UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE ODONTOLOGIA DE PIRACICABA
UNICAMP

CURSO DE GRADUAÇÃO EM ODONTOLOGIA

Monografia de Final de Curso

Aluno: Rodrigo Marini Domingues
Orientador: Prof. Dr. Fábio Luiz Mialhe

Ano de Conclusão do Curso: 2006

TCC 337

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE ODONTOLOGIA DE PIRACICABA
BIBLIOTECA

Rodrigo Marini Domingues

O USO DE BRINQUEDOS COMO FERRAMENTAS DE EDUCAÇÃO EM SAÚDE BUCAL

Monografia apresentada ao curso de Odontologia da Faculdade de Odontologia de Piracicaba – UNICAMP, para a obtenção do Título de Cirurgião-Dentista.

Orientador Prof. Dr. Fábio Luiz Mialhe

Piracicaba
(2006)

Dedico este trabalho aos meus pais e irmãos que me acompanharam durante o curso de odontologia.

AGRADECIMENTOS

Ao professor Dr. Fábio Luiz Mialhe pelas orientações e esclarecimentos que tornaram possível este trabalho.

Ao Prof. Dr. Miguel Morano Jr. Pelo exemplo da sua constante luta pela educação dos das crianças.

SUMÁRIO

Resumo	1
1. Introdução	2
1.1 A origem de alguns brinquedos	3
1.2 Os jogos infantis e suas classificações	6
1.3 A criança e seus interesses	7
1.4 A utilização dos brinquedos na área da saúde	9
2. Objetivos	11
3. Materiais e métodos	11
4. Resultados	11
5. Discussão	15
6. Conclusões	16
7. Referências bibliográficas	17

Resumo

Embora, nos dias de hoje, algumas escolas e muitos indivíduos considerem o brinquedo como algo não sério, há muitos anos eles têm sido estudados e considerados pelos pesquisadores, como relevantes para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança. Além disto, a aprendizagem transcorre espontaneamente quando há a oportunidade de brincar através do uso adequado de brinquedos. O brinquedo age como um estímulo a desenvolvimento físico e mental da criança. A brincadeira contribui decisivamente no processo de socialização uma vez que, por meio delas, as crianças, meninos e meninas, identificam-se com seus papéis sexuais, aprendem a colaborar e competir (nos jogos de grupos), desenvolvendo a expressão e comunicação verbal. Assim, sendo, o objetivo do presente estudo foi avaliar os brinquedos disponíveis no mercado nacional relacionados à odontologia, saúde bucal e a boca e classificá-los, segundo suas características pedagógicas. Através de busca ativa em sites eletrônicos na internet, procurou-se encontrar brinquedos relacionados aos temas odontologia, dentista, saúde bucal, dentes e boca. Verificou-se um número reduzido de brinquedos voltados para a atividade odontológica, dentre esses se encontravam quebra-cabeças, fantoches, livros didáticos, bolas, jogos de memória e de raciocínio.Concluiu-se que os brinquedos destinados ao esclarecimento das crianças quanto à profissão odontológica são insuficientes no mercado em qualidade e quantidade. Deveria haver maior disponibilidade de brinquedos criativos voltados à temática odontológica, a fim de instruir as crianças sobre os cuidados bucais e aproximá-las deste universo, promovendo a saúde das mesmas.

1. Introdução

Os jogos sempre ocuparam lugar muito importante nas mais diversas culturas. Na sociedade antiga, o trabalho não tinha o valor que lhe atribuímos há pouco mais de um século e nem ocupava tanto tempo do dia. Os jogos e os divertimentos eram um dos principais meios de que dispunha a sociedade para estreitar seus laços coletivos e se sentir unida. Isso se aplicava a quase todos os jogos, e esse papel social era evidenciado principalmente em virtude da realização das grandes festas (Huizinga - 1996).

Adultos, jovens e crianças se misturavam em toda a atividade social, ou seja, nos divertimentos, no exercício das profissões e tarefas diárias, no domínio das armas, nas festas, cultos e rituais. O cerimonial dessas celebrações não fazia muita questão em distinguir claramente as crianças dos jovens e estes dos adultos (Volpato – 2002).

A história dos brinquedos também é diversa do que vemos atualmente. Havia certa margem de ambigüidade em torno dos brinquedos, principalmente na sua origem. A maioria deles era compartilhada tanto por adultos quanto por crianças, por meninos ou meninas, nas mais diversas situações do cotidiano. Muitos dos mais antigos brinquedos (a bola, o papagaio, o arco, a roda de penas) foram, de certa forma, impostos às crianças como objetos de culto, e somente mais tarde, devido à força de imaginação das crianças, transformados em brinquedos, que, no início, não eram invenções de fabricantes especializados, pois surgiram primeiro nas oficinas de entalhadores de madeira, de fundidores de estanho, entre outros (Benjamin - 1984).

Essa forma de produção começou a desaparecer, principalmente com o início da especialização dos brinquedos (a revolução industrial que passou a produzi-los em larga escala), que passou a ocorrer no século XVIII. Com o desenvolvimento do capitalismo, o brinquedo passou a ser comercializado com fins lucrativos. A partir daí, os objetivos do brinquedo começam a se afastar da sua origem e pela crescente tendência de racionalização, principalmente das sociedades ocidentais, as características do brincar e jogar fo-

ram mudando radicalmente. O que antes era motivo de profundas relações familiares, com valores e sentidos culturais muito significativos, torna-se objeto destinado a um público alvo, com um fim em si mesmo (Volpato – 2002)

Muitos dos brinquedos são fabricados para ensinar comportamentos, gestos, atitudes, valores, considerados corretos em nossa sociedade. Por isso a maioria deles já vem pronta, catalogada, contendo todas as instruções de uso, idade, sexo, número de participantes, tempo de duração do jogo, basta segui-las. Dessa forma, para garantirem a continuidade dos hábitos de sua coletividade, em nome de uma racionalidade instrumental, os pais procuram direcionar, por meio dos brinquedos e jogos, as atitudes e gestos considerados característicos para cada sexo, para cada idade, para cada situação específica.

Os estímulos à mente humana e estímulo para o desenvolvimento da inteligência se constroem na infância, principalmente nos espaços das brincadeiras e dos jogos, que são impregnados de comportamentos miméticos que vão além da imitação de pessoas. Nesse sentido, a capacidade mimética cumpre um importante papel na formação do sujeito, pois é na educação infantil que as crianças se apropriam dos elementos culturais dos adultos, internalizando, reproduzindo e reinventando gestos, modos de andar, de falar, de sentir, de ser.

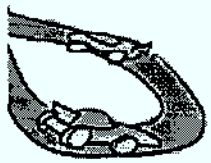
1.1. A origem de alguns brinquedos (von, 2001)

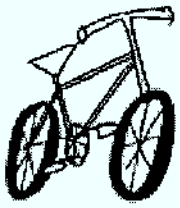
Bonecas - As primeiras estatuetas de barro podem ter sido feitas pelo homo sapiens há 40 mil anos, na África e na Ásia, com propósitos ritualísticos. No Museu de História Natural de Viena, na Áustria, encontra-se uma das mais antigas figuras humanas conhecida, a Vênus de Willendorf (25 mil a 20 mil a.C), uma pequena estatueta de formas arredondadas. A transição das bonecas como ídolos para brinquedos provavelmente ocorreu no Egito, há 5 mil anos.

Bichos de pelúcia - Foram inventados no século XIX. O mais famoso deles, nos Estados Unidos, é o urso Teddy Bear.

Trens - Um dos admiradores dos trenzinhos foi Napoleão III, sobrinho de Napoleão Bonaparte, eleito presidente da França em 1848 e que três anos depois tornou-se imperador. O primeiro trem elétrico em miniatura foi feito em 1835, por um ferreiro novaiorquino.

Carros - Os carrinhos apareceram simultaneamente aos carros originais, nos primeiros anos do século XX. Já o autorama foi inventado na Inglaterra, em 1956.





Bicicleta - Leonardo da Vinci já tinha estudos sobre a bicicleta, mas sua história oficial começou em 1790, quando um conde francês chamado Sivrac criou o "Celerífero" (celer = rápido, fero = transporte). Era uma bicicleta de madeira, que ainda não tinha pedais nem correntes e era empurrada com os pés no chão.

Montanha-russa - Como o nome já diz, nasceu na Rússia. As primeiras surgiram nos séculos XV e XVI, como um esporte de inverno. Tanto as pistas como os carrinhos eram feitos de gelo, o que forçava os aventureiros a se sentarem em blocos com assentos escavados e recobertos de palha. O trenó com rodas surgiu em 1784, em São Petersburgo.

Pião - Cerca de 3 mil anos a.C, na Babilônia, já existiam os piões, feitos de argila e com as bordas decoradas com formas de animais e humanas ou relevos.

Caixinhas de música - Os suíços criaram as primeiras caixinhas de música em torno de 1770. Utilizando o conhecimento que tinham na arte da relojoaria, criaram um mecanismo em que um pente com dentes de metal dedilhava sobre um cilindro que girava, movido por peças de relógio.

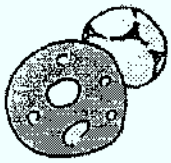
Chocalho - Os primeiros chocalhos surgiram no Egito por volta de 1360 a.C. Vários deles podem ser vistos em museus, com formatos variados: de pássaros, porcos, ursos etc.

Bambolê - Foi criado no Egito há três mil anos. Nesta época, era feito com fios secos de parreira (o pé de uva). As crianças egípcias imitavam com os bambolês as artistas que dançavam com aros em torno do corpo. O bambolê de plástico colorido, como conhecemos, surgiu nos EUA em 1958.

Jogos de tabuleiro - Eles foram criados por sábios e conselheiros antigos, que "liam" as respostas em peças marcadas. O jogo mais antigo de que se tem notícia tinha sete peças e usava dados, mas ninguém conhece suas regras. Sabe-se que até os faraós egípcios adoravam jogos de tabuleiro, há 4.300 anos

Skate - A história deste brinquedo radical começou na Califórnia, no final dos anos 30, quando os surfistas decidiram levar suas pranchas para as ruas. Para fazer isso, colocaram quatro rodas sob uma tábua de madeira e saíram surfando pelo asfalto. A primeira fábrica de skates surgiu em 1958.

Bola - A bola é um dos brinquedos mais antigos que existem. Há 6.500 anos já eram feitas bolas de fibra de bambu no Japão e de pêlos de animais na China. Romanos e gregos usavam bexiga de boi para confeccionar suas bolas. No Brasil, a bola mais popular é sem dúvida a de futebol, que chegou por aqui em 1894, trazida pelo inglês Charles Miller. A bola de futebol branca foi inventada por um brasileiro. Joaquim Simão teve essa idéia em 1935, para que os jogadores pudessem enxergá-la à noite.



Playmobil - Os bonequinhos foram criados em 1974, na Alemanha. Desde então, Playmobil já assumiu diversas formas: índio, astronauta, cavaleiro medieval, bombeiro...

Tamagotchi: os amiguinhos de estimação virtuais foram inventadas por uma japonesa e demoraram dois anos para ficarem prontos. Eles foram lançados em 1996 e este ano ganharam nova versão, que possibilita que um bichinho interaja com outro.

Papagaio - Não se sabe quem empinou o primeiro papagaio da história. Mas um grego chamado Arquitas, (ano 400 A.C.), fabricou um brinquedo parecido com uma pipa. Ainda na antiguidade, no ano 200 antes de Cristo, as pipas eram usadas pelos povos orientais não só como brinquedos, mas por motivos religiosos e místicos. Algumas pipas eram feitas com desenhos de dragões que, para eles, atraíam a felicidade.

1.2. - Os jogos infantis e suas classificações

Segundo Piaget (1964), os jogos infantis estão classificados em três grandes estruturas, ou seja, o exercício, o símbolo e de regra, sendo os jogos de construção a transição entre os três tipos.

Os jogos de exercícios não possuem uma técnica em particular, estão mais relacionados ao divertimento e ao aprendizado de uma nova conduta do que à necessidade. Exemplificando, quando uma criança pula um riacho pelo prazer de saltar. O jogo de exercício é o primeiro a aparecer na criança e ocorre no desenvolvimento pré-verbal, é fundamentalmente sensório-motor e não requer estrutura representativa.

Ao contrário do jogo de exercício, o jogo simbólico solicita a representação de um objeto ausente como, por exemplo, uma criança deslocando uma caixa de sapatos dizendo ser um automóvel. O jogo simbólico surge na criança durante o segundo ano do seu desenvolvimento. A maioria dos jogos simbólicos acionam os movimentos e as ações, sendo ao mesmo tempo sensório-motores e simbólicos, porém são designados de simbólicos à medida que o simbolismo e outros fatores são integrados.

No jogo com regras está incluso as relações sociais. A regra constitui uma obrigação e é imposta pelo grupo, sendo considerado falta quando é violada. Existem jogos com regras que são transmitidos de geração em geração, sem intervenção por parte dos adultos. No jogo com regras estão incluídos, freqüentemente, elementos sensório-motores e de imaginação simbólica, além da própria regra que é resultado da organização social.

Os jogos de construção ou de criação, como por exemplo, quando uma criança em vez de realizar a representação de um barco, com um pedaço de madeira, constrói este barco, está situado entre o jogo e o trabalho inteligente ou entre o jogo e a imitação.

1.3. A criança e seus interesses

Determinado tipo de jogo deve ser apresentado à criança em de acordo com o estágio de desenvolvimento do indivíduo.

Baseado na psicologia genética de Piaget (1964) a fase sensório-motora corresponde a uma fase onde ocorre, principalmente, o desenvolvimento dos movimentos, musculatura, sentidos e percepção. A criança se diverte conquistando o mundo real. Neste estágio, o jogo é a assimilação do real e se caracteriza em de exercícios ou funcionais pois está relacionado aos aspectos motores da criança. Os jogos funcionais, muitas vezes, são movimentos como abrir e fechar os braços, mexer em objetos e provocar sons. Os jogos de exercício, que aparentemente significam apenas pura repetição de gestos, neles a criança têm seus objetivos alcançados, pois age para verificar o resultado de sua ação. Portanto, muito cedo a atividade lúdica existe, acompanhada de prazer, curiosidade, riso e encantamento.

Na fase simbólica, de 2 a 4 anos, aproximadamente, a criança realiza exercícios motores mais diferenciados utilizando as mãos. É prazeroso para ela rasgar, encaixar objetos, desmontar e montar coisas, intencionalmente. Nesta fase, por mais simples que sejam as brincadeiras, correspondem a importantes estímulos ao desenvolvimento intelectual da criança e o número de registros em seu cérebro é diretamente proporcional ao

número de informações que recebe. É uma fase onde a criança imita e verifica o que sua ação produz, tocando, deslocando, empurrando com o objetivo de ver resultados. Ela experimenta, manipula objetos e dá forma a seu mundo conforme suas impressões, registra ocorrências na memória e recria. Nesta etapa de desenvolvimento a criança gosta e necessita de ouvir e contar histórias, brincar de adivinhações, de esconde-esconde e participar de atividades como canto, exercícios físicos, descobertas, montagens, encaixes e ter contato com o alfabeto. Como é uma fase marcada pelo egocentrismo, a criança, nos jogos e brincadeiras, não é capaz de se colocar no lugar do outro e os jogos com regras não são aceitos por ela (Almeida – 1997).

A fase intuitiva, de 4 a 6/7 anos aproximadamente, é caracterizada pelo simbolismo que juntamente com os exercícios psicomotores faz com que a criança modifique a realidade de acordo com suas necessidades. Toma a sério o jogo e lhe atribui valor utilitário. Nesta fase a criança gosta de movimentar seu corpo, corre, pula, nada, exercita-se, desenvolvendo-se fisicamente. As atividades de desenhar, pintar, rasgar, pegar, amassar, modelar e bordar desenvolvem os movimentos finos. A imitação está sempre presente e cada novo conhecimento adquirido fortalece seu desenvolvimento. Nesta fase, a criança gosta de relatar experiências, de ouvir histórias, recontá-las e de brincar com as letras do alfabeto, escrever, ler, ver e recortar figuras de revistas e jornais e operar brinquedos de montar e desmontar. As atividades de classificação, ordenação de cores e objetos, empilhar cubos e seriar são importantes para o desenvolvimento da atenção, estabilidade, leitura e escrita e são entendidas como trabalho-jogo. O egocentrismo ainda não permite a observação das regras do jogo. É uma etapa que se caracteriza também pelo gosto de auxiliar os adultos em diversas tarefas (Almeida – 1997).

A fase das operações concretas, de 6/8 a 11/12 anos aproximadamente, corresponde a um período onde a criança assimila conhecimentos sistematizados, passa a estar consciente de seus próprios atos e coopera socialmente. Os exercícios físicos funcionais, transformam-se paulatinamente em práticas esportivas que aliadas à arte, por exemplo, auxiliam no desenvolvimento físico e da personalidade. Com a prática esportiva a criança desenvolve movimentos amplos e finos, assimila noções de cálculo, velocidade, equilíbrio como também normas sociais estabelecidas pelas regras do jogo. É o início

do pensamento lógico, quando a criança vê o mundo objetivamente e distingue o certo do errado. Os jogos passam a ser construções adaptadas, onde é exigido um trabalho mais efetivo e participativo no processo de aprendizagem. A leitura, a escrita e o cálculo são o meio da atividade-jogo. O jogo é importante meio na aprendizagem e quando utilizado para o desenvolvimento da leitura e da escrita estas atividades deixam de ser exaustivas. A partir dos sete anos a criança é capaz de raciocinar sobre dimensões como largura, forma, espaço, altura e movimento e relacionar detalhes auditivos e visuais. O jogo nesta fase colabora com o crescimento das relações sociais, pois reflete experiências e valores da comunidade onde a criança se encontra (Almeida – 1997).

A fase da operação abstrata, 11/12 anos em diante, caracteriza o jogo com significado de adaptação ao equilíbrio físico porque é viabilizado o aperfeiçoamento e desenvolvimento da musculatura através, por exemplo, da ginástica e dos jogos olímpicos trazendo novidades, desenvolvimento da criatividade bem como amadurecimento dos aspectos ligados ao julgamento e crítica. Atividades e jogos como quebra-cabeça, discussão, pesquisa, trabalhos de grupo, jogos eletrônicos, desenvolvimento de projetos, corridas e aventuras são ideais para os adolescentes deste estágio, pois eles já possuem a capacidade de raciocínio dedutivo e indutivo (Almeida – 1997).

1.4. Utilização dos brinquedos na área da saúde

De acordo com VAUGHAN e MCKMAY (1977), as crianças ficam amedrontadas quando deixam a segurança e o ambiente do lar, especialmente aquelas que são incapazes de compreender o propósito da hospitalização. As experiências durante a indução da anestesia ou no período pós-operatório imediato podem produzir alterações psicológicas como pesadelos, enurese e mau humor. Os referidos autores colocam ainda que quando a criança é internada para realização de procedimento cirúrgico, sua rotina sai do normal podendo vir a desenvolver distúrbios psicológicos, provenientes do desconforto, ansiedade e alterações do sensório (turvação da consciência, alucinações, ilusões e desorientação), devido ao medo do desconhecido.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE ODONTOLOGIA DE PIRACICABA

Para tornar o tratamento da criança menos são necessárias medidas que venham a minimizar o trauma causado pela mudança brusca de rotinas e de pessoas. Para tanto, consideramos necessário uma mudança na assistência prestado a criança. E para isso, a utilização do brinquedo terapêutico como uma das principais medidas para prevenção das possíveis seqüelas decorrentes do tratamento pode ser, conforme os autores citados anteriormente, uma técnica indispensável sendo que, o brinquedo pode ter várias outras funções para a criança, como: recreação, estímulo e uma forma de liberar os sentimentos relacionados ao medo e angústia. (Vaughan e McKmay – 1977)

Kishimoto (1998) relata que o jogo e as brincadeiras, ao ocorrerem em situações sem pressão, em atmosfera de familiaridade, segurança emocional e ausência de tensão ou perigo proporcionam condições para aprendizagem das normas sociais em situações de menor risco. Para a autora, a conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamentos que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo de erro e punição.

O brinquedo como recurso mediador para a assistência odontológica nasceu de uma experiência acadêmica e na sua trajetória demonstrou ser um instrumento de trabalho para as atividades assistenciais odontológicas, pois se desvelou como uma alternativa eficaz para uma prática que busca o ser humano e sua essência. É importante lembrar que a aplicação deste método não é contemplada com a certeza científica generalizadora que objetiva buscar métodos previsíveis e infalíveis. Contudo, apesar desta metodologia não ter conseguido mediar a assistência odontológica em alguns casos, ela proporcionou momentos de vivência, revelando uma Odontologia mais humanizada para todos os seus pacientes, uma prática dental mais desmistificada e acessível para os discentes, um momento de reflexão e aprendizado para a docência e uma felicidade transcendente para todos. (Salomon – 2002)

2. Objetivos

O objetivo do presente estudo foi avaliar os brinquedos disponíveis no mercado nacional relacionados à odontologia, saúde bucal e a boca e classificá-los, segundo suas características pedagógicas.

3. Materiais e métodos

Através de busca ativa em sites eletrônicos na internet, procurou-se encontrar brinquedos relacionados aos temas odontologia, dentista, saúde bucal, dentes e boca.

Os sites pesquisados foram:

- http://www.brinqueodonto.com.br
- http://www.odontomania.com.br/
- http://www.estrela.com.br
- http://www.abrinq.com.br

A pesquisa foi realizada entre os meses de Agosto e Outubro de 2006.

4. Resultados

Foi encontrado um número baixo de brinquedos voltados para a atividade odontológica, dentre esses se encontravam quebra-cabeças, fantoches, livros didáticos, bolas, jogos de memória e de raciocínio. Os brinquedos selecionados foram relacionados a seguir e agrupados segundo a classificação de Piaget, J. (1928).

Jogo de regra

Jogo da memória
(Brinqueodonto)

Muito utilizado no desenvolvimento da memória visual, estimulação da linguagem oral e numerais

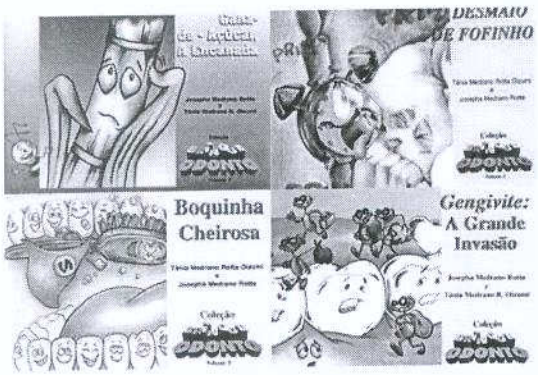
---

Jogo de regra

Mini Fliper
(brinqueodonto)

Brinquedo com desenho odontológico com três motivos diferentes: flúor, escova de dentes e fio dental, divertem auxiliando simultaneamente no desenvolvimento da Matemática.

Objeto acadêmico



Livros didáticos
(brinqueodonto)

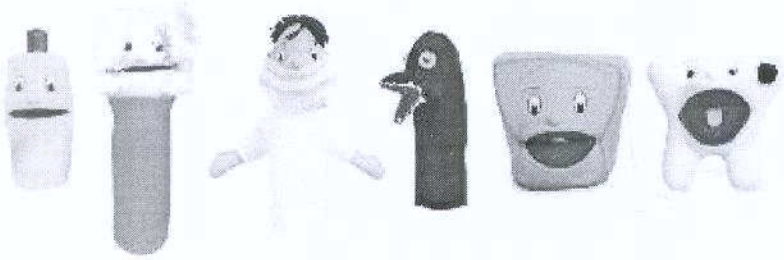
Uma coleção de livros com histórias divertidas e educativas, em linguagem simples, cada um abordando um diferente assunto relacionado a higiene oral

Jogo de construção

Relógio Fio-dental (brinqueodonto)

Auxilia crianças pequenas que estejam aprendendo a ler horas. Os números se destacam podendo ser usado como jogo de encaixes.

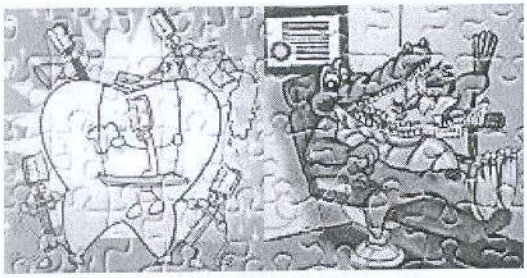
Jogo simbólico



Fantoches (Odontomania)

A empresa não especifica o objetivo desse brinquedo

Jogo de construção

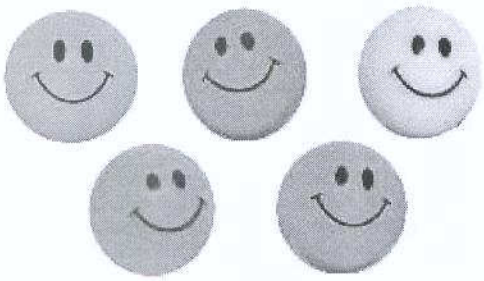


Quebra-cabeça (Odontomania)

A empresa não especifica o objetivo desse brinquedo

(Estimula pensamento lógico, composição e decomposição de figuras, discriminação visual, atenção e concentração)

Jogo de exercício / Jogo de regra



Bola Smile
(Odontomania)

A empresa não especifica o objetivo desse brinquedo

(Estimula coordenação de movimentos amplos, desenvolvimento de ação antecipatória e interação social)

Jogo simbólico / de construção

Massa de modelar
(Estrela brinquedos)

Ajuda a criança na compreensão das atividades desenvolvidas pelos dentistas

(Estimula motricidade, coordenação bimanual, discriminação visual de cores, habilidade manual e percepção tátil e visual)

A tabela 1 apresenta os brinquedos encontrados no mercado pesquisado.

Tabela 1: Brinquedos encontrados no mercado brasileiro (2006).

	Empresa Fabricante			
Tipo de Brinquedo	Brinqueodonto	Odontomania	Estrela	TOTAL
Quebra-cabeça	9	2	0	11
Mini-fliper	1	0	0	1
Jogo da memória	1	0	0	1
Livros didáticos	8	0	0	8
Livros de passatempos	1	0	0	1
Revista em quadrinhos	1	0	0	1
Jogo de encaixe	1	0	0	1
Dominó	1	0	0	1
Ioiô	0	1	0	1
Bola	0	1	0	1
Fantoches	0	15	0	15
Massa de modelar	0	0	1	1
Total por empresa	**23**	**19**	**1**	**43**

Verificou-se que os fantoches foram os brinquedos que apareceram em maior número de variedades, seguido pelos quebras-cabeças e pelos livros didáticos.

5. Discussão

Verificou-se pelo presente estudo, que a maioria dos brinquedos nacionais relacionados a área odontológica são quebra-cabeças e livros didáticos, brinquedos que são, na maioria das vezes, utilizados apenas uma vez, pois a criança entende que o resultado da brincadeira será sempre o mesmo: a mesma figura ou a mesma história. Já os fantoches, também muito presentes no mercado, proporcionam um interesse mais acentuado, pois pode-se construir diferentes estórias, sendo motivo me maior apego pelas crianças.

Esses tipos de brinquedos estão voltados para crianças dos 2 aos 7 anos (Estágio do pensamento pré-operacional) e 7 a 11 (Estágio das operações concretas), visto as habilidades a serem desenvolvidas com os seus respectivos usos.

6. Conclusões

Através do presente trabalho, conclue-se que os brinquedos destinados ao esclarecimento das crianças quanto à profissão odontológica são insuficientes no mercado em qualidade e quantidade. Deveria haver maior disponibilidade de brinquedos criativos voltados à temática odontológica, a fim de instruir as crianças sobre os cuidados bucais e aproximá-las deste universo, promovendo a saúde das mesmas.

7. Referências

1. HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens:* o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva S. A., 1996.

2. VOLPATO G. jogo e brinquedo: reflexões a partir da teoria crítica. Educ. Soc. Campinas, vol23, n.81, p. 217-226, dez. 2002

3. BENJAMIN, Walter. *Reflexões:* a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Summus, 1984.

4. SILVA K. C. Estilos de aprendizagem e o jogo na pré-escola. Ver. Online Bibl. Prof. Martins, Campinas, SP, v.2, n.2, p.161-180, fev. 2001.

5. VOLPATO, G. *O jogo, a brincadeira e o brinquedo no contexto sóciocultural criciumense.* Florianópolis: 1999. Dissertação (Mestrado em Educação Física) CDS.

6. PIAGET, J. (1928/75). A formação do símbolo na criança; imitação, jogo e sonho, imagem e representação. R.J. Zahar.

7. ALMEIDA, P. N. Educação lúdica : prazer de estudar, técnicas e jogos pedagógicos. 9.ed. São Paulo : Loyola, 1997. 295 p.

8. MAGALHÃES C. M. C., PONTES F. A. R. Criação e manutenção de brinquedotecas: reflexões acerca do desenvolvimento de parcerias. Psicologia: Reflexão e crítica, Pará, vol.15, n.1, p. 235-242, 2002

9. SAGER F., SPERB T. M. O brincar e os brinquedos nos conflitos entre crianças. Psicol. Reflex. Crit., Porto Alegre, Vol.11, n.2, 1998

10. KISHIMOTO T. M. Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis. Educação e pesquisa, São Paulo, v.27, n.2, p.229-245, jul./dez. 2001

11. BERTOLDO J., RUSCHEL M. A. M., "Jogo, brinquedo e brincadeira – uma revisão conceitual." Psicopedagogia on-line. Brasil, São Paulo. http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=35. Acessado em 29/09/2006

12. ROSA L. A. "O valor psicopedagógico do jogo." Psicopedagogia on-line. Brasil, São Paulo. http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=245, acessado em 29/09/2006

13. VAsconcellos, V. "Jogos e brincadeiras no contexto escolar" TVE Brasil. Brasil, São Paulo. http://www.tvebrasil.com.br/SALTO/boletins2003/jbdd/text4.htm. Acessado em 28/09/2006.

14. VON, C. A história do brinquedo. Para as crianças conhecerem e os adultos se lembrarm. Editora Alegro

15. RANGEL E. O. "Avaliar para melhor usar – Avaliação e seleção de materiais e livros didáticos". TVE Brasil. Brasil, São Paulo. http://www.tvebrasil.com.br/SALTO/boletins2005/mdeu/tetxt2.htm, Acessado em 28/09/2006

16. PORTO C. L. "Brincadeira ou atividade lúdica?" TVE Brasil. Brasil, São Paulo http://www.tvebrasil.com.br/SALTO/boletins2003.jbdd/tetxt3.htm. Acessado em 28/08/2006

17. CUNHA N. H. S. Brinquedo, desafio e descoberta. 1988

18. SCHMITZ, S.M.; PICCOLI, M.; VIERA, C.S.. - A utilização do brinquedo terapêutico na visita pré-operatória de enfermagem à criança. *Revista Eletrônica de Enfermagem*, v. 5 n. 2 p. 14 – 23, 2003.

19. KISHIMOTO, Tizuko Morchida et al. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira,1998

20. VAUGHAN, V. C.; McKAY, R. J. Pediatria de Nelson. 10. ed. Rio de Janeiro: Interamericana, 1977.

21. KISHIMOTO, Tizuko Morchida et al. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira,1998.

22. Salomon, R.; Amante, C. "O brinquedo como recurso mediador no atendimento odontológico de pacientes portdores de necessidades especiais e sua correlação aos estudos apreentados por Vygotsky" Univali. Brasil, São Paulo. http://www.cbcomp.univali.br/anais/pdf/2002/iee001.pdf. Acessado em 29/11/2006.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE ENGENHARIA DE BIRIGUI