanto numa profissionalização do educar, quanto no brincar e uma produção comercial dos brinquedos. Se pararmos para analisar a qualidade do tempo livre de muitos anos atrás veremos algumas diferenças em relação a atualidade. O tempo livre deveria ser uma forma de socialização, de descoberta, de cumplicidade entre família, no entanto,

percebe-se que a ocupação desse tempo livre está sendo preenchido de forma comercial, pois, o tempo cotidiano é quantificado na sociedade industrial, comercializando o próprio tempo que se torna mercadoria e passa a ter valor econômico.

Segundo Aquino e Martins 2007, no caos entre necessidades econômicas e existenciais, o homem contemporâneo se vê dividido entre as obrigações impostas por suas atividades laborais e o desejo de libertar-se dessas tarefas e, assim, poder usufruir um tempo para si.

Segundo Munné (1980) o tempo social se manifesta em quatro categorias fundamentais: o tempo psicobiológico, o tempo socioeconômico, o tempo sociocultural e o tempo livre. Nessa perspectiva pedagógica é fundamental refletir sobre a importância do tempo com a família e na escola para a formação social, na aprendizagem e no desenvolvimento integral da criança. Importante ressaltar os novos ambientes destinados para esses encontros, as brinquedotecas surgem para contribuir com o novo jeito de socialização da criança atual, apresentada não somente como um espaço físico com brinquedos, mas com toda finalidade ludo-pedagógica que deve conter.

Através das leituras feitas, tornou-se fácil compreender o conceito de criança como vemos atualmente. Percorrendo por um breve histórico do conceito de infância, através de vários autores que ao decorrer da obra serão apresentados.

Esta monografia assim está organizada: no primeiro capítulo apresenta-se um histórico sobre a singularidade da infância, trazendo a evolução do conceito de criança e como caracterizavam-na, de que forma elas são vistas hoje, como são recebidas na família, de que forma é ser criança na sociedade atual.

No segundo capítulo faz-se uma reflexão do brincar e pensar os espaços, visando a forma que esses artifícios foram sendo transformados, à medida que a sociedade também foi modificando-se.

Em seguida, no terceiro capítulo, o brincar e os brinquedos que chamam atenção dessa nova geração de crianças e como são organizados dentro do sistema ESAR, (Exercício, Símbolo, Acoplagem e Regras) organizados por Garon, em 1982. É um método de classificação e análise de jogos e brinquedos canadense, de inspiração piagetiana, originalmente em francês, juntamente com o método de classificação C.O.L (Classement Des Objets Ludiques), que aprimora a pesquisa da

autora Garon, para classificar os brinquedos por cores. A seguir são apresentadas as considerações finais.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Ao se falar em tempo livre e lazer percebe-se que essas atividades acabam ficando em segundo plano na vida das pessoas, como resultado de uma sociedade que busca o consumismo as pessoas muitas vezes ocupam o seu tempo livre em outras atividades que possam render algum benefício financeiro.

A presente pesquisa será de caráter bibliográfico, trabalhando com autores como Miguel A. Zabalza (1998), Rozeli Lemos Melo (1998), Kobayashi e Kishimoto (2009), Garon(1892) Aquino e Martins (2007), Souza (2002, 2007), Paula (2005,2008) que possuem como objeto de pesquisa revisão integrativa da organização do tempo, as legislações pertinentes que referenciam à educação infantil e Maitê Lopes (2017) que comenta sobre a organização na brinquedoteca, novo espaço que assume grande responsabilidade no contexto da nova geração família/infância. Para tal, será feito uma análise das obras para a fundamentação da pesquisa.

A pesquisa bibliográfica abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde a “publicação avulsa, boletins, jornais, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico” etc. (MARCONI, 2009).

Esse tipo de pesquisa é básico e obrigatório e se aplica em qualquer modalidade de pesquisa, sua finalidade é dar suporte teórico ao estudo. Na visão de Gil (2008), a pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado constituído principalmente de livros, artigos científicos, publicações periódica, jornais, revistas e almanaques. Segundo Marconi (2009), esse tipo de pesquisa é bastante útil quando se quer aprofundar conhecimento sobre determinado tema. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto, inclusive conferências seguidas de debates que tenham sido transcritos por alguma forma, querem publicadas quer gravadas.

Fachin (2006), por sua vez afirma que as pesquisas bibliográficas são fonte inesgotável de informações que auxiliam na atividade intelectual e contribuem para o conhecimento cultural em todas as formas do saber. Em termos genéricos, é um conjunto de conhecimentos reunidos em uma obra de toda natureza.

3 REVISAO DE LITERATURA

3.1 CONCEITO DE INFÂNCIA À ALGUNS QUESTIONAMENTOS

Um dos objetivos desta pesquisa foi apropriar sobre a singularidade da infância, trazendo um histórico sobre a evolução do conceito de infância. Entretanto optamos por um resumo dos principais pontos de mudança, como as crianças eram vistas há séculos atrás, de que forma elas são vistas hoje, como são recebidas na família, na escola.

Durante a Idade Média, o índice de mortalidade infantil era altíssimo, porém considerado natural, pois a ideia de uma especificidade da criança não existia. A criança era vista como um adulto em miniatura, visto que poucas sobreviviam, pois, o índice de infanticídio era elevadíssimo, as crianças que sobreviviam, por volta dos sete anos eram inseridas na vida adulta com poucas preocupações sobre as diferenças entre o modo de pensar delas e dos adultos (ARIÈS,1981).

Na antiguidade as crianças podiam participar das comemorações, lazer e jogos dos adultos, mas ao mesmo tempo tinha um local separado, onde eram realizados os jogos sem a presença de um adulto, em agrupamentos de crianças de várias idades e gênero. Desde o início da civilização, o brincar é visto como uma atividade tanto da criança quanto do adulto. “Naquela época a brincadeira era considerada um elemento da cultura, do riso, do folclore e do carnaval (VELASCO,1996, p. 41).

Conceitos como os atuais de assistência, saúde, higiene eram embrionários, pois era comum as crianças não chegarem alcançar a fase adulta. Poucos sobreviviam, estes na maioria das vezes eram abandonados pelas próprias famílias, considerando fatores econômicos, sociais e políticos (ARIÈS,1981).

Segundo Paula (2005), esse abandono foi trazido ao Brasil após a invasão portuguesa e torna. A ponto de tornar-se “edêmico” nas regiões portuárias e um dos motivos das preocupações da sociedade com as condições das crianças abandonadas no Brasil e a gênese do nosso sistema de atendimento à criança.

Ariès (1981) nos mostra que o sentimento de infância obtém veracidade com apoio da Igreja, por volta do século XVII ao qual a criança passa a ser vista como anjo ou um sujeito místico, contrapondo a ideia anterior sobre adulto em miniatura.

No período colonial muitas mulheres negras e escravas viram-se diante da necessidade de abandonar os próprios filhos por exigência do proprietário e como compatível ao modo de produção da época. As mulheres brancas que assumissem o filho ilegítimo (nascidos fora do registro civil) ficavam sujeitas a condenação moral. Este foi um dos obstáculos enfrentados por famílias que tinham filhos nascidos. Entretanto, isso era tratado como assunto privado. De foro íntimo, onde o Estado não teria como regular, regulamentar ou gerir (PAULA,2005).

Já a criança era vista como um ser sem capacidades, e que ao enfrentar as adversidades que passavam nos primeiros anos de vida, ao alcançarem aproximadamente seus três anos, meninos e meninas eram considerados imagens de adultos, fazendo tudo o seus pais lhes ordenavam, mesmo não sendo atividades próprias para suas idades. Em famílias mais carentes, as crianças eram exploradas por seus pais, que os colocavam em trabalhos que exigiam muito trabalho corporal (PAULA, 2005).

Desde que o historiador francês Philippe Ariès publicou, nos anos 1970, seu estudo sobre a história social da criança e da família, analisando o surgimento da noção de infância na sociedade moderna, sabemos que as visões sobre a infância são construídas social e historicamente. (KRAMER, 2007, p.14)

Ainda segundo Paula (2005), a partir do século XIX e início do século XX a proteção à infância e sua educação passam a ser objeto de discussões públicas, políticas e partidárias, saindo do âmbito apenas privado e impulsiona a criação de uma série de associações e instituições para cuidar da criança, sob diferentes aspectos. O abandono de incapaz, que hoje, constitui crime perante a justiça e as leis da sociedade atual, nem sempre foi assim. A Roda dos expostos foi uma instituição criada na Europa Medieval constituindo-se como uma das instituições de cuidado da criança exposta de mais longa vida no Brasil. A última foi oficialmente fechada na década de cinquenta do século XX. Entretanto, ainda ouvimos rumores deste serviço de forma clandestina até a Constituição Federal de 1998. Tinha um caráter caritativo, era administrada por missionários religiosos que abrigavam as crianças expostas.

O primeiro ato realizado após receber o bebê (de zero a seis anos) exposto era providenciar-lhe o batismo, pois além de acreditava que assim salvaria a alma da criança, mesmo que ela não sobrevivesse por muito tempo após ser encontrada, ela teria passagem direta para o céu, como um anjo tal criança ganharia um registro, um nome e a liberdade deixando de ser escravo. Caso houvesse dúvida de que a criança não havia recebido o sacramento/registo do batismo, o batizavam novamente. Depois a criança era encaminhada para uma ama, família ou instituição (ARIÈS, 1981).

Kramer (2006) salienta que ao longo do século XIX e XX a criança foi sendo compreendida como ser em desenvolvimento, desta forma, aumentava a preocupação com o papel da educação das crianças para a sociedade:

A ideia de proteger a infância começava a despertar, mas o atendimento se restringia a iniciativas isoladas que tinham, portanto, um caráter localizado. Assim mesmo aquelas instituições dirigidas às classes desfavorecidas (...), eram insuficientes e quase inexpressivas frente à situação de saúde e educação da população brasileira (KRAMER, 2006, p. 50).

Os estudos sobre a infância se tornaram mais evidentes no decorrer do século XX, pois se percebeu que a criança não é um adulto em miniatura, mas sim um ser em desenvolvimento, que necessita de cuidados diferenciados em cada fase de seu desenvolvimento, para assim se tornar um adulto mais competente e um ser completo:

As ideias que temos hoje sobre a infância e os estilos de relação que temos com as crianças são fenômenos relativamente novos. Durante séculos, as crianças estiveram longe de ter a consideração social e os direitos que têm hoje; e as relações entre pais e filhos tinham muito pouco a ver com o que agora consideramos não só desejável (grande envolvimento do pai e da mãe desde o início da vida infantil), como até mesmo necessário (COLL ET. AL.,2004, p.18)

De acordo com Souza (2002), a ideia da infância é vista de formas diferentes conforme a sociedade em que ela está inserida, visando sua história familiar e os estímulos que recebe durante o seu crescimento. A concepção de criança modificou-se ao decorrer dos séculos, sendo, que atualmente, existe um estatuto da criança e do adolescente, que visa o bem estar e o direito ao desenvolvimento infantil, que dá direito às crianças de estarem inseridas na sociedade familiar, escolar e social de forma mais humana, não sendo vista como mero ser sem valores históricos.

Atualmente se tem um olhar para a infância de forma mais ampla, tendo a criança como um ser criador de história e ativo em seu desenvolvimento. Assim, a educação modificou-se para atender esse conceito, que era visto, a princípio, como formação de adultos e hoje em dia é visto como formação de um ser capaz de agir e transformar o meio em que vive independentemente da idade (SOUZA,2002).

Observamos que alguns autores, Souza (2002; 2007), Paula (2005), corroboram dizendo que é na primeira infância a fase mais importante para o desenvolvimento da criança, argumentando que é nessa fase que fortalece a si mesmo emocional e cognitivamente para se enfrentar os inevitáveis conflitos que ocorrerão na própria infância, adolescência e vida adulta. De certa forma é nessa fase que a criança adquire modelos que serão imitados:

“O conhecimento social é constituído pelas normas, convenções, pela concordância entre as pessoas (consenso). Para adquirir o conhecimento social a criança precisa obter informações específicas por meio de outras pessoas. (...)para ter as respostas, a criança precisa de alguém que lhe explique os valores, símbolos e regras dos vários grupos sociais ou de sua comunidade, que, no conjunto, constituem a história e a cultura.” (AROEIRA, 1996, p.33)

O campo da Educação Infantil sofre intensas revisões e alterações, desta forma, procuram se meios para orientar os professores e oferecer práticas que facilitem o atendimento abarcando os aspectos integrais da criança: cognitivo, sociocultural, ético, etc (KRAMER, 2006).

3.2 FASES DO DESENVOLVIMENTO SEGUNDO PIAGET

Segundo Maria Cecília Bráz Ribeiro de Souza (2002), o desenvolvimento integral da criança começa mesmo antes do seu nascimento e alguns fatores influenciarão o desenvolvimento do feto e as primeiras relações do bebê, como as condições físicas, nutricionais e emocionais da mãe. Desde o nascimento a família é o principal núcleo de socialização da criança:

Dada a sua situação de vulnerabilidade e imaturidade, seus primeiros anos de vida são marcados pela dependência do ambiente e daqueles que dela cuidam. A relação com seus pais ou substitutos, é fundamental para a sua constituição como sujeito, desenvolvimento afetivo e aquisições próprias a esta faixa etária. A relação afetiva estabelecida com a criança e os cuidados que ela recebe na família e na rede de serviços, sobretudo nos primeiros anos de vida tem consequências importantes sobre sua condição de saúde e desenvolvimento físico e psicológico (BRASIL, 2009).

Segundo Souza (2002), desde os primeiros momentos de vida, as fases da infância devem ser trabalhadas de forma que a criança desenvolva, não transmitindo conflitos que devem ser resolvidos pelos adultos. Que a criança não perca o faz de contas, mas estimulando para a formação de seu caráter, de forma com que sua razão de ser não seja bloqueada por problemas da vida adulta e assim não pular etapas de seu desenvolvimento intelectual, visando e estimulando, também, sua criatividade e sua identidade pessoal:

Os psicólogos do desenvolvimento, contudo, têm em mente um conceito mais preciso: o conceito de etapas significa que (a) os comportamentos, em uma determinada etapa, se organizam em torno de um tema dominante ou de um conjunto coerente de características; (b) os comportamentos, em uma etapa, são qualitativamente diferentes dos comportamentos de etapas anteriores ou posteriores; e (c) todas as crianças passam pelas mesmas etapas, na mesma ordem. Fatores ambientais podem acelerar ou desacelerar o desenvolvimento, mas a ordem das etapas não varia; uma criança não pode ingressar em uma etapa posterior sem antes passar por uma etapa anterior (ATKINSON ET AL, 2002, p. 94).

Piaget tornou-se um grande estudioso a respeito das fases do desenvolvimento infantil, ele tinha uma preocupação de descobrir como o indivíduo conhecia o mundo, para ele se a criança que tivesse estímulos à medida que fosse amadurecendo física e psicologicamente ela seria capaz de construir sua inteligência. (SOUZA, 2016).

Velasco (1996), comenta que Piaget divide as etapas do desenvolvimento humano numa sequência, nomeando a primeira a etapa de sensório-motor (0-24 meses), a segunda é a pré-operatório (2 a 7 anos), a terceira é das operações concretas (7 aos 11, 12 anos) e a quarta das operações formais(12 anos em diante).

Flavell (2001), sintetiza que no período sensório-motor (0 a 2 anos) a criança desenvolve todos seus membros corporais, primeiramente as funções. Começa a se auto conhecer, o bebe passa a explorar seu próprio corpo, sentindo emoções e

sentimentos, formando assim a noção de seu corpo. A partir de um ano e meio a criança começará a ter uma interação mais ativa perante o mundo, ela inicia nesta etapa a agir e interagir com pessoas e objetos assim desenvolvendo sua imaginação e também começando a desenvolver sua fala. É nesse momento que a criança começa a formar uma noção do seu “eu”.

O período pré-operatório (2 a 7 anos) é marcado pelo desenvolvimento da linguagem, e a capacidade de representar objetos, As crianças que estão na fase pré-operatória não possuem a capacidade de conservar quantidades, como uma coluna de 10 botões e ao lado um grupo aleatório de 10 botões, a criança dirá que tem mais na coluna do que no grupo aleatório, por este apresentar visualmente a quantidade maior. É nesta fase que a criança começará a adquirir as mais diversas noções simbólicas, corporais e as operações mentais serão bem desenvolvidas através das mais diferentes interações sociais e ambientais. (FLAVELL, 2001)

Segundo Souza (2016) é nessa fase a criança apresenta fortes traços de egocentrismo, pois a sua visão parte do próprio eu, ela não consegue conceber o mundo, como situação da qual não faça parte. Nestas etapas é importante que a criança supere seus limites, mas estes devem ser supervisionados, para que a criança não ultrapasse demais eles.

Quando a criança passa para o período das operações concretas, ela passa a iniciar sua vida escolar, nessa fase o egocentrismo já não está mais tão evidente, ela passa a ter uma noção real dos objetos e da realidade. Sua linguagem já será socializada, sendo capaz de transmitir claramente aquilo que quer expressar. As operações mentais são bem evidentes, agora ela já passa a ser um elemento de um universo, sendo estruturado pela razão (FLAVELL, 2001).

O período das operações formais que se inicia a partir dos 12 anos, a criança já passa a formar esquemas conceituais abstratos, adquirindo novas aquisições que irão contribuir para as mudanças que ocorrem no comportamento do adolescente, ainda segundo a autora, assim que a criança adquire as capacidades dessa fase o indivíduo passa a forma final de equilíbrio (SOUZA, 2016).

Flavell (2001) argumenta que para Piaget essa seria uma forma de conhecer o desenvolvimento infantil, a partir dessas etapas compreender a forma que a criança assimila a sua aprendizagem. Dentro desse processo está a estimulação, e aqui entra o papel do adulto em relação a criança. Ele como mediador deverá estimular as

descobertas infantis, desde a primeira infância. O fato de serem bebês não isenta a importância do estímulo, ao contrário, é nessa fase onde estão se descobrindo que o estímulo se torna tão imprescindível.

Os estímulos na primeira infância, devem acontecer muito naturalmente, o fato de esconder atrás de um pedaço de tecido, de subir e descer em caixas, arrastar garrafas, engatinhar fazem parte do processo, e a família como mediadora deve estar presente nesse desenvolvimento. É muito importante também, estimular as descobertas infantis, para que haja um desenvolvimento mais abundante de conhecimentos adquiridos pela criança (PAULA, 2005).

Os professores que trabalham com crianças pequenas devem ter o cuidado com a forma que se expressam a elas, não as podendo durante sua aquisição de conhecimento, trabalhando de forma adequada a cada faixa etária para que a criança se desenvolva de forma completa, instigando a curiosidade nelas, para que assim ela saiba procurar suas próprias respostas e fazer suas próprias descobertas. É nesse passo que muitos adultos erram, achando que a criança não deve agir de forma infantil, podendo assim o desenvolvimento da mesma (KRAMER, 2006).

A medida que a criança vai adquirindo mais idade e passando para o próximo estágio, ela também precisa estar recebendo estímulos para garantir o desenvolvimento da sua inteligência, nesse período, por volta dos dois anos, a criança como visto anteriormente passa por uma fase egocêntrica, o brincar juntamente com outras crianças, o dividir o que se tem com o próximo, a conversa como forma de se perceber que existem outras pessoas, que não se é um único ser no universo e principalmente o espaço físico adequado para proporcionar maior proveito nesse processo de aprendizado (CRISTOFOLI, 2012).

3.3 EDUCAÇÃO INFANTIL E A LEGISLAÇÃO

De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN 9.394/96), a Educação Infantil é a primeira etapa da Educação Básica (BRASIL, 1996).

Diante da necessidade de oferecer ao profissional da Educação Infantil uma contribuição para elaboração das práticas pedagógicas desenvolvidas com as crianças, publicou-se, na última década do século XX, documentos com intuito de capacitar a contribuir para o desenvolvimento de projetos e as práticas do dia-a-dia.

Deste modo, o Ministério da Educação organizou um Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil em 1998, objetivando orientar a realização dos trabalhos feitos com as crianças de zero a seis anos de idade e assim justifica:

Busca por uma ação integrada que incorpore às atividades educativas os cuidados essenciais das crianças e suas brincadeiras, o Referencial pretende apontar metas de qualidade que contribuam para que as crianças tenham um desenvolvimento integral de suas identidades, capazes de crescerem como cidadãos cujos direitos à infância são reconhecidos. Visa, também, contribuir para que possa realizar, nas instituições, o objetivo socializador dessa etapa educacional, em ambientes que propiciem o acesso e a ampliação, pelas crianças, dos conhecimentos da realidade social e cultural (BRASIL, 1998, p, 7).

Esse referencial serviu como síntese inicial para que outros documentos importantes fossem elaborados para contribuir para a formação e preparar o professor ou o responsável pelas crianças da Educação Infantil, trata-se de um dos primeiros documentos de caráter nacional dirigido às professoras. Após a organização do RCNEI em 1998, foi promulgada em 2010 as Diretrizes Curriculares Nacionais Para Educação Infantil, que pretende auxiliar na elaboração, planejamento, execução e avaliação de propostas pedagógicas (CRISTOFOLI,2012).

Esse crescente aumento de crianças ingressando nas escolas, fez com que o Ministério da Educação produzisse materiais que orientassem na padronização da estrutura da escola para atender à nova demanda:

Nas últimas décadas, algumas ações do estado em relação a espaços e prédios escolares, destinaram-se a conhecer as condições dos estabelecimentos escolares já existentes, à adequação dos espaços e à criação de novos padrões arquitetônicos considerando as novas necessidades educacionais para a educação básica brasileira (Cristofoli, 2012, p. 4).

Porém para a construção de novas instituições de ensino, precisava-se analisar o orçamento disponível para a obra. Infelizmente as obras realizadas tornaram-se inadequadas, sem que houvesse harmonia entre os espaços externos e internos, não havia nada que contribuísse para as propostas pedagógicas (SOUZA, 2005).

De acordo com Cristofoli (2012) o problema da estruturação de uma escola pública vai depender muito de como o governo está organizado naquele determinado

momento histórico e político. Tudo gira em torno das propostas pedagógicas estabelecidas, porém essas propostas têm que estar acordadas com os recursos financeiros disponíveis para que haja algum resultado. É importante ressaltar que a estrutura escolar deve estar em harmonia com o indivíduo que ali frequenta, pois ele passará a utilizar esta estrutura como elemento importante na formação social e intelectual, tendo a possibilidade de vivenciar este “mundo” que está posto através deste espaço.

A organização do espaço escolar deve estar de acordo com a proposta pedagógica que ela quer propor. Mas também é importante ressaltar que o espaço disposto deve ser para a criança, pensado para que ele seja estimulador, assumindo sua existência integral, uma fase essencial na formação humana (CRISTOFOLI, 2012).

3.4 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E PENSAR O ESPAÇO

Mello (1998) argumenta que tendo em vista que as crianças têm passado grande tempo de sua infância nas escolas, creches e berçário permanecendo até sete horas diárias na maioria dos casos, é importante que a organização (temporal e espacial) desse ambiente escolar proporcione seu desenvolvimento integral. As DCNEI descrevem uma jornada em tempo parcial de no mínimo quatro horas diárias e de duração igual ou superior a sete horas para o período integral.

Para Zabalza (1998), a Educação Infantil, de zero a dois anos, tornou-se algo muito “controlado”, atualmente é perceptível que as crianças possuem uma rotina maçante na escola, tendo que fragmentar o tempo disponível entre brincar e desenvolver demais atividades tais como higiene, amamentação, alimentação, lazer, etc. Entretanto, a infância é uma fase muito importante em função da definição da formação da personalidade.

O brincar, a brincadeira, envolve a criança desde o seu nascimento, e acompanha a criança durante todo seu processo de desenvolvimento. O fato de se estar só, ou na companhia de outros indivíduos, é carregado de aprendizagem. Quando se está só, o brincar de faz-de-conta, o amigo imaginário que tanto aguça a mente das crianças, desenvolve nela a imaginação, a construção da autonomia e da identidade, já na interação com o outro o brincar se torna um processo de

socialização, de respeito, uma forma de compreender e aceitar regras, sendo capaz de influenciar o controle da agressividade, entre outros meios importantes para o convívio social (PAULA, 2005).

Segundo Zabalza (1988) com o avanço social da civilização percebe-se que o brincar traz uma grande importância para o desenvolvimento da criança, pois algumas brincadeiras e jogos representam a vida adulta, ajudando a um melhor progresso para se trabalhar a questão social. Por muitas vezes, o brincar e a ludicidade não encontram espaços nos momentos de lazer. As horas livres deveriam ser preenchidas com momentos que possam ensejar o brincar, o passear no parque, explorar ambientes da escola. Mesmo os bebês precisam desses estímulos e que deveriam ser carregados de afetividade para garantir a qualidade desses momentos. Dentro deste contexto, este trabalho busca explicar como estão organizados os espaços e o tempo na educação infantil, considerando os inúmeros benefícios adquiridos pela criança nessa fase da vida.

Se considerarmos o papel que a educação e o cuidado nesta faixa etária têm na formação do indivíduo, podemos compreender que a objetivação está em encontrar ações do cotidiano escolar que possam favorecer esse processo, diante das muitas exigências e obrigações docentes que ocorrem diariamente. Concordando com a ideia de Paula (2005), Souza (2002; 2007), Mello (1998), Flavell (2001), Aquino e Martins (2007) consideramos necessário estudar como se dá a organização temporal/espacial no ambiente escolar e compreender como ela influencia a vivência temporal infantil, considerando três aspectos essenciais na Educação Infantil: cuidar, educar e brincar.

3.5 ORGANIZAÇÃO DO TEMPO/ LAZER COMO FATOR IMPORTANTE

Para Mello (1998) o aprendizado da autorregulação do tempo é um fator essencial na vida do ser humano atualmente. Mesmo distribuindo-o em vinte e quatro horas por dia, para alguns, há tempo de sobra e para outros insuficiente, a distribuição do tempo é desigual na sociedade moderna. Alguns têm tempo para lazer, outros não. Em uma sociedade na qual o tempo é vendido como força de trabalho, tentamos garantir que crianças sejam protegidas e não vendedoras do tempo. Mesmo porque para os adultos e trabalhadores, esse tempo não é ocupado como lazer e sim ocupado

como forma de repor energias após um dia exaustivo de trabalho. Sendo assim o lazer acaba por ficar em segundo plano. O que muitos não sabem é que o lazer é parte integrante e indissociável da vida dos indivíduos, é um direito previsto no artigo 6º da Constituição Federal:

São direitos sociais a educação, a saúde, a alimentação, o trabalho, a moradia, o lazer, a segurança, a previdência social, a proteção à maternidade e à infância, a assistência aos desamparados, na forma desta Constituição (BRASIL, 1988).

Em pesquisa realizada por Mello (1998), a família trabalhadora vive uma sequência cronológica síncrono e assíncrono e para sobreviver precisa de meios para garantir sua subsistência, vendendo esse tempo. Portanto precisa aprender ao longo dos anos iniciais a ser capaz de dividir esse tempo de forma a garantir as necessidades básicas, assim como, ter um tempo para garantir seu descanso, e a recuperação de energia, a sexualidade, o lazer, as atividades intelectuais e a brincadeira com as crianças (filhos).

Para Sara Bacal (2003) o lazer e o brincar aqui é considerado como algo que possui um caráter desinteressado, como algo satisfatório que traga o bem-estar físico e emocional. Algo capaz de trazer uma satisfação por fazer algo livremente sem compromisso, sem a cobrança de um dia de trabalho, sem alguém para vigiá-los ou puni-los.

Também define lazer como uma atividade de livre arbítrio, algo a ser escolhida de forma aleatória, cabendo a cada indivíduo escolher o melhor momento e atividade a ser desenvolvida. O tempo livre é essencial para o desenvolvimento da criança, pois é nesses momentos que a família tem contato direto com a criança, o fato de se passar momentos juntos, despertam na mesma a afetividade, a socialização, desenvolve o crescimento intelectual, através das trocas de informações (BACAL, 2003).

Organizar o tempo parece uma tarefa fácil, porém existem diversos pontos que devem ser observados e obtidos como base para uma melhor orientação a respeito da organização do tempo. Mello (1998) procurou identificar indicadores de como o tempo materializa-se nas relações entre professores e crianças, crianças e crianças e os demais membros envolvidos na instituição escolar, tais como: palavras, gestos,

músicas, são observados e sinalizam mudanças de atitudes, tempo, comportamento, aos quais ela denominou “marcadores de tempo” (MELLO, 1998, s/p).

Seguindo tais marcadores de tempo, as crianças passam a se organizar, ou se auto organizarem pela apropriação de uma rotina na escola, orientam-se por ela e todos os envolvidos também incorporam mesmo ritmo. A escola é um espaço de aprendizagem, espaço para aprender conhecimentos formais, mas também, para se auto-organizar, adquirir autonomia, autorregular, aprender a se reconhecer, criar identidade e criar um tempo psicobiológico (MELLO, 1998).

Para obtermos um bom resultado com o desenvolvimento da criança, é de extrema importância que os aspectos (tempo/ espaço) estejam em constante sintonia, ao qual a sala de aula deve ser um lugar motivador, que a criança poderá ter seus primeiros contatos. Há diferenciação entre espaço físico e ambiente educativo, pois o primeiro trata-se de um lugar comum onde possam ser realizadas atividades; já um ambiente educativo para o autor é um conjunto de atividades pedagógicas realizadas no espaço físico. Ou seja, quando o professor faz um direcionamento, realizando a atividade com determinada finalidade (ZABALZA, 1998).

Em meio a essa realidade quanto à ocupação do tempo livre, encontramos outros meios que também tem influenciado negativamente a propagação desses momentos. É inadmissível não se falar em tecnologia na sociedade atual. Estamos o tempo todo rodeados por processos tecnológicos. Esses processos já fazem parte do nosso cotidiano de tal forma que muitas vezes nem percebemos a ação dela sobre nós (BONDIOLLI, 2004)

Vivemos em um mundo rodeado por tecnologias, são várias mídias, computadores, televisão, satélites, telefone, internet. Hoje não é necessário sair de nossas residências para se comunicar com alguém, da nossa própria casa podemos nos comunicar com o mundo, usando apenas a tela. Recebemos informações do mundo inteiro através da tela da televisão. Vivemos em um mundo onde basta um clique para se fazer compras. Em meio a isso tudo a criança se vê diante de algo que para ela é mágico. Diante de toda essa tecnologia ela já não vê mais no adulto/professor o único detentor do conhecimento, ela sabe que bastara um clique para achar a resposta da pergunta que precisa (LOPES, 2017).

3.6 BREVE HISTÓRICO DE JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

Segundo Lopes (2017) os primeiros brinquedos que surgiram eram feitos pelos próprios pais, como bonecas de palha, bolas de meia e carrinhos de madeira, as crianças podiam brincar nas ruas ou nos quintais enormes que suas casas possuíam. Com o avanço das cidades e com o progresso da civilização, o espaço para o brincar passou por algumas mudanças, a tecnologia e a industrialização fizeram com que a criança não tivesse o mesmo interesse pelo brinquedo. É importante que os familiares e professores saibam escolher brinquedos adequados para cada faixa etária da criança, respeitando a fase em que se encontra, mas também os desejos.

Na teoria Piagetiana, os jogos se confundem com brincadeiras, pois estes são muito parecidos, entretanto, o que os diferencia é a estruturação das regras, para tal, Garon (1982) estabeleceu uma classificação que veremos adiante.

Jogos são atividades que estimulam a cooperação, a competição e a socialização, possuem regras que podem trabalhar as mais diversas questões que são ou serão vivenciadas na sociedade. As brincadeiras também trabalham a socialização, porém não são voltadas à competição e não precisam ser guiadas por regras. Dentro dessa forma lúdica está a brincadeira, é através da brincadeira que se tem a apreensão da realidade e isso torna-se muito mais um processo do que uma ação. É por meio da brincadeira e do brinquedo que ela observa como se dá as relações humanas, o jogo permite comportamentos espontâneos e improvisados, fazendo com que a criança seja capaz de tomar decisões e desenvolver as noções de mundo (LOPES,2017)

A brincadeira ajuda a criança a descarregar as energias, tendo o educador que desenvolver várias brincadeiras para que se desenvolva. Essa é uma excelente forma também de se trazer muitas brincadeiras dos pais, avós transmitindo assim a cultura familiar. Por intermédio da brincadeira, que a criança passa a desenvolver sua personalidade tendo uma grande ampliação de conhecimento social, a experimentação no mundo adulto, o importante aqui é que ao mesmo tempo expressam emoções, sentimentos e conseguem resolver seus conflitos de forma lúdica (PAULA, 2005).

Por várias razões, o lúdico auxilia na aprendizagem, sendo ele desenvolvido entre várias idades e com resultados diferentes. A brincadeira envolve muito o

comportamento das crianças e condutas sendo que requer do profissional o domínio na hora da aplicação, pois a brincadeira bem desenvolvida é muito proveitosa, muitos psicopedagogos usam o lúdico para descobrir a deficiência ou a dificuldade da criança com êxito na compreensão do outro. Há uma orientação onde muitas das crianças têm preferências que se transmite muito claramente, estudos mostram que através das interações nas brincadeiras, na agressividade e nas relações sociais é que elas se expressam com mais facilidade (SOUZA, 2002).

As crianças dessas idades recorrem mais a linguagem como recurso comunicativo e são mais hábeis na combinação de ferramentas expressivas (gestos e falas por exemplo), em fazer entender suas intenções e desejos (tanto por meio de pedidos diretos como de pedidos indiretos), em adaptar suas estratégias de comunicação em função das características do outro (idade, gênero) em compartilhar significados com o outro e em saber encaixar a própria conduta ao ritmo marcado pela interação, tudo isso em contradição com a velha ideia do egocentrismo (COLL, 2004, p, 218).

Zalbalza (1998) argumenta que as crianças até os cinco anos gostam de atenção e precisam desse contato para se desenvolver e são nas brincadeiras que elas encontrarão formas de se expressar. Dependendo de como for o seu convívio familiar, a criança demonstrará reações adversas: medo, vergonha, timidez, agressividade, violência, espontaneidade. A criança aprende por imitação sendo assim, ela refletirá o ambiente em que vive. Se a família for ausente, isso com certeza será refletido no seu comportamento, por isso, em tempos nos quais os familiares trabalham várias horas por dia, a escola entra como local e tempo para este aprendizado.

É através do brincar que a criança demonstrará como está o seu desenvolvimento, de que forma a estrutura familiar tem influenciado seu aprendizado referente, às regras tão indispensáveis ao convívio social, pois uma criança pode apresentar agressividade pela ausência dos seus familiares, assim como ter atitudes de isolamento devido à separação dos pais, pode morder por estar querendo atenção, dentre outros comportamentos inadequados. É necessário portanto, a observação de quem está cuidando da criança, para poder contribuir nesse processo de formação da criança, não esquecendo que a família é parte central desse desenvolvimento (ZABALZA, 1998).

3.7 O BRINCAR ADQUIRE NOVO ESPAÇO

Ao observarmos os avanços da tecnologia e todo o processo decorrente dessa nova fase na vida do ser humano, percebe-se que as crianças vão perdendo seus espaços livres para novas construções, rodovias, etc. Deste modo, foi necessária uma nova maneira de organizar e instalar as crianças de forma segura, mantendo a qualidade e segurança nesse conceito de infância contemporânea. Vale questionar também, como são as brincadeiras de hoje em dia? De que forma as crianças brincam? Quais os brinquedos que mais os atraem? Pensando nessa perspectiva e também como uma nova oportunidade nesse mercado capitalista, surgem as brinquedotecas (LOPES,2017).

Segundo Lopes (2017), um novo conceito em espaço físico, reorganizado de forma lúdica, com brinquedos pedagógicos, seriados e oferecidos para crianças de todas as idades, possibilitando a escolha do brinquedo, o tempo de uso, inúmeras probabilidades de uso e também um encontro para estabelecer relações sociais entre diferentes gerações, adultos e crianças em um mesmo espaço, desfrutando de jogos e brincadeiras com muitos estímulos.

Lopes (2017, p. 10 apud CUNHA, 2013, p. 13) “A brinquedoteca é o espaço criado com o objetivo de proporcionar estímulos para que a criança possa brincar livremente”, ou seja, a criança usufrui de um local cheio de atividades que a impulsionam, sem imposição de outros sobre com o que brincar e como brincar, a criança deve ter liberdade de escolha. Um fator importante para ser pensado quando falamos em brinquedoteca, está na oportunidade que a criança terá para socializar com outras crianças de diferentes faixas etárias, proporcionando interação, socialização.

3.8 CLASSIFICAÇÃO E ANÁLISE DE MATERIAIS LÚDICOS – ESAR

O sistema ESAR (Exercício, Símbolo, Acoplagem, Regra) elaborado pela psicóloga canadense Denise Garon, em 1982, trata de classificar e analisar os brinquedos psico e pedagogicamente, no intuito de melhorar a escolha e compreender a criança que brinca.

Apoiado e fundamentado nas fases de desenvolvimento da criança, o método classifica os jogos e brinquedos com objetivo de proporcionar a melhor escolha e um aproveitamento por parte das crianças, tendo em vista que o público infantil da atualidade é bem mais seletivo e criterioso no momento de fazer suas escolhas (KOBAYASHI, KISHIMOTO, 2009).

Conforme pesquisa elaborada por Garon (1982) o sistema é conhecido e classificado por facetas. Possui um sistema de classificação com definições correspondentes à cada letra. A primeira identifica o tipo de brincadeira e como ocorrem ao longo do desenvolvimento da criança. Por exemplo, E para jogos de exercícios, desde a primeira idade, no estilo sensório-motor. Para brincadeiras simbólicas, usamos a letra S, simulando a imaginação, faz de conta, troca de um objeto por outro. No agrupamento de peças, que fazem parte de uma construção temos a letra A de acoplagem/ montagem. As brincadeiras de regras simples estão representadas pela letra R, iniciam a partir dos 4 anos e tornam-se mais complexas a partir dos 7 anos. Exemplificando:

Digamos que temos uma boneca para classificar. Segundo a foto abaixo:

Figura 1: A boneca



FONTE: imagem do Google¹

Vamos fazer algumas perguntas segundo o sistema ESAR. O esquema de classificação apresentado abaixo, vai nos apresentar em **negrito** a função que mais

¹ www.google.com.br

se enquadra na classificação referente à boneca apresentada, em todas as facetas, de A a F. Primeira pergunta:

Para a faceta A, quanto à função Lúdica onde ela se encaixa?

FACETA A ATIVIDADES LÚDICAS

1. JOGO DE EXERCÍCIO

- 01. Jogo sensorial sonoro
- 02. Jogo sensorial visual
- 03. Jogo sensorial tátil**
- 04. Jogo sensorial olfativo
- 05. Jogo sensorial gustativo
- 06. Jogo motor
- 07. Jogo de manipulação

2. JOGO SIMBÓLICO

- 01. Jogo de faz-de-conta
- 02. Jogo de papéis**
- 03. Jogo de representação

3. JOGO DE ACOPLAGEM

- 01. Jogo de construção
- 02. Jogo de ordenação
- 03. Jogo de montagem mecânica
- 04. Jogo de montagem eletro-mecânica
- 05. Jogo de montagem eletrônica
- 06. Jogo de acoplagem científica
- 07. Jogo de acoplagem artística

4. JOGO DE REGRAS SIMPLES

- 01. Jogo de loto
- 02. Jogo de dominó
- 03. Jogo de seqüência

04. Jogo de circuito
05. Jogo de destreza
06. Jogo esportivo elementar
07. Jogo de estratégia elementar
08. Jogo de sorte
09. Jogo elementar de pergunta-resposta
10. Jogo de vocabulário
11. Jogo de matemática
12. Jogo de teatro

5. JOGO DE REGRAS COMPLEXAS

01. Jogo de reflexão
02. Jogo esportivo complexo
03. Jogo de estratégia complexa
04. Jogo de sorte
05. Jogo complexo de pergunta-resposta
06. Jogo de vocabulário complexo
07. Jogo de análise matemática
08. Jogo de acoplagem complexa
09. Jogo de representação complexa
10. Jogo de cena

Para a faceta B quanto as funções cognitivas qual seria a classificação da boneca?

FACETA B CONDUTAS COGNITIVAS

1. CONDUTA SENSÓRIO-MOTORA

01. Repetição
02. Reconhecimento sensório-motor
03. Generalização sensório-motora
- 04. Raciocínio prático**

2. CONDUTA SIMBÓLICA

01. Evocação simbólica

- 02. Ligação imagem-palavra
- 03. Expressão verbal
- 04. Pensamento representativo

3. CONDUTA INTUITIVA

- 01. Triagem
- 02. Emparelhamento
- 03. Diferenciação de cores
- 04. Diferenciação de dimensões
- 05. Diferenciação de formas
- 06. Diferenciação de texturas
- 07. Diferenciação temporal
- 08. Diferenciação espacial

09. Associação de ideias

- 10. Raciocínio intuitivo

4. CONDUTA OPERATÓRIA CONCRETA

- 01. Classificação
- 02. Seriação
- 03. Correspondência
- 04. Relação imagem-palavra
- 05. Numeração
- 06. Operações numéricas
- 07. Conservação de quantidades físicas
- 08. Relações espaciais
- 09. Relações temporais
- 10. Coordenação simples
- 11. Raciocínio concreto

5. CONDUTA OPERATÓRIA FORMAL.

- 01. Raciocínio hipotético
- 02. Raciocínio dedutivo

- 03. Raciocínio indutivo
- 04. Raciocínio combinatório
- 05. Sistema de representações complexas
- 06. Sistema de coordenadas complexas

Qual seria sua classificação na faceta C sobre a conduta das habilidades funcionais?

FACETA C HABILIDADES FUNCIONAIS

1. EXPLORAÇÃO

- 01. Percepção visual
- 02. Percepção auditiva

03. Percepção tátil

- 04. Percepção gustativa
- 05. Percepção olfativa
- 06. Referenciação visual
- 07. Referenciação auditiva
- 08. Preensão
- 09. Deslocamento
- 10. Movimento dinâmico no espaço

2. IMITAÇÃO

- 01. Reprodução de ações
- 02. Reprodução de objetos
- 03. Reprodução de acontecimentos
- 04. Reprodução de papéis**
- 05. Reprodução de modelos
- 06. Reprodução de palavras
- 07. Reprodução de sons
- 08. Aplicação de regras
- 09. Atenção visual
- 10. Atenção auditiva
- 11. Discriminação visual

12. Discriminação auditiva
13. Discriminação tátil
14. Discriminação gustativa
15. Discriminação olfativa
16. Memória visual
17. Memória auditiva
18. Memória tátil
19. Memória gustativa
20. Memória olfativa
21. Coordenação olho-mão
22. Coordenação olho-pé
23. Orientação espacial
24. Orientação temporal
25. Organização espacial
26. Organização temporal

3. PERFORMANCE

01. Acuidade visual
02. Acuidade auditiva
03. Destreza
04. Leveza
05. Agilidade
06. Resistência
07. Força
08. Rapidez
09. Precisão
- 10. Paciência**
11. Concentração
12. Memória lógica

4. CRIAÇÃO

01. Criatividade de expressão
02. Criatividade produtiva

03. Criatividade inventiva

Sobre a faceta D, quanto as atividades sociais, a boneca seria classificada como?

FACETA D ATIVIDADES SOCIAIS

1. ATIVIDADE INDIVIDUAL

01. Atividade solitária

02. Atividade paralela

2. PARTICIPAÇÃO COLETIVA

01. Atividade associativa

02. Atividade competitiva

03. Atividade cooperativa

3. PARTICIPAÇÃO VARIÁVEL

01. Atividade solitária ou paralela

02. Atividade solitária ou associativa

03. Atividade solitária ou competitiva

04. Atividade solitária ou cooperativa.

Sobre a Faceta E, Habilidades de linguagem, como essa boneca seria classificada?

FACETA E HABILIDADES DE LINGUAGEM

1. LINGUAGEM RECEPTIVA ORAL

01. Discriminação verbal

02. Emparelhamento verbal

03. Decodificação verbal

2. LINGUAGEM PRODUTIVA ORAL

01. Expressão pré-verbal

02. Reprodução verbal de sons

03. Nomeação verbal

04. Sequência verbal

05. Expressão verbal,

06. Memória fonética
07. Memória semântica
08. Memória léxica
09. Consciência da linguagem
10. Reflexão sobre a língua

3. LINGUAGEM RECEPTIVA ESCRITA

01. Discriminação de letras
02. Correspondência letra-som
03. Decodificação silábica
04. Decodificação de palavras
05. Decodificação de frases
06. Decodificação de mensagens

4. LINGUAGEM PRODUTIVA ESCRITA

01. Memória ortográfica
02. Memória gráfica
03. Memória gramatical
04. Memória sintática
05. Expressão escrita

Essa mesma boneca poderia ser classificada quanto a faceta F, condutas afetivas como?

FACETA F CONDUTAS AFETIVAS

1. CONFIANÇA

01. Não diferenciação
02. Sorriso como resposta social
- 03. Apego a um objeto transicional**
04. Angústia face ao desconhecido

2. AUTONOMIA

01. Consciência do não
02. Consciência do corpo

03. Reconhecimento de si próprio

3. INICIATIVA

01. Diferenciação dos sexos

02. Identificação paterna

03. Aprendizagem dos papéis sociais

4. TRABALHO

01. Curiosidade intelectual

02. Reconhecimento social

03. Identificação extrafamiliar

5. IDENTIDADE

01. Busca da personalidade

02. Aprendizagem das formas de organização social

Assim, uma boneca poderia ser classificada pelo sistema ESAR como:

A S1

B S4

C 1.3, 2.1, 4.3

D 1.1, 2.3, 3.4

E 1.2, 2.2

F1.3, 2.3, 3.3, 4.2, 5.2

As dificuldades encontradas na formação dos Brinquedistas na organização da ludoteca (Ludothèque do Quai des Lude) ou da brinquedoteca e na análise 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, brinquedotecas, centros de convivência, centros de lazer, creches, educadores e espaços que reservam um lugar para o jogo e o brinquedo. (Kobayashi, Kishimoto²).

As tabelas abaixo fazem parte do sistema de classificação utilizado pelo C.O.L:

Tabela 1: Modelo de ficha-guia para a catalogação de jogos e brinquedos

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:	

Fonte: Repositório Unesp³

² <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/139786/ISSN2175-7054-2009-7771-7783.pdf?sequence=1>

³ <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/139786/ISSN2175-7054-2009-7771-7783.pdf?sequence=1>

Tabela 2 - Modelo de ficha de catalogação de brinquedos (versão digitalizada)

E-man 01
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"
<hr/>
Fórmula:

Fonte: Repositório Unesp⁴

⁴ <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/139786/ISSN2175-7054-2009-7771-7783.pdf?sequence=1>.

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

C.O.L. - <i>Classement des Objets Ludiques</i>			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 motoras que implicam o corpo na totalidade, por exemplo, bola de tecido.	E-mot
	Manipulação	atividades repetidas por prazer e implica as funções motoras das mãos: agarrar, pegar, apertar, bater, lançar, enfiar, empilhar, enfiar, como as bancadas 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	aquelas 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	aparelhos 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 (dois dimensões)	peças isoladas que, reunidas por diferentes técnicas, como superposição, entrelaçamento, formam objetos de duas 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 (massa de modelar, 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
	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 elementos isolados parecidos ou diferentes com o objetivo de reproduzir um conjunto dado ou determinar um novo conjunto.	R-com
	Esporte/destreza	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
	Aazar	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 as portas às questões explicitamente formuladas em um grande domínio do conhecimento.	R-qtz
	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

Fonte: Repositório Unesp⁵

O referencial teórico adotado no C.O.L. são os mesmos do ESAR (PIAGET, 1990; GARON, 1982), 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 como são apresentados pelos fabricantes, na embalagem do brinquedo ou do jogo. Ou seja, a classificação ESAR foi resumida.

As categorias principais do C.O.L. oriundas dos termos utilizados por Piaget (1990) e Garon (1982), assim temos: Brinquedos para jogos de exercício (E),

⁵ <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/139786/ISSN2175-7054-2009-7771-7783.pdf?sequence=1>.

Brinquedos de Manipulação (C), jogos de acoplagem (A), jogos de representação (S),
Jogo de regra (R).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da pesquisa bibliográfica certificou-se que a teoria apresentada nos livros utilizados no referencial teórico, precisam ser incorporadas na atual realidade do novo conceito de família e lazer. Percebeu-se a importância de refletir e analisar o tempo livre, como é administrado no convívio familiar, no ambiente escolar, contribuindo para o desenvolvimento integral da criança, desde seus primeiros anos de vida.

Observou-se diante da realidade mundial (contexto da pandemia) a necessidade de registrar e orientar os familiares para utilizarem seus tempos livres de forma mais saudáveis e proveitosas, tendo em vista que o lar agora é um ambiente frequentado por muito mais tempo pelos membros que convivem com a criança.

O mesmo contemplou alguns fatores que se tornaram de extrema importância no desenvolvimento do trabalho, demonstrando que as famílias procuraram desenvolver meios para que essa transmissão de cultura familiar fosse repassada a outras gerações, o fato de se estar presente nos laços parentais podem contribuir para a propagação da cultura herdada. Fazendo com que a criança adquira hábitos, costumes, crenças, valores de acordo com a influência familiar.

Da mesma forma, demonstrou-se que as famílias, ocupam pouco tempo com a prática do lazer, devido ao trabalho excessivo, a falta de opções de espaços destinados a prática do mesmo e a falta de condições financeiras, refletindo assim no comportamento das crianças. Pois é de suma importância que se tenha esta integração familiar para que se garanta uma qualidade no convívio social.

Buscou-se também, orientar os professores como devem otimizar o ambiente escolar para relacionarem o tempo e espaço com eficácia e apresentar a organização das brinquedotecas, classificando os jogos e brincadeiras com fundamentação piagetiana.

Por meio dos estudos realizados sobre organização do espaço e tempo, pude perceber como ainda existem dificuldades em compreender a importância da dimensão espacial e temporal para a formação das crianças.

Portanto é necessário ainda uma reflexão não apenas em relação a quantidade do tempo desperdiçado no convívio familiar e escolar, mas principalmente em relação

a qualidade desses momentos, pois a família sendo a primeira organização social da criança, tem a responsabilidade de garantir o desenvolvimento integral da criança.

O estímulo familiar é de extrema importância desde o nascimento da criança, é ele que garantirá o alicerce da construção de sua própria identidade cultural.

Através de Ariès (1981) e Kramer (1998), Souza (2002; 2007), Paula (2005) tive a oportunidade de conhecer parte da história da criança e como se dá as fases do desenvolvimento. O contexto histórico e os muitos paradigmas enfrentados para que hoje nossa concepção de criança fosse diferente.

Foi uma satisfação imensa realizar a pesquisa com o objetivo focado para o lazer e brincar, visto que sou professora da área e mesmo vivenciando dia-a-dia, minha pesquisa contribuiu ainda mais para esclarecer minhas dúvidas e motivar-me para uma próxima pesquisa aprofundando-me sobre o assunto.

REFERÊNCIAS

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2 ed. Rio de Janeiro: Guanabarra, 1981.

AROEIRA, Maria Luisa Campos. **Didática da Pré-Escola: vida criança: brincar e aprender**. - São Paulo: FTD, 1996.

BACAL, Sarah. **Lazer e o Universo dos Possíveis**, São Paulo: Aleph, 2003

BONDIOLLI, Anna (org); **O tempo no cotidiano infantil: perspectivas de pesquisa e estudo de casos/ tradução de Fernanda L. Ortle e Ilse Paschoal Moreira; revisão técnica de Ana Lúcia Goulart de Faria e Elisandra Girardelli Godoi**, São Paulo: Cortez, 2004

BRASIL. **Plano Nacional de promoção, proteção e defesa do Direito de Crianças e adolescentes**. Disponível em: <http://www.mds.gov.br/webarquivos/publicacao/assistencia_social/Cadernos/Plano_Defesa_CriancasAdolescentes%20.pdf> acesso em 7 de setembro de 2020.

_____. **Referencial Curricular Nacional para a educação infantil**. Brasília, DF:MEC/SEF, 1998b

COOL, Cesar- **Desenvolvimento psicológico e educação**. 2 ed. – Porto Alegre: Artmed, 2004.

CRISTOFOLI, Maria Silvia. **Discussões acadêmicas sobre espaço escolar: a importância da temática para estudos de políticas educacionais**. Disponível em:http://www.anpae.org.br/iberoamericano2012/Trabalhos/MariaSilviaCristofoli_int_GT4.pdf. Acesso em 10 de setembro de 2020.

GARON,D. in Friedmann, A.[Et.al] - **O DIREITO DE BRINCAR: A Brinquedoteca**- Ed. Scritta- 4ª edição, São Paulo, 1998. Disponível em: <http://abrinquedoteca.com.br/pdf/49ain.pdf> . Acesso em: 10 de setembro de 2020.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa** - 6. ed. - São Paulo: Atlas, 2008.

KRAMER, Sonia. **A Política do pré-escolar no Brasil: a arte do disfarce**. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2006.

LAKATOS, Eva Maria; Marconi, Marina de Andrade. **Técnica de Pesquisa**. 6ª Ed. 3º Reimpressão. São Paulo, Editora Atlas, 2009.

LOPES, Maitê Leticia P.S. **Brinquedoteca: O que é e como se faz?** 44 f. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) - Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Foz do Iguaçu. 2017.

MELO, Rozeli Lemos. **O tempo nosso de cada dia...**: Campinas, SP [s.n.] 1998.

SOUZA, Maria Cecília Braz Ribeiro de. **Psiquismo infantil e regularidades na primeira infância** disponível em:

<http://www.anpedsul2016.ufpr.br/portal/wpcontent/uploads/2015/11/eixo15_MARIA-CECILIA-BRAZ-RIBEIRO-DE-SOUZA.pdf> acesso em 6 de setembro de 2020.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro. Sprint, 1996

ZABALZA, Miguel A. **Qualidade em educação infantil**. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

FLAVELL, H. J. *Psicologia do Desenvolvimento de Jean Piaget*. São Paulo: Pioneira, 2001.

SOUZA, Maria Cecília Braz Ribeiro de. *A concepção de criança para o enfoque histórico-cultural*. 2007. 154 f. Tese (doutorado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Filosofia e Ciências, 2007. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/102252> acesso em: 09 de outubro de 2020.

PAULA, Flávia Anastácio de. *Concepções de atendimento à criança pequena: caridade, filantropia, assistência e educação infantil*. //línguas e letras. 2005. Disponível em: <http://e-revista.unioeste.br/index.php/linguaseletras/article/view/883> acesso em 08 de outubro de 2020.

AQUINO, Cássio Adriano Braz; MARTINS, José Clerton de Oliveira. *Ócio, lazer e tempo livre na sociedade do consumo e do trabalho*. Rev. Mal-Estar Subj., Fortaleza, v. 7, n. 2, p. 479-500, set. 2007. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1518-61482007000200013&lng=pt&nrm=iso> acesso em 08 outubro 2020.

KOBAYASHI, Maria do Carmo Monteiro; KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Implantação de sistema de organização e classificação de brinquedos e jogos: a experiência do LABORATÓRIO DE BRINQUEDOS E DE MATERIAIS PEDAGÓGICOS – Labrimp*. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/139786/ISSN2175-7054-2009-7771-7783.pdf?sequence=1> acesso em: 08 de outubro de 2020.

CONSTITUIÇÃO DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL DE 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm. Acesso em: 10 de outubro de 2020.