

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA A DISTÂNCIA

CAMILA REGINA SOARES SPENCER

**O BRINCAR DE FAZ-DE-CONTA E SUA CONTRIBUIÇÃO PARA
DESENVOLVIMENTO INFANTIL: UM OLHAR A PARTIR DA PSICOLOGIA
HISTÓRICO-CULTURAL**

UBERLÂNDIA – MG
2021

CAMILA REGINA SOARES SPENCER

O BRINCAR DE FAZ-DE-CONTA E SUA CONTRIBUIÇÃO PARA
DESENVOLVIMENTO INFANTIL: UM OLHAR A PARTIR DA PSICOLOGIA
HISTÓRICO-CULTURAL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso
de Pedagogia, modalidade a Distância da
Universidade Federal de Uberlândia, para obtenção do
título de Licenciado em Pedagogia.

Polo: Patos de Minas

Orientadora: Fernanda Duarte Araújo Silva

UBERLÂNDIA – MG
2021

RESUMO

O presente trabalho apresenta um memorial de minhas vivências e das experiências que me levaram a cursar Pedagogia e escolher como temática de pesquisa: as contribuições do brincar de faz-de-conta para o desenvolvimento infantil. Assim, primeiramente foi construído o memorial relatando a trajetória percorrida até o meu objeto de pesquisa. Em seguida, foi realizado um levantamento bibliográfico a fim de investigar: as características da brincadeira de faz-de-conta; como esta atividade promove o desenvolvimento das funções psíquicas e cognitivas da criança, segundo a Psicologia Histórico-Cultural; e a importância da intervenção pedagógica nesta brincadeira. Os resultados obtidos mostraram que o brincar de faz-de-conta tem um papel fundamental no desenvolvimento global das crianças, pois favorece o desenvolvimento da linguagem; enriquece as possibilidades de comunicação, de expressão emocional e de socialização; auxilia na diferenciação do “Eu” e do “outro”; possibilita a internalização de regras; além de contribuir com o desenvolvimento de habilidades corporais da criança. Além disso, foi verificado que o brincar de faz-de-conta também atua aperfeiçoando as capacidades de criação, imaginação, flexibilidade cognitiva, memória, autorregulação, resolução de problemas, dentre outras habilidades psíquicas e cognitivas. Mas, para que tais habilidades sejam desenvolvidas é necessário que o professor explore o potencial destas brincadeiras, trabalhando a intencionalidade de sua prática educativa, adotando uma postura participativa e planejando boas intervenções. Por fim, constatou-se que o brincar de faz-de-conta é um importante “aliado” do desenvolvimento infantil, sendo precursor dos recursos psíquicos que as crianças precisarão no futuro e da aquisição da linguagem escrita.

Palavras-chave: Brincar de faz-de-conta; Psicologia Histórico-cultural; Desenvolvimento Infantil.

ABSTRACT

This work presents a memorial of my experiences and the experiences that led me to study Pedagogy and choose as a research theme: the contributions of make-believe play for child development. So, first, the memorial was built, reporting the trajectory traveled to my research object. Then, a bibliographical survey was carried out in order to investigate: the characteristics of make-believe play; how this activity promotes the development of the child's psychic and cognitive functions, according to Historical-Cultural Psychology; and the importance of pedagogical intervention in this game. The results obtained showed that make-believe play has a fundamental role in the overall development of children, as it favors language development; enriches the possibilities of communication, emotional expression and socialization; it helps to differentiate the "I" and the "other"; enables the internalization of rules; in addition to contributing to the development of the child's bodily skills. In addition, it was found that pretend play also works by improving the abilities of creation, imagination, cognitive flexibility, memory, self-regulation, problem solving, among other psychic and cognitive skills. However, for such skills to be developed, it is necessary for the teacher to explore the potential of these games, working on the intention of their educational practice, adopting a participative posture and planning good interventions. Finally, it was found that make-believe play is an important "ally" of child development, being a precursor of psychic resources that children will need in the future and the acquisition of written language.

Keywords: Play make-believe; Historical-cultural Psychology; Child development.

SUMÁRIO

1) INTRODUÇÃO	6
2) DESENVOLVIMENTO	7
A trajetória percorrida até o objeto de pesquisa	7
As contribuições do brincar de faz-de-conta para o desenvolvimento infantil.....	12
O que caracteriza o brincar de faz-de-conta	12
O brincar de faz de conta e sua contribuição para o desenvolvimento infantil	13
A ação pedagógica nas brincadeiras de faz-de-conta	18
3) CONSIDERAÇÕES FINAIS	21
4) REFERÊNCIAS	22

INTRODUÇÃO

O presente trabalho é resultado de um memorial desenvolvido no Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), em 2021, durante a graduação em Pedagogia à Distância, pela Faculdade de Educação (FACED), da Universidade Federal de Uberlândia.

O objetivo principal desta pesquisa foi abordar a influência do brincar no desenvolvimento das crianças da Educação Infantil, a partir da Psicologia Histórico-cultural. Desta forma, foi investigado, especificamente a relação entre as brincadeiras de faz-de-conta enquanto processo simbólico fundamental para o desenvolvimento das funções cognitivas e psíquicas das crianças.

Segundo Vygotsky as brincadeiras exercem um papel fundamental no desenvolvimento infantil, especialmente as brincadeiras que estimulam a imaginação. O jogo de faz-de-conta, que ocupa um lugar regular na rotina diária e semanal da Educação Infantil, possibilita ações mentais e práticas da criança que contribuem para a formação da função simbólica da consciência e para o aperfeiçoamento de habilidades que serão fundamentais no desenvolvimento infantil (MELO & LIMA, 2010).

Dentre os fatores que motivaram a escolha por esta temática temos algumas disciplinas estudadas no curso de Pedagogia, como Expressão Lúdica e Psicologia da Educação III. Tais disciplinas contribuíram para que eu pudesse ter contato com as concepções da Psicologia Histórico-cultural e me proporcionaram observar que o jogo simbólico, faz parte de um sistema mediado por gestos, imagens e palavras, cuja a função principal é promover o desenvolvimento de funções mentais superiores.

É importante ressaltar que a escolha desta temática também foi embasada em minhas experiências ao longo dos estágios não obrigatórios de Pedagogia, em Educação Infantil, feitos por meio da Prefeitura de Patos de Minas (MG). Por meio deles, percebi como as brincadeiras eram essenciais para aprendizagem da criança, não só por trazer um contexto lúdico que atrai o olhar curioso do aluno e favorece a abstração da aprendizagem. Mas, por observar que ao longo da brincadeira a criança desenvolve habilidades psicomotoras, cognitivas, sociais e linguísticas importantes para seu desenvolvimento.

Desta forma, estas vivências instigaram alguns questionamentos que nortearam esta pesquisa, dentre eles: De que forma, as brincadeiras de faz-de-conta contribuem para o desenvolvimento da criança?

A metodologia deste trabalho é de natureza qualitativa e fundamentou-se na pesquisa bibliográfica sobre o tema investigado para o levantamento teórico do memorial. Segundo Tozoni-Reis (2010) em qualquer que seja o campo a ser pesquisado, sempre será necessária uma pesquisa bibliográfica, para se ter um conhecimento prévio do estágio em que se encontra o assunto.

Assim, de acordo com Godoy (1995), a pesquisa qualitativa busca compreender fenômenos a partir da perspectiva dos sujeitos envolvidos na situação de estudo e dos dados descritivos coletados sobre pessoas, lugares e processos interativos da situação estudada. Para realiza-la é preciso que haja a definição de um problema que se quer estudar e dos objetivos ou questões que irão orientar a análise qualitativa.

Já Prado e Soligo (2005) afirmam que o memorial de formação é um gênero textual, geralmente narrativo, que fala sobre o processo de formação de um sujeito em um determinado período e correlaciona esta narrativa com textos e ideias de teóricos acerca do assunto relatado. Assim, o autor é ao mesmo tempo escritor/narrador/personagem da sua história e o texto se estrutura a partir dos relatos da experiência de formação, da prática profissional e também da vida desse autor.

Em suma, o presente trabalho está organizado da seguinte forma: esta introdução na qual apresentamos nosso objetivo e a problemática de pesquisa; a trajetória percorrida até o objeto de pesquisa; a fundamentação teórica sobre o brincar de faz de conta e o desenvolvimento infantil à luz da Psicologia Histórico-Cultural; além das considerações finais e referências utilizadas.

DESENVOLVIMENTO:

A trajetória percorrida até o objeto de pesquisa

A escola e a educação sempre foram temas que instigaram minha curiosidade, gosto de falar sobre estes assuntos, de pesquisar sobre eles e não por acaso busquei uma graduação que me proporcionasse ter um olhar mais aprofundado sobre estes temas. Fato que de certa forma é curioso considerando a história aversiva que tenho com o ambiente escolar.

Entreí na escola com 6 anos de idade e nesta época meus colegas já tinham sido alfabetizados, portanto eu precisei “correr contra o tempo” para aprender o que eles já sabiam. Conteí com a ajuda da minha mãe e da minha primeira professora e neste processo, em meio a

algumas dificuldades de aprendizagem, fui superando desafios e conseguindo aprender o necessário.

Com o passar do tempo, experienciei algumas vivências dolorosas de bullying que envolviam minha cor de pele. Tais experiências, me fizeram querer passar “desapercebida” na escola, evitando me posicionar nas aulas, desacreditando no meu próprio potencial, tendo dificuldades para fazer amigos e acreditando que a escola era um ambiente “perigoso” para mim.

Segundo a escritora Djamila Ribeiro, em seu livro “Pequeno Manual Antirracista”:

Desde de cedo, pessoas negras são levadas a refletir sobre sua condição racial. O início da vida escolar foi para mim um divisor de águas: por volta dos seis anos entendi que ser negra era um problema para a sociedade [...] “Neguinha do cabelo duro”, “neguinha feia” foram alguns dos xingamentos que comecei a escutar. Ser diferente – o que quer dizer não branca - passou a ser apontado como um defeito. Comecei a ter questões de autoestima, fiquei mais introspectiva e cabisbaixa. Fui forçada a entender o que era racismo e a querer me adaptar para passar desapercebida. Como diz a pesquisadora Joice Berth: “Não me descobri negra, fui acusada de sê-la” (RIBEIRO, 2019, p. 23-24).

Já na vida extracurricular, eu abstraía as experiências desagradáveis que tinha, através das brincadeiras. Nelas eu assumia papéis empoderados que não conseguia exercer na vida real e um destes papéis era o de professora, dando aulas para minhas bonecas e ensinando para elas o que eu estava aprendendo na escola.

Depois de adulta, na graduação de Psicologia, eu continuava “brincando” de ser professora, dessa vez dando aulas para os meus colegas e percebendo cada vez mais o prazer que tinha em ensinar e inclusive em buscar formas mais lúdicas ou criativas de transmitir o que sabia, para favorecer a aprendizagem de cada “aluno”.

Durante um certo tempo, também exerci o papel de professora de informática, em um estágio que fiz no CRAS (Centro de Referência em Assistência Social). Neste estágio, eu tive contato muito próximo com as funções que um professor costuma executar em sala de aula, portanto, eu propunha avaliações diagnósticas, planejava aulas, ministrava o conteúdo, elaborava o material de estudo dos alunos, precisava pensar na gestão de tempo e da sala de aula, aplicava avaliações formativas e somativas, dentre outras funções.

A escolha pelo curso de Pedagogia veio durante a minha formação em Psicologia, mais precisamente nos estágios em Psicologia Escolar que despertaram meu interesse em conhecer mais sobre os processos de ensino e aprendizagem e em entender melhor a vivência do professor.

Nestes estágios eu dava suporte psicológico às crianças e adolescentes de escolas da rede municipal de ensino, promovia intervenções grupais com determinadas turmas de alunos, planejava ações em conjunto com a equipe de gestão escolar, além de prestar apoio psicológico aos professores que solicitassem ajuda.

Em meio a estas vivências, comecei a perceber o quanto havia uma desconexão entre a visão dos professores e dos estagiários de psicologia sobre o manejo adequado dos comportamentos indesejados dos alunos, sobre o tratamento das dificuldades aprendizagem e sobre a importância da afetividade na relação entre o professor e as crianças.

Além disso, também percebia conflitos existentes entre como os alunos desejavam que os professores conduzissem as aulas e ministrassem os conteúdos e como os professores acreditavam que deveriam executar sua proposta de ensino. O que quase sempre levava há um impasse para o estabelecimento de uma boa relação entre os professores e alunos.

Tais conflitos e percepções me motivaram a querer entender melhor como é estar no papel de professor, como é o processo de formação dos docentes e compreender de modo mais aprofundado como se dão os processos de ensino e aprendizagem. Meu objetivo naquela época era atuar como psicóloga escolar e educacional, então acreditei que o curso de pedagogia contribuiria com minha formação.

Durante a graduação em Pedagogia algumas disciplinas foram preponderantes para a escolha da minha temática de pesquisa. A disciplina de Expressão Lúdica mostrou que a ludicidade presente nas brincadeiras e em outras atividades que tem uma relação intrínseca com a imaginação, possibilita trabalhar a escolha, a criação de necessidades e de desejos próprios, e favorece o processo de humanização do homem (HUIZINGA, 2000).

Também foi abordado como as múltiplas linguagens e formas de expressão da criança podem ser trabalhadas por meio do lúdico, sendo uma dessas linguagens: a brincadeira. Assim, segundo as concepções de Vygotsky a brincadeira é uma atividade potencializadora do desenvolvimento infantil por permitir que a criança transponha as formas de agir do adulto para os objetos, as funções de um objeto para outro e além disso, represente e constitua determinados papéis sociais (GOBBI, 2010).

Já a disciplina de Psicologia III contribuiu trazendo: o pensamento de Vygotsky sobre a educação; a visão da Psicologia Histórico-cultural sobre o pensamento e a linguagem; a interação entre desenvolvimento e aprendizado; bem como, as contribuições de outros autores importantes como Luria e Leontiev para a Psicologia Histórico-cultural.

Segundo Vygotsky, a aprendizagem e o desenvolvimento não entram em contato pela primeira vez na idade escolar, mas estão ligados entre si desde os primeiros anos de vida da

criança, sendo que o lúdico tem uma grande influência no desenvolvimento infantil. Isto acontece porque através dos jogos e das brincadeiras a criança aprende atividades diversas, tem sua curiosidade estimulada, além de desenvolver sua linguagem, sua capacidade de concentração e sua autoconfiança (VIGOTSKI; LURIA; LEONTIEV, 2001).

Além disso, Leontiev discorreu sobre a importância da brincadeira no período pré-escolar, mostrando que em toda brincadeira existe uma discrepância entre as necessidades de agir e a impossibilidade de executar as atividades exigidas pelas ações. Um exemplo disso, é uma criança que brinca de dirigir um carro e mesmo não tendo acesso a este objeto (carro) e sem saber dirigir, a criança usa a brincadeira como um meio de realizar sua necessidade, ao mesmo tempo que internaliza regras sociais e culturais importantes (VIGOTSKI; LURIA; LEONTIEV, 2001).

Por meio da graduação em Psicologia, especialmente nos estágios infantis eu pude ter contato com esta percepção de Leontiev. Nestes estágios o processo fundamental de intervenção e tratamento são as brincadeiras, principalmente o brincar de faz-de-conta que possibilita com que a criança transfira para os brinquedos e para sua representação, suas vivências cotidianas, a forma como cada personagem se sente, além de seus desejos, necessidades e insatisfações implícitas.

Portanto, o curso de Psicologia me fez perceber como a brincadeira de faz-de-conta é fundamental para que as crianças expressem suas emoções, elaborarem suas vivências e pensem em alternativas para lidarem com os desafios que estão enfrentando. Já a minha especialização em Psicopedagogia me proporcionou observar o quanto as brincadeiras envolvem uma série de habilidades e processos mentais complexos que contribuem para o desenvolvimento infantil.

Por exemplo, se analisarmos o processo de brincar, poderemos perceber que nele é preciso manter-se atento ao que se está representando ou ouvindo (atenção sustentada) e para manter-se atento é preciso inibir outros estímulos distratores e coordenar ações (atenção seletiva e controle inibitório). Além disso, é preciso perceber as características de quem ou do que se observa (discriminação visual e representação de papéis), o que implica em pensar sobre o próprio pensamento e sobre o pensamento dos outros (metacognição) e em refletir sobre novas alternativas (flexibilidade cognitiva e imaginação).

Soma-se a isso o fato de termos que pensar em qual tempo aquela representação está sendo feita, a sequência de ações envolvidas e como vamos usar nosso corpo no espaço para representar essas ações (orientação espaço temporal e esquema corporal). Também, temos que lembrar o que foi dito e o som produzido (discriminação auditiva e memória), sendo

necessário aperfeiçoar algumas ações motoras, para realizar movimentos específicos (coordenação motora global, coordenação visomotora e coordenação motora fina).

Neste sentido, as vivências da criança por meio do brincar também constituem os primeiros processos para desenvolver habilidades de pseudoleitura e pseudoescrita que a criança realiza. Assim, quando a criança é apresentada ao universo letrado, esta passa a se espelhar nas observações que faz de como o adulto se apropria da linguagem e então passa a investigar e compreender, gradativamente, que os símbolos gráficos representam palavras que compõem nossa identidade, o que desenhamos, o que falamos e o que encenamos em uma brincadeira (AUGUSTO, 2011).

Tais experiências com os cursos de Psicologia, Psicopedagogia e Pedagogia me motivaram a investigar melhor a influência das brincadeiras de faz-de-conta no desenvolvimento infantil. Portanto, os aspectos que desejo aprofundar na temática desta pesquisa são os processos simbólicos envolvidos no brincar de faz-de-conta segundo a Psicologia Histórico-cultural e como estes processos corroboram para o desenvolvimento das funções cognitivas e psíquicas.

Um dos desafios em estudar esta temática está relacionado a encontrar materiais que abordem de modo integrado: o brincar de faz-de-conta, as funções cognitivas e psíquicas que podem ser desenvolvidas por ele e como estas funções são desenvolvidas sob o olhar da Psicologia Histórico-cultural.

Além disso, outro desafio se encontra em produzir um estudo que valide as brincadeiras de faz-de-conta como uma atividade essencial na formação das crianças. Isto, em uma época em que há uma pressão por produtividade desde a Educação Infantil, havendo uma cobrança dos professores e uma ansiedade das famílias para que as crianças tenham um foco maior nas disciplinas escolares, o que contribui para que o brincar fique em “segundo plano” na educação das crianças (MELO & LIMA, 2010).

Sendo assim, é possível perceber que alguns professores e pais desprezam o brincar, porque não compreendem os benefícios trazidos ao desenvolvimento da criança ou pensam que a brincadeira não traga nenhuma aprendizagem. Dessa forma, a importância em estudar esta temática está em refletir sobre elas no espaço das brincadeiras de faz-de-conta na escola, de modo que os docentes possam compreender o valor desta atividade e não apenas percebê-la como uma perda de tempo ou como um recurso que serviria para tornar os conteúdos “palatáveis” (MELO & LIMA, 2010).

As contribuições do brincar de faz-de-conta para o desenvolvimento infantil

O que caracteriza o brincar de faz-de-conta

Jogo imaginativo, jogo de faz-de-conta, jogo de papéis, ou jogo sociodramático são denominações um jogo simbólico em que os papéis e os objetos são representados. Tais jogos sempre existiram na infância e trazem consigo elementos de faz-de-conta, mas alguns passam despercebidos pelos adultos, justamente por representarem experiências concretas. Exemplos disso, são crianças que brincam de construir torres com blocos, montam quebra-cabeças, cortam roupas de papel, dentre outras atividades concretas (KISHIMOTO, 2011).

Durante um longo tempo, acreditou-se que o brincar de faz-de-conta estaria relacionado ao mundo da fantasia e que, portanto, quando uma criança se envolvia nesta atividade ela estaria fora da realidade. Porém, diferentemente do que se imagina, a brincadeira de faz-de-conta é a atividade que mais favorece com que a criança compartilhe as percepções que tem sobre a realidade que vivencia fora do contexto da brincadeira (LEAL, 2011).

Segundo Leal (2011, p.28) nas brincadeiras de faz-de-conta:

A criança com sua capacidade imaginativa transforma ambientes em outros de acordo com o local desejado, representa diversos personagens (pai, mãe, filho, médico, super herói, animais etc.), quando faz essas representações inconscientemente utiliza regras que estão presentes nas relações e ou na experiência reais com esses personagens. A criança transforma objetos inanimados em objetos animados, quando, por exemplo, faz a boneca “parar de chorar”. No faz-de-conta ainda, utiliza a postura corporal no momento de representar um animal andando como ele; neste caso ainda utiliza a sonorização imitando sons de animais e de outros objetos que está representando, como o som de um carro, moto, avião etc.

Ao brincarem juntas as crianças constroem papéis em conjunto, diante uma compreensão mútua dos personagens que estão sendo representados nos olhares, gestos e falas (LEAL, 2011). Mas, diferente do que muitos pensam, nos jogos imaginativos, como é o caso do faz-de-conta, as crianças não escolhem suas brincadeiras de forma aleatória, porque há sempre uma regra ou uma exigência, que norteia os atos que serão representados (MELO & LIMA, 2010).

Ao brincarem, as crianças criam regras que permeiam o desenvolvimento do enredo do faz-de-conta, como por exemplo: a mãe sai para trabalhar e o neném fica chorando toda vez que ela sai. As regras se constituem num tipo de evidência do compartilhamento que ocorre entre as crianças. Esse decorre “da presença de conhecimentos e valores previamente compartilhados pelas crianças”, conhecimentos esses que derivam, por exemplo, da observação da natureza, de usos e costumes sociais, e de histórias que são apresentadas as crianças. (MORAES; CARVALHO, 1995 apud OLIVEIRA, 2000, p.54).

Portanto, mesmo que nas brincadeiras de faz-de-conta as crianças transformem objetos e situações, atribuindo-lhes funções e significados diferentes da realidade, é nestas brincadeiras que elas expressam a compreensão que tem do outro e das coisas, baseado na representação mental que possuem do que estão imitando e do seu meio sociocultural (LEAL, 2011).

O brincar de faz de conta e sua contribuição para o desenvolvimento infantil

De acordo, com Vigotski um dos principais representantes da Psicologia Histórico-cultural, a atividade criadora é aquela em que se cria algo novo, podendo ser um objeto do mundo externo ou uma construção privada, referente a aspectos da mente e aos nossos sentimentos. Esta atividade está intimamente relacionada a memória, pois para criar algo é necessário primeiro lembrar, reproduzir ou ressignificar algo com o qual tivemos contato (VIGOTSKI, 2009).

A base da nossa memória e da nossa capacidade de reprodução se encontra em nossos processos biológicos de plasticidade neural. Por meio deste processo o cérebro modifica sua estrutura neuronal e conserva as modificações feitas se os estímulos recebidos forem frequentes ou intensos. Esses novos “caminhos” neuronais facilitam nossa capacidade de ativar experiências anteriores, as lembrando ou reproduzindo, mas também podem promover novas combinações neuronais e estimular nossa capacidade de imaginação (VIGOTSKI, 2009).

Caso isso não ocorresse, a atividade do cérebro seria limitada a conservação de experiências anteriores, assim não seríamos capazes de nos adaptar a outras condições, que não as situações habituais. Para tanto, a capacidade de imaginação permite com que o cérebro reelabore de forma criadora experiências do passado, pensando em novas possibilidades. Por isso, a imaginação é a base de toda atividade criadora e manifesta-se em todos os campos da vida cultural, já que tudo que foi feito pelo homem tem sua origem na imaginação em que se baseia a atividade criadora (VIGOTSKI, 2009).

Os processos de criação estão muito presentes na infância, expressando-se por meio das brincadeiras. Através da criação a criança senta em um cabo de vassoura e dá uma nova função a ele ao se imaginar cavalgando, ou quando pega uma boneca e se imagina como mãe. Porém neste processo, a brincadeira não é uma simples recordação do que ela já vivenciou, mas se trata de uma reelaboração das experiências e sensações vivenciadas. Isto acontece porque a criança constrói uma realidade nova a partir de suas aspirações e seus anseios (VIGOTSKI, 2009).

Assim, para Vigotski o que define o brincar é a situação imaginária criada pela criança. Nessa brincadeira a criança preenche necessidades que variam de acordo com a idade e possibilita a satisfação de desejos que não podem ser satisfeitos imediatamente. É o que acontece por exemplo, quando uma criança quer ocupar o papel de mãe e cria um mundo ilusório onde desejos que não poderiam ser realizados podem ser realizados (KISHIMOTO, 2011).

Segundo Vigotski, a imaginação é uma atividade consciente que surge da ação e por isso não está presente em crianças muito pequenas. Um mediador da ação, que comporta a situação imaginária é o brinquedo. Este também comporta uma regra que a própria criança cria. Assim à medida que a criança vai se desenvolvendo, as regras para o brinquedo vão ficando explícitas e a situação imaginária vai ficando oculta (KISHIMOTO, 2011).

Isso acontece porque a criança não vê o objeto como ele é, mas atribui a ele um novo significado. Dessa forma, quando uma criança senta em uma vassoura e imagina estar cavalgando em um cavalo, a vassoura recebe um outro significado. Mas, para que isso aconteça esse brinquedo precisa comportar um gesto que se assemelhe a realidade. Assim, quando a criança “monta no cavalo” e bate com os pés no chão fingindo que está cavalgando em um cavalo ela está dando mais importância ao significado que estas ações estão conferindo, ou seja, a semelhança com as ações que ocorrem na realidade (KISHIMOTO, 2011).

Ao mesmo tempo que a criança é livre para escolher suas ações no brincar, ela está subordinada a certas regras, que condizem com os significados dos objetos e das ações representadas nas brincadeiras. Então, mesmo que criança queira realizar seus desejos na brincadeira, ela aprende a trabalhar com regras e respeita-las. Por isso, o brinquedo tem grande relevância no desenvolvimento, pois permite a internalização de regras, além de promover a conexão entre situações imaginárias e situações reais (LEAL, 2011).

Será esta simbolização de objetos que favorecerá o surgimento dos jogos de papéis, conforme a ação vai se descolando dos objetos e a criança passa a reproduzir situações mesmo com os objetos ausentes. Dessa forma, a criança pode dar um banho na boneca com sua água imaginária, ou alimentar a boneca com um alimento que não existe. Ao mesmo tempo, que passa a representar papéis da vida dos adultos, reproduzindo as relações dos adultos entre si ou com as crianças (KISHIMOTO, 2011).

Autores da abordagem Histórico-cultural como Elkonin e Leontiev buscaram compreender cada estágio do desenvolvimento da criança e perceberam que cada um deles é caracterizado por uma atividade principal que contribui para o relacionamento da criança com

a realidade e promove mudanças importantes na personalidade e nos processos psíquicos da criança (FACCI, 2004).

De acordo com Elkonin as atividades principais dos estágios do desenvolvimento pelos quais os seres humanos passam são: comunicação emocional do bebê, atividade objetal manipulatória, jogo de papéis, atividade de estudo, comunicação íntima pessoal e atividade profissional/estudo. Mas, neste trabalho, iremos abordar apenas os estágios de desenvolvimento infantil (FACCI, 2004).

A comunicação emocional dos bebês com os adultos é atividade principal das primeiras semanas de vida até aproximadamente um ano. Durante esse período o bebê usa vários recursos para se comunicar com os adultos, como o choro, o sorriso e é esse afeto criado nestas formas de comunicação que proporciona o surgimento de sentimentos sociais cada vez mais complexos e fundamentais para formação de ações sensório-motoras de manipulação (FACCI, 2004).

Dessa forma, a atividade objetal manipulatória se dá por volta de um ano aos 2 anos de idade. Durante o primeiro ano de vida a conduta da criança começa a se basear nas condições sociais e modelos educativos das pessoas com quem ela convive. Dessa forma, a criança assimila as ações dos adultos sobre os objetos, aprendendo a manipular os objetos, além de organizar sua comunicação e colaboração com os adultos (FACCI, 2004).

Neste primeiro ano de vida o desenvolvimento da criança ocorre pela máxima sociabilidade (pois essa precisa se comunicar com o adulto para satisfazer suas necessidades básicas de sobrevivência) e por suas mínimas possibilidades de comunicação. Já aos dois anos de idade a criança já apresenta uma grande evolução da linguagem, iniciando nesta fase a formação da consciência, a diferenciação do eu e a evolução do pensamento (FACCI, 2004).

O jogo de papéis se dá principalmente no período pré-escolar no qual as atividades principais passam a ser o jogo e a brincadeira, por meio destas a criança modela as relações entre as pessoas e reproduz as ações realizadas pelos adultos ao se esforçar para agir como um adulto. Assim, na brincadeira a criança pode executar ações de um adulto, como dirigir um carro, pilotar um avião, mesmo que ainda não domine as operações necessárias para essa ação e esteja impossibilitada de executá-la na vida real (FACCI, 2004).

Já na fase escolar a atividade principal da criança se torna o estudo. Na escola a criança tem deveres a cumprir, tarefas para executar, tendo a sensação de estar realizando pela primeira vez atividades realmente importantes. O estudo se torna um mediador da relação da criança com os adultos que a cercam, fazendo com que alguns familiares perguntem pela escola e pelos estudos. Portanto, nesta fase, além de haver uma ampliação da consciência e do pensamento

teórico, também são desenvolvidas as habilidades de reflexão, análise, planificação mental, por meio da assimilação e apropriação de novos conhecimentos (FACCI, 2004).

Segundo Leontiev a passagem de uma etapa do desenvolvimento para outra é estimulada a partir do momento que a criança se dá conta de que o lugar que ocupava nas relações humanas não corresponde mais as suas potencialidades, ou seja, a criança percebe que já superou as possibilidades daquele modo de vida, o que a motiva a mudar sua atividade principal em busca de outra ocupação que possa aperfeiçoar e enriquecer (FACCI, 2004).

Além do brincar de faz de conta contribuir para os processos de criação, imaginação, simbolização, internalização de regras e para a passagem de uma etapa de desenvolvimento para outra, ele também favorece o desenvolvimento de outras funções psíquicas, que estão relacionadas as habilidades cognitivas, afetivas, linguísticas e sociais.

No desenvolvimento psicológico das crianças, as brincadeiras de faz-de-conta auxiliam na constituição do “Eu” e da subjetividade. Isso ocorre por meio da interação com os outros e da representação de papéis, que fazem com que a criança observe a si mesma nestas interações e perceba as palavras e os olhares que os outros direcionam a ela e o que isso pode revelar sobre este outro (LEAL, 2011).

Além favorecer a construção de uma imagem de si e dos outros, a brincadeira de faz-de-conta também permite que através dos brinquedos a criança construa seus próprios significados sociais e que por meio da linguagem oral (a palavra) ela possa compreender melhor suas vontades, necessidades e comunica-las as outros (LEAL, 2011).

Com a evolução das etapas de desenvolvimento e por meio do jogo de papéis, as crianças também desenvolvem a consciência, pois passam a compreender as ações e os objetos presentes no brincar e atribuir-lhes juízos, valores, avaliações e autoavaliações. Estas também desenvolvem a consciência dos objetos que são manipulados pelos adultos e que não podem ser operados por elas e por isso tendem a trazer essas vivências do adulto para as atividades lúdicas (LEAL, 2011).

As crianças também são capazes lidar com dificuldades complexas por meio do brincar, através dessa atividade elas integram experiências de dor, perda e medo; repensam conceitos de “bom” e “mal”; repetem suas experiências de perigo nas brincadeiras; passam de um papel passivo para um papel ativo visando elaborar situações traumáticas; tentam resolver problemas do passado e se projetar para o futuro; e por meio destas ações buscam restabelecer o seu controle interior, sua autoestima e cultivar relações de confiança consigo e com outros (KISHIMOTO, 2011).

Exemplos disso, são as brincadeiras de super-heróis que protegem vítimas inocentes; crianças que vivem em favelas e simulam confrontos entre a polícia e os bandidos; crianças que brincam de serem médicos após terem tomado uma injeção; crianças que temem fantasmas e atravessam o corredor escuro fingindo ser um fantasma; a menina que brinca de boneca antecipando sua maternidade e representando uma mãe que atende suas necessidades de ser tranquilizada e consolada, isto para reduzir o medo de ser abandonada pela mãe real que teve um novo bebê (KISHIMOTO, 2011).

Outra habilidade cognitiva desenvolvida pelo brincar de faz-de-conta é a sequência lógica de acontecimentos, que é construída diante das vivências que são experimentadas pela criança e das observações que ela faz de valores e dos costumes contidos nessas vivências. Isto fornece uma base para que a criança possa criar, imaginar e imitar ações nesta brincadeira (LEAL, 2011).

A flexibilidade cognitiva também é trabalhada nesta situação lúdica, a partir do momento em que a criança cria um contexto inicial, vai modificando-o ao longo da brincadeira, organizando suas ideias e assumindo diferentes papéis (LEAL, 2011).

[...] quando a situação de faz-de-conta é inserida no jogo, a criança assume diferentes pontos de vista: construtor do cenário, animador da história, plateia que assiste e julga comportamento. A mudança de papéis permite à criança assumir na brincadeira diferentes perspectivas; em alguns momentos, até desenvolver uma ação complementar ou em parceria com a ação do outro. (ALVES; DIAS; SOBRAL, 2007, p. 332).

Além de haver um acordo comunicativo, o faz-de-conta também promove outras habilidades sociais que se baseiam na negociação dos papéis que serão assumidos por cada criança na interação, o que estimula o diálogo, a resolução de problemas e a compreensão do que os olhares e gestos do outro sinalizam. Isto mostra que as crianças se envolvem ativamente no mundo social em que estão inseridas (LEAL, 2011).

Por fim, quando se fala na relação entre o brincar de faz-de-conta e o desenvolvimento da linguagem, Kishimoto aponta que os mesmos mecanismos utilizados para desenvolver a linguagem são utilizados também na brincadeira. Isso ocorre porque ao brincar a criança precisa compartilhar cultura e criar significados para estes signos compartilhados socialmente (CORREIA, 2005).

Dessa forma, para criar significados a criança precisa transpor objetos concretos (signos) para pensamentos. Ao fazer esta transposição esta precisa mobilizar habilidades cognitivas que irão promover desenvolvimento das estruturas mentais superiores (pensamento,

linguagem, imaginação, concentração e atenção). Além disso, para compartilhar os significados construídos por ela, a criança precisará aumentar a sua habilidade linguística (CORREIA, 2005).

Assim, Kishimoto afirma que crianças que brincam aperfeiçoam suas habilidades linguísticas e aprendem a decodificar o pensamento dos parceiros por meio da metacognição. Por isso, a brincadeira é um importante instrumento para instigar a curiosidade da criança pelas relações sociais e cultura produzidas. Além disso, o brincar produz autoconfiança, o que leva a criança a fazer mais experimentações, atribuir novos significados aos signos sociais e adquirir novas aprendizagens (CORREIA, 2005).

A ação pedagógica nas brincadeiras de faz-de-conta

Segundo Duarte (2006, p. 95):

[...] a brincadeira de papéis sociais não se desenvolve espontaneamente, ela requer ações educativas que promovam o surgimento, o desenvolvimento e o direcionamento desse tipo de atividade. (...) se for deixada ao sabor da espontaneidade infantil, o mais provável será que essa atividade reproduzirá espontaneamente a alienação próprias aos papéis sociais com uma presença mais marcante no cotidiano da sociedade contemporânea.

Dessa forma, além do professor perceber o processo educativo como uma ação intencional, este também precisa considerar a importância do jogo e do brincar para o desenvolvimento das funções psíquicas e cognitivas das crianças. Estando consciente disso, o professor terá condições de intervir na atividade da criança, trabalhando a humanização e qualidade das brincadeiras (GODOY, 2019). De acordo com Pasqualini e Eidt (2016, p. 134) *“cabe aos professores a organização da brincadeira infantil e o enriquecimento de seu conteúdo”*.

Porém, essa intervenção não deve se basear em oferecer as crianças apenas os objetos e as situações que elas já manipulam, mas também aqueles que elas ainda não conseguem operar totalmente (GODOY, 2019). A base deste processo de intervenção, está no que Vigotski intitulou como Zona de Desenvolvimento Proximal/Eminente, descrita no trecho abaixo:

Ela é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (VYGOTSKY, 1998, p.112).

Dessa forma, a Zona de Desenvolvimento Proximal/Eminente proposta por Vigotski, precisa ser analisada no ambiente educacional, de modo que o professor observe as capacidades de desenvolvimento real e potencial dos alunos. Assim, ele poderá construir processos educativos contemplem a capacidade dos estudantes e ir explorando gradativamente o potencial dos alunos ao propor atividades com grau de dificuldade mais elevado (LEAL, 2011).

Segundo Vygotsky (1998) a própria ação criadora das brincadeiras de faz-de-conta é propícia para trabalhar a Zona de Desenvolvimento Proximal/Eminente, porque possibilita que as habilidades psíquicas da criança sejam exploradas e que a criança se relacione com colegas mais experientes, ou com colegas que possuem vivências socioculturais distintas. Assim, a criança passa do estágio de desenvolvimento em que se encontrava para outro estágio de desenvolvimento superior à de sua idade.

Além disso, o brinquedo também é um elemento importante para constituir a Zona de Desenvolvimento Proximal/Eminente, pois este objeto fornece subsídios para que a criança mude suas necessidades e amplie sua consciência. Assim, ao ser motivada a utilizar sua imaginação para propor novas funções aos brinquedos e ao transpor a realidade que vivencia para estes objetos e para brincadeira, a criança passa por um processo de desenvolvimento global infantil (LEAL, 2011).

Portanto, para explorar o desenvolvimento dos alunos nas brincadeiras de faz-de-conta, é necessário, primeiramente, que o docente perceba que esta atividade oferece a criança a oportunidade de criar situações e ações, além de explorar e refletir sobre a realidade cultural que vive, incorporando e questionando regras e papéis sociais. Esta pode brincar individualmente atribuindo a um determinado objeto (brinquedo), funções simbólicas distintas. Assim como pode brincar coletivamente, com estes brinquedos, reproduzindo imitações ou criando situações imaginárias (SCHERER, 2013).

Nesta modalidade de brincadeira é interessante que o professor participe do brincar, buscando extrair das crianças o que está ocorrendo na brincadeira, a sequência de ações proposta e as regras criadas. Ao buscar participar do brincar o professor pode compreender melhor como está a linguagem da criança; a compreensão que essa tem das palavras; a oralidade (como se posiciona e planeja o tem para falar); se compreende informações implícitas e explícitas da brincadeira; a sequência lógica dos fatos; como manipula objetos, além de poder observar outras habilidades psíquicas e cognitivas já destacadas neste trabalho (SCHERER, 2013).

A variedade de brinquedos oferecidos, trazendo objetos do cotidiano da criança, mas com os quais ela não tem costume de brincar, também é interessante a fim de trabalhar a

imaginação e a flexibilidade cognitiva. Além disso, após o brincar o professor pode propor que as crianças falem da brincadeira realizada e/ou registrem essa brincadeira, sendo que esse registro poderá ser feito no formato que o professor achar mais conveniente: desenho, escrita, associação com imagens (SCHERER, 2013).

Portanto, o papel do professor está em complexificar este brincar, propondo a interpretação de papéis variados, evocando a criação de situações imaginárias distintas e mais complexas, propondo uma seleção de temas para a brincadeira, distribuindo em conjunto os papéis, dialogando sobre cada papel antes da brincadeira e contribuindo para que a criança possa desenvolver uma autoconsciência de suas ações e o autodomínio de suas condutas (PASQUALINI; EIDT, 2016).

Está colocado para nós, educadores, o desafio de apresentar modelos alternativos de relações sociais – relações verdadeiramente humanizadoras – contribuindo para o desenvolvimento moral e da personalidade de nossos alunos, intervindo de forma deliberada e consciente no processo de formação de sua concepção de mundo (PASQUALINI; EIDT, 2016, p. 141).

Para Vygotsky (1998) desenhar e brincar deveriam fazer parte dos estágios preparatórios para o desenvolvimento da linguagem escrita. Para isso os educadores precisam planejar ações e organizar o processo de transição de uma modalidade de linguagem para a outra, acompanhando a descoberta das crianças de que se pode desenhar e representar não somente objetos, mas também aquilo que se fala. Isso é ensinar as crianças a linguagem escrita e não somente a escrita de letras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nos dias atuais, o que se tem visto em algumas escolas desde a pré-alfabetização é o ensino de normas, condutas, formas de agir, letras, números, de modo “organizado”, enfileirado, tudo muito certinho, porque agora é tudo sério, e o “brincar” é só no intervalo do recreio. Alguns professores desprezam o brincar, porque não compreendem os benefícios trazidos ao desenvolvimento da criança ou pensam que a brincadeira não traga nenhuma aprendizagem. Mas, desse modo, acabam afastando as crianças de uma importante aliada do desenvolvimento infantil: a brincadeira (FARIAS, 2013).

A brincadeira na infância é levada tão sério pelas crianças, como trabalhar é para os adultos, já que elas investem grande parte de sua energia e sentido pessoal nesta atividade. A brincadeira de faz-de-conta, é uma das atividades que mais favorece alguns recursos que os alunos precisarão no futuro, pois estimula a criatividade, a imaginação, a versatilidade para trabalhar em funções variadas, além da habilidade de resolver problemas e de trabalhar em equipe (MELO & LIMA, 2010).

Além disso, conforme foi discutido no presente trabalho, este tipo de brincadeira favorece o desenvolvimento da linguagem; enriquece as possibilidades de comunicação, de expressão e de socialização; auxilia na diferenciação do “Eu” e do “outro”; possibilita a internalização de regras; permite a expressão de emoções e desejos; e além de trabalhar a todo momento as habilidades corporais da criança. Dessa forma, o brincar de faz-de-conta tem um papel importante no desenvolvimento global das crianças (LEAL, 2011).

Mas, para que essa atividade seja explorada em sua potencialidade é importante que o professor esteja atento a esta atividade lúdica, observando o conteúdo que está sendo criado, observando os papéis protagonizados pelas crianças, dialogando com elas sobre importância social e cultural destes papéis, fomentando a brincadeira ao disponibilizar brinquedos e materiais variados, propondo contextos e experiências distintos e buscando evocar das crianças as brincadeiras criadas (GODOY, 2019).

REFERÊNCIAS

- ALVES, A. C.; DIAS, M. G.; SOBRAL, A. **A relação entre a brincadeira de faz-de-conta e o desenvolvimento de habilidades na aquisição de uma teoria da mente.** Psicologia em Estudo, Maringá, v.12, n. 2, p. 325-334, 2007.
- AUGUSTO, S. O. **A Linguagem Escrita e as Crianças** - Superando mitos na Educação Infantil. São Paulo: Curso de pedagogia da Unesp., 2011. v. 3. p. 121-134.
- CORREIA, M. F. B. **Explorações acerca da Construção de Significados na Brincadeira Infantil.** Recife: O autor, 2005.
- DUARTE, N. A brincadeira de papéis sociais como produtora de alienação no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. In: DUARTE, N. (Org.). **Brincadeira de papéis sociais na educação infantil: as contribuições de Vigotsky, Leontiev e Elkonin.** São Paulo: Xamã, 2006, p. 99-116.
- FACCI, M. G. D. **Os estágios do desenvolvimento psicológico, segundo a psicologia sociohistórica.** Campinas-SP: Cadernos Cedes, v.24, n.62, p. 64-81, abr. 2004.
- FARIAS, E. G. **As cantigas e brincadeiras de roda como instrumento pedagógico na alfabetização.** Alto Paraíso-GO, Faculdade de Educação-FE, Universidade de Brasília-UNB, 2013.
- GOBBI, Márcia. Múltiplas linguagens de meninos e meninas e a educação infantil. In: **SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO – PERSPECTIVAS ATUAIS**, 1., 2010, Belo Horizonte. Anais. Belo Horizonte, 2010.
- GODOY, A. S. **Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades.** RAE - Revista de Administração de Empresas, São Paulo, v. 35, n. 2, p. 57-63, 1995.
- GODOY, G. N. **As práticas pedagógicas dos professores pré-escolares na promoção dos jogos de papéis sociais à luz da Psicologia Histórico-Cultural.** Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) — Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Faculdade de Ciências e Letras, 2019.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento na cultura.** São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 14. ed. São Paulo-SP: Cortez, 2011.
- LEAL, F. **A importância das brincadeiras infantis para o desenvolvimento da criança: uma construção a partir do brincar.** Rio Claro-SP: Trabalho de conclusão de curso (licenciatura - Pedagogia) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2011.
- MELO, T. B. & LIMA, E. A. **Jogos de faz-de-conta: contribuições para a aquisição da linguagem escrita na infância.** Suzano-SP: Revista Interfaces, 2010. ISSN: 2176-5227.

PASQUALINI, J. C. A teoria histórico-cultural da periodização do desenvolvimento psíquico como expressão do método materialista dialético. In: A. A. ABRANTES; L. M. MARTINS; M. G. D. FACCI (orgs.). **Periodização histórico-cultural do desenvolvimento psíquico**. Campinas: Autores Associados. 2016, p. 63-90.

PRADO, G. V. T. & SOLIGO, R. Memorial de formação – quando as memórias narram a história da formação. In: PRADO, G. do V. T. & SOLIGO, R. **Porque escrever é fazer história**. São Paulo, Graf. FE, 2005. p. 47-62

OLIVEIRA, Z. M. R. (Org.) **A criança e seu desenvolvimento**: Perspectivas para discutir a Educação Infantil. 4ª Edição. São Paulo: Ed. Cortez, 2000.

RIBEIRO, D. **Pequeno Manual Antirracista**. São Paulo: Companhia das Letras, 1ª ed. 2019. ISBN: 978-85-359-3287-4

SCHERER, A. S. **O lúdico e o desenvolvimento**: A importância do brinquedo e da brincadeira segundo a teoria Vigotskiana. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013.

TOZONI-REIS, M. F. C. A Pesquisa e a Produção de Conhecimentos. In: **Caderno de formação: Formação de professores**. São Paulo: Curso de pedagogia da Unesp. 2010, v. 3. p. 111-148.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**: o desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores. 6ª Edição. São Paulo: Martins Fonte, 1998.

VIGOTSKI, L. S. **Imaginação e criação na infância**: ensaio psicológico – livro para professores. Apresentação e comentário Ana Luiza Smolka, tradução Zoia Prestes. São Paulo: Ática, 2009.

VIGOTSKI, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem**. Tradução de Maria da Penha Villalobos, 9. ed. São Paulo: Editora Ícone, 2001, p. 115-117.