

OS CAMPOS DE TRABALHO DO PEDAGOGO COM ÊNFASE NA PEDAGOGIA EMPRESARIAL E SUA ATUAÇÃO NA CONFEÇÃO DE BRINQUEDOS E JOGOS EDUCATIVOS/PEDAGÓGICOS¹

Andreza Silva Nascimento²
Marisvaldo Barreto dos Santos³
Mariângela Dias Santos⁴

RESUMO

Este artigo de caráter bibliográfico tem como objetivo geral contribuir com o cenário educacional trazendo informações sobre os campos de atuação do pedagogo. Foi através da curiosidade em conhecer outras formas de pensar e fazer educação, que o presente trabalho foi realizado. Este estudo teve como objetivo específico reconhecer o pedagogo empresarial em seu espaço de atuação e suas concepções no mesmo, levando em consideração o desenvolvimento que esse profissional acarreta aos funcionários das organizações. Mostra a pedagogia como perspectiva de inovação para o âmbito empresarial, em relação à questão da educação fora da escola, e a sua importância para este mercado atual tão competitivo, bem como o trabalho deste profissional dentro de uma fábrica de brinquedos refletindo sobre o desenvolvimento escolar de crianças por meio do uso de brinquedos e jogos pedagógicos/educativos. Nesta mesma perspectiva buscamos enfatizar a funcionalidade deles em diferentes contextos.

PALAVRAS-CHAVE: Pedagogo; Campos de atuação; Pedagogia Empresarial; Brinquedos e Jogos Pedagógicos/Educativos.

ABSTRACT

This article bibliographical has the general objective to contribute to the educational scenario bringing about the fields of activity of the pedagogue . It was through curiosity about other ways of thinking and doing education, that this work was done. This study had the specific objective of recognizing entrepreneurial educator in their work space and their views on the same, taking into consideration the professional development that leads to employees of organizations. Show pedagogy as a perspective of innovation for the corporate world , in relation to the issue of education outside the school, and its importance to this current market as competitive as well as the work of this person inside a factory of toys reflecting on school development children through the use of toys and teaching / educational games . In the same context we seek to emphasize their functionality in different contexts .

¹. Artigo de caráter bibliográfico produzido como um dos pré-requisitos para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

² Graduanda de Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Tiradentes – Aracaju / Sergipe. E-mail: andrezanasc@outlook.com

³Graduando de Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Tiradentes - Aracaju / Sergipe. Membro do Grupo de pesquisa Políticas Públicas, Gestão Sócio Educacional e Formação de Professor, atuação na linha de Pesquisa Práticas Investigativas na Educação Superior e na Educação Rural (GPGFOP/Unit/CNPq). E-mail: maris_valdo19@hotmail.com

⁴ Mestre em Educação da Universidade Federal de Sergipe. Possui graduação em Pedagogia pela Universidade Tiradentes (2004), é especialista em Pedagogia Empresarial pela Faculdade São Luís (2006), em Direito Educacional pela Faculdade Pio Décimo (2008), e em Docência e Tutoria em EAD (2011) pela Universidade Tiradentes, professora universitária na Universidade Tiradentes no presencial e NEAD, professora da Rede Pública de Ensino do Município de Aracaju. E-mail: mariangela.dias@uol.com.br

KEYWORDS: Pedagogue; Fields of activity; Pedagogy Company; Toys and Pedagogical / Educational Games.

1 INTRODUÇÃO

A história e a cultura mostra que o pedagogo sempre atuou na educação escolarizada, porém hoje podemos observar profissionais desta área participando em outros ambientes. A partir desta realidade, é preciso considerar que:

“Não há uma única forma nem um único modelo de educação; a escola não é o único lugar em que ela acontece..., o ensino escolar não é única prática, e o professor profissional não é o seu único praticante. Em casa, na rua, na igreja ou na escola, de um modo ou de muitos, todos nós envolvemos pedaços da vida com ela: para aprender, para ensinar, para conviver, todos os dias misturamos a vida com a educação.” (BRANDÃO 1981, p. 7)

A partir desta reflexão, analisamos o pedagogo como o profissional que atua em várias instâncias da prática educativa, direta ou indiretamente vinculadas à organização e aos processos de aquisição de saberes e modos de ação, com base em objetivos de formação humana. Dentre esses interesses, o pedagogo pode atuar nos sistemas macro, intermediário ou micro de ensino (gestores, supervisores, administradores, planejadores de políticas educacionais, pesquisadores ou outros); nas escolas (professores, gestores, coordenadores pedagógicos, pesquisadores, formadores etc.); nas instâncias educativas não escolares (formadores, consultores, técnicos, orientadores que ocupam de atividades pedagógicas em empresas, órgãos públicos, movimentos sociais, meios de comunicação; na produção de vídeos, filmes, brinquedos, nas editoras, na formação profissional e etc.).

Essa formulação distingue claramente a atividade profissional do professor, que realiza uma forma específica de trabalho pedagógico (ensino) e a atividade profissional do pedagogo, que se desenvolve em um amplo leque de práticas educativas (informais, não formais e formais).

Será através da preocupação em conhecer outras formas de pensar e fazer educação, que o presente artigo analisará o papel do pedagogo nas organizações empresariais, a sua atuação específica em fábricas que confeccionam brinquedos e jogos pedagógicos/educativos e a funcionalidade destes no desenvolvimento da criança.

2 CAMPOS DE ATUAÇÃO DO PEDAGOGO

O novo cenário que se descortina no século XXI traz novos aspectos para o profissional da educação que se insere no mercado de trabalho. Uma estrutura nova se firma na sociedade, exigindo profissionais cada vez mais capacitados para atuarem neste quadro competitivo.

Dessa forma, a educação em ambientes não escolares vem confirmar esta discussão que vivenciamos. A atuação do pedagogo fica além do espaço escolar, que até pouco tempo, era seu espaço restrito de trabalho, para se colocar num novo setor de atuação com uma visão redefinida da performance deste profissional. Os hospitais, empresas, ONGs, igrejas, eventos, emissoras de transmissão (rádio e Tv), associações e outros formam hoje, o novo campo de atuação deste profissional, que cruza os muros da escola, prestando seu serviço nestes lugares que são espaços até então limitados a outros profissionais. Esta realidade vem rompendo preconceitos e ideias de que o pedagogo está apto exclusivamente para desempenhar suas funções na sala de aula, atualmente onde existir uma prática educativa, há aí uma pedagógica.

Hoje o pedagogo, vem sendo inserido num mercado de trabalho cada vez mais diversificado e amplo, “(...) Verifica-se hoje, uma ação pedagógica múltipla na sociedade. O pedagógico perpassa toda a sociedade, extrapolando o âmbito escolar formal, abrangendo esferas mais amplas da educação informal e não-formal” (LIBÂNEO, 2002, p.28).

É importante observar aqui como a educação formal e a não formal andam paralelamente e, portanto, a necessidade de agregar ao ensino formal, ministrado nas escolas, conteúdos da educação não-formal, como os conhecimentos relativos às motivações, à situação social, à origem cultural, etc. Por isto, esta nova perspectiva de atuação do Pedagogo, sua qualificação vem filtrando cada vez mais, buscando uma relação estreita entre as diferentes propostas de educação existentes na sociedade. “(...) uma nova cultura escolar que forneça aos alunos instrumentos para que saibam interpretar o mundo” (TOURAINÉ, 1997)

Este assunto tornou-se relevante para este projeto, à medida que foi se descortinando as grandes possibilidades de pesquisas durante as discussões realizadas e também por apresentar um assunto que vem transformando a ideia de uma educação restrita em uma educação ampla e sem fronteiras. Este tem se tornado um assunto desafiador para tantos quanto se interam do mesmo.

O ambiente organizacional contemporâneo requer o trabalhador criativo, pró-ativo, analítico, pensante, com aptidão para resolução de problemas e tomada de decisões,

habilidade de trabalho em equipe e em total contato com a rapidez de transformação e a flexibilização dos tempos atuais. Pensando assim, as empresas, através da pedagogia e sua prática educativa, pressupõe a superação dos elementos formais de aprendizagem, ultrapassando a simples organização formal para uma organização educativa, na qual o objetivo, o conteúdo e a metodologia são vistos interligados, sofrendo modificação, seleção e adaptação de modo a interferir na organização intelectual e comportamental do sujeito.

Cada vez mais as empresas deparam com a importância da educação no trabalho e revelam a influência da ação educativa do Pedagogo na empresa. O Pedagogo passa a ser um profissional que atua além do ambiente escolar. Dispõe de uma enorme área de atuação, tais como: empresas de diversos setores, ONGS, editoras, sites e em todas as áreas que requeiram um trabalho educativo.

A função do Pedagogo Empresarial é, entre outras, a de ser o mediador e o articulador de ações educacionais na administração de conhecimentos inclusive do processo contínuo de modificações e de gestão da informação. Administrar processos de mudança requer novas posturas e novos valores organizacionais, fundamentais para empresas que desejam manterem-se ativas e competitivas no mercado.

Empresas que não repensem seus modelos e agarrarem-se aos velhos modelos do aprendizado e das relações humanas estarão sujeitas ao fracasso ou ao desaparecimento. Gerenciar processos de mudança exige novas posturas e novos valores organizacionais, características fundamentais para empresas que almejam manter-se ativas e competitivas no mercado. O pedagogo empresarial pode focar seus conhecimentos no funcionário ou no produto da empresa. Atuando em benefício do desenvolvimento do trabalhador, se torna o responsável pela criação de projeto educacionais que visam facilitar o aprendizado dos funcionários.

Nas organizações, segundo Leocadio, (2003) o pedagogo passa a ter uma função especial, passa a ser o articulador, motivador, o mediador, visando o desenvolvimento de novas aptidões frente às demandas do mercado, mas também, principalmente para o crescimento pessoal/profissional dos funcionários. Esse crescimento acontece através da aquisição de novos conhecimentos proporcionados no local de trabalho. A formação do funcionário ocorre perante diversas circunstâncias como a cultura da empresa, os recursos, as tecnologias disponíveis, o espaço físico e as pessoas que a compõe, assim como, acontece diante de dificuldade como o analfabetismo. Nesse sentido, que cabe aos profissionais que

direcionam as organizações empenharem-se em realizar projetos de desenvolvimento vinculados a formação dos seus colaboradores, uma vez a construção do conhecimento está diretamente ligada aos níveis de produção e rendimento.

Em relação a abertura de espaço para os pedagogos nas organizações, a maioria respondeu que há espaço, com exceção de uma resposta caracterizou-se por “talvez, dependendo do trabalho que este iria executar dentro da sua organização”. Desse modos, verifica-se um desconhecimento das funções pedagógicas perante esta pessoa.

3 OS DESAFIOS DO PEDAGOGO EMPRESARIAL

As causas que levaram aos grandes desafios para a Gestão de Pessoas podem ser enumeradas, a partir dos autores Vergara (2005) e Gil (2006), que explicam o avanço tecnológico para desenvolver recentes formas de trabalho: a ampla distinção de produtos e serviços para os consumidores; a competitividade que acaba obrigando uma empresa a ter uma direção empresarial para um mercado completo com abordagem ética e a realização de parcerias. A exigência dos clientes que força os gestores a criarem um planejamento estratégico visando todo o contexto social e sua responsabilidade como empresa. Neste sentido é preciso considerar que:

“Uma relação de práticas, que normalmente estão sendo adotadas pelas empresas, é: políticas e programas de administração para a captação de talentos internos e externos; a gestão do clima organizacional; a gestão de mudança onde a gestão por competências leva à liderança e aconselhamento em consultorias internas, com o desenvolvimento de facilitadores no cargo gerencial.” (VERGARA, 2005)

Diante dessas práticas, há ainda a importância de um bom clima organizacional visto pela literatura como a qualidade ou propriedade do ambiente dentro das empresas ser percebido, experimentado pelos membros da organização de forma que influencie elementos importantes tais como satisfação das necessidades, elevação do moral (CHIAVENATO, 1994 e GIL, 2006).

“[...] organizações ampliaram os limites de controle, achataram as estruturas, introduziram equipes, reduziram a formalização e delegaram poder aos empregados, o sentido partilhado fornecido pela cultura forte assegura que todos estão voltados para a mesma direção.” (ROBBINS, 1999, p. 377).

Ruas (2001) coloca seu estudo abordando o processo de formação de uma cultura empresarial baseada na mudança a partir dos anos 90, em que indicadores de desempenho, a gestão de conhecimento e a gestão da qualidade total passaram a ser temas centrais para a competitividade das empresas. Mas o autor acredita que as dificuldades enfrentadas pelas empresas, quando do desenvolvimento de programas de melhoria, especialmente aqueles que exigem mudanças mais profundas, “está na incapacidade de organizar a aprendizagem destes novos princípios e métodos, por meio do desenvolvimento de competências nas organizações” (RUAS, 2001, p. 247).

Se a empresa não souber como aproveitar seu capital humano, com certeza ele irá buscar uma oportunidade onde possam obter satisfação e reconhecimento pelo seu desempenho. A competitividade no mercado de trabalho se dá então pelo melhor exercício de competência na execução de tarefas que não envolvem a criação ou desenvolvimento de novas tecnologias, mas sim o seu bom uso e todos os profissionais precisam manter-se atualizados.

Para possibilitar o trabalho em treinamento, no planejamento de atividades para capacitação de profissionais em empresas, a formação do Pedagogo Empresarial deve abranger uma consistente base teórica, articulada em investigação e prática, privilegiando conhecimentos específicos no campo educacional nas organizações.

É necessário atuar com espírito crítico e analítico social, investigar, diagnosticar, executar e avaliar projetos integrados nas organizações, voltados para o desenvolvimento de pessoas, interação, harmonia e bem-estar, visando o respeito ao pluralismo cultural e atuando com imparcialidade na convivência profissional nas organizações empresariais.

O que o pedagogo possibilita aos setores pessoais a efetivação de saberes corporativos, colaborando para a melhoria do clima organizacional, da qualidade laboral, da qualidade de vida e aumento da felicidade de todos. Para isso, é preciso reconhecer e superar desafios que serão constantemente encontrados nas organizações. Tais como, articular qualidade e produtividade no processo de educação nas organizações, estabelecer diálogo no âmbito educativo das organizações empresariais, desenvolver o senso de responsabilidade, solidariedade, de apreensão à vida e preservação do meio ambiente, disseminar uma ética de

atuação individual e profissional e a conseqüente responsabilidade social, valorizando as diferentes ideologias, teorias, conceitos e linguagem manifestadas nas sociedades contemporâneas e das suas funções na produção de um novo conhecimento em um novo paradigma.

4 UMA ABORGADEM DA ATUAÇÃO DO PEDAGOGO NAS FÁBRICAS DE BRINQUEDOS

4.1 Contribuição do Pedagogo na confecção de Brinquedos e Jogos Pedagógicos/Educativos

Entendemos que as atividades que envolvem o uso dos brinquedos são fundamentais à promoção do desenvolvimento e do aprendizado infantil, elevando qualitativamente a sua concepção de mundo. Assim, muito mais importante é o papel do pedagogo empresarial dentro da fábrica de brinquedos sobretudo pela sua grande responsabilidade em pensar e (re) pensar no processo de desenvolvimento da criança ao usar determinados brinquedos. Nesse sentido, é válido ressaltar que:

“O brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico. No caso da criança, o imaginário varia conforme a idade: para o pré-escolar de 3 anos, está carregado de animismo; de 5 a 6 anos, integra predominante elementos da realidade.” (KISHIMOTO, 2001)

Isto quer dizer que o fabricante ou o sujeito que constrói brinquedos neles introduz imagens que variam de acordo com a sua cultura. Cada cultura tem maneiras diferentes de ver a criança, de tratar e educar, sem contar com a faixa etária delas.

Contudo, no que diz respeito a função do pedagogo dentro das fábricas de brinquedos, ele pode atuar como pesquisador e classificador da faixa etária destes, ou seja deverá se preocupar na construção de brinquedos que sejam voltados para o desenvolvimento da “zona de desenvolvimento proximal”, (Vigotsky, 2007) pensando também sobre a sua relevância e contribuição do seu trabalho para a prática docente.

4.2 A Funcionalidade dos Brinquedos e Jogos Pedagógicos/Educativos

É preciso esclarecer antes de mais nada a diferença entre o pedagógico e educativo. Os pedagógicos são brinquedos e jogos que tratam de conteúdos escolares e pré-escolares. Educativos são todos os brinquedos que contribuem para o desenvolvimento da criança. Nessa categoria podem ser incluídos jogos, bonecas, carrinhos, blocos de montar, fantasias, miniaturas, triciclos e até jogos eletrônicos, desde que escolhidos com critério.

Se pegarmos um dicionário da década de 60 certamente o significado das palavras brinquedo, brincadeira e jogo estarão transidos de uma visão da época. Atualmente, podemos observar que há uma clara diferença entre eles. No entanto, tanto jogo e brincadeira, podem ser sinônimos de divertimento.

Com vista à necessidade de uma exposição conceitual, é preciso apresentar quais as definições a respeito dos termos brinquedo, brincadeira e jogo, definidos no dicionário:

"Brinquedo = objeto destinado a divertir uma criança".

"Brincadeira = ação de brincar, divertimento. / Gracejo, zombaria. / Festinha entre amigos ou parentes. / Qualquer coisa que se faz por imprudência ou leviandade e que custa mais do que se esperava: aquela brincadeira custou-me caro".

"Jogo = Ação de jogar; folguedo, brinco, divertimento". Seguem-se alguns exemplos: "jogo de futebol; Jogos Olímpicos; jogo de damas; jogos de azar; jogo de palavras; jogo de empurra". (AURÉLIO, 2012)

O brinquedo, segundo Vygotsky (2007), é o mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados. É com o o brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva em vez de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos. Numa situação imaginária, a criança dirige seu comportamento pelo significado desta situação. Esta seria a primeira manifestação de libertação da criança em relação às restrições situacionais. Assim, podemos dizer que o brinquedo é um estágio entre as restrições puramente situacionais da primeira infância e o pensamento adulto que, por sua vez, pode ser totalmente desprendido de situações reais.

Walter Benjamin (2002) fez algumas importantes reflexões acerca do lúdico, levando em consideração o seu aspecto cultural. Brinquedo e brincar, para ele, estão associados, e documentam como o adulto se coloca em relação ao mundo infantil, pois os estudos de Benjamin mostraram como, desde as origens, o brinquedo sempre foi um objeto criado pelo adulto para a criança. Segundo ele, acreditava-se erroneamente que o conteúdo imaginário do brinquedo é que determinava as brincadeiras infantis, quando na verdade quem faz isso é a criança. Por esta razão, quanto mais atraentes forem os brinquedos, mais distantes estarão do seu valor como instrumentos do brincar.

É através do ato de brincar que a criança vê e constrói o mundo, demonstra aquilo que tem dificuldade de expor em palavras. Sua escolha é motivada por processos e desejos intrínsecos, pelos seus problemas e ansiedades. É brincando que a criança aprende que, quando se perde no jogo, tudo não se acaba. Nesta mesma perspectiva vale ressaltar que:

“(...) a forma como a criança joga acaba revelando a sua personalidade e como está estruturado o seu modo de relacionamento com o mundo. Além disso, permite ao profissional saber mais sobre a vida psíquica das crianças, sobre sua dinâmica familiar, sobre as relações e diálogos ambientais.” (SANTOS, 2012, p. 44)

Ainda assim é preciso considerar que o ato de brincar permite que a criança se encontre com o mundo de corpo e alma. Percebe como ele é e as contribuições elementares importantes para a sua vida, desde hábitos mais insignificantes, até os fatores que determinam a cultura de seu tempo.

Walter Benjamin discute em seu livro *Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação* (2002), os processos de memória dos brinquedos e do brincar. O autor realiza uma análise histórica apontando para a crescente massificação própria da evolução industrial, que insere o brinquedo em uma dimensão semelhante. A concepção de infância discutida por Benjamin em seus textos é contrária a uma ideia de que a criança representa o adulto miniaturizado. Para ele, a criança é capaz de incluir lances de pureza e ingenuidade, sem eliminar a agressividade, resistência, perversidade, humor, vontade de domínio e mando. As imagens de infância construídas pelo pensador são afirmações de sua potencialidade como sujeitos da história. A criança é parte da humanidade, fruto de sua tradição cultural, capaz de recriá-la. Para Benjamin, as crianças não falam só do seu mundo a partir da sua ótica. A partir da apropriação que fazem no contato com o brinquedo exprime e projeta imagens do tempo futuro.

Ao analisar os brinquedos, Benjamin (2002) pontua que através deles podemos compreender como os adultos se colocam em relação ao mundo das crianças. As crianças respondem aos brinquedos através do brincar, que dependendo do seu uso, pode propiciar uma mudança na sua função. Desta forma, os brinquedos representam traços da cultura na qual se inscrevem.

A partir da industrialização, que marcou o distanciamento entre as crianças e seus pais que antes, produziam os brinquedos juntos em suas próprias oficinas de entalhadores de madeira, mais precisamente no decorrer do século XVIII, afloram as fabricações especializadas nas indústrias. A partir da segunda metade do século XIX os brinquedos vão tornando-se mais robustos, sofisticados, etc; perdendo aos poucos o elemento discreto, minúsculo e agradável. Quanto mais a industrialização avança, o brinquedo vai se impondo, tornando-se cada vez mais estranho às crianças e aos pais. Assim, os adultos vão impondo a seu modo os brinquedos às crianças, distanciando-as da riqueza de materiais que eram utilizados em um tempo onde o processo de produção ligava pais e filhos.

Ainda chamando a atenção para os efeitos dos brinquedos “produzidos em série” escreve: “[...] quanto mais atraentes (no sentido corrente) forem os brinquedos, mais distantes estarão de seu valor como instrumentos de brincar” (BENJAMIN, 2002, p.70). O autor discute também a contextualização das crianças, de seus brinquedos e de suas brincadeiras no ambiente em que vivem:

“[...] as crianças não constituem nenhuma comunidade isolada, mas sim uma parte do povo e da classe de que provém. Da mesma forma seus brinquedos não dão testemunho de uma vida autônoma e especial; são, isso sim, um mudo diálogo simbólico entre ela e o povo.” (BENJAMIN, 2002, p.70)

Se no início do século XX, Benjamin já trazia suas reflexões sobre os efeitos do capitalismo e da industrialização nas brincadeiras das crianças, suas contribuições são importantes ainda hoje, em que os efeitos deste capitalismo deixam marcas significativamente mais amplas. Tanto Brougère (1998), quanto Benjamin (2002), discutem a questão do brinquedo e do brincar enquanto produções contextualizadas e historicamente construídas. Benjamin busca fazer um resgate do brincar tecido por histórias e brinquedos feitos com arte, elaborados pelas mãos das crianças e dos adultos que a cercam.

Brougère (1998), autor contemporâneo, discute questões atuais que se instalaram em nossa sociedade e da qual não podemos fugir. A globalização, a mídia, o consumo, a

supervalorização do brinquedo que vem subtraindo o espaço do brincar, são questões pontuais e que precisam ser discutidas por aqueles que educam. Não há como fugir de tais questões. Porém, o que podemos tentar fazer é um resgate da memória do brincar. Brincar este que pode ser experimentado a partir de inúmeras possibilidades.

Com relação aos sucesso dos jogos eletrônicos na atualidade, existe uma observação a ser feita entre os professores e os próprios alunos:

“[...]alguns aspectos impedem a aceitação e o bom aproveitamento de suas potencialidades no âmbito escolar. Três aspectos são fundamentais como: educadores capacitados, estrutura escolar e planejamento adequado, e boa variedade e qualidade de jogos à disposição. Sem esses aspectos, a prática educacional com uso de jogos pode causar resultados decepcionantes.” (SANTOS, 2012, p. 68)

Outro aspecto importante a ser examinado no brinquedo é sua função no desenvolvimento da criança é o conceito de “zona de desenvolvimento proximal”, ou “zona de desenvolvimento imediato”, em Vygotsky (2007).

“O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário: no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade.” (VYGOTSKY, 2007, p.122).

Para esse autor, o nível de desenvolvimento real refere-se a tudo aquilo que a criança já tem consolidado em seu desenvolvimento, e que ela é capaz de realizar sozinha sem a interferência de um adulto ou de uma criança mais experiente. Já a zona de desenvolvimento proximal refere-se aos processos mentais que estão em construção na criança, ou que ainda não amadureceram. A zona de desenvolvimento proximal é, pois, um domínio psicológico em constantes transformações, aquilo que a criança é capaz de fazer com a ajuda de alguém hoje, ela conseguirá fazer sozinha amanhã. É nesse sentido que a brincadeira pode ser considerada um excelente recurso a ser usado quando a criança chega na escola, por ser parte essencial de sua natureza, podendo favorecer tanto aqueles processos que estão em formação, como outros que serão completados.

No andamento dos trabalhos realizados pelo Conselho Internacional de Pagamento para Crianças (ICCP) foi definido critérios relativos a quatro qualidades fundamentais segundo as quais o brinquedo pode ser analisado de acordo com seu valor funcional, experimental, de estruturação e de relação.

No caso do *valor funcional*, é caracterizado pelas qualidades intrínsecas do brinquedo. Isto é válido para todo objeto visual, mas como o brinquedo se destina a seres em desenvolvimento, seu valor funcional diz respeito à sua adaptação ao usuário, ou seja, o brinquedo ganhará tamanho de acordo com a escala da criança. Sobre o *valor experimental* o Conselho Internacional, enfatiza que é àquilo que a criança pode fazer ou aprender com seu brinquedo, em todos os níveis: fazer ruído, rodar, encaixar, construir, medir, classificar... Engloba todas as caixas de conteúdo técnico ou científico (por exemplo, a maleta de médico, a montagem de modelos reduzidos) e os jogos didáticos. Já acerca do *valor de estruturação*, relaciona-se com o desenvolvimento da personalidade da criança e abrange o “conteúdo simbólico” do jogo e do brinquedo: projeção, transferência, imitação. Vestir uma fantasia pode parecer absurdo, porém à criança é uma forma de experimentar um “modo de ser”. Esta função permite assimilar emoções e sensações (ninar a boneca), descarregar tensões (brinquedos ditos agressivos). Este valor diz respeito a tudo que concorre à elaboração da área afetiva e por fim, o *valor de relação que é* à forma segundo a qual o jogo ou brinquedo facilitam o estabelecimento de relações com outras crianças e com os adultos, propondo o aprendizado de regras (jogos de papéis e de empatia). A função de relação de um brinquedo pode ser objeto de uma experiência direta (aprender a jogar cada um na sua vez), mas freqüentemente, nesta área como em todos os aspectos do jogo, a contribuição é sobretudo indireta (em segundo grau): o jogo de damas é o único campo onde um filho pode vencer o pai e resolver assim situações familiares conflituosas. (MICHELET)

Assim, a relevância do uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para situações de ensino-aprendizagem e desenvolvimento da criança. Neste sentido:

“Se consideramos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. (KISHIMOTO, p. 36)

Para tanto, o termo brinquedo deve ser visto como o objeto base para a brincadeira, ou seja, o objeto que desenrola, pela sua imagem, a atividade lúdica da criança. A brincadeira por si deverá ser identificada como uma atividade não estruturada, que gera satisfação, que possui

um fim em si e que pode trazer regras perfeitamente enunciadas ou subentendidas. O jogo, como objeto, será distinguido como algo que possui regras pré-estabelecidas e explícitas com um fim lúdico, entretanto, como atividade será considerado sinônimo de brincadeira.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O propósito deste trabalho foi apresentar o amplo espaço de atuação do pedagogo, dando uma atenção maior ao espaço empresarial. Apesar de sua relevância neste campo, a ação do pedagogo nesta área ainda é pouco explorada pelos responsáveis dos departamentos pessoais das grandes empresas.

Por serem educadores e dominar as didáticas pedagógicas, os pedagogos são os mais indicados para criar os projetos educacionais desenvolvidos pela empresa visto que o mundo atual globalizado clama por mudanças rápidas. O conhecimento vem se mostrando, cada vez mais, um fator de produção altamente valorizado pelas empresas e o desenvolvimento científicotecnológico nem sempre é acompanhado, torna-se desta forma necessário que as organizações tomem sob sua responsabilidade parte da educação do trabalhador.

“Rápidas e intensas mudanças ocorrem nas organizações atuais e para se manter um alto padrão de qualidade em seus serviços, as empresas têm buscado um maior desenvolvimento do seu profissional, visando uma maior competitividade de mercado.” (VERGARA, 2000, p.43)

A partir deste contexto, fica primordial e indispensável que uma empresa apresente em sua equipe um pedagogo empresarial. A educação é de extrema relevância na reestruturação do mundo do trabalho, no espaço produtivo; assim sendo, faz-se necessário que o profissional da educação, dotado de bases teóricas e metodológicas sólidas, assuma um espaço de forma efetiva no interior das organizações (ALMEIDA, 2006).

O papel que este profissional cumpre no interior de uma empresa se fundamenta nas transformações comportamentais das pessoas envolvidas, auxiliando na produtividade de ambas as partes. Tanto o empregado terá um retorno qualitativo, pois seu desempenho será elevado e lhe trará resultados profissionais quando para a organização, que apresentará pessoas melhores qualificadas obtendo assim maiores resultados e o aumento da lucratividade.

Já no que diz respeito a atuação deste profissional frente à elaboração de jogos e brinquedos pedagógicos/educativos, cabe a ele a grande responsabilidade de pensar e (re) pensar no processo de desenvolvimento da criança ao usar determinados jogos/brinquedos. Ele pode atuar como pesquisador e classificador da faixa etária destes, ou seja deverá se preocupar na construção de brinquedos que sejam voltados para o desenvolvimento da “zona

de desenvolvimento proximal” (Vigotsky, 2007) da criança, pensando também sobre a sua relevância e contribuição do seu trabalho para a prática docente. Afinal jogos e brinquedos sejam eles pedagógicos ou educativos ganham funcionalidades diferentes a depender do contexto de criança e de espaço em que todo este conjunto estão inseridos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Marcus Garcia de. **Pedagogia empresarial: saberes, práticas e referências**. Rio de Janeiro: Brasport, 2006.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Duas Cidades, 2002. (Coleção Espírito Crítico)

BRANDÃO, C.R. **O que é educação**. 2ª edição, São Paulo: Brasiliense, 1981.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Resolução CNE/CEB 5/2009. Seção 1, p. 18. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Diário oficial da União. Brasília, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.

CHIAVENATO, Idalberto. **Administração de recursos humanos: fundamentos básicos**. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 1994.

CHIAVENATO, Idalberto. **Recursos Humanos: o capital humano das organizações**. São Paulo: Atlas, 2004.

FERREIRA, A. B. H., **Dicionário Aurélio Escolar da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Editora Positivo, 2012.

GIL, Antônio Carlos. **Administração de Recursos Humanos: um enfoque profissional**. São Paulo: Atlas, 2006.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.

LEOCADIO, Neiva. **Formação do educador para pedagogia nas empresas**. Revista do Centro de Educação, nº 21 ed, 2003.

LEONTIEV, A.N. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: Vygotsky, L. S.; Luria, A. R.; Leontiev, A. N. (Orgs.), **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Moraes, 1994.

LIBÂNIO, José Carlos. **Pedagogia e Pedagogos, Para quê?** São Paulo: Cortez, 2002.

MICHELET, André. **Classificação de jogos e Brinquedosclassificação ICCP**. Disponível em: <http://tele.multimeios.ufc.br/~semm/conteúdo/leitura/jê/Sistema%20de%20Classificacao%20I.C.C.P.pdf>. Acessado em: 23 nov/2013.

ROBBINS, Stephen P. **Comportamento organizacional**. Rio de Janeiro: Prentice Hall . 1999.

RUAS, Roberto. Desenvolvimento de Competências Gerenciais e Contribuição da Aprendizagem Organizacional. IN: FLEURY. M.T.L.; OLIVEIRA JUNIOR, M.M (Org.). **Gestão estratégica do conhecimento: integrando aprendizagem, conhecimento e competências**. São Paulo: Atlas, 2001, p. 242-248.

SANTOS, Mariângela Dias. **Produção de Recursos Pedagógicos**. Aracaju: UNIT, 2012.

SANTOS, Marli, dos Pires, Santa- (Org) **Brinquedoteca, o Lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis, RJ, Vozes, 1997.

SOUZA Anderson Teixeira de. SANTOS, Patrícia Francisca de Matos. **Pedagogia Empresarial: O pedagogo e sua atuação em espaços não escolares**. São Cristóvão, SE, VI Colóquio Internacional de Educação e Contemporaneidade, 2011.

VERGARA, S.C. **Gestão de Pessoas**. 2ª edição, São Paulo: Atlas, 2000.

VERGARA, Sylvia Constant. **Gestão de pessoas**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2005.

VYGOTSKY, L. S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento**. 7ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.