
LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

Francisca Ismênia Leal

A importância das brincadeiras infantis para o desenvolvimento da criança: uma construção a partir do brincar.

Francisca Ismênia Leal

A importância das brincadeiras infantis para o desenvolvimento da
criança: uma construção a partir do brincar.

Orientador: César Donizetti Pereira Leite

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Instituto de Biociências da Universidade
Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” -
Câmpus de Rio Claro, para obtenção do grau de
Licenciado em Pedagogia.

Rio Claro
2011

372.218 Leal, Francisca

L435i A importância das brincadeiras infantis para o
desenvolvimento da criança: uma construção a partir do
brincar / Francisca Leal. - Rio Claro : [s.n.], 2011
38 f. : il.

Trabalho de conclusão de curso (licenciatura - Pedagogia)
- Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de
Rio Claro

Orientador: César Donizetti Pereira Leite

1. Educação pré-escolar. 2. Lúdico. 3. Desenvolvimento
infantil. I. Título.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais e familiares que estiveram ao meu lado em todos os momentos da minha vida inclusive na trajetória acadêmica, me dando apoio para continuar.

Ao meu orientador, César Donizetti Pereira Leite, pela atenção e contribuições que ajudaram a aprimorar o meu trabalho.

Aos meus amigos de classe, Ailton Borges, Marcela Esteves, Kelli Cristina, que estiveram ao meu lado contribuindo para minha formação.

Ao amigos de longa data, Douglas José de Paula, Maurício Zagria, que me ajudaram a dar os primeiros passos rumo a Universidade.

E a todos aqueles que não citei, mas que fizeram parte desse processo de formação intelectual e pessoal.

"Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem"

(Carlos Drummond de Andrade)

RESUMO

As brincadeiras infantis fazem parte da vida de toda criança, seja na escola ou em casa. A partir desse tipo de atividade, a criança possui inúmeras possibilidades, como por exemplo, trabalhar com regras, mesmo inconscientemente, utilizar sua criatividade para criar situações diversas. Exemplo disso são as brincadeiras de faz-de-conta, onde a criança tem a possibilidade de ser quem ela quiser ou até mesmo, modificar o significado real de um determinado objeto, transformando-o em outro de acordo com seu desejo.

Através do brinquedo, a criança exterioriza aquilo que ela interiorizou de sua cultura, de forma a representar o mundo em que vive.

O presente estudo tem por objetivo discutir a importância das brincadeiras, para o desenvolvimento cognitivo e de linguagem da criança, levando em consideração o meio social em que vive. Onde, através de pesquisa bibliográfica será analisado a concepção de diferentes autores, que abordam essa temática e mostram que o ato de brincar deve fazer parte da infância, em benefício do desenvolvimento constante da criança.

Palavras Chave: Brincar, desenvolvimento, faz-de-conta.

1. INTRODUÇÃO

Atualmente quando se pensa em criança nas sociedades atuais ocidentais, relaciona-se a mesma ao brincar. Essa aceitação da brincadeira como parte inerente da vida da criança é uma construção sociocultural, a partir do entendimento das necessidades educacionais específicas do público infantil. Essa vinculação da criança ao brincar, faz parte de uma concepção romântica de homem e educação (WAJSKOP, 1995), assim como a diferenciação entre criança e adulto com direitos e deveres distintos, que socialmente foi se desenvolvendo e principalmente após a idade média, identificando o brincar infantil como uma atividade importante nessa fase da vida do indivíduo.

Foi com o rompimento do pensamento romântico que a brincadeira passou a ser entendida da forma como a vemos hoje. Porém antes desse processo de reconhecimento do brincar na educação infantil, houve socialmente inúmeros processos que viam o brincar de maneiras distintas; como no início do século XVII, segundo Philippe Ariès (2006), onde o trabalho não ocupava tanto tempo do dia e o valor existencial do mesmo era diferente ao que nós atribuímos hoje, por isso as pessoas se envolviam mais em jogos, nos quais havia a participação das crianças, sem a distinção de atividade por idade. Porém com o passar do tempo, os jogos e brincadeiras realizados, passaram por questionamentos segundo sua moralidade, onde eram defendidos por uma parte da sociedade e recriminados pela igreja e por conservadores, por ser associado aos prazeres da carne e ao vício.

Entretanto essa concepção foi se modificando ao decorrer do século XVII:

Os humanistas do renascimento perceberam as possibilidades educativas dos jogos e passaram a utilizá-los. Passou-se a considerar as brincadeiras e jogos como uma forma de preservar a moralidade dos “miniadultos”, proibindo-se os jogos considerados “maus” e aconselhando-se os considerados “bons”. (WAJSKOP, 1995, p. 63).

Com o passar do tempo, começou a haver uma preocupação com a saúde e bem estar e o bem comum, surgindo dessa forma propostas e métodos baseados em jogos, principalmente ligados a saúde física, surgindo jogos de acordo com o desenvolvimento infantil, e a brincadeira como um componente inerente a infância e espontâneo ganhou um valor em si.

O Romantismo inaugurou um período, em que a infância vai ser associada a natureza, ao imediato, à intuição a inocência e fragilidade da criança garantiriam um investimento educacional voltado para a verdade contida no brincar e para a preservação de sua pureza. (WAJSKOP, 1995, p. 63).

Ao decorrer da história filósofos e psicólogos, contribuíram com seus estudos, para a valorização da concepção de infância, valorização de uma visão protetora das crianças, dando início a métodos próprios para a educação infantil, com possibilidade de serem aplicados no âmbito familiar e educacional. Segundo Gisela Wajskop (1995), alguns Pedagogos como Friedrich Frobel (1782-1852) e Maria Montessori (1870-1909), cujo, o primeiro contribuiu com a concepção de uma educação voltada para o brincar; foram os primeiros pedagogos a romperem com uma visão tradicional, propondo uma educação sensorial, baseando-se em jogos e materiais didáticos, propondo uma educação com o desenvolvimento natural das crianças.

A escola tem concebido a brincadeira como um processo didático, onde o brincar é direcionado pelos professores, com uma finalidade pedagógica:

Ao fazer isso, bloqueia a organização independente das crianças para a brincadeira, infantilizando-as, como se sua ação simbólica, servisse apenas para exercitar e facilitar (para o professor), a transmissão de determinada visão do mundo, defendida a priori pela escola. (WAJSKOP, 1995, p. 64).

A importância educacional dado as brincadeiras, como visto, foi se modificando ao decorrer da história, e continua em processo de mudança nos dias atuais. Novas formas de conceber a importância social dos jogos e brincadeiras foram surgindo, porém é importante nos aprofundarmos em relação a forma como ocorreu esse processo de aceitação do brincar como um fator essencial ao desenvolvimento do individuo e qual sua real importância para o desenvolvimento global infantil.

Compreendendo os jogos e as brincadeiras como processos inerentes ao desenvolvimento humano, será analisado a importância da ludicidade (jogos e brincadeiras), para o desenvolvimento infantil; partindo-se do seu contexto histórico de surgimento e desenvolvimento. Será analisado ainda a influencia cultural nesse tipo de atividade, e como ocorre o processo de desenvolvimento psíquico infantil a partir das brincadeiras.

Serão apresentadas algumas características dos jogos e classificações, para tornar claro o que é um jogo, como este pode ser desenvolvido, e o que ele acarreta. Porém, será dada uma

ênfase nas brincadeiras lúdicas, em especial no faz de conta, onde compreenderemos a importância desta para o desenvolvimento global das crianças.

2. A CULTURA, AS CRIANÇAS E OS JOGOS.

Inúmeras pesquisas tem surgido como forma de investigar a criança de zero a seis anos, suas relações e suas necessidades sociais, no âmbito familiar, mas principalmente no educacional. Essas pesquisas se aprofundam e vão além do que já conhecemos sobre a forma e os meios pelos quais as crianças dessa idade se desenvolvem. Muitos estudiosos revelam um mundo de interações, que ocorrem na escola, em casa, no parque, na rua e em outros lugares normalmente onde a relação da criança com seus pares ocorrem; e tornam-se importantes para o seu desenvolvimento, fato este que durante muitos anos foi ignorado por professores, pais, enfim, por toda a sociedade.

A educação infantil faz parte de uma etapa essencial na vida das crianças, uma vez participantes desse ambiente tem como possibilidades de experiência, a relação com o outro (professores, colegas, etc.), e são capazes a partir disso de [...] retornar para si o olhar e as palavras impregnadas de sentidos que o outro lhe transmite, a criança acaba por construir sua subjetividade a partir dos conteúdos sociais e afetivos que este olhar e estas palavras lhe revelam. (OLIVEIRA, 2000, p.27). Porém essa subjetividade, não é somente desenvolvida a partir das relações, mas também pelos objetos criados pelos homens em determinada época, que são disponibilizados as crianças, estas interagem com esses objetos construindo também dessa forma, significados sociais, inerentes a sua constituição enquanto sujeitos sócio-culturais.

E nessa constituição do “Eu” da criança, não podemos deixar de mencionar a importância da linguagem oral, a palavra; que é repleta de significados e permite um favorecimento nas relações pessoais do público infantil e em seu próprio desenvolvimento, onde elas melhor fazem entender suas vontades e necessidades.

[...] o significado da palavra é compreendido como produto da evolução histórica da linguagem, o que não implica, no entanto, que ele seja algo já dado, acabado, imutável. Ao contrário o significado da palavra é inconstante. Ele modifica-se durante o desenvolvimento da criança, e com os diferentes modos de funcionamento do pensamento. Ele não é uma formação estática, mas dinâmica. (OLIVEIRA, 2000, p. 70).

A palavra é composta de inúmeros significados socialmente construídos, e esses significados refletem-se na realidade. Quando a criança aprende uma palavra, ela está construindo o seu mundo real, que está em constante mudança; então podemos dizer que socialmente falando a palavra modifica-se, e com ela as formas de compreender o mundo. Quando a criança ainda não sabe falar, mas já está construindo algumas significações, o gesto dela é determinado muitas vezes pela palavra do adulto.

Pode-se dizer, então, que, no jogo interativo com o adulto, e a partir de suas interpretações, constitui-se um núcleo de estabilização das significações, um movimento de apreensão pela criança dos significados convencionais, à medida que ela “torna próprio” (apropria-se de) algo que é “pertinente/apropriado” do ponto de vista de seu grupo social. (OLIVEIRA, 2000, p. 74).

A criança vai se apropriando das palavras, interpretando-as e dando-lhes o significado que é constituído por ela de forma convencional, a partir do grupo social a qual faça parte. Fazendo uso da palavra e de seu significado, ao brincar ela a utiliza como forma de demonstrar como deseja fazê-lo, ou para apontar objetos cujos nomes (palavras), já foram apresentados pelos adultos. Essa linguagem oral que ao decorrer da infância vai ganhando novos significados é desenvolvida também a partir das brincadeiras que as crianças realizam com seus pares.

Ao brincar ela coloca em prática aquilo que foi interiorizado do processo de socialização com os adultos, vai desenvolvendo-se em vários sentidos inclusive, no aspecto da fala.

É no processo de socialização infantil, que ocorre o desenvolvimento do “Eu” da criança, a partir das relações estabelecidas no momento da interação entre ela, um adulto ou outra criança; e o jogo infantil é um processo, que favorece a construção da imagem de si mesma. Isso é importante para que posteriormente ela possa reconhecer o outro e as diferenças existentes, inclusive as sociais e culturais.

Aquilo que se manifesta no jogo exprime-se continuamente na vida social das crianças (e na sua socialização). Esses amplos processos vão muito além das suas experiências imediatas; nesse sentido, o jogo é também um modelo da situação por meio da qual transcorrem os processos de socialização infantil. (GRIGOROWITSCHS, 2010, p. 236).

Na realização do jogo a criança participa de forma ativa, interpretando situações que vivenciam cotidianamente. As brincadeiras e os jogos lúdicos são atividades consideradas

naturais, na vida das crianças, estão presentes na escola, em casa e em qualquer lugar que seja permitido a criança realizar.

Na sociedade contemporânea a infância é marcada pelo brincar, e é aceita por vários grupos sociais como uma atividade essencial ao desenvolvimento infantil. Alguns estudiosos deram grande importância a esse ato de brincar devido à pesquisas realizadas, que mostram que esse tipo de atividade são inerentes ao desenvolvimento das crianças; de suas capacidades cognitivas, corporais e de linguagem; além de favorecer a interação entre os pares.

Com o passar do tempo foram surgindo mais estudos que focaram a atividade lúdica, como importante na infância. Tal foi a aceitação desse processo, que o ato de brincar começou a ocupar mais espaço, nos lares em especial na educação, onde [...] no Referencial Curricular para a Educação Infantil (1998), a brincadeira é colocada como um dos princípios, fundamentais, defendida, como um direito, como uma forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação entre as crianças. (QUEIROZ; MACIEL; BRANCO, 2006, p. 169).

As brincadeiras surgiram a princípio sem fins educativos pré- definidos, sendo apenas para recreação das crianças; como estas estão em pleno desenvolvimento, cada brincadeira surge e estrutura-se no que elas podem realizar na idade e com os materiais que lhes são disponíveis. Culturalmente o brincar também possui a sua importância, pois é em um contexto social que ocorre o desenvolvimento dos processos lúdicos, pois a partir do que se vivencia e na interação com os pares, na participação que se constrói categoricamente, formas de linguagem e expressão.

As brincadeiras e os jogos existem de muitos tipos, e foram se modificando conforme a sociedade passava por transformações tanto de ordem social quanto econômica. Os jogos constituem uma forma de diversão fundamental na sociedade.

Os jogos são inúmeros e variadíssimos e de múltiplos tipos: jogos de sociedade, de destreza, de azar, jogos de ar livre, de paciência de construção, etc. Apesar desta quase infinda diversidade, e com uma notável constância, a palavra jogo, evoca por igual as idéias de facilidade, risco ou habilidade. Acima de tudo, contribui infalivelmente para uma atmosfera de descontração ou de diversão. (CAILLOIS, 1990, p. 9).

Uma característica importante do jogo é que ele não produz nenhuma riqueza, mas pode movimentá-la. Também é uma atividade onde o jogador participa de forma voluntária, se ao contrário ocorresse, então o mesmo perderia uma de suas características, se tornaria uma obrigação e não uma descontração. O jogo sempre volta ao ponto inicial, sem que nada de novo tenha surgido, ou sido criado.

Alguns jogos possuem regras, principalmente aqueles que são jogados em grupo, mas nem todos os jogos as possuem.

Há muitos jogos que não envolvem regras. Deste modo, não existem regras, pelo menos em termos fixos e rígidos, para brincar às bonecas, aos soldados, aos polícias e ladrões, aos cavalos, aos comboios, aos aviões, em geral, aos jogos que supõem uma livre improvisação e cujo principal atrativo, advém do gozo de desempenharmos um papel, de nos comportarmos como se fôssemos determinada pessoa ou determinada coisa, uma máquina, por exemplo. (CAILLOIS, 1990, p. 28).

A partir disso, podemos notar que a regra não faz parte de todos os tipos de jogos, mas está presente na maioria deles. Entre esses existem, categorias a serem definidas; os jogos são subdivididos em de competição, sorte, simulacro ou da vertigem (CAILLOIS, 1990). Nos jogos de competição, os competidores, as equipes, possuem as mesmas condições de igualdade no princípio do jogo, e seu objetivo é ser melhor que seu adversário, esse tipo de atividade exige treino e dedicação para se alcançar a excelência. Em contraposição aos jogos de competição, existem os de sorte, neste ao contrário do primeiro a vitória, não depende do jogador, e sim do destino e da sorte, pois não é exigido do competidor qualificação nem treinamento.

Existe outro tipo de jogo, o simulacro, neste leva-se em consideração um aspecto principal o fator imaginário. O Jogo pode consistir não na realização de uma atividade ou na assumpção de um destino num lugar fictício, mas, sobretudo na encarnação de um personagem ilusório e na adoção do respectivo comportamento. (CAILLOIS, 1990, p. 39).

Outro tipo de jogo, chamado de “vertigem”, consiste nas atividades que causam êxtase, como por exemplo, as acrobacias; alguns jogos infantis podem ser considerados de vertigem, como a cambalhota. Os jogos são classificados, porém une-se em uma mesma característica em comum, o prazer em se realizar essa atividade. Podemos ainda dizer que os jogos fazem parte da cultura, pois foram se desenvolvendo de acordo com a sociedade na qual era manifestado ou executado.

Segundo (CAILLOIS, 1990), os jogos são resquícios da cultura, onde muitos dos que existem hoje foram utilizados por povos com outra finalidade.

O papagaio antes de se tornar um brinquedo na Europa de finais do séc. XVIII, representava, o Extremo-Oriente, a alma exterior do seu proprietário que permanecia no solo, mas estava ligado magicamente (e realmente, por meio da corda com que se segura o brinquedo) à frágil armação de papel abandonada ao sabor do vento. (CAILLOIS, 1990, p. 81).

As atividades que são consideradas jogos hoje podem ter sido utilizadas de outras formas culturalmente em outras épocas, porém nem todos os jogos realizados hoje, significam que caíram em desuso como outras atividades. Exemplo disso são as brincadeiras realizadas por crianças, onde as mesmas imitam os adultos:

Agrada-lhes comportarem-se como os adultos, fingirem que são adultos, por alguns instantes. É essa a razão pela qual toda a cerimônia, ou, em termos mais amplos, toda a atividade sujeita a regras, seja ela avassaladora ou solene, e sobretudo se o celebrante envergar o traje próprio, serve habitualmente de base a um jogo, de uma forma gratuita, reproduz essa mesma cerimônia. (CAILLOIS, 1990, p. 84).

As brincadeiras desenvolvidas por crianças, assim como os jogos sociais, foram se modificando ao longo do tempo juntamente com a cultura de cada época. No início do século XVII, a vida social das crianças se desenvolvia diferente dos modos de hoje, pois também participavam das atividades sociais, como jogos, brincadeiras, música que eram para adultos, não havia o conceito de infância e preocupação em separar as atividades realizadas somente por adultos das crianças. (ARIÈS, 2006).

As brincadeiras foram surgindo também devido a imitação por parte das crianças das atividades dos adultos. Alguns deles nasceram do espírito de emulação do público infantil, que o leva a imitar as atitudes dos adultos, reduzindo-as à sua escala: foi o caso do cavalo de pau, numa época em que o cavalo era o principal meio de transporte e de tração. (ARIÈS, 2006, p. 47).

As crianças vão construindo suas relações com o brincar a partir da interpretação do meio social em que vive, fazendo uso de atividades que vivenciam cotidianamente como forma de diversão, mas fazem isso ludicamente, construindo brincadeiras e jogos.

Alguns dos objetos que conhecemos hoje como brinquedos, também tinham uma utilidade diferente como é o caso das bonecas que, do século XVI até início do século XIX, eram utilizadas pelas mulheres como manequim de roupas. As crianças também faziam uso para brincadeiras, tanto meninas como meninos usavam bonecas para brincar e utilizavam o mesmo tipo de vestimenta, não havendo nenhuma discriminação entre meninos e meninas. Os papéis sociais das brincadeiras foram modificando-se conforme o passar do tempo, houve a época em que os mesmos objetos que eram manipulados por homens e por crianças, muitas

vezes para que essas aprendessem algum ofício dos adultos e em outros momentos com iniciativa própria das crianças, como forma inconsciente de exteriorizar a sua imaginação, manipulando objetos que tivessem ao alcance. (ARIÉS, 2006).

Com o passar do tempo, as brincadeiras começam a ocupar um espaço social, ganhando destaque entre os artistas: Pintores do século XVII retratam crianças participando de jogos juntamente com os adultos. As brincadeiras eram inúmeras, praticadas tanto pelo público infantil como pelo adulto, por isso que não havia essa separação entre uma brincadeira reservada para um ou para outro; apesar de as crianças brincarem uma com as outras, mas com as mesmas atividades lúdicas realizadas junto aos adultos; e isso era colocado em telas, como um fator social presente.

Mas o jogo não pode ser considerado somente como uma atividade criada pelos homens, ou utilizada dessa forma por ter caído em desuso de outra atividade. Mas o podemos considerar como uma atividade realizada voluntária e que a partir dela as pessoas, sentem alegria, tensão e divertem-se. Porém não podemos denominar o jogo como uma atividade não séria, pois muitas formas de jogo são extremamente sérias, além disso, poderíamos designar outras categorias que não o jogo de não sérias.

O riso, por exemplo, está de certo modo em oposição à seriedade sem de maneira alguma estar diretamente ligado ao jogo. Os jogos infantis, o futebol e o xadrez, são executados dentro da mais profunda seriedade, não se verificando nos jogadores a menor tendência para o riso. (HUIZINGA, 1980, p. 8).

Como visto, o jogo pode sim ser considerado uma atividade que incorpora a seriedade, dependendo de seu tipo, e no momento em que esse é realizado. O jogo possui ainda algumas características que lhe são próprias. Como por exemplo, o isolamento e a limitação. Ele é jogado dentro de um limite de tempo e espaço e possui um sentido próprio, uma finalidade, mesmo que essa finalidade acabe em si mesmo. Podemos considerar o jogo como um componente cultural, pois, ele pode ser transmitido de geração em geração, pode tornar-se tradição; esse é mais um indício de que as brincadeiras são atividades desenvolvidas socialmente e que os próprios indivíduos as foram reorganizando e as adaptando a cada época.

A competição sempre fez parte da sociedade desde a mais antiga; na feudal, por exemplo, os torneios eram considerados divertimento da aristocracia, e ocorria como encenação no teatro. (HUIZINGA, 1990). A aceitação dos jogos e dos exercícios corporais como valores culturais importantes só surgiu no final do século XVIII. (HUIZINGA, 1980, p.

218). A partir disso, as várias formas de arte (arte plásticas, música, dança etc.) foram interiorizando o lúdico como componente importante, e imprescindível em seu desenvolvimento.

Vimos aqui que os jogos e as brincadeiras foram se modificando juntamente com a sociedade, foram surgindo novas formas de ludicidade, novas formas de brincar, de jogar. Mas sempre partindo do princípio de que o jogo e outras formas lúdicas são provenientes da cultura; pois isso existe muitos tipos de atividades lúdicas e são ainda mais variáveis quando tratamos de países distintos, principalmente onde a cultura é ainda a característica marcante que os diferem.

Na sociedade primitiva a educação das crianças iniciava-se após o desmame, ou seja, a partir dos dois anos de idade. Porém essa educação consistia em introduzir as crianças nos afazeres e nas obrigações dos adultos, onde os pais ensinavam os filhos e as mães, as filhas. Nessa época as crianças desenvolviam sua autonomia precocemente. Existia uma nítida ausência de fronteira entre as crianças e os adultos, os mesmos eram considerados como membros iguais, isso demonstrava o lugar que aquela ocupava na sociedade. As crianças brincavam pouco, e sempre da mesma forma partindo dos afazeres das pessoas adultas, e seus jogos não eram protagonizados. (ELKONIN, 1998).

As crianças recebiam réplicas de arcos e flechas em tamanhos menores das dos adultos, para que fossem através da utilização desses instrumentos assimilando a importância de determinada atividade para a sua própria sobrevivência. Através do manejo, as crianças se iniciavam nos jogos que surgiam e eram mais de competição do que jogos protagonizados. Surgem também os jogos de imitação, pois fazia parte da vida das crianças realizarem tarefas dos adultos, a partir disso, a imitação como forma de brincadeira tornou-se constante.

A reconstituição da atividade dos adultos em condições lúdicas especiais carece de todo o sentido em virtude da identidade das ferramentas que utilizam as crianças e os mais velhos, bem como da gradual aproximação das condições de seu emprego às situações concretas de trabalho. (ELKONIN, 1998, p. 75).

Fazia parte do dia a dia da criança o convívio com os adultos por meio de atividades laborais, dessa forma a incorporação desse tipo de atividade como brincadeira torna-se comum entre as crianças. As formas de brincar do público infantil foram se modificando com o passar dos tempos, porém o que não mudou foi a influência da atividade dos adultos nessas brincadeiras; seja através do uso de objetos variados ou simplesmente, através da imitação por parte da criança, no momento de brincar, exteriorizando o que culturalmente foi adquirido com as pessoas adultas. Essa influência sócio cultural nas brincadeiras infantis será discutida

no capítulo seguinte, como forma de entendermos como a convivência com o outro e a transmissão de valores (culturais) influem no desenvolvimento de inúmeras capacidades das crianças através dos jogos e das brincadeiras lúdicas.

Muitos autores dizem que a criança utiliza de jogos e brincadeiras para sair do seu mundo limitado e se inserir em um mundo de fantasia e imaginação, como forma de criar um espaço próprio, onde pode ser quem quiser.

A infância é considerada a idade de maior desenvolvimento da fantasia, e segundo essa opinião, à medida que a criança vai crescendo, diminuem a sua imaginação e a força da sua fantasia. (ELKONIN, 1998, p. 124).

Elkonin, cita a concepção de Freud em relação a traumas que ocorrem na infância, e que a partir desses, todos nós somos neuróticos potenciais desde a infância. E que a partir desses traumas, as crianças desenvolvem a repetição em suas ações, inclusive no desenvolvimento de jogos.

A infância é o tempo dos jogos porque o é também dos traumas incessantes, e o jogo é o único procedimento de aprender repetindo os sofrimentos insuportáveis que esses traumas denunciam. (ELKONIN, 1998, p. 134). Nesse caso os jogos surgem também como uma terapia para as crianças, onde a partir dessa atividade, podem-se vivenciar situações de superação ou enfrentamento de uma realidade traumatizante.

A brincadeira infantil aparece como um fator de transformação da realidade da criança, onde através de aspectos lúdicos pode transformar-se em personagens diversos, modificar simbolicamente objetos transformando-os em outros de acordo com seu desejo.

Funções psicológicas superiores do Ser Humano, como memória, abstração entre outras, são processos biológicos, mas se desenvolvem também através da relação do indivíduo com o outro, e com sua cultura. Aspectos sócio-culturais são determinantes para o desenvolvimento infantil, e conforme a sociedade vai se modificando e junto com elas inúmeros objetos, a vida das crianças e os estágios de seu desenvolvimento, modificam-se juntos. (Arce; Duarte 2006 apud Elkonin, 1987), os principais estágios de desenvolvimento pelos quais os sujeitos passam são: Comunicação emocional do bebê, atividade objetal manipulatória, jogos de papéis, atividade de estudo, comunicação íntima pessoal e atividade profissional/estudo.

Para o desenvolvimento da criança os primeiros estágios, são muito importantes, e requerem a presença estimuladora dos adultos, pois é através desses estímulos que ocorre o desenvolvimento social, psicológico e cognitivo dos indivíduos.

No primeiro estágio de desenvolvimento a criança sofre grande influência dos adultos em relação ao fator comportamental, no segundo estágio as crianças aprendem através dos adultos a manipularem objetos que fazem parte de suas vidas no cotidiano e a utilizarem a linguagem para se comunicarem e assimilarem procedimentos utilizados com esses objetos.

Na etapa seguinte de desenvolvimento no período pré escolar, a principal atividade das crianças passa a ser os jogos e as brincadeiras. Ao realizarem essas brincadeiras as crianças utilizam do mundo concreto dos adultos que assimilou nas outras fases de seu desenvolvimento, para que possa concretizar através dessa atividade, essas ações.

Ela ainda não dominou e não pode dominar as operações exigidas pelas condições objetivas reais da ação dada, como, por exemplo, dirigir um carro, andar de bicicleta, pilotar um avião. Mas na brincadeira, na atividade lúdica, ela pode realizar essa ação e resolver a contradição entre a necessidade de agir, de um lado, e a impossibilidade de executar as operações exigidas pela ação, de outro. (FACCI, 2006, p. 15).

Essas ações nas brincadeiras infantis somente são possíveis através da construção social, que a mesma faz no decorrer de sua relação com os adultos, por isso podemos perceber que as relações sociais e os aspectos culturais são de extrema importância para o desenvolvimento da criança como sujeito, que a partir de suas relações é capaz de fazer assimilações utilizando aspectos cognitivos, para brincar ludicamente, e exteriorizar o que foi interiorizado de sua cultura.

No estágio no qual a criança passa da idade pré escolar para a idade escolar, é muito importante, pois é a primeira vez em que a criança terá certas “responsabilidades”, como fazer o dever de casa, e elas percebem grande diferença nas relações com os adultos, pois quando esses se dirigem a elas, perguntam sobre a escola, nesse caso as crianças se sentem importantes por estarem realizando alguma atividade que considerem sérias. É a sociedade que determina o conteúdo e a motivação na vida da criança, pois em todas as atividades dominantes aparecem como elementos da cultura humana. (ARCE; DUARTE, 2006, p. 17).

Com o desenvolvimento das propriedades afetivas, cognitivas, motoras e sociais, a criança vai buscando cada vez mais inserir-se nas atividades propostas pelos adultos, como forma de compreender o mundo e integrar-se. Nessa fase de desenvolvimento, o jogo é muito importante, também a construção de objetos, como por exemplo, desenhos, modelagem etc., inclusive a movimentação do corpo. (ARCE; DUARTE, 2006). Todos esses aspectos são importantes e fazem parte do desenvolvimento da criança.

Nesse caso, tomemos a brincadeira lúdica como um aspecto que nos conduz a perceber a influência, de fatores sócio-culturais na vida da criança. No jogo de papéis sociais, são criadas pelas crianças situações simbólicas, que representam situações vivenciadas na sua vida concreta; nesse caso a Ela deixa de estar alheia e torna-se a protagonista das situações criadas ludicamente.

Durante o jogo simbólico as crianças utilizam argumentos para realizar essa atividade, e quanto mais nova é a criança, mais limitada nesse sentido ela será. Com mais idade os argumentos são mais bem desenvolvidos tornando os jogos de papéis mais elaborados e complexos, onde é possível verificar as inúmeras situações cotidianas que são representadas.

[...] para que a brincadeira de papéis se concretize é necessário que seus integrantes descentrem-se de seus próprios atos e ampliem a atenção sobre as ações de outros, o que repercute diretamente no enriquecimento dos sistemas comunicacionais verbais e não-verbais. (ARCE; DUARTE, 2006, p. 41).

A brincadeira de papéis, com o passar da idade da criança, vai criando novas demandas, onde a Ela passa do estágio onde através do faz-de-conta faz as coisas que os adultos fazem, para o estágio onde somente a imitação não a satisfaz, mas sim a compreensão das ações dos adultos. Com isso se pode dizer que esse tipo de brincadeira desempenha um papel fundamental no desenvolvimento global da criança; no pensamento, memória, atenção, linguagem e sentimento. (ARCE; DUARTE, 2006).

O desenvolvimento infantil passa por várias etapas, as brincadeiras de papéis, desenvolve nas crianças a consciência. Pois a atividade abstrata deixa de ter um valor somente simbólico; com o passar do tempo as crianças passam a compreensão das ações e dos objetos utilizados no brincar, ocorrendo a elaboração de juízos e avaliações. A auto avaliação também é desenvolvida a partir das relações sociais que a envolve, isso somente é possível devido o desenvolvimento da consciência na criança.

As habilidades e os conhecimentos adquiridos durante a vida dos Humanos são possíveis, devido a apropriação de experiências sócio culturais, onde é capaz de tornar singular à própria vida, o que aprendeu com o outro; ou seja a apropriação de sua cultura. Podemos destacar dessa forma que, [...] é por intermédio das brincadeiras, que o homem irá apropriar-se de parte desse mundo humano objetivado, dos elementos materiais e simbólicos da cultura humana, e, assim poder constituir sua individualidade para si. (ARCE; DUARTE, 2006, p.55).

Ao longo do desenvolvimento da criança, com a tomada de consciência por parte da mesma, dos objetos operados pelos adultos e que não são possíveis de sê-los por elas,

apropriam-se das atividades lúdicas, para que possam dessa forma realizar situações que são próprias da vivência dos adultos, e que estão fora de suas capacidades físicas e psíquicas, como, por exemplo, dirigir um carro.

Através das atividades lúdicas, as crianças são capazes a partir do que aprenderam com o outro, criar situações que potencializem o seu desenvolvimento; por isso esse tipo de atividade torna-se principal na infância. Portanto, o domínio de um aspecto simbólico da realidade humana, ainda fora do alcance da criança, só se torna possível mediante um jogo.

A vivência de situações imaginárias por parte da criança desempenha uma função essencial no desenvolvimento psíquico infantil, onde as atividades lúdicas evoluem passando de atividades imaginárias à jogos com regras explícitas.

As brincadeiras de papéis sociais são importantes para o desenvolvimento infantil, no desenvolvimento de aspectos cognitivos, porém para que isso ocorra, é necessário a intervenção direta e intencional do adulto.

[...] para que se constitua, um campo físico, psicológico e social específico, o contexto escolar, no qual e para que se efetive plenamente a transmissão e a apropriação do “o que”, do “como”, do “por quê”, e do “para quê” dessas objetivações e, assim, para que se efetivem também os processos de objetivação nas esferas para si. (ARCE; DUARTE, 2006, p. 62).

Com isso podemos dizer que o desenvolvimento da criança a partir das brincadeiras, não ocorre de forma espontânea, ela requer uma ação do adulto, para que os processos cognitivos a partir do lúdico sejam desenvolvidos.

Elkonin (1998) destaca alguns pontos a serem revelados a respeito dos jogos, a questão da liberdade e do prazer, embora seja um atividade em que a criança pode incorporar inúmeros papéis sociais, sendo de certa forma livre para escolher o que e quem incorporar, por outro lado, para que ela faça isso irá utilizar de regras sociais implícitas que durante a brincadeira serão necessárias, restringindo-se a questão de liberdade.

Em relação ao prazer durante a atividade lúdica, pode ser destacado que nem sempre a brincadeira irá proporcionar prazer a criança, pois em determinados momentos onde as regras estão presentes na atividade lúdica, os resultados da brincadeira não serão positivos em determinados momentos, dessa forma não causará prazer a criança. Por isso podemos dizer que a atividade lúdica de certa forma é livre, mas é uma liberdade ilusória e que o prazer irá variar com o resultado da brincadeira.

É imprescindível destacarmos a importância do profissional da educação (Professor), para com o desenvolvimento infantil a partir do lúdico onde, segundo Elkonin (1998), devem-se ficar atentos os professores para o conteúdo humano, que está sendo transmitido na atividade lúdica, pois é a partir desses conceitos que a criança também vai incorporando aspectos da sociedade e assim os enraizando, por isso são importantes para a sua formação enquanto sujeitos.

A interferência do professor torna-se necessária inclusive, no momento da brincadeira de papel social ou jogos protagonizados, onde deve ser explicada a criança a importância social de cada papel representado por elas.

A brincadeira de papéis sociais é de extrema importância para o desenvolvimento infantil, por esse motivo deve-se destacar que: “Os papéis sociais são uma síntese de atitudes, procedimentos, valores, conhecimentos e regras de comportamento que fazem a mediação entre o indivíduo e as demais pessoas em determinadas circunstâncias sociais” (ARCE; DUARTE, 2006, p. 90).

A criança incorpora um papel social em sua brincadeira, e consegue assim fazer devido a referências que possui da vivência e que foram incorporadas através de suas relações sociais e das atividades diversas que realiza. Como essa brincadeira tem um caráter social intrínseco, não podemos deixar de analisar a influência dos meios de comunicação no desenvolvimento da mesma. A televisão, por exemplo, possui uma forte influência sobre as pessoas no sentido de ditar modismos; e isso tem consequências na brincadeira de papel social, onde, em muitos casos as crianças são incentivadas a incorporar determinados papéis que estão na moda, como algum personagem famoso, um músico da moda, entre outros papéis. Quando isso ocorre a brincadeira deixa de ter um direcionamento educativo, tornando-se alienante, no sentido de que esse papel que está sendo incorporado pela criança possui um sentido para o adulto e não necessariamente o de educar, e para a criança que possui uma característica própria da idade que é a inocência, ou a pouca consciência de muitos fatores sociais, a incorporação dos papéis sociais “da moda”, possui também um caráter de brincadeira.

Foi colocada, a importância das brincadeiras para o desenvolvimento psíquico da criança em idade pré-escolar, porém é necessário citar a importância da manipulação de objetos pelas crianças a partir dos cinco meses de idade.

As crianças a partir dos cinco meses de idade começam a manipular objetos dados pelos adultos, porém antes de ocorrer essa manipulação, ocorre a observação e exame do objeto entregue, ou outra atividade sensorial, a atenção ou o som emitido. A criança explora

todas as possibilidades desse objeto, por isso a atenção dada a ele possui pouca duração e a troca dos mesmos deve ocorrer em pouco tempo, por outro que permita a criança explorá-lo de formas distintas.

As manipulações do primeiro ano aparecem quando se dão todas as premissas necessárias, e são as faculdades de concentrar-se, examinar, apalpar, ouvir etc., que se manifestam a partir dos seis meses, assim como os movimentos coordenados cuja regulação obedece à vista. (ELKONIN, 1998, p. 213).

No primeiro ano de vida, as crianças desenvolvem a atividade de agarrar, o manipular adquire novas formas, e devido a isso elas se interessam por objetos diferentes daqueles que estão acostumadas, ou que acabaram de manipular, pois estes “novos objetos” permitem uma nova forma de exploração, desencadeando dessa forma o desenvolvimento sensório-motor.

Essa relação da criança com inúmeros objetos durante o primeiro ano de vida é fundamental para que a mesma consiga desenvolver nos anos seguintes de sua vida outras atividades que exijam, por exemplo, coordenação motora e outros aspectos desenvolvidos com os objetos manipulados. A partir dessas construções e da relação direta da criança com os adultos é que, o jogo será possível na idade pré-escolar. Cabe salientar que a participação do adulto é imprescindível, pois por si só na manipulação de objetos as crianças não conseguem fazer assimilações, é necessário a ajuda e direcionamento dos adultos.

Elkonin (1998, p. 217), destaca que “A forma fundamental é a de atuarem em conjunto crianças e adultos a fim de, paulatinamente, estes transmitirem àquelas os modos planejados pela sociedade para utilizar os objetos”. Podemos com isso observar que a presença do adulto é fundamental na vida da criança, não somente nos cuidados essenciais a vida da mesma, mas na apresentação do mundo a ela, que se dá através do incentivo e contato com objetos diversos, também nas relações afetivas, que constroem os aspectos emocionais. São nessas relações com as pessoas adultas que a criança vai se desenvolvendo plenamente, em todos os aspectos essenciais, anteriormente citados.

A brincadeira ganhou destaque também no Referencial Curricular para a Educação Infantil, onde o faz-de-conta ou a brincadeira de papéis sociais são destacadas:

A diferenciação de papéis se faz presente, sobretudo no faz-de-conta, quando as crianças brincam como se fossem o pai, a mãe, o filhinho, o médico, o paciente, heróis e vilões etc., imitando e recriando personagens observados ou imaginados nas suas vivências. A fantasia e a imaginação são elementos fundamentais para que a criança aprenda mais sobre a relação entre as pessoas, sobre o eu e sobre o outro. (BRASIL, 1998, p. 22).

Esse tipo de brincadeira é importante devido, a interação que ocorre durante o seu desenrolar, favorecendo também o desenvolvimento da linguagem na criança, enriquecendo as possibilidades de comunicação e expressão, a linguagem representa uma importante forma de sociabilização. Além de contribuir no desenvolvimento dos aspectos citados acima, a brincadeira de faz-de-conta ou papéis sociais ajudam na diferenciação do “Eu” e do “outro”, por parte da criança, onde ela ao interpretar um papel utiliza de regras que definem tal imitação, sabendo dessa forma que o personagem, o animal ou qualquer outro papel que está representando faz parte de uma brincadeira, mas para o adulto, no caso o professor. O brincar de papéis sociais é enriquecedor e fundamental para o desenvolvimento global das crianças.

O brincar é importante na educação infantil, a partir do direcionamento do adulto nessa atividade, que pode também surgir de forma espontânea na criança, fazendo com que a mesma expresse emoções, sentimentos, pensamentos, necessidades e desejos. Podemos então, dizer que o fator sócio-cultural é um dos mais importantes no desenvolvimento das brincadeiras de papéis sociais, pois a partir das relações da criança com o seu meio social (com pessoas adultas, objetos), ela é capaz de acumular experiências para realizar essa atividade lúdica, fazendo com que o seu “mundo” ganhe um significado simbólico que auxilia no desenvolvimento de cognitivo, motor, emocional.

Na fase inicial da infância a criança, ainda está presa a manipulação dos objetos e a importância funcional dos mesmos, veem o objeto sob a ótica de um adulto, e realiza algumas atividades imaginando estar fazendo igual a aquele.

[...] para isso contribuem os próprios adultos quando lhe dizem que está procedendo “como um homenzinho”. A sensação causada pelo objeto deve-se agora a pessoa que até esse momento se mantinha atrás do objeto. Graças a isso, o adulto e seus atos começam a ser um modelo para a criança. (ELKONIN, 1998, p. 403).

A criança enxerga o adulto como um “objeto”, no sentido de que seus atos são imitados. Isso ocorre devido ao lado emotivo que é desenvolvido nas suas relações pessoais com os adultos, a criança passa a atuar como aqueles de forma lúdica, incorporando seus papéis sociais, que começa normalmente com os pais e os professores. Por exemplo, a criança, nos primeiros anos de vida incorpora de forma lúdica o papel de mãe ou de pai, colocando a boneca para dormir, dando-lhe banho, envolvem-se nessa brincadeira também os aspectos efetivos que fazem parte da vida das crianças em suas vivências, quando ela dá carinho à boneca etc.

As sínteses e abreviações dos atos lúdicos são indícios de que se está produzindo esse realce das relações humanas e de que o sentido realçado tem impacto emocional. (ELKONIN, 1998, p. 405).

Existem diferenças que se apresentam no momento da brincadeira, principalmente em jogos com regras; onde, algumas características se diferem em relação ao sexo da criança, mostrando em alguns casos diferenças de gêneros. Que aparecem por fazerem parte de diferenciações biológicas, mas em muitos casos, por fazer parte do contexto social de um determinado grupo. (CARDOZZO; VIEIRA, 2008).

[...] a partir dos dezoito meses de idade algumas diferenças de gênero e comportamentos estereotipados já começam a aparecer nas escolhas dos tipos de brinquedos, de atividades e de companheiros. Esse fenômeno, foi observado em diferentes tipos de culturas, ou seja, é uma característica universal. (CARDOZZO; VIEIRA, 2008, p. 366).

Isso mostra que durante a brincadeira a criança, vai reconstruindo um universo de valores, hábitos, crenças, convenções que fazem parte da sociedade a qual pertence. Mas o que nos interessa nesse trabalho, não são as diferenças de gênero existentes, apesar de não podermos ignorá-las, pois fazem parte de um contexto social que envolve o público infantil. Mas sim percebermos que há influência dos processos lúdicos e das brincadeiras para o desenvolvimento da criança, independente das questões de gêneros, que com o passar da idade ocorrem naturalmente.

Como podemos observar as brincadeiras lúdicas possuem grande influência no desenvolvimento infantil, desencadeando processos cognitivos importantes, além de promover o desenvolvimento motor, de linguagem e sociais; ou seja, as brincadeiras são inerentes ao processo de desenvolvimento global infantil. É importante mencionarmos quais os princípios psicológicos que norteiam esse tipo de atividade, será feito isso a seguir, como forma de explicitarmos tal processo ocorrente na infância.

2.1 AS BRINCADEIRAS E OS PRINCÍPIOS PSICOLÓGICOS.

A brincadeira é observada também em outros animais além do Ser Humano, porém existe uma característica principal que diferencia uma da outra. Nos animais a brincadeira ocorre de forma instintiva, mas a realizada pelas crianças é determinada a partir da manipulação dos objetos do mundo dos adultos, inclusive entendendo as relações humanas como um objeto que é adquirido pelas crianças e manipulado no decorrer de seu desenvolvimento. Conforme a criança vai mudando de estágios de desenvolvimento sua relação com a brincadeira modifica-se:

Durante o desenvolvimento ulterior, todavia, e precisamente na transição para o estágio relacionado com o período pré-escolar da infância, a relação entre a brincadeira e as atividades que satisfazem os motivos não-lúdicos torna-se diferente – eles trocam de lugar por assim dizer. O brinquedo torna-se agora o tipo principal de atividade. (VIGOTSKII; LEONTIEV; LURIA, 1992, p. 120).

A criança em idade pré-escolar é desafiada através da quantidade de objetos humanos, que sua consciência adquire, tornando seu mundo ainda mais amplo, construindo uma relação ativa com as coisas, e nessa fase de desenvolvimento ela mantém um esforço para se parecer como um adulto, agindo como o mesmo. Porém em muitos casos, não é possível para a criança realizar uma determinada atividade dominada pelos adultos; pois não possui de fato, domínio e capacidade cognitiva e física, para tal.

A criança não consegue estabelecer mentalmente um contraste entre as possibilidades de realizar ou não uma determinada ação. Porém, em idade pré-escolar, ainda é egocêntrica e deseja ela mesma realizar algo, ou manipular determinado objeto do mundo dos adultos; mas como isso não é possível, ela utiliza a atividade lúdica no jogo para fazê-lo. Com isso pode-se dizer que o jogo não é uma atividade que produz algo, mas que o objetivo está na própria ação.

O brinquedo, os jogos possuem uma característica dominante sobre a criança na idade de desenvolvimento pré-escolar, [...] mas para dominar o processo de desenvolvimento psíquico da criança nesse estágio, quando o brinquedo desempenha o papel dominante, não é certamente suficiente apenas reconhecer esse papel da atividade lúdica. (VIGOTSKII; LEONTIEV; LURIA, 1992, p. 122). É necessário apresentar as regras existentes, para a manipulação do brinquedo ou da brincadeira, para que a criança consiga realizá-la e ter o domínio sobre o objeto, e não este sobre aquela.

Na brincadeira as condições das ações das crianças podem ser modificadas, como por exemplo, utilizar um palito ao invés de injeção, ou um pedaço de madeira no lugar de um cavalo. Isso é possível devido a capacidade de criação e imaginação infantil. Mostrando dessa forma que conforme vai se desenvolvendo sua capacidade de criação vai se ampliando, mas isso só ocorre se houver o estímulo dos adultos, visto que o mundo de possibilidades é extenso e deve ser mostrado isso para as crianças.

Devem-se apresentar objetos diferenciados, cujas formas e cores sejam distintas, imagens que possam aguçar a imaginação, entre outras maneiras que podem estimular as capacidades de percepção do público infantil.

Dessa forma o brinquedo não surge de uma fantasia artística, arbitrariamente construída no mundo imaginário da brincadeira infantil; a própria fantasia da criança é necessariamente engendrada pelo jogo, surgindo precisamente neste caminho, pelo qual a criança penetra a realidade. Precisamos destacar isso, porque, embora o brinquedo e a fantasia estejam normalmente associados, eles se associam por relações recíprocas. (VIGOTSKII; LEONTIEV; LURIA, 1992, p. 130).

Podemos destacar dessa forma, que a fantasia da criança, se desenvolve a partir do envolvimento da mesma com a realidade, nas construções das relações sociais que faz durante esse processo, que ocorre de forma natural a partir de processos culturais vivenciados. A partir do contato da criança com o brinquedo, a fantasia é desenvolvida, estando essa em uma relação direta com aquele, construindo o papel lúdico, ou seja, a ação representada pelo público infantil.

Ao brincar a criança se constitui como sujeito, a partir de suas vivências e de suas relações pessoais, pois nos primeiros anos de vida, a criança não possui determinadas habilidades para agir sobre os objetos, e é a partir das relações estabelecidas em seu vínculo afetivo que ela vai interpretando o mundo e se constituindo como sujeito e com isso desenvolve-se psicologicamente.

Nas várias fases em que passa, a criança utiliza signos para fazer sua interpretação do mundo, e na fase inicial ela utiliza crucialmente os signos externos, para fazer sua construção da realidade, fator esse que se modifica conforme vai ficando mais velho; como na fase de desenvolvimento da memória, onde a mesma utiliza mais os signos internos.

(VYGOTSKY, 1991) cita ainda, um fator importante do desenvolvimento psicológico, que é a internalização, onde a criança realiza uma construção interna de algo que ocorreu externamente. Esse fator de construção a partir da internalização é importante devido a

transformação que ocorre psicologicamente na criança, acarretando o desenvolvimento da inteligência prática, atenção e memória.

Um processo interpessoal é transformado num processo intrapessoal. Todas as funções no desenvolvimento da criança aparecem duas vezes: primeiro, no nível social, e, depois, no nível individual; primeiro, entre, pessoas (interpsicológica), e depois no interior da criança (intrapicológica). Isso se aplica igualmente para a atenção voluntária, para a memória lógica e para a formação de conceitos. Todas as funções superiores originam-se das relações reais entre indivíduos humanos. (VYGOTSKY, 1991, p. 64).

As atividades psicológicas são constituídas e reconstituídas, durante o desenvolvimento do sujeito, a partir, da internalização de processos culturais, ou seja, da interpretação de signos por parte da criança. Essa construção interna de aspectos sociais é uma característica marcante da psicologia humana. O brincar faz parte do desenvolvimento psicológico da criança, e dessa construção social, onde através do brinquedo ela pode satisfazer os desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos, ou estão longe de seu alcance físico ou cognitivo. (VIGOTSKY, 1991).

O brincar da criança é composto de situações imaginárias, principalmente nas brincadeiras de papéis sociais, mas mesmo em outros jogos ocorre essa situação, onde algumas regras tornam-se necessárias para o desenrolar da brincadeira, quando por exemplo, a criança brinca de ser mãe, ela necessariamente utilizará de certas regras para interpretar a maneira como a mãe age, fala etc., criando-se processos de desenvolvimento mentais superiores.

No brincar a criança, pode modificar o significado real de um determinado objeto, transformando-o em outro de acordo com sua vontade. Porém, a criança faz associações em relação a determinado objeto, ou seja, ela só transformará ludicamente o significado real dele, se para ela for possível utilizá-lo no que irá transformar, por exemplo, ela não transformaria um pequeno palito em um cavalo, pois não é possível fisicamente simular o andar a cavalo com o palito, mesmo transformando seu significado real.

A relação da criança com o brinquedo é de certa forma paradoxal, pois o brinquedo de certa maneira proporciona momento de prazer a criança, mesmo contendo regras, que irá restringir a sua vontade em determinada situação. E por outro lado no brincar é possível a criança realizar suas vontades, devido as restrições situacionais que lhe são apresentadas na infância.

A criança se subordina a regras de um determinado brinquedo ou brincadeira, para realizar seus desejos, dessa forma, inconscientemente, Ela aprende a trabalhar com regras e a respeitá-las.

Uma criança não se comporta de forma puramente simbólica no brinquedo; ao invés disso, ela quer e realiza seus desejos, permitindo que as categorias básicas da realidade passem através de sua experiência. A criança, ao querer, realiza seus desejos. Ao pensar ela age. As ações internas e externas são inseparáveis: a imaginação, a interpretação, e a vontade são processos internos conduzidos pela ação externa. (VYGOTSKY, 1991, p. 114).

Os fatores externos como visto são processos que ocorrem na vida da criança em seu dia a dia, onde a mesma faz construções psicológicas em relação ao que lhe foi apresentado, das ações de pessoas de seu convívio social. O papel do brinquedo nesse processo vai além da simples satisfação de desejos, ele é fundamental para a construção de elementos de desenvolvimento psicológico.

Segundo (VYGOTSKY, 1991), o brinquedo cria uma “Zona de Desenvolvimento Proximal”, ou seja, quando a criança brinca, além de suas ações normais, ela parece ter uma idade superior ao que realmente possui; nesse aspecto, a atividade de brinquedo causa na criança uma situação de desenvolvimento, pois fornece todos os subsídios para mudanças das suas necessidades e de sua consciência, quando, por exemplo, a criança é motivada, quando lhe é possível utilizar a imaginação, quando interpreta a realidade a transpondo nas brincadeiras, e suas relações interpessoais são outro aspecto desenvolvido nesse tipo de atividade. Podemos considerar o brincar como um processo de desencadeamento do desenvolvimento global infantil.

3. O FAZ DE CONTA E SUA IMPORTÂNCIA PARA O DESENVOLVIMENTO PSÍQUICO DA CRIANÇA.

O brincar é entendido, como um fator importantíssimo para o desenvolvimento da criança, é uma atividade com alto grau de complexidade. As crianças apresentam inúmeras razões para brincar; como, expressar suas emoções, seus desejos, além de usufruir do desejo que sentem ao brincar, porém a busca do desejo não é o fator principal, e está relacionado também a atividade simbólica e a aspectos de desenvolvimento físico (sensorial e motor). Quando brinca, além de se exercitar, a criança torna-se mais ágil, testa a todo o momento suas habilidades corporais.

O desenvolvimento de habilidades lingüísticas, cognitivas e sociais, pode ser observado pelo brincar simbólico, é através desse processo, que é possível a criança sair de uma situação real e estabelecer uma situação imaginária, onde ela mesma poderá ser o protagonista da situação. Além de poder experimentar os diferentes papéis sociais (mãe, pai, bombeiro, médico etc.). (VYGOTSKY, 1991).

A infância é uma fase da vida da criança, onde os jogos e as brincadeiras estão presentes, tanto no âmbito educacional quanto no familiar. O brincar passou por inúmeras mudanças históricas, em sua forma e conteúdo, também no tempo de brincar, sendo maior ou menor de acordo com cada cultura. A brincadeira é vista por psicólogos, pedagogos e filósofos como um processo inerente a formação psicológica da criança.

Brincar é visto como um mecanismo psicológico que garante ao sujeito manter uma certa distância em relação ao real, fiel, na concepção de Freud, que vê no brincar o modelo do princípio de prazer oposto ao princípio da realidade. Brincar torna-se arquétipo, de toda atividade cultural que, como a arte, não se limita a uma relação simples com o real. (KISHIMOTO, 2002, p. 19).

O brincar é uma atividade simbólica, desenvolvida a partir da cultura, e a criança como, sujeito sócio cultural, não abstrai tais processos, ela os incorpora em suas atividades lúdicas, que são o conjunto de suas experiências adquiridas socialmente. Nesse contexto de interação foram surgindo brincadeiras que representam o meio social em que vive a criança, essas, transformam suas relações em processos de representações, como é o caso das brincadeiras de faz de conta.

Por muito tempo acreditou-se que no brincar de faz de conta, a criança estaria fora da realidade, em um mundo de fantasia. Mas esse tipo de brincadeira possui uma significação

maior, onde durante esse tipo de atividade desde cedo a criança começa a compartilhar os significados que faz da realidade vivenciada fora da brincadeira. Neste capítulo será exposta a importância da brincadeira de faz de conta para o desenvolvimento da criança, e como ocorre esse processo.

Primeiramente é necessário compreendermos como é desenvolvida a brincadeira e como ocorre a manipulação dos objetos por parte das crianças durante essa atividade lúdica. Ao brincar de faz de conta o público infantil possui a capacidade de transformar objetos, atribuindo-lhes outros significados diferentes do que são na realidade.

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.

Por meio desses recursos, as crianças tanto retomam, no espaço da brincadeira, significados já experienciados no seu dia a dia, quanto constroem significados que fazem sentido naquele momento de seu processo interacional. (OLIVEIRA, 2000, p. 54).

Para Vigotskii (1991), esse tipo de brincadeira faz uma reorganização psicológica nas crianças, uma vez que para fazer essas representações é necessário utilizar de processos psicológicos elevados, onde a mesma atribui outros significados as coisas e a outros objetos.

É necessário destacar que nesse tipo de atividade lúdica, ocorre muitas vezes o compartilhamento da brincadeira com outras crianças, ou seja, brincam juntas construindo os papéis, os quais estão representando, dessa forma estabelecem uma compreensão mútua da brincadeira onde um olhar, um gesto ou uma fala pode representar as regras utilizadas ao compartilhar o brincar de faz de conta.

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).

A brincadeira de faz de conta permite que a criança crie uma sequência lógica de acontecimentos, como no descrito acima, por exemplo, essa possibilidade só existe porque há valores, costumes e observações previamente vivenciados pela criança, que fazem com que a mesma possa criar, imaginar e imitar ações nesse tipo de brincadeira lúdica.

O faz de conta é uma reorganização e experimentação da realidade vivenciada socialmente em algum momento de sua vida, seja nas relações diretas com os adultos, seja através de outros meios; como televisão, por exemplo, e ao brincar de faz de conta a criança está utilizando regras de conduta, que inconscientemente observa no seu cotidiano.

Nas brincadeiras de faz de conta, as crianças conseguem expressar mutuamente a compreensão que possuem do outro e das coisas, diferenciando o significado desses, construindo uma representação mental uma significação do que está sendo imitado, ou seja, ela está nesse momento lúdico interpretando o seu meio sociocultural.

O jogo imaginário é, portanto, considerado como atividade cultural portadora de significações sociais, contribuindo para inserção da criança no compartilhar dos signos e possibilidades sociais. (ALVES; DIAS; SOBRAL, 2007, p. 328).

Nas brincadeiras de faz de conta é estabelecido de forma simbólica, ações que permitem que o sujeito entre em um jogo e de forma abstrata assuma um acordo em trabalhar com regras nessa situação lúdica. A criança cria ludicamente situações a partir da vivência com os adultos, muitas vezes com os estímulos desses, essa atividade lúdica requer imaginação, criatividade, representação e repetição. Nesse caso a palavra do adulto ganha grandes proporções para o faz de conta, por exemplo, quando a mãe diz ao filho que um determinado desenho de uma casa pode ser a da branca de neve, nesse momento ela está, proporcionando um momento de ludicidade, de imaginação e propondo uma brincadeira de faz de conta.

A entrada da criança nessa situação lúdica indica um abandono de uma situação em um contexto inicial, e nos mostra uma flexibilidade de pensamento em outro contexto, o lúdico do faz e conta.

[...] quando a situação de faz-de-conta é inserida no jogo, a criança assume diferentes pontos de vista: construtor do cenário, animador da história, platéia 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).

Quando a criança assume vários papéis, é porque ela é capaz de interpretar os papéis sociais reais, fazendo isso de forma lúdica. Além de que, no faz de conta ocorre um acordo comunicativo (ALVES; DIAS; SOBRAL, 2007), em que com o parceiro na brincadeira, negocia quais são os papéis que serão assumidos por um e por outro, levando-os ao diálogo, a um olhar e a gestos que indicam, e a organização das ideias. Vemos assim que a criança, não é apenas um sujeito que tem suas ações moduladas pela ação dos adultos, mas é também um sujeito ativo na sua relação com o mundo social que o envolve.

Dessa forma entendemos que suas relações são mais que uma imersão na cultura, e sim um processo que permite seu desenvolvimento a partir de cada relação significativa para a criança.

3.1 VYGOTSKY: CRIATIVIDADE E AS BRINCADEIRAS DE FAZ DE CONTA.

Vygotsky é um dos principais representantes da vertente sócio histórico cultural, de forma diferenciada ele abordou a criatividade, em oposição a alguns enfoques, como, apriorista, mecanicista e organizacionista. Em sua concepção, o estudo do desenvolvimento humano deve começar com a compreensão de duas linhas principais distintas: a biológica e a cultural.

Na abordagem de Vygotsky (1998), é enfatizado que o componente cultural se sobressai ao biológico, pois, o desenvolvimento psicológico humano estaria vinculado no sistema de comunicação e de socialização dos indivíduos. Vygotsky (1998) define a criatividade, como toda a atividade humana que cria algo, seja de forma a exteriorizar o que foi aprendido pelo meio social, ou, através de sentimentos, emoções do próprio Ser Humano. Segundo ele a brincadeira possui, três características: a imaginação, a imitação e as regras, que estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, nas tradicionais, de faz de conta, de regras, aparecendo ainda em desenhos e em outras atividades lúdicas.

Nesse sentido ele aborda, que quanto maior for a atividade de experiência dos indivíduos, maior será os meios criativos disponíveis, e que toda a atividade que desencadeia a criatividade provém da cultura, das relações estabelecidas entre os indivíduos e o meio cultural.

Há outro fator mais complexo, que é a vinculação da realidade e da fantasia, onde não há uma limitação em se reproduzir experiências acumulados dos sujeitos, mas a experiência alheia e social, que é conhecida através de relatos antigos, que podem estar em livros, fotos, etc. Através do acesso a esses tipos de materiais, podemos fazer uma construção mental, sendo essa uma experiência não vivenciada; nesse sentido opera a fantasia, que produzirá um aumento da experiência do sujeito, que podendo ser algo que não foi vivido ou presenciado por ele.

Isto significa que tudo o que edifique a fantasia influi reciprocamente em nossos sentimentos, e ainda que este edifício não concorde, por si mesmo, com a realidade, todos os sentimentos que provoca são reais, efetivamente vividos pelo homem que os experimenta. (VYGOTSKY, 1998, p.23).

Outra vinculação que pode ser feita é a da imaginação e realidade, onde, o indivíduo é capaz e transformar algo criado de sua imaginação, em realidade, materializando-se em objetos, como por exemplo, a criação de máquinas, brinquedos etc. Verificamos assim que a criação não é componente de genialidade, pois até mesmo as crianças podem criar algo.

Essa ação criadora, segundo (VYGOTSKY, 1998), se manifesta na criança através das brincadeiras de faz de conta, em uma situação que é nomeada como Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), nessa, é possibilitado a criança, ao relacionar-se com parceiros mais experientes, e através dessa relação ela consegue passar de um estágio de desenvolvimento normal, para um estágio de desenvolvimento superior a de sua idade, então é quando ocorre a ZDP, a criança sempre parece ter idade acima da real.

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)

A Zona de Desenvolvimento Proximal deve ser algo a ser analisado no ambiente educacional, pois é necessário que o professor perceba quais são as capacidade de desenvolvimento real e potencial, para desenvolver com seus alunos processos educativos que estejam dentro da capacidade de seus educandos, para que aos poucos possa ir realizando atividade com grau de dificuldade mais elevado, causando assim o desenvolvimento do discente. Além de poder possibilitar situações de ensino aprendizagem, principalmente em brincadeiras, onde a passagem de nível de aprendizagem ocorre visivelmente, no caso das brincadeiras de faz de conta por exemplo.

Esse tipo de brincadeira cria a Zona de Desenvolvimento Proximal, onde a criança em suas ações lúdicas comporta-se além do comportamento habitual de sua idade, no brinquedo ela parece ter idade superior, criando e reelaborando situações que foram sendo acumuladas durante sua vida.

Para Vygotsky (1998), o real e o imaginário estão vinculados ao enredo das brincadeiras de faz de conta, onde a criança a partir de uma situação real, de convivência com outras pessoas, de práticas sociais que foram compartilhadas, ela vai tecendo ludicamente o faz de conta, que se desenvolve devido a junção de dois fatores, que não podem estar separados, nesse caso, a criatividade e o acúmulo de experiências, que são inerentes a esse tipo de atividade.

É na riqueza da sua vivência com o mundo, que a criança parte então de sua experiência acumulada na repetição das ações, nas palavras ouvidas, no compartilhar histórias, expressões, na forma de ver o mundo, em um processo de combinar as experiências antigas com as novas, o que constitui o alicerce da criação.

Essa criação ocorre, sobretudo, quando há uma distância entre o desejo da criança e sua satisfação imediata, é através do faz de conta, que ela consegue ter seus desejos

realizados, utilizando dessa forma todo o processo criativo, isso ocorre principalmente entre as crianças em idade pré escolar.

Se todo brinquedo é realmente, a realização na brincadeira das tendências que não podem ser imediatamente satisfeitas, então os elementos das situações imaginárias constituirão, automaticamente, uma parte da atmosfera emocional do próprio brinquedo. (VYGOTSKY, 1991, p. 107). Nesse sentido as brincadeiras de faz de conta, constituem um fator fundamental para o desenvolvimento do indivíduo, pois é uma forma de a criança se apropriar do mundo, e do mundo fazer parte de seu processo de constituição, enquanto sujeito sócio histórico.

Na idade pré escolar ocorre uma diferenciação entre o campo do significado e da visão; o pensamento separa-se dos objetos e a ação surge do processo criativo, esse fator permite que a criança consiga fazer uma representação de um determinado objeto, sem tê-lo em mãos, e a linguagem torna-se essencial para fazer a separação entre o pensamento e os objetos, surgindo dessa forma o pensamento abstrato, ou seja, a capacidade de criação lúdica.

O objeto é um fator importante nas brincadeiras de faz de conta, porém não mais que a linguagem, pois é através dessa, que o mundo de fantasia é criado, permitindo ainda a relação entre os parceiros da brincadeira, as trocas, a organização dos papéis a serem representado, ou seja, é através da linguagem que os indivíduos podem fazer a representação de papéis sociais, é possível que a criança aja com objetos ausentes, construir encenações de personagens diversos, bem como situações cotidianas vivenciadas.

Na concepção Vygotskiana, a linguagem é um instrumento de mediação social, é através dela que podemos compreender as relações estabelecidas entre os sujeitos, como cada indivíduo se apropria de sua cultura, transmitindo experiências que foram historicamente construídas. Cabendo um lugar central a linguagem no mundo imaginário infantil, fazendo com que as experiências adquiridas pelas crianças, sejam conservadas e posteriormente ampliadas, dessa forma, cria-se a possibilidade de aos poucos ir se distanciando de uma percepção imediata do mundo e das pessoas, e aproximando-se do mundo de fantasia e imaginação.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O brincar passou por diversas mudanças no decorrer da história, em vários sentidos, tanto nas formas que eram concebidas as brincadeiras, assim como o entendimento que havia em relação a importância do processo lúdico e da ação dessa atividade na vida da criança. Alguns estudiosos passaram a abordar o brincar infantil, conforme foram surgindo pesquisas, que mostravam a importância dessa atividade para a vida da criança. Socialmente depois de algum tempo elas foram sendo incluídas com mais aceitação, nas escolas e no próprio âmbito familiar, como inerentes a essa fase da vida de um indivíduo que é a infância.

Vygotsky deu sua grande contribuição, ao dizer que o desenvolvimento infantil a partir das brincadeiras está relacionado a influência sociocultural que a criança sofre, ou seja, que é a partir das experiências com outros indivíduos, que a mesma desenvolve seu mundo de imaginação e fantasia, resignificando psicologicamente o que foi transmitido culturalmente. Afirmando dessa forma, que a criança é um sujeito social, e que só pode constituir-se como tal, a partir de suas relações interpessoais.

O acúmulo dessas experiências sociais são analisadas e percebidas quando a criança brinca, onde de forma lúdica, ela exterioriza o que foi interiorizado de sua cultura; sejam as regras, a linguagem, as convenções e outras formas de demonstrar que são sujeitos que sofrem a influência do seu meio sociocultural.

Atualmente a concepção construtivista do conhecimento, faz com que haja outra visão de educação, uma nova postura em relação as propostas pedagógicas, onde se reconhece o aluno como sujeito interativo, onde o conhecimento desse, é constituído a partir das inúmeras situações que vivencia tanto no âmbito escolar, quanto em outros espaços sociais.

Essa concepção faz com que percebamos que a criança possui seu ritmo de aprendizagem, ocorrendo sempre com a interação com o as pessoas e o ambiente ao qual faz parte. A partir disso entende-se, que as crianças não poderiam constituir-se em seu processo de desenvolvimento sem a contribuição das interações sociais, fator inerente a condição de construção de um sujeito social.

A interação é um processo importante para o aprendizado das crianças, pois é a partir do contato desde bebê com o outro, que os aspectos cognitivos, psicológicos vão se constituindo. Quando a mãe realiza uma brincadeira de esconder, com seu filho de alguns meses, ela está nesse momento, ajudando a construir, inúmeros aspectos importantes ao desenvolvimento da criança, como, por exemplo, a linguagem, a socialização.

Quando a criança sai de seu ambiente familiar, o primeiro espaço onde o convívio com outras pessoas é possível, é na escola de educação infantil, é nesse espaço que a criança envolve-se com outros indivíduos da sua idade, realiza outro tipo de troca social (com parceiros que não sejam da família, pai, mãe etc.). Esse ambiente escolar deve ser propício para o desenvolvimento integral da criança, onde ela possa construir significados a partir das relações que estabelece com seus parceiros, porém na infância a mediação do professor é essencial para que isso ocorra.

Nos primeiros anos de vida a criança, está construindo o seu mundo real, então ela utiliza inúmeros signos, para fazer representações da realidade, esse processo é trabalhado na educação infantil principalmente através das brincadeiras. Pois o brincar em si só, sempre é um contexto educativo, pois leva a criança a constituir-se como sujeito, lhes possibilitando um desenvolvimento humano, na esfera que se constitui entre o pensamento e a linguagem, permitindo que a mesma, vivencie papéis sociais (faz de conta), interpretando e incorporando esses papéis, processo importante para o desenvolvimento infantil.

É na brincadeira que a criança expressa a sua curiosidade e desenvolve a criatividade, participando de inúmeras situações que propiciam isso, principalmente em jogos com seus pares.

O professor deve ser a pessoa responsável em levar brincadeiras que ajudem a criança a se expressarem, a manifestarem seu pensamento, podendo ser um instrumento pedagógico importante. Por isso, devem-se criar espaços para que essas manifestações criativas ocorram, acarretando de forma natural o desenvolvimento da criança.

A importância instituída socialmente ao brincar, favoreceu com que as escolas desenvolvessem brincadeiras que estimulam o público infantil a se movimentar (testar seus limites físicos), a socializarem-se, desenvolver a linguagem, processos que ocorrem de forma natural a partir das brincadeiras.

O faz de conta, é considerada uma brincadeira, na qual ocorre desenvolvimento de inúmeros fatores, como o cognitivo, de linguagem, pois, esse tipo de atividade requer imaginação, criatividade. Quando a criança alcança o estágio em que ela deixa de fazer relações simples do real e complexifica suas ações, exteriorizando a sua vivência de forma lúdica no faz de conta, nesse momento está ocorrendo o desenvolvimento psicológico, uma vez, são utilizados processos mentais superiores para fazer as relações contidas nessa brincadeira. Dessa forma podemos entender as brincadeiras de faz de conta, como uma atividade muito importante para que a criança se desenvolva de forma natural e espontânea.

As brincadeiras infantis, em especial as de faz de conta, tornaram-se histórica e socialmente importantes na infância, devido o entendimento por parte de pedagogos e psicólogos que esse tipo de atividade auxilia no desenvolvimento global infantil, ou seja, provoca de forma positiva, desencadeamento de fatores que diretamente estão ligados ao desenvolvimento da linguagem, coordenação de movimentos, cognitivo e psicológico.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Ana Clarudia; DIAS, Maria das Graças; SOBRAL, Avany. 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. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-73722007000200013&lang=pt>. Acesso em: 05 set 2011.

ARCE, Alessandra; DUARTE, Newton (Org.) Brincadeira de papéis sociais na educação infantil: As contribuições de Vigotski, Leontiev e Elkonin. São Paulo: Ed. Xamã, 2006.

ARIÈS, Philippe. História Social da Criança e da Família. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Ed. LTC, 2006.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília, Vol. 2, 1998.

CAILLOIS, Roger. Os Jogos e os Homens: A máscara e a Vertigem. Lisboa: Ed. Cotovia, 1990.

CARDOZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luis. Caracterização de Brincadeiras de Crianças em Idade Escolar. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, Ribeirão Preto, v. 21, n.3, p. 365-373, 2008. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/prc/v21n3/v21n3a04.pdf>. Acesso em: 13 Set. 2011.

ELKONIN, Daniil B. Psicologia do jogo. 1ª Edição. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1998.

GRIGOROWITSCHS, Tamara. Jogo, mimese e infância: o papel do jogar infantil nos processos de construção do self. *Revista Brasileira de Educação*, Rio de Janeiro, v. 15, n. 44, p. 230-246, 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S141324782010000200003&lang=pt>. Acesso em: 25 Ago. 2011.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: O jogo como elemento da Cultura. 2ª Edição. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) O Brincar e Suas Teorias. São Paulo: Thomson Learning, 2002.

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

QUEIROZ, Lúcia; MACIEL, Diva; BRANCO, Angela. Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista. Paidéia, Ribeirão Preto, v. 16, n. 34, p. 169-179, 2006. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/paideia/v16n34/v16n34a05.pdf>> Acesso em: 22 Ago. 2011.

VYGOTSKY, Semanovich. A formação Social da Mente: o desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores. 4ª Edição. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1991.

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

VIGOTSKII, Semenovich; LEONTIEV, Alex; LURIA, Alexander. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. 4ª Edição. São Paulo: Ed. Ícone, 1992.

WAJSKOP, Gisela. O Brincar na Educação Infantil. Caderno de Pesquisa, São Paulo, n.92, p. 69-69, 1995. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/pdf/cp/n92/n92a06.pdf>. Acesso em: 12 set. 2011.