

**UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE - UNESC**

**CURSO DE PEDAGOGIA**

**DIANDRA PEREIRA ROSSO**

**O JOGO DE FAZ-DE-CONTA EM DIFERENTES ESPAÇOS  
SÓCIO-CULTURAIS**

**CRICIÚMA, DEZEMBRO DE 2010.**

**DIANDRA PEREIRA ROSSO**

**O JOGO DE FAZ-DE-CONTA EM DIFERENTES ESPAÇOS  
SÓCIO-CULTURAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado para obtenção do grau de licenciado no curso de Pedagogia da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC.

Orientador: Prof. Dr. Gildo Volpato

**CRICIÚMA, DEZEMBRO DE 2010.**

**DIANDRA PEREIRA ROSSO**

**O JOGO DE FAZ-DE-CONTA EM DIFERENTES ESPAÇOS SÓCIO-CULTURAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado pela Banca Examinadora para obtenção do Grau de licenciado, no Curso de Pedagogia da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC, com Linha de Pesquisa em Educação, Cultura e Meio Ambiente.

Criciúma, 10 de Dezembro de 2010.

**BANCA EXAMINADORA**

Prof. Gildo Volpato - Doutor - (Unesc) - Orientador

Prof<sup>a</sup>. Ana Lúcia Cardoso - Mestre - (Unesc)

Prof<sup>a</sup>. Lucy Cristina Ostetto - Mestre - (Unesc)

**Dedico este trabalho a todas as pessoas  
que direta ou indiretamente contribuíram  
para a realização do mesmo.**

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a minha família pela paciência e auxílio nas horas necessárias.

Ao meu namorado e grande companheiro que esteve presente em todos os momentos e me deu tanto apoio para enfrentar as dificuldades.

Aos professores Gildo Volpato e Guiomar Bortot que me ajudaram a delinear e lapidar de forma concisa o tema escolhido.

Agradeço as famílias dos pesquisados pela forma como me acolheram tornando possível coletar os dados para a pesquisa.

**“A criança não nasce num mundo natural,  
mas sim num mundo humano”.**

**Vygotsky**

## RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo central compreender como e em que sentido os diferentes fatores sócio-culturais da região sul de Santa Catarina influenciam na prática das brincadeiras infantis e como são manifestadas pelas crianças. Para isto, foi necessário primeiramente realizar um estudo bibliográfico sobre os autores que abordam sobre a temática. Além disto, também foi essencial a realização de uma pesquisa de campo para buscar dados e situações que comprovassem as teorias levantadas. Para a pesquisa de campo foram selecionadas seis crianças de quatro a seis anos de idade, sendo duas delas da área rural, duas da área urbana e as demais da área pesqueira. Como instrumento de pesquisa foi utilizado entrevistas com as crianças e com os pais das mesmas, além de observações in locu. Após o processo de coleta, foi feita a análise dos dados com base no referencial teórico. O estudo demonstrou que as atividades realizadas pelas crianças estão diretamente ligadas com a cultura a sua volta, em que os traços e características culturais ficam evidenciados em suas brincadeiras de faz-de-conta. Foi possível identificar algumas atividades específicas de cada realidade e, além disto, também algumas semelhantes. Nestas semelhanças existem alguns fatores, como objetos e o espaço utilizado que faz com que cada atividade tenha os traços específicos daquela cultura.

**Palavras-chave:** Cultura. Criança. Faz-de-conta. Infância.

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Brinquedos que as crianças mais utilizam por gênero.....	35
Tabela 2 - Brinquedos que as crianças mais gostam na opinião dos pais e das crianças.....	36
Tabela 3 - Jogos de faz-de-conta que as crianças mais praticam na opinião dos pais.....	37



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>2 INFÂNCIA E FAZ-DE-CONTA: ASPECTOS HISTÓRICOS E CONCEITUAIS .....</b>	<b>13</b>
<b>3 CARACTERÍSTICAS DO JOGO DE FAZ-DE-CONTA E A IMPORTÂNCIA PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.....</b>	<b>17</b>
<b>3.1 O processo de significação dos objetos.....</b>	<b>227</b>
<b>4 A INFLUÊNCIA DA CULTURA NO JOGO DE FAZ-DE-CONTA .....</b>	<b>27</b>
<b>5 CONHECENDO AS BRINCADEIRAS DE FAZ-DE-CONTA E OS ESPAÇOS ONDE ACONTECEM .....</b>	<b>33</b>
<b>6 CARACTERÍSTICAS DAS BRINCADEIRAS DE FAZ-DE-CONTA, DIFERENÇAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS .....</b>	<b>39</b>
<b>7 CONCLUSÃO .....</b>	<b>46</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>49</b>
<b>APÊNDICE.....</b>	<b>51</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O tema deste trabalho foi sendo constituído desde a 3ª fase do curso de Pedagogia, quando a professora da disciplina de Psicologia da Educação II solicitou que nós acadêmicas construíssemos um artigo. Como era algo que despertava interesse realizei a pesquisa sobre “o papel da brincadeira na escola”. Identifiquei-me muito com este tema, pois era algo que pouco conhecia, mas que considerava de extrema importância para o trabalho dos pedagogos no processo de ensino aprendizagem das crianças.

Busquei auxílio junto a um professor que já fez vários trabalhos sobre a temática e convidei-o para ser meu orientador. Expus a ele minhas idéias iniciais sobre o tema para a realização do trabalho de conclusão de curso, então resolvemos direcionar a pesquisa para um foco que ainda não havia sido investigado nos trabalhos do curso de Pedagogia.

Alguns Trabalhos de Conclusão de Curso se aproximam desta temática como o de Estevam (2006) que tem como tema “O jogo, a brincadeira e o brinquedo como forma de mediação da aprendizagem nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental” e o de Machado (2007) “O jogo, a brincadeira como recursos na aprendizagem das crianças nas Séries Iniciais”. Porém, estes dois trabalhos assim como outros que também foram realizados, estão voltados para o processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança, já a pesquisa que realizei tem um enfoque voltado para a cultura onde as crianças estão inseridas.

Esta pesquisa, então, tem como objetivo conhecer e analisar como e em que sentido os diferentes fatores sócio-culturais da região sul de Santa Catarina influenciam na prática das brincadeiras infantis e como são manifestadas pelas crianças. Acredito que este tema é de fundamental importância para a minha formação, para os demais professores e também para a sociedade em geral, pois visa compreender como os costumes de uma determinada região interferem nas brincadeiras de faz-de-conta, no comportamento e na formação das crianças. Além disto, fazer com que nós possamos conhecer e pensar sobre as diferentes realidades de nossa região e na variedade de brincadeiras que aqui existem.

Tendo conhecimento sobre a problemática que envolve o tema, minha pesquisa seguiu a abordagem qualitativa do tipo descritiva, que tem como finalidade

analisar o pensamento dos sujeitos envolvidos e perceber como eles concebem o seu meio.

A abordagem qualitativa considera que:

Há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. (SILVA; MENEZES, 2005, p.25)

Para alcançar os objetivos, a pesquisa realizada foi do tipo exploratória e descritiva. Foi exploratória, pois o trabalho envolveu pesquisa bibliográfica e de campo visando se aproximar da realidade do problema. Foi descritiva, pois envolveu exploração, coleta de dados e análise.

Referente aos procedimentos técnicos foi realizado levantamento bibliográfico e pesquisa de campo. Quanto ao levantamento bibliográfico busquei autores que se adequavam ao meu referencial teórico, a partir de livros e revistas especializadas na área da educação. Já na pesquisa de campo utilizei como instrumentos de coleta de dados, observações e entrevistas semi-estruturadas com gravação direta.

Entrevista semi-estruturada, em geral, aquela que parte de certos questionamentos básicos, apoiados em teorias e hipóteses, que interessam à pesquisa, em que, em seguida, oferecem amplo campo de interrogativas, fruto de novas hipóteses que vão surgindo à medida que se recebem as respostas do informante. (TRIVIÑOS, 1987, p. 146).

A observação também foi importante na pesquisa, pois segundo Rudio (apud QUEIROZ, 2007, p.2), “observar é aplicar os sentidos a fim de obter uma determinada informação sobre algum aspecto da realidade”. Por isso então, somente a entrevista semi-estruturada não seria suficiente na pesquisa. Utilizando também a observação pude presenciar algumas manifestações dos sujeitos envolvidos que foram essenciais para a análise e compreensão dos dados.

Quanto à delimitação do universo, realizei minha pesquisa com seis crianças: duas crianças que residem em área pesqueira, duas que são da área urbana e duas vivem na área rural. As cidades onde a pesquisa foi realizada foram: Balneário Gaivota, Criciúma e Jacinto Machado. Os sujeitos deste estudo foram

crianças da faixa etária de quatro a seis anos de idade, que pertenciam a famílias de classe popular.

Para selecionar estes sujeitos, primeiramente, tive uma conversa com os pais, verifiquei se as crianças tinham as características das quais precisava e pedi então a autorização dos mesmos para realizar a pesquisa. Feito isso, aplicamos a entrevista semi-estruturada visando conhecer um pouco sobre a rotina da família e o comportamento de seu filho. Após a conversa com os pais utilizei de observação e entrevista semi-estruturada para conseguir um contato com as crianças e ter a possibilidade de conhecer um pouco sobre os seus fazeres.

Após o trabalho de campo, os dados coletados foram analisados a luz do referencial teórico construído durante a pesquisa.

Este relatório, que é resultado do caminho percorrido, que apresento como Trabalho de Conclusão de Curso de Pedagogia, está assim constituído:

No segundo capítulo constam informações históricas sobre como as crianças eram vistas antes do século XVII, surgimento da infância, as mudanças sociais em volta dos menores e a criação dos primeiros brinquedos.

Já no terceiro capítulo, encontram-se algumas considerações e características do jogo de faz-de-conta, desde a sua importância para o desenvolvimento da criança, até o processo pelo qual ela passa até atingir o patamar dos jogos com regras. Em seguida, surgem colocações sobre o processo de significação dos objetos, do qual as crianças desenvolvem de acordo com o seu crescimento.

O quarto capítulo está voltado para a temática sobre como a cultura pode influenciar nos jogos de faz-de-conta das crianças. Nele constam algumas idéias defendidas por autores como Brougère (1997) e Volpato (1998) que elencam alguns parâmetros para comprovar como esta teoria realmente tem procedência.

No capítulo seguinte, iniciam as análises de dados, onde primeiramente é feito um apanhado geral sobre as áreas e as crianças pesquisadas, além de trazer alguns dados como, as brincadeiras mais praticadas, os brinquedos que possuem e os espaços onde as brincadeiras acontecem.

No sexto capítulo, está a análise mais aprofundada sobre os dados coletados na pesquisa de campo em relação ao referencial teórico. Nele constam falas dos pais e das crianças, relatos sobre as observações e as atividades em que o faz-de-conta de faz presente com maior evidência.

Já no sétimo e último capítulo, o da conclusão do trabalho, estão os resultados, colocações e opiniões sobre toda a pesquisa, pontos importantes para o fechamento do trabalho e sugestões para a sua continuação.

## 2 INFÂNCIA E FAZ-DE-CONTA: ASPECTOS HISTÓRICOS E CONCEITUAIS

Primeiramente, devemos definir a palavra infância. Segundo Friedman (2005, p.10) “etimologicamente *infantia* é a dificuldade ou incapacidade de falar; criança é o novo. A infância é símbolo de simplicidade natural de espontaneidade”.

Para compreendermos melhor como ocorreu este processo de elaboração e evolução do termo infância, será necessário voltarmos no tempo.

Um dos principais historiadores que fez pesquisas e grandes descobertas sobre a infância foi Filipe Áries (1981). Através de observações e estudos iconográficos ele pode afirmar que na Idade Média não havia um sentimento de infância e as crianças eram tratadas como adultos em miniatura.

Áries (1981, p. 156) definiu o conceito sobre o sentimento de infância da seguinte forma: o sentimento da infância não significa o mesmo que afeição pelas crianças: corresponde à consciência da particularidade infantil, essa particularidade que distingue essencialmente a criança do adulto, mesmo jovem.

Os menores conviviam no mesmo ambiente que os adultos, vestiam as mesmas roupas e praticavam as mesmas atividades. A taxa de mortalidade era bastante elevada, sendo que para a família quase não existia o sentimento da perda de um filho, pois se tornara algo muito comum devido à falta de controle de natalidade e das doenças e epidemias que ocorriam na época.

Algo muito marcante das descobertas de Áries (1981) foi de que os adultos e crianças praticavam jogos e brincadeiras de forma conjunta, quase não se recebia nenhuma separação. Ao fazer uma análise histórica dos jogos e brincadeiras desde o século XVII, o autor observa que os adultos praticavam jogos e brincadeiras que hoje reservamos às crianças e estas, por sua vez, jogavam os mesmos jogos e participavam das mesmas brincadeiras dos adultos.

Foi somente a partir do século XVII, depois de um longo processo histórico, que os menores começaram a ser separados dos adultos e passaram a receber outro tratamento. Começa-se então, a criar uma particularidade infantil, onde as crianças não participavam mais de qualquer atividade do mundo adulto. Surge também o sentimento de paparicação, onde as crianças tornaram-se uma fonte de distração e alegria das famílias. Assim, as crianças ganharam cada vez mais um lugar especial dentro do grupo familiar, sendo que com a percepção de que se

tratava de uma categoria diferente, começaram a se preocupar também com a educação e formação social dos mesmos.

Áries (1981), também buscou compreender como surgiram os brinquedos. Segundo ele, a criança desde cedo tentava imitar os adultos, assim ela passou a construir coisas que fossem semelhantes as que eles utilizavam. Um exemplo disso era o moinho de vento, onde a criança colocava pás que giravam na ponta de uma vareta para representar um moinho real.

Um brinquedo muito antigo e que é usado até hoje, é a boneca. No início, foi criada como um instrumento de feitiçaria e como símbolo de fertilidade, mas com o passar do tempo as meninas começaram a brincar com estas bonecas.

Outro grande historiador que fala sobre a origem dos brinquedos é Benjamin. Segundo Benjamin (1984) os brinquedos mais antigos como a bola, o papagaio, o arco, a roda de penas, foram impostos às crianças, de certo forma, como objetos de culto, e somente mais tarde, devido à força de imaginação das crianças, transformados em brinquedos.

No entendimento de Benjamin (1984), a infância tornou-se o reservatório dos costumes abandonados pelos adultos. Com esta mesma perspectiva Elkonin (1998), também desenvolveu a tese de que o jogo de faz-de-conta praticado pelas crianças é de origem cultural e social.

Nos séculos anteriores ao XVII, como não existia o sentimento de infância, as crianças realizavam todas as mesmas atividades que os adultos, inclusive o trabalho.

Desde muito cedo eram lhes ensinadas a exercer os mesmos trabalhos de seus pais para auxiliar na produção. Não existiam muitas ferramentas, por isso não havia a necessidade de ter mão de obra especializada e também os instrumentos de trabalho não ofereciam riscos para as crianças.

Esta situação começou a sofrer mudanças a partir da evolução dos meios de produção como a agricultura e a pecuária, ou seja, isso fez com que houvesse a divisão do trabalho e a criação de novos instrumentos, sendo que as crianças deixaram de participar tão ativamente das atividades dos adultos. Houve então, uma divisão entre os sexos, onde homens trabalhavam fora de casa enquanto as mulheres cuidavam dos afazeres domésticos.

Porém, conforme Elkonin (1998), com o surgimento de novos instrumentos de auxílio ao trabalho houve a necessidade de certo treinamento para

aprender a manejar e executar certas funções. Assim os instrumentos tiveram que ser adaptados ao tamanho das crianças.

Começam a surgir então os instrumentos de trabalho com tamanho proporcional ao das crianças para que eles pudessem trabalhar. Um exemplo muito claro sobre isto é o arco e a flecha conforme o crescimento dos meninos o instrumento era refeito, pois as crianças auxiliavam seus pais na caça. Então, desde muito pequenos os meninos já recebiam um instrumento e começavam a treinar seu manuseio com auxílio dos adultos. Já as meninas aprendiam a costurar e a realizar os afazeres domésticos, pois se casavam muito jovens. Isto na época, não era tratado como uma brincadeira, mas sim como um aprendizado para a vida.

As crianças passavam os dias de forma livre, treinando o manuseio dos instrumentos de trabalho tentando chegar o mais próximo possível do modo dos adultos. Elas faziam isso, para conseguirem alcançar a sua independência, pois como relata o autor Miller (apud ELKONIN, 1998, p.73) em suas observações realizadas nas Ilhas Marquesas, “assim que o rapaz pode se virar sem ajuda de ninguém, abandona seus pais e constrói uma choupana em local escolhido a seu gosto”.

Quanto maior os avanços tecnológicos na fabricação de instrumentos de trabalho, exigindo maior conhecimento e domínio técnico, maior a distância entre a vida de trabalho dos adultos e a vida das crianças. Daí surge a necessidade de satisfazerem desejos insatisfeitos pela situação posta, observada por Vygotsky principalmente em crianças de idade pré-escolar (VOLPATO, 2002, p.43).

Elkonin (1998), afirma que é muito difícil investigar o surgimento do jogo protagonizado ou jogo de faz-de-conta, pois para isso é necessário levar em consideração qual lugar a criança ocupa na sociedade e quais os conteúdos dos jogos infantis que predominavam durante este mesmo período.

Acredita-se que em tempos anteriores a Idade Média, que foi o período onde começou a surgir o sentimento da infância, não existia jogo protagonizado, até porquê, as crianças não tinham necessidade de imitar as ações dos adultos, pois praticavam as mesmas ações que eles.

Neste período então quase não se apresentavam jogos protagonizados, como afirma Elkonin (1998, p. 75):



Não há necessidade alguma de praticá-lo. As crianças entram na vida da sociedade sob a direção dos adultos ou por sua conta: os exercícios no manejo dos instrumentos de trabalho dos adultos, no caso de adquirirem o caráter de jogos, serão de jogos esportivos ou de competição, mas não protagonizados.

Conforme Elkonin (1998) é bem provável que a partir deste acontecimento tenham surgido os brinquedos, como forma de representar as ferramentas de trabalho dos adultos, já que as crianças não mais participavam.

A partir disto, pode-se formular uma tese referente ao jogo protagonizado:

[...] esse jogo nasce no decorrer do desenvolvimento histórico da sociedade como resultado da mudança de lugar da criança no sistema de relações sociais. Por conseguinte, é de origem e natureza sociais. O seu nascimento está relacionado com condições sociais muito concretas da vida da criança na sociedade e não com a ação de energia instintiva inata, interna, de nenhuma espécie. (ELKONIN, 1998, p. 80).

Podemos então perceber que o jogo protagonizado ou faz-de-conta não nasce de forma natural, mas sofreram e sofrem influências diretas da construção do meio social, só assim é possível a sua existência.

Acredita-se então, que quanto maior era a evolução dos meios de produção, mas difícil de as crianças poderem participar do trabalho. Como por exemplo, um arado não pode ser diminuído, pois o resultado não seria eficaz. Com este distanciamento das crianças dos afazeres dos adultos, elas passaram a sentir a necessidade de representá-los.

### **3 CARACTERÍSTICAS DO JOGO DE FAZ-DE-CONTA E A IMPORTÂNCIA PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA**

Sabemos que a brincadeira é um elemento muito importante na infância e, é a partir dela que a criança começa a interagir no meio em que vive e aprender os novos significados daquela cultura específica que está inserida. Por isso, é importante fazer alguns desdobramentos sobre o assunto envolvendo o brincar e o faz-de-conta e a sua importância para o desenvolvimento.

A teoria histórico-cultural considera o jogo do faz-de-conta como uma das principais atividades para o desenvolvimento psicológico da criança. Através do lúdico a criança recria as formas de entendimento do real e faz com que determinadas coisas que ainda não são permitidas para a sua idade, tornem-se mais próximas através do brincar.

Segundo Vygotsky (1994, p. 121), “definir o brinquedo como uma atividade que dá prazer à criança é incorreto [...]”. Isso se explica, pois existem muitas outras coisas que podem propiciar a criança momentos de prazer, além da brincadeira.

Tendo como base a abordagem histórico-cultural defendida por Vygotsky e demais seguidores, o faz-de-conta e o brincar têm origem social e estão relacionados ao processo de construção da nossa sociedade. Outro ponto que também fica evidente dentro da perspectiva vygotskyana, é que as brincadeiras surgiram devido à necessidade que as crianças tiveram de utilizar e dominar instrumentos e objetos que fazem parte do mundo adulto.

Desde o nascimento, a criança precisa que uma pessoa adulta para auxiliar e satisfazer as suas necessidades. Com isso, o bebê faz suas primeiras manifestações em busca de que o adulto venha a compreender o que ele está precisando. Iniciasse assim, as interações da criança com os adultos e mais tarde este adulto servirá de suporte para a realização de suas novas interações com o meio. É por meio destas trocas entre crianças e adultos que elas começam a aprender a manejar objetos de forma que possam imitar as pessoas. É a partir destas necessidades de manusear os objetos e tentar repetir o que os adultos fazem que para Vygotsky surgem às primeiras brincadeiras.

O faz-de-conta não é um resultado procedente ao amadurecimento da

criança, mas sim, uma reação que é desencadeada através da mediação feita pelo adulto para que a criança possa se relacionar e interagir com os objetos existentes no meio social.

A brincadeira de faz-de-conta é uma forma possível de satisfazer as necessidades da criança. Quando ela começa a se interessar por objetos que não são possíveis para a sua idade como, por exemplo, dirigir um carro. Ela então, passa a introduzir uma situação imaginária, representar, fazer de conta de que ela está em uma situação real.

Como afirma Vygotsky (1994, p. 173):

No brinquedo, a criança projeta-se nas atividades adultas de sua cultura e ensaia seus futuros papéis e valores. Assim, o brinquedo antecipa o desenvolvimento; com ele a criança começa a adquirir a motivação, as habilidades e as atitudes necessárias a sua participação social, a qual só pode ser completamente atingida com a assistência de seus companheiros da mesma idade e mais velhos.

No decorrer da brincadeira de faz-de-conta a criança, numa situação imaginária, utiliza suas experiências com o meio social que vive e seus conhecimentos sobre a realidade. Além disto, também coisas e objetos que na vida real passam despercebidas por elas.

Segundo Comperé (apud ELKONIN, 1998, p. 25):

A criança toma como ponto de partida qualquer objeto, e a 'alquimia de sua fantasia' transforma-o instantaneamente. Tudo lhe serve. Cavalga num pau de vassoura, um banco virado é um barco e um carro; o mesmo banco em posição normal é um cavalo ou uma mesa. Uma caixa converte-se em casa, em armário, em carro, enfim, em tudo o que se queira, em tudo o que a imaginação infantil queira transformá-la a cada momento.

Como podemos perceber, a brincadeira passa por todo um processo de construção durante o período da infância e vai se modificando. Segundo Vygotsky (apud FONTANA; CRUZ, 1997, p. 132), essas "[...] mudanças que ocorrem na interação da criança com o meio social em razão das diferentes posições que ocupa e das diferentes tarefas que lhe são colocadas".

Um exemplo que explica de forma mais sucinta essa construção dentro do ato de brincar das crianças, seria o de um motorista de ônibus. A criança menor vê essa ação social acontecendo e resolve representar, primeiramente ela pode pegar

uma tampa de panela e fazer de conta que é o volante do ônibus e sai dirigindo pela casa.

É por isso que a brincadeira de crianças mais novas caracteriza-se pela reprodução de ações humanas realizadas em torno de objetos. Elas brincam de montar um cavalo, de dirigir um trem, de alimentar, trocar ou banhar uma boneca. (FONTANA; CRUZ, 1997, p. 135).

Com o passar do tempo essa brincadeira de motorista de ônibus evolui juntamente com o crescimento da criança e ela passa a destacar outros elementos que compõem a ação real, como por exemplo, colocar cadeiras enfileiradas como se fossem assentos, determinar alguns pontos onde o ônibus irá parar para os passageiros embarcarem e cobrar a passagem das pessoas.

Segundo Leontiev (1988) com um determinado tempo, as crianças começam a ter domínio de vários objetos e também de diferentes brinquedos, porém ao chegar a certo ponto deste desenvolvimento, elas não se satisfazem mais apenas com os objetos que lhes são permitidos e passam a querer utilizar outros ainda proibidos. Cada vez mais ela sente necessidade de ampliar suas possibilidades e de por em prática suas idéias imaginárias.

Assim, a criança passa por um profundo processo de aprendizagem de significados do qual, ao atingir certo nível, não mais se sentirá satisfeita apenas em manusear aqueles objetos que lhe são designados, como por exemplo, os seus próprios brinquedos. Então, ela passa a ter a necessidade e a curiosidade de estar experimentando outros objetos, como dirigir um carro. Ela começa a perceber as coisas e se questionar, “o meu pai dirige o carro, por que eu não posso fazer isso também?”. Então, a solução para esse desejo é representar tal situação utilizando de objetos que lhe dê suporte para realizar tal atividade.

Outro exemplo que podemos citar e que é bastante comum acontecer principalmente com as meninas é o ato de cozinhar. A criança percebe a ação da mãe e começa a sentir a necessidade de tentar fazer o mesmo que ela e com instrumentos reais. Então, ela pede a mãe se poderia ajudá-la, por exemplo, a fazer um bolo, e se sente realizada em poder ajudar e ao mesmo tempo manusear tantos outros objetos que não mais de brinquedo.

Para Vygotsky (apud FONTANA; CRUZ, 1997, p. 123) “a situação imaginária da brincadeira decorre da ação da criança”. Ela não é capaz de imaginar para depois agir, pelo contrário a uma necessidade de reproduzir uma situação real

para que possa então imaginar, criar e dar continuidade a sua brincadeira. No decorrer das brincadeiras, as crianças numa situação imaginária utilizam as suas experiências com o social e seus conhecimentos sobre a realidade.

Segundo Vygotsky (1994), existe certa evolução<sup>1</sup> no jogo das crianças e, isso se deve a interação delas com o meio em que vivem, ou seja, ele evolui de acordo com o contexto social da qual está inserida.

Com isso surge também outra esfera da brincadeira, onde as crianças começam a sentir necessidade de brincar em grupo e com isso surgem às regras. As regras de uma brincadeira são criadas pelas próprias crianças envolvidas o que faz com que cada uma exerça o seu papel dentro de determinado jogo de faz-de-conta.

Por isso, “uma regra da brincadeira só tem valor se for aceita por aqueles que brincam e só vale durante a brincadeira”. (BROUGÈRE, 1997, p. 101).

São por estes motivos também que Fontana e Cruz (1997), afirmam que o jogo com regras decorre da própria situação imaginária. O fato de assumir determinado papel introduz a criança a submeter seu comportamento às regras, o que leva a ela sentir prazer em brincar.

[...] quando a criança assume um papel na brincadeira, ela opera com o significado de sua ação e submete seu comportamento a determinadas regras. Isso conduz o desenvolvimento da vontade, da capacidade de fazer escolhas conscientes, que estão intrinsecamente relacionadas à capacidade de atuar de acordo com o significado de ações ou de situações e de controlar o próprio comportamento por meio de regras. (FONTANA; CRUZ, 1997, p. 128).

Utilizando as brincadeiras com regras, as crianças obtêm o compromisso de segui-las, isto é de fundamental importância para o seu desenvolvimento, pois em suas vivências há muitas situações em que elas são instruídas a seguirem regras, principalmente aquelas ditadas pelos pais.

Para brincar, existe um acordo sobre as regras (é o caso de jogos clássicos já existentes, em que os jogadores, de comum acordo, podem transformar certos aspectos das regras) ou uma construção de regras. É o caso das brincadeiras simbólicas, que supõem um acordo sobre os papéis e os atos. (BROUGÈRE, 1997, p. 101).

---

<sup>1</sup> A palavra evolução está relacionada aos apontamentos feitos por Elkonin (1998) dentro de uma perspectiva vygotskyana de que a evolução não passa de um pensamento inato, do menor para o maior, mas sim, um processo de desenvolvimento.

Podemos perceber que as brincadeiras de faz-de-conta estão mais presentes nas crianças com idade pré-escolar, enquanto os jogos e brincadeiras com regras claras são mais predominantes a partir das séries iniciais. No faz-de-conta a criança sente prazer ao obedecer às regras de comportamento do papel que assume na brincadeira, enquanto no jogo de regras o prazer está em cumprir as regras estabelecidas que já são inerentes do próprio jogo.

Quanto mais contato a criança tiver com a realidade, mais ela irá se desenvolver conhecer e se inteirar dos objetos reais. Pode-se perceber o aparecimento deste novo conhecimento da seguinte forma: inicialmente a criança faz pequenas representações das pessoas a sua volta e passa então a repetir várias vezes o que ela aprendeu. Com o passar do tempo a criança evolui e começa a ter um repertório maior de representações. Posteriormente, ela então desempenha papéis, ou seja, deixa para traz as ações fragmentadas e passa a se interessar por assumir determinados papéis. A partir daí, ela cria suas próprias temáticas, dita regras, propõe papéis e determina o jogo.

Podemos elencar outro papel importante que a brincadeira exerce no processo de desenvolvimento da criança, ela possibilita a criação da zona de desenvolvimento proximal. Primeiramente, a criança aprende a operar sobre o significado dos objetos o que faz com que ela consiga diferenciar o significado real ou conceitual do que é mera imaginação.

A zona de desenvolvimento proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão presentemente em estado embrionário. Essas funções poderiam ser chamadas de “brotos” ou “flores” de desenvolvimento, ao invés de frutos do desenvolvimento. (VYGOTSKY, 1994, p. 113).

A zona de desenvolvimento proximal é o potencial de desenvolvimento da aprendizagem, ou seja, corresponde a tudo o que a criança é capaz de fazer com auxílio de outra pessoa.

Por isso Vygotsky (1994) afirma que o brinquedo emancipa. Isso pode ser percebido, pois a atividade do brincar faz com que a criança comece a representar as situações reais, se apropriar e modificar as mesmas.

A autora Gisela Wajskop (1997, p. 33), também faz uma colocação importante sobre esta temática:

A brincadeira pode ser um espaço privilegiado de interação e confronto de diferentes crianças com diferentes pontos de vista. Nesta experiência elas tentam resolver a contradição da liberdade de brincar no nível simbólico em contraposição às regras por elas estabelecidas, assim como o limite da realidade ou das regras dos próprios jogos aos desejos colocados.

Sendo assim, podemos afirmar que as manifestações que as crianças têm durante as brincadeiras estão diretamente ligadas ao seu cotidiano. Como vimos no texto, a criança durante o seu processo de desenvolvimento vai se apropriando do meio e com isso passa a ser um sujeito que expressa a cultura que lhe foi ensinada. A criança então recria o que aprendeu por meio de suas brincadeiras de faz-de-conta.

### **3.1 O processo de significação dos objetos**

A brincadeira muitas vezes é vista como um espaço livre, onde é possível liberar a imaginação sem nenhum tipo de barreira e desordenar a realidade. Sendo assim, a criança terá o poder de transformar o significado dos objetos, não obedecendo a nenhuma regra. No entanto, numa perspectiva vygotskyana não é bem assim que acontece.

Segundo a teoria de Vygotsky (1994), diante de uma situação de faz-de-conta, não existe uma divisão específica entre real e imaginário, pois no decorrer do processo de desenvolvimento da brincadeira de faz-de-conta, ora a criança está utilizando o real, ora o imaginário.

As atividades lúdicas têm algumas características contraditórias, pois elas não são puramente frutos do imaginário e também não são totalmente feitas da realidade. Em suas ações a criança utiliza objetos mudando seus significados ou pode utilizá-los com seu significado real.

As situações imaginárias estão diretamente ligadas à realidade que as crianças vivem. Elas utilizam algumas situações, regras e conhecimentos que obtiveram na vida real e vão modificando e tornando uma brincadeira, mas que sempre segue um roteiro e as regras da situação real. Ou seja, durante o processo da brincadeira, a criança age sobre o significado dos objetos e não com eles em si.

São estas regras que as crianças se impõem a cumprir que faz com que a brincadeira se torne prazerosa, além de auxiliar no desenvolvimento e na construção do pensamento delas.

No princípio a criança observa certos objetos e utiliza-os de acordo com o seu significado, a partir daí ela começa a ter certa capacidade de superação do significado real e passa a operar sobre os objetos sem levar em consideração o que ele é e sim o que ele poderá ser. Por exemplo, ao ver uma tampa de panela a criança a princípio lembraria que aqui é um objeto de sua mãe, já com a superação dos significados, aquilo pode se tornar o volante de um carro.

É nesse sentido que a brincadeira infantil constitui uma transição: ao agir com um objeto como se fosse outro, a criança separa do objeto real, concreto, o significado. Mas, para realizar essa separação, ainda há necessidade de um objeto substituto que possibilite a mesma ação que o objeto real. (FONTANA, CRUZ, 1997, p.127).

Porém, uma criança quando pequena ainda não tem a capacidade de transpor o significado de determinadas coisas. Por exemplo, ao ver uma panela e uma colher, no máximo que irá fazer é bater um no outro para ouvir o barulho. O desafio para ela é colocar a tampa na panela e comer sozinha com a colher. Ou seja, sua ação é determinada pelo objeto, ela percebe as coisas conforme o seu significado social.

Já uma criança um pouco mais velha nesta mesma situação, poderia utilizar a mesma colher para fazer a representação de um avião. Tudo isso, então é determinado pela aprendizagem e evolução de cada indivíduo.

Segundo afirma Vygotsky (1994), para uma criança menor de dois anos é impossível envolver-se numa situação imaginária, pois seu comportamento é determinado pelas condições em que a atividade ocorre.

Fontana e Cruz (1997) seguem esta mesma linha de pensamento afirmando que, para a criança de primeira infância é impossível separar o significado daquilo que está percebendo visualmente. Porém, na idade pré-escolar esta situação se modifica, pois a criança começa a utilizar as brincadeiras imaginárias, onde utiliza objetos como forma de brinquedo.

Vygotsky (1994, p. 127), utiliza uma situação bastante comum como exemplo: “Quando se pede a uma criança de dois anos que repita a sentença ‘Tânia está de pé’, quando Tânia está sentada na sua frente, ela mudará a frase para



‘Tânia está sentada’”. Esta é uma situação em que se torna impossível para uma criança muito pequena separar o campo do significado do campo da percepção visual.

Como relata Vygotsky (1994, p. 126):

É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos.

Vygotsky (1994, p.127) ainda faz outra consideração muito importante sobre o brinquedo e o desenvolvimento infantil:

No brinquedo, no entanto, os objetos perdem sua força determinadora. A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação aquilo que vê. Assim, é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que vê.

Outra questão que pode ser levantada é a de que não é qualquer objeto que pode se tornar outro. Por exemplo, ao ver uma bola a criança não assimilará a idéia de um carrinho, mas ao se deparar com uma caixa de fósforos será possível transpor o seu significado e utilizar tal objeto com o significado do outro. Então, é necessário que haja uma semelhança entre o objeto e o que se pretende fazer, pois a criança pré-determina que se tenha algo em comum, ou pelo menos que o objeto possibilite a ela agir de forma muito próxima às coisas reais.

É nesse sentido que a brincadeira infantil constitui uma transição: ao agir com um objeto como se fosse outro, a criança separa do objeto real, concreto, o significado. Mas, para realizar essa separação, ainda há necessidade de um objeto substituto que possibilite a mesma ação que o objeto real. (FONTANA; CRUZ, 1997, p. 127).

Para Vygotsky, neste período há importância de um objeto que sirva como pivô para a separação do significado real e do imaginário:

Quando um cabo de vassoura torna-se o pivô da separação do significado “cavalo” do cavalo real, a criança faz com que um objeto influencie outro semanticamente. Ela não pode separar o significado de um objeto, ou uma palavra do objeto, exceto usando alguma outra coisa como o pivô. A transferência de significados é facilitada pelo fato de a criança reconhecer uma palavra à propriedade de um objeto. (VYGOTSKY, 1994, p. 130).

Então, nas situações imaginárias a criança ao se deparar em um

momento que precisa de um objeto e o mesmo não se faz presente, ela utiliza como suportes diversos outros objetos que possam exercer a mesma função do real.

O jogo do faz-de-conta é delineado por várias regras, e isso se deve por causa das situações reais que os adultos realizam e as crianças vivenciam. Quando a criança vivencia determinada ação de uma pessoa ela tentará imitá-la utilizando sua imaginação e criatividade, mas seguindo algumas regras ou pontos semelhantes à situação real. E para isso a criança também fará a escolha dos objetos a serem utilizados nesta brincadeira. Por exemplo, para imitar um cavalo a criança não irá utilizar uma caneta, pois não é possível montar sobre ela, então ela buscará um objeto que se assemelhe um pouco mais com o real.

No processo de substituição de objetos, a possibilidade da ação substitutiva é mais importante do que o grau de similaridade física entre o objeto real e o seu substituto. Essa é a chave para a função simbólica no brinquedo: os gestos atribuem a função de signo aos objetos (ROCHA, 1997, p. 67).

Já as ações lúdicas, são representações das situações que a criança observa os adultos agindo, porém com um pouco mais de relevância aos detalhes. A criança observa e faz uma análise da ação do adulto, a maneira que ele está agindo em todos os detalhes e assim ela consegue estabelecer uma relação do faz-de-conta com ações do real. Neste sentido, podemos afirmar que o lúdico ou faz-de-conta está diretamente ligado ao real.

Por estes motivos é que Rocha (1997) nos diz que, no uso substitutivo dos objetos deve haver dois processos opostos. Pois, ao mesmo tempo em que a criança tende a ignorar algumas das características dos objetos ela deve também levar em consideração outras, para que seja possível fazer a ação substitutiva. Segundo a autora, estas contradições permitem que a criança exercite dois movimentos opostos, o de libertação do real e a imersão no real. A linguagem exerce um papel muito importante destes movimentos, pois através dela é possível que a criança conheça as coisas sem ao menos experimentá-las e, além disso, permite a constituição de um imaginário independente das relações concretas.

Outro ponto que Rocha (1997) traz é que aprender a lidar com os objetos de forma lúdica significa aprender a ultrapassar sua dimensão concreta e seu uso específico socialmente definido. A criança tem essa capacidade lúdica muito aguçada, ela consegue driblar o significado concreto dos objetos e transformá-los

em diversas outras coisas. Inicialmente ela não tem essa capacidade, se o objeto está presente ela não consegue realizar a ação, porém, com certo desenvolvimento de sua imaginação ela passa a transpor os significados das coisas, ou seja, ela é capaz de atuar sobre os objetos independentemente do que está vendo. Com isso ela se torna capaz de compreender e separar o campo perceptual do campo do significado.

Conclui-se que o brincar de jogo dos papéis é de fundamental importância, pois permite que a criança ocupe o papel de um personagem dentro da brincadeira. Isso faz com ela crie certa responsabilidade em seguir o papel que lhe foi imposto dentro das regras do grupo, ou seja, passa a controlar suas ações e agir de forma consciente.

Em decorrência deste processo de assumir papéis e operar sobre o significado dos objetos é que a criança vai construindo o seu imaginário, ou seja, esse desenvolvimento é resultante das ações lúdicas.

#### 4 A INFLUÊNCIA DA CULTURA NO JOGO DE FAZ-DE-CONTA

Primeiramente é necessário definir qual o conceito de cultura. Segundo Valsiner (apud ALVES, 2003, p. 2), “cultura refere-se à organização estrutural de normas sociais, rituais, regras de conduta e sistemas de significado compartilhados pelas pessoas que pertencem a certo grupo etnicamente homogêneo”.

Este mesmo autor considera a criança como um agente transmissor e receptor de cultura, pois ao mesmo tempo em que ela interage com o meio e aprende novos conhecimentos, ela também transmite por meio de suas ações, ou mais especificamente suas brincadeiras de faz-de-conta.

Em se tratando de brinquedo, várias são as definições criadas pelos autores. Algo que pode ser percebido entre a análise dos autores que abordam o assunto brincadeiras e brinquedos é que cada um define o seu próprio conceito, porém de uma forma geral todos eles tem a mesma fundamentação e levam a um mesmo significado. Fazendo um levantamento então destes conceitos, podemos nos embasar em alguns autores como Brougère e Volpato.

Brougère (1997, p. 13), define como conceito para brinquedo,

O brinquedo, em contrapartida, não parece definido por uma função precisa: trata-se, antes de tudo, de um objeto que a criança manipula livremente, sem estar condicionado às regras ou a princípios de utilização de outra natureza.

Pode se entender então, que o brinquedo não se delimita a um objeto em específico, mas qualquer coisa que seja pode vir a se tornar um brinquedo nas mãos de uma criança.

Segundo Volpato (1998), o brinquedo é considerado o material utilizado para jogar e brincar. Ele revela nossa cultura, nossos valores, crenças e concepções de mundo. Sendo assim, o jogo e o brinquedo devem ser analisados diante dos parâmetros históricos e culturais.

Ou seja, o jogo e o brinquedo tem o sentido que lhe é atribuído de acordo com a sociedade e sua cultura. Um exemplo, bastante elucidado seria dos moinhos de vento, em determinada época era algo de muita importância como ferramenta de trabalho, hoje em dia poder ser considerado um monumento histórico voltado para o turismo ou senão um objeto de brincar.

Podemos perceber que em cada sociedade vai se delimitando o que é e o que não é jogo, a partir dos seus costumes e sua cultura.

Segundo Brougère (1998), antes das novas formas de pensar nascidas no romantismo, nossa cultura parece ter designado como “brincar” uma atividade que se opõe a “trabalhar”, caracterizada por sua futilidade e oposição ao que é sério.

O jogo desta forma então, só existe se for interpretado como sendo, por um grupo de pessoas que fazem parte de um mesmo grupo cultural e que interpretam certa atividade como sendo um jogo. Um exemplo seria a capoeira. Para algumas pessoas ela é considerada uma dança e para outras um jogo.

Gilles Brougère (1997, p.7) toma como base em suas pesquisas “[...] considerar o brinquedo como produto de uma sociedade dotada de traços culturais específicos”. Ou seja, o brinquedo só existe devido a um longo processo histórico de transformações e que conseqüentemente trouxe consigo elementos culturais de diferentes épocas, pessoas e lugares.

Segundo Brougère (1997) para que seja possível a existência dos brinquedos, é necessário que as pessoas dêem sentidos a eles, pois antes disto, são apenas meros objetos. Seguindo a tese do autor, é a criança que faz com que um objeto se torne um brinquedo, é ela que irá atribuir um ou mais significados a ele, definindo o que ele será dentro do seu faz-de-conta. Tudo isso, sofre influências sobre a interpretação da criança, que vai descobrindo e criando possibilidades com certos objetos através do ato de brincar, sendo que, estas ações designadas por elas também são pré-determinadas pela cultura que está inserida e pelo que ela aprende no meio social em que vive.

Estes fatores culturais que influenciam nas escolhas e nas ações das crianças, segundo Brougère (1997), surgem inicialmente da relação do bebê com as pessoas a sua volta, sendo que, neste mesmo período o brincar é aprendido. Primeiramente há uma interação entre os indivíduos, então a criança começa a se apropriar dos seus primeiros aprendizados. Com o seu crescimento, ela passa a realizar novas brincadeiras, passando também a desempenhar papéis dentro da mesma, agindo assim ela começa a compreender o que é o jogo do faz-de-conta. Ou seja, a cultura é repassada de uma geração para a outra, o que pré-determina suas ações dentro das suas atividades, e, além disto, eles também recebem influências do meio.

“Assim, é possível entender o brinquedo em outra dimensão, como objeto cultural, pois ele não pode ser isolado da sociedade que o origina e o reveste de elementos culturais e tecnológicos dentro de determinado contexto histórico-social”. (FANTIN, 2000, p.36).

Em se tratando então, da relação da cultura em específico e suas influências sobre as brincadeiras realizadas pelas crianças, um elemento que se torna primordial para a existência do faz-de-conta é a chamada “cultura lúdica”. Segundo Brougère (1998, p. 5), “a cultura lúdica é, antes de tudo, um conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo possível”.

Pode-se dizer que uma criança que tem certa cultura lúdica é aquela que consegue interpretar o jogo de uma forma diferente das demais pessoas. As crianças têm maior facilidade em realizar este tipo de exercício, mas existem algumas variações, devido o processo de desenvolvimento de cada uma, que deve ser respeitado.

Tentando compreender então como surgiu a cultura lúdica, Brougère (1998, p. 7) diz que: “a cultura lúdica como toda cultura é um produto da interação social” Ou seja, é produzido pelos indivíduos que dela participam, sendo que é desenvolvida por um movimento interno e externo. A criança ao brincar adquire e constrói a cultura lúdica, sendo que este processo tem início quando bebês e começa a se desenvolver através das observações, interações e manuseio de objetos pela criança. Neste sentido, é possível afirmar que a cultura lúdica está diretamente ligada à cultura geral, pois é subsidiada por seus fatores externos.

A cultura lúdica pode oscilar esporadicamente, devido ao contexto em que a criança está inserida, a região em que mora, o sexo da criança, a profissão dos pais, a mídia, a televisão dentre outros.

Quanto à questão de gênero<sup>2</sup>, é possível afirmar que a cultura lúdica de um menino pode se diferenciar de uma menina, pois a atribuição de significados específicos para os objetos acontece de diversas formas, dependendo do jogo de valores que se tornam referência para ambos. Então, eles podem estar com um mesmo brinquedo, mas cada um terá uma reação diferente devido os fatores culturais que cada gênero atribui.

A profissão dos pais pode ser outro fator relevante à criança, que poderá

---

<sup>2</sup> A palavra gênero significa uma categoria de análise que diferencia o sexo masculino e feminino. Este assunto pode ser encontrado de forma mais aprofundada em LOURO (1995) e MADUREIRA (2007).

vir a imitar as ações dos mesmos, visando conhecer e descobrir como é o trabalho, o que eles fazem, o que utilizam, entre outras coisas.

Um ponto forte que tem grande influência na formação e desenvolvimento das ações infantis, é a televisão. Segundo Brougère (1997) a mídia, principalmente a televisão são fatores, que surgiram e se tornaram referência para as crianças, o que influencia também em sua cultura lúdica. Muitas das coisas que as crianças produzem e reproduzem tem como origem a mídia. Com o surgimento do capitalismo e o maior acesso aos meios de comunicação as crianças puderam ampliar suas fontes e fazer com que muitas das suas representações tivessem alguma ligação com estes meios.

A televisão transmite as crianças um repertório muito diversificado de imagens que irão influenciar em suas brincadeiras de faz-de-conta. Para que essas imagens façam-se presentes neste universo lúdico é preciso que elas tenham certa ligação com a cultura lúdica da criança.

Brougère (1997, p. 54-55), ressalta então a importância que a televisão tem para a infância.

O grande valor da televisão para a infância é oferecer às crianças, que pertencem à ambientes diferentes, uma linguagem comum, referências únicas. Basta lembrar um herói de desenho animado para que as crianças entrem na brincadeira em pé de igualdade, ajustando seu comportamento aos dos outros a partir daquilo que conhecem do seriado lembrado.

Dentro do nosso contexto cultural diversificado, a televisão é uma forma de tornar algo comum entre seus membros. Neste sentido, duas crianças de uma cultura geral diferente, devido à televisão, podem compartilhar algo em comum.

Porém, a cultura lúdica sofre influências da televisão, mas não é somente ela que faz com que a criança desenvolva o seu repertório. Segundo Brougère (1997, p. 61), “o círculo humano e o ambiente formado pelos objetos contribuem para a socialização da criança e isso através de múltiplas interações, dentre as quais algumas tomam a forma de brincadeiras [...]”.

Segundo o mesmo autor, o brinquedo contribui para o desenvolvimento da cultura lúdica e o mesmo se insere na brincadeira através da apropriação da criança. Essa cultura lúdica se modifica constantemente devido a criação de novos brinquedos.

Nestes últimos anos, devido ao avanço do capitalismo, surgiram vários

tipos de brinquedos que ganham ênfase devido ao desenvolvimento global e a mídia.

Segundo Volpato (1998), o capitalismo é algo que influencia a cultura lúdica da criança. No início os brinquedos eram compartilhados entre adultos e crianças de ambos os sexos, mas com a chegada do capitalismo esta situação mudou radicalmente. Assim, os brinquedos que antes eram confeccionados manualmente, passaram a ser produzidos em larga escala com fins lucrativos.

Os brinquedos hoje em dia já vêm com uma função pré-determinada de fábrica, ou seja, já vem com instruções de uso, idade apropriada, etc. Porém, antes mesmo de as crianças terem o objeto em mãos, a mídia já começa a vender a imagem de seus produtos.

Santim (apud VOLPATO, 1998, p. 77), afirma que:

Infelizmente o homem adulto, do negócio e do trabalho, acabou se aproveitando desta dimensão lúdica da criança. Explorando essa ludicidade da criança, o adulto a induz, com artifícios, a adotar os valores do adulto. A astúcia do adulto começa pela produção de brinquedos que a introduzem no mundo do trabalho e das funções do adulto.

Segundo Brougère (1997) o brinquedo é uma das formas que o ser humano encontrou para reproduzir a realidade e por serem produto do capitalismo, podem ser manipulados pelos adultos e impostos às crianças. Assim, podemos perceber que os brinquedos hoje já vêm incumbidos com aspectos e características pré-determinadas que visam controlar as ações que as crianças terão sobre eles.

O mesmo autor diz que o brinquedo, como um objeto industrial, é um projeto adulto destinado as crianças, onde tentam colocar através da brincadeira situações e objetos que possam desempenhar na criança um sentimento, uma afinidade ou a curiosidade de realizar tal ação. Assim, tenta-se manipular desde pequena as vontades e ações com expectativa inclusive, em alguns casos, de que talvez isso vá se tornar a sua profissão no futuro.

Da mesma forma as questões de gênero também são colocadas. Há certa divisão entre os objetos masculinos e femininos, a partir das cores, modelos, funções, como isso as crianças podem começar a construir um pensamento preconceituoso sobre determinados objetos.

Outro aspecto que o autor levanta é de que a cultura lúdica não acontece da mesma forma em todos os lugares. Por exemplo: em casa a criança se utiliza de



certos objetos e falas, já na escola a mesma brincadeira irá acontecer de forma diferente.

Outro parâmetro que Brougère (1997, p.40) observa em suas pesquisas, é a relação que o brinquedo tem com a apropriação de uma cultura específica por parte das crianças. Segundo ele, “toda socialização pressupõe apropriação de cultura”. A impregnação da cultura acontece na criança através de imagens e representações que traduzem a realidade que ela está inserida. Então, em cada cultura existe uma espécie de “banco de imagens”, que são consideradas expressivas dentro de um espaço cultural e é através destas imagens que a criança consegue se expressar.

Este período de apropriação de imagens no indivíduo acontece na infância, quando a criança não se sente mais satisfeita apenas com as relações com o mundo real e com os objetos. Assim ela passa a ter a necessidade de dominar também as representações, as imagens, os símbolos e significados, sendo que é no brinquedo que ela encontrará suas principais fontes.

Para Brougère (1997), é essencial essa questão de significação cultural do brinquedo. Um exemplo que ele cita, é o do urso de pelúcia onde a criança é apresentada a uma imagem completamente diferente da realidade natural do animal. Ou seja, é apresentada a uma representação social, que ela poderá manipular e que tomará sentido em sua vida. Por isso, o brinquedo é de fundamental importância para a impregnação de referências culturais.

Pode-se perceber então, uma ligação muito próxima entre os brinquedos e o faz-de-conta com a cultura, e o quanto o aprofundamento sobre esta temática é importante para a compreensão das ações realizadas pelas crianças no período da infância.

## **5 CONHECENDO AS BRINCADEIRAS DE FAZ-DE-CONTA E OS ESPAÇOS ONDE ACONTECEM**

Este capítulo demonstra como foi o processo e alguns dos resultados obtidos na pesquisa de campo. Para que pudéssemos compreender um pouco mais o referencial teórico, foi necessário desenvolver uma pesquisa com saída à campo que envolveu seis crianças, sendo duas pertencentes à área urbana, duas que vivem na área rural e duas em área pesqueira. Foram realizadas primeiramente entrevistas com os pais, em seguida com as crianças e por fim foram feitas as observações dos espaços, dos brinquedos e das ações de cada criança.

Todas as entrevistas e observações foram autorizadas pelos pais que assinaram um termo de consentimento, possibilitando a realização do trabalho. As entrevistas foram respectivamente gravadas e após transcritas para facilitar o processo de análise dos dados.

Para salvaguardar o nome das crianças entrevistadas serão identificadas com as seguintes siglas: para área rural R1 e R2, para área urbana U1 e U2 e para área pesqueira P1 e P2.

A primeira área foi à rural, onde conheci uma menina com seis anos e um menino com quatro anos de idade, que segundo suas mães, nunca haviam freqüentado uma instituição de ensino.

Pude observar que R1 é uma menina que brinca de boneca, casinha, faz comidinha e escolinha. Em suas brincadeiras utiliza objetos como: terra e folhas para fazer comidinha, pedaços de pau, latinhas de alumínio e embalagens descartáveis.

Suas brincadeiras acontecem, na maioria das vezes, na parte externa da casa, onde há um amplo espaço com gramado, árvores e também nos galpões, onde durante certo período do ano ocorre a preparação e o armazenamento da colheita de fumo. Além disto, juntamente com suas primas, utilizam como espaço para brincar de escolinha as ruínas do que antes era uma escola real.

R2 é um menino que vive com seus pais e seus avós, sendo que não tem companhia de outras crianças para brincar. Ele tem alguns brinquedos como carrinho e bicicleta e pude perceber que o faz-de-conta está bastante presente em suas ações.

Ele é uma criança que gosta de brincar de forma livre, suas ações

acontecem na maioria das vezes na rua. Sua mãe relatou que ele adora passar o tempo brincando num monte de terra que fica em frente a sua casa, onde utiliza o caminhão e o trator para carregar terra de um lado para o outro.

A segunda área pesquisada foi à urbana, onde realizamos a entrevista com uma menina e um menino, ambos com cinco anos de idade e que já freqüentavam a rede de Educação Infantil.

Durante as observações que fizemos com U1, podemos perceber que ela pratica suas brincadeiras, na maioria das vezes, dentro de casa, pois não tem um espaço externo muito amplo. Ela tem uma grande variedade de brinquedos, porém gosta mesmo de utilizar outros objetos para brincar, como por exemplo, os acessórios de sua mãe e utensílios domésticos.

O segundo entrevistado desta região foi U2, ele assim como U1, utiliza apenas o espaço interno de casa para brincar. Ele tem muitos brinquedos, como o imaginex (submarino), vídeo-game e o DVD.

Chegando então a área pesqueira, realizamos a pesquisa com duas meninas, uma com quatro anos e a outra com cinco anos de idade, ambas filhas de pescadores e que já freqüentavam a rede de Educação Infantil.

A primeira família foi a de P1 de quatro anos, ela é uma menina bastante tímida e sua família reside à beira mar. Dentre as brincadeiras de P1 está a de casinha, comidinha, escolinha e fazer castelos de areia. Os espaços mais utilizados para realizar as brincadeiras são no pátio de sua casa e também numa área próxima das dunas de areia.

Outra família que pesquisada foi a de P2, que reside em uma área mais retirada da beira mar. Ela assim como U1, não vai para o mar com seu pai, apenas ajuda sua mãe em casa no preparo dos peixes e também no cuidado com seus irmãos mais novos. Assim, seus afazeres lúdicos ficam mais voltados para o brincar de casinha, mamãe e filhinho e escolinha.

Para que pudéssemos verificar e conhecer sobre quais os brinquedos mais utilizados pelas crianças, perguntamos aos pais quais os brinquedos mais utilizados por seu filho ou sua filha durante as suas brincadeiras. Feito isso, pedimos para que as crianças dessem sua opinião sobre o assunto. Além disto, também observamos os demais objetos das crianças. A partir das respostas dos pais, das crianças e das observações foi possível construir uma tabela comparativa.

**Tabela 1: Brinquedos que as crianças mais utilizam por gênero**

<b>Tipos de Brinquedo</b>	<b>Meninos</b>	<b>Meninas</b>	<b>Total</b>
Bicicleta/ Motoca	2	4	6
Pintar	2	4	6
Ursos	2	3	5
Boneca	-	4	4
Dvd	2	2	4
Bola	2	1	3
Caminhão/ carrinho/ trator	2	-	2
Cozinha/ panelinhas	-	2	2
Joguinhos	1	1	2
Moto	2	-	2
Avião	1	-	1
Balanço	-	1	1
Baralho	1	-	1
Bocha	1	-	1
Boi/ Cavalo	1	-	1
Boneco	1	-	1
Gaita/ piano/ violão	1	-	1
Lego	1	-	1
Peteca	-	1	1
Submarino	1	-	1
Vídeo-game	1	-	1

**Fonte:** Pesquisa realizada em 2010/02.

Como podemos verificar na tabela 1, surgiu uma grande variedade de brinquedos que se fazem presentes no dia-a-dia nas ações de faz-de-conta das crianças. Nota-se que a bicicleta é um dos brinquedos que todos os seis envolvidos na pesquisa disseram gostar, sendo que dois disseram ainda utilizar à motoca. Portanto, é um brinquedo que não tem caracterizado a questão de gênero, pois é utilizado tanto pelos meninos quanto pelas meninas. Além disto, as questões locais e culturais também não impedem esta atividade.

Outra brincadeira que todas as crianças pesquisadas disseram gostar foi a de pintar e escrever. Esta é uma brincadeira bastante comum nesta idade, pois se aproxima do período de ingresso no Ensino Fundamental e se têm um desejo maior de aprender a ler e a escrever. Das seis crianças entrevistadas, quatro delas já estavam freqüentando o sistema de Educação Infantil, e outras duas ainda não haviam tido nenhum contato com a escola. Porém, estas duas crianças, mesmo nestas condições, demonstravam um desejo em conhecer como é a escola, como é escrever de verdade, como é possível juntar todas aquelas letrinhas e formar uma

palavra. Elas satisfazem então a sua vontade de brincar de pintar e rabiscar em um pedaço de papel qualquer, brincando de escolinha tanto quanto as outras quatro crianças que já estavam na escola.

O urso de pelúcia também foi eleito por cinco crianças de ambos os sexos como um dos brinquedos prevaletentes em suas brincadeiras. Como é um brinquedo que não retrata a realidade cultural da nossa região, pois este animal não se faz presente aqui, possivelmente a televisão é quem transmite a imagem de tal objeto, totalmente contraria ao animal real, mas que desperta o desejo e o consumo das crianças.

Em seguida aparecem à boneca e o DVD com quatro pontos. A boneca foi elencada pelas quatro meninas entrevistadas. Este é um brinquedo bastante comum do sexo feminino, pois já é imposto logo no início da infância pelos pais. Quanto ao DVD, foi citado por quatro crianças como condições de vida uma pouco mais favorecida, e afirmaram gostar do mesmo devido aos CDs de músicas e filmes infantis. Já as outras duas crianças, uma da área rural e outra da área pesqueira, disseram não conhecer tal aparelho eletrônico.

A bola aparece para três crianças. Já o caminhão/ carrinho/ trator, cozinha/ panelinhas, joguinhos e moto aparecem para duas crianças. E com apenas uma menção aparecem o avião, balanço, baralho, bocha, boi/ cavalo, bonecos, gaita/ piano/ violão, lego, peteca, submarino e vídeo-game.

Na pesquisa realizada procuremos saber também na opinião dos pais e das crianças, qual o brinquedo preferido dos menores. O resultado pode ser visto na tabela abaixo.

**Tabela 2: Brinquedos que as crianças mais gostam na opinião dos pais e das crianças**

Tipos de Brinquedos	Pais		Crianças	
	Meninos	Meninas	Meninos	Meninas
Bicicleta	-	1	-	-
Boneca	-	3	-	3
Caderno e lápis	-	-	-	1
Caminhão/ carrinho	1	-	1	-
Submarino	1	-	1	-

**Fonte:** Pesquisa realizada em 2010/02.

Com base na tabela 2, podemos verificar que a boneca é o objeto que mais votado pelas meninas pesquisadas, sendo que neste caso as respostas ditas pelos os pais foram compatíveis com as respostas de suas filhas. Uma das meninas classificou o lápis e o caderno como o seu brinquedo favorito, enquanto sua mãe colocou a bicicleta como sendo o objeto escolhido.

No caso dos dois meninos, também houve uma semelhança entre as respostas, onde o primeiro menino elegeu o caminhão ou carrinho e o segundo afirmou que Imaginex (submarino) como sendo o objeto preferido.

Em se tratando do faz-de-conta, parte da pesquisa realizada com os pais tinha como objetivo conhecer quais os jogos de faz-de-conta praticados pelas crianças na opinião deles.

**Tabela 3: Jogos de faz-de-conta que as crianças mais praticam na opinião dos pais**

<b>Faz-de-conta</b>	<b>Meninos</b>	<b>Meninas</b>	<b>Total</b>
Casinha	-	4	4
Escolinha	-	4	4
Salão de beleza	-	4	4
Comidinha	-	3	3
Personagens da TV	2	1	3
Carregar terra	1	-	1
Mamãe e filhinho	-	1	1
Tocar o carro de bois	1	-	1

**Fonte:** Pesquisa realizada em 2010/02.

Observando a tabela 3, podemos verificar que os jogos de faz-de-conta como o de casinha, escolinha e salão de beleza se fazem presentes nas ações das quatro meninas pesquisadas segundo seus pais. Mesmo pertencendo a regiões diferentes, estas brincadeiras fazem parte do repertório das quatro meninas pesquisadas, sendo que duas delas pertencem à área pesqueira e as outras duas pertencem à área urbana e rural. O brincar de fazer comidinha, também aparece como uma brincadeira feminina.

Podemos verificar que os pais percebem que seus filhos gostam de representar personagens da televisão, o que é importante, pois alguns pais normalmente não têm essa percepção.

As demais atividades como a de carregar terra, mamãe e filhinho e tocar o

carro de bois aparecem com um pouco menos de ênfase, porém em todas as brincadeiras de faz-de-conta citadas acima é visível os traços de cada realidade.

## 6 CARACTERÍSTICAS DAS BRINCADEIRAS DE FAZ-DE-CONTA, DIFERENÇAS E INFLUÊNCIAS CULTURAIS

Este último capítulo traz uma análise mais aprofundada sobre tudo o que foi visto durante o período de coleta de dados e analisado de acordo com os autores citados no referencial teórico. Demonstraremos em quais atividades do mundo adulto as crianças se inspiraram para realizar determinadas brincadeiras de faz-de-conta, bem como os diferentes espaços sócio-culturais influenciam nas brincadeiras infantis e as diferenças das ações em cada contexto.

No primeiro contexto na área rural, R1 mostrou onde fez uma casinha para suas bonecas. Era uma estante de madeira, sendo que em cada prateleira estava disposto um cômodo da casinha. No quarto estava a cama feita sobre um livro coberto por pedaços de tecido que imitavam uma colcha e também as roupinhas das bonecas que foram feitas por sua mãe.

Em conversa com a mãe, ela contou que R1 gostava de auxiliá-la na cozinha. “Quando e estou fazendo pão ou bolinhos ela sempre pede um pedacinho da massa para ajudar a fazer”. (Mãe de R1).

Durante a entrevista com a menina, ela relatou com muito orgulho sobre um brinquedo que havia criado. “Eu sei fazer uma peteca com sabugo de milho e penas de galinha. (R1)”.

Aqui, pode-se verificar o aparecimento de objetos típicos da área rural, sendo que dificilmente uma criança da área urbana teria a mesma idéia. Ela poderia até confeccionar o mesmo objeto, porém utilizando outros materiais, que não os apresentados por R1.

R1 afirmou gostar muito de brincar de casinha, e então construiu uma dentro de um pequeno cercado de madeira coberto. Porém seu pai fez com que ela retirasse os objetos que lá estavam, pois precisava do lugar para criar os porcos. Ela então guardou todas as coisas dentro de uma caixa, e disse que iria fazer a nova casinha dentro da zorra de fumo<sup>3</sup> antes que começasse a colheita.

---

<sup>3</sup> Caixa de madeira sem rodas de formato retangular, com aproximadamente 80cm de largura, 2 metros de comprimento e 1 metro de altura. É movida a tração animal e serve para o transporte de folhas de fumo no momento da colheita.



Aqui nesta fala surge a idéia de casa da menina, como um lugar fechado, com paredes e chão e, além disto, ela traz espaço específico daquela cultura, pois as demais meninas entrevistadas disseram também brincar de casinha, porém cada qual utiliza objetos e espaços diferenciados.

Para embasar esta situação podemos citar Brougère (1997, p. 76-77) quando afirma que:

A brincadeira é, antes de tudo, uma confrontação com a cultura. Na brincadeira, a criança se relaciona com conteúdos culturais que ela reproduz e transforma, dos quais ela se apropria e lhes dá uma significação. A brincadeira é a entrada na cultura, numa cultura particular, tal como ela existe num dado momento, mas com todo seu peso histórico.

Mas, o local que R1 e suas primas mais velhas passam à maior parte do tempo é nas ruínas de uma antiga escola nas proximidades de sua casa onde brincam de escolinha. Como as suas duas primas já freqüentam a escola, elas acabam fazendo o papel de professoras, enquanto R1 o de aluna.

Segundo sua mãe,

Minha filha ainda não freqüenta a escola, mas como ela vê as suas duas primas mais velhas que já estudam, ela fica só me perguntando quando ela vai poder ir também. Como aqui do lado da nossa casa existem algumas ruínas de uma antiga escola ela e as outras duas meninas brincam de escolinha ali. Elas escrevem, recortam e colam figuras nas paredes que sobraram de pé. (Mãe de R1).

Estivemos neste local onde R1 e suas colegas passam tanto tempo se divertindo. O que podemos observar é realmente muito significativo e construído a partir de uma idéia do que seria a escola. No que antigamente era uma escola isolada, que devido à falta de alunos foi fechada e demolida, restaram apenas o piso e algumas paredes. Então as meninas passaram a brincar de escolinha dentro deste espaço, sendo que todas as paredes que restaram foram decoradas por elas com figuras e desenhos, lembrando uma sala de aula real.

Conforme Rocha (1997, p. 67):

As ações lúdicas, por sua vez, são representações daquilo que a criança observa as pessoas fazendo com os objetos e entre si. São recortes feitos no que ela encontra estabelecido como modos de atuar, e, embora replicados no jogo de forma esquemática e generalizada, não podem perder critérios mínimos de equivalências com as ações que representam.

Falando então de R2, podemos perceber logo ao chegar a sua casa, que o menino estava participando de um jogo de bochas com seu pai e seu avô. Ele acompanhava o jogo atentamente, porém como as bolas são pesadas à alternativa que o menino encontrou foi brincar com o bolen, a bola menor do jogo.

Após o término do jogo, R2 sentou-se no monte de terra bem em frente a sua casa, local do qual sua mãe havia relatado que ele gostava muito de brincar, e pudemos observar então algumas ações que o menino expressou que foram um tanto inusitadas.

Lá estava ele com seu caminhão e seu trator mexendo na terra, quando de repente a roda do caminhão caiu. R2 então tentou colocar a roda de volta no lugar, começou a sussurrar como se estivesse conversando com o brinquedo. Depois de muito tempo e tentativas, ele não conseguiu consertar o brinquedo, então continuou brincando com ele assim mesmo. Percebeu então, que faltava uma máquina para colocar a terra sobre o caminhão, então pegou um pedaço de madeira que havia no chão e utilizou como substituto na falta do objeto real.

Segundo Rocha (1997, p. 69-70):

Antes de aprender a brincar, aquilo com que a criança se defronta a incita a agir, e determina o que ela pode fazer. A ausência de um objeto significa a ausência da ação que se efetua com esse objeto. Como brincar implica tornar presentes objetos ausentes, pela transposição de significados, as possibilidades de ações substitutivas ampliam-se cada vez mais, com base na capacidade da criança de se comportar não só de acordo com o que vê ou encontra, mas, também, de acordo com o significado que ela atribui aos objetos.

Após a brincadeira no monte de terra, R2 buscou a caixa de brinquedos para mostrar. Dentre os objetos da caixa ele encontrou um avião que estava todo desmontado. Então, procurou as peças que faltavam, reconstituiu o brinquedo e saiu correndo com ele na mão pelo pátio imitando o som do mesmo. Ainda no pátio, ele encontrou um galho de árvore caído no chão, juntou-o e começou a fazer movimentos como se estivesse varrendo e disse que estava ajudando sua mãe a limpar.

Mas a situação que mais tem ligação com a cultura que está inserido é a de imitar o avô tocando a carro de bois. Ao realizar a entrevista com os pais do menino, eles relataram que, como ele ainda não frequenta a escola e não tem com quem ficar durante o dia, eles são obrigados a levá-lo junto para a lavoura. Os pais e

os avôs vão juntos de carro de boi para o local onde trabalham. Então, R2 percebeu como seu avô tocava os bois e passou a guiar o carro todas as vezes que eles saem de casa.

“Ele não deixa mais seu avô tocar os bois, ele que tem que sentar na frente do carro, segurar a corda e ralar com os bois e ainda faz pose de gente grande”. (Mãe de R2).

Esta ação desempenhada pelo menino ratifica o entendimento de que nossos aprendizados acontecem inicialmente devido a convivência com outras pessoas, e que são nessas representações que os traços culturais são observados, pois uma criança que nunca viu um carro de boi, não teria a capacidade de fazer o mesmo que R2.

Conforme Fontana e Cruz (1997, p.57):

A criança, analisam Vygotsky e seus colaboradores, não nasce em um mundo “natural”. Ela nasce em um mundo humano. Começa sua vida em meio a objetos e fenômenos criados pelas gerações que a precederam e vai se apropriando deles conforme se relaciona socialmente e participa das atividades e práticas culturais.

Com isso é possível compreendermos também a colocação que Elkonin (1998), coloca sobre o surgimento do faz-de-conta, que tem origem social e que é desenvolvida a partir das interações do indivíduo com o meio em que está. Ou seja, a criança observa, adquire certo conhecimento e, após isso, passa a representar da melhor forma possível aquela situação que vivenciou trazendo características da própria cultura e ao mesmo tempo atribuindo novos significados.

Nesta situação de faz-de-conta de R2, podemos perceber a presença da cultura como elemento influenciador das ações e atitudes realizadas por nós seres humanos. É a partir da convivência com as demais pessoas do meio social que passou a aprender e internalizar certas atitudes, sendo assim, representa os traços e costumes daquela região que pertence.

Na área urbana, conhecemos U1. Conversando com a mãe da menina, ela relatou que sua filha adora colocar seus sapatos, maquiagens, bolsas e desfilar dentro de casa. Além disto, ela está sempre ajudando a mãe em outras atividades, como lavar roupa, cozinhar, dar banho na sua irmã menor.

“Ela sempre me pede as cascas de batata para picar e fazer de conta que é comidinha para as suas bonecas. Só que como ela perdeu o seu jogo de panelinhas ela acaba utilizando as minhas”. (Mãe de U1).

Podemos perceber aqui uma semelhança entre U1 e R1, que se fazem presentes nas atividades na cozinha que suas mães desempenham.

U1 tem vários bebês e com eles ela representa as mesmas ações que sua mãe realiza com sua irmã, como por exemplo: colocar no berço para dormir, dar mamadeira, banho entre outras coisas.

A U1 gosta muito de brincar de casinha com as suas bonecas. Ela tem a caminha para os bebês, tem também a cozinha com fogãozinho, quartinho e a sala para elas. Ela também dá banho nelas, troca as roupinhas e coloca os acessórios. Ela passa a maior parte do tempo no seu quarto se entretendo com as suas bonecas. (Mãe da U1).

Sobre a questão cultural Wajskop (1997, p. 25) afirma que:

A criança desenvolve-se pela experiência social, nas interações que estabelece, desde cedo, com a experiência sócio-histórica dos adultos e do mundo por eles criado. Dessa forma, a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sócio-cultural dos adultos.

U1 assim como R1, também tem um grande desejo de conhecer como é uma escola real. Ela adora brincar de escolinha com sua tia que já frequenta o Ensino Fundamental e faz o papel de professora e U1 o de aluna. Folhando o caderno, a mãe me explicou um desenho que a filha havia feito. Ela viu que sua tia tinha uma tabuada no caderno da escola, então tentou copiar da forma mais parecida possível. Ela desenhou todas as linhas e colunas, porém como ainda não sabe escrever os numerais, fez bolinhas e riscos para simbolizá-los.

U2 é um menino e assim com U1 não tem espaço externo para praticar atividades. Assim ele realiza todas suas brincadeiras dentro de casa. Podemos perceber que ele tem uma variedade grande de brinquedos desde carrinhos, jogos, bola, bonecos entre outros. Porém, segundo sua mãe, ele passa a maior parte do tempo assistindo a DVDs, jogando vídeo game e brincando com o imaginex (submarino).

Esta foi à única criança que relatou gostar de vídeo-game, as demais não citaram tal brinquedo. U2 tem como influência seu irmão mais velho, por isso criou como hábito praticar tais jogos.

Como afirma Brougère (1997, p. 67), “através do brinquedo, a criança se situa no universo do consumo, respondendo às solicitações que lhe são destinadas, construindo uma estratégia diante da autonomia limitada que dispõe em nível financeiro”.

Durante as observações podemos perceber que o faz-de-conta é mais representado por U2 nos momentos que ele brinca com o imaginex. Neste submarino, há alguns bonequinhos como marinheiros e os bombeiros. Ele então cria as falas para os bonecos fazendo as encenações de acidente e resgate dos tripulantes.

A própria mãe faz menção do quanto ele cria situações imaginárias no brincar com este objeto.

“De todos os brinquedos que ele já ganhou este é o que ele mais gosta. Ele ganhou no natal passado e ainda não enjoou, fica aqui no quarto e inventa as falas para os personagens”. (Mãe, U2).

Na área pesqueira, conhecemos alguns dos fazeres de P1. Ela é uma menina bastante tímida e brinca na maioria das vezes com seus próprios irmãos. Uma das brincadeiras que P1 diz gostar é a de fazer castelo, isso se deve ao fato de sua casa ficar bem próxima às dunas de areia.

Sua mãe contou que ela tem medo de peixe, então quando seu pai e os demais pescadores chegam do mar ela se esconde. Foi interessante, pois estávamos presentes no momento que os homens chegaram com o barco e as redes cheias de peixe. As meninas se afastaram, enquanto os meninos começaram a desenrolar os peixes e fazer a separação. As mulheres fazem a parte da limpeza e preparo dos pescados para a venda, enquanto os homens fazem a pesca, por isso as meninas desde pequenas, não participam das atividades designadas como masculinas.

Outro jogo de faz-de-conta predominante em três das meninas pesquisadas seria o de imitar a mãe na cozinha fazendo comida. A mãe de P1 relatou uma situação que para ela causava muito espanto.

Eu não sei o porquê, mas ela passa um tempão aqui ao redor do fogão a lenha. Pega alguns alimentos como saco de arroz e feijão e coloca na portinha, depois ela coloca as panelas dentro do forno como se estivesse assando alguma coisa. Eu não entendo o que isso significa, mas ela adora fazer esse tipo de coisa. (Mãe da P1).

Segundo Vygostky (apud WAJSKOP, 1997, p.101) as crianças:

[...] em seus jogos, reproduzem muito do que vêem, mas é sabido o papel fundamental que ocupa a imitação nas brincadeiras infantis. Estas são, com freqüência, mero reflexo do que vêem e ouvem dos maiores, mas tais elementos da experiência alheia não são nunca levados pelas crianças aos jogos como eram na realidade. Não se limitam a recordar experiências vividas, senão que as reelaboram criativamente, combinando-as entre si e edificando com elas novas realidades de acordo com seus desejos e necessidades. O afã que sentem em fantasiar é o reflexo de sua atividade imaginativa, como o que ocorre nos jogos.

Nesta brincadeira de fazer comidinha podemos perceber a semelhança entre R1, U1 e P1, ao realizarem tal atividade, porém, o que as diferencia são os objetos utilizados. R1 utiliza latas descartáveis e terra, U1 utiliza as panelas de sua mãe e cascas de batata entre outros alimentos, enquanto P1 utiliza os mantimentos da família.

P2 já prefere outros tipos de brincadeiras. Ao chegarmos a sua casa para realizar a pesquisa, a primeira coisa observada foi à menina sentada na calçada com o bolso da calça cheio de maquiagens e passando batom.

Conversando então com sua mãe e ela disse: “minha filha adora passar as minhas maquiagens, usar as minhas bolsas, os meus sapatos. Ela também adora fazer penteados nas bonecas”. (Mãe de P2).

P2 relatou também que “eu brinco de lutinha com meu irmão mais velho aqui na grama”.

A princípio não havíamos compreendido o porquê da estranha brincadeira, mas no decorrer da entrevista, descobrimos que ela e também seu irmão gostavam muito de assistir o Pokemon, que é um desenho animado que envolve vários bonecos e a maioria das cenas são de lutas e batalhas. Aqui é possível perceber a influência direta que a televisão tem nas ações destas crianças.

Conforme Brougère (1997) a televisão é um meio pelo qual as crianças mais sofrem influências em suas ações. Então, da mesma forma que elas podem aprender coisas novas e que ajudam em seu desenvolvimento, correm também o risco de se depararem com outros tipos de linguagens, cenas de violência entre outras coisas.

Assim, podemos analisar que cada criança traz consigo algum traço cultural de seus pais e de suas convivências, que são expressos em suas

brincadeiras de faz-de-conta, sendo algumas mais visíveis que outras, mas constitutivas de valor e de significado em cada contexto sócio-cultural.

## 7 CONCLUSÃO

A partir da realização desta pesquisa foi possível conhecer um pouco sobre o processo de transformação do conceito de infância. A grande contribuição de Áries (1981) sobre o surgimento da infância, que é a base para que estudos fossem possíveis, até o surgimento das primeiras brincadeiras de faz-de-conta como relata Elkonin (1998), são aspectos necessários para a compreensão da linha histórico-cultural.

A pesquisa proporcionou conhecer os diversos brinquedos e brincadeiras de faz-de-conta que as crianças de três realidades diferentes realizam. Ficou evidente neste estudo sobre o entendimento de Vygotsky (apud FONTANA; CRUZ, 1997, p. 57) de que “a criança não nasce num mundo natural, mas sim num mundo humano”. As crianças só aprendem aquilo que está a sua volta, a cultura na qual elas estão inseridas, faz com que em suas ações os traços culturais sejam evidenciados.

Podemos ressaltar então, algumas das situações que vão ao encontro com esta teoria, como encontrado na área rural, onde uma das crianças representa a ação do avô guiando o carro de bois e o fato de mexer na terra utilizando um objeto substituto. Assim como também, a ligação da menina R1 com sua realidade pelo fato de brincar de casinha na zorra de fumo e de escolinha nas ruínas de uma escola próxima a sua casa.

Na área urbana, a falta de um espaço amplo para ambas as crianças entrevistadas brincarem, a presença dos brinquedos industrializados e eletrônicos, o representar a mãe cuidando da irmã menor e a tia fazendo os deveres da escola, demonstram também um pouco sobre a realidade desta região.

E na área pesqueira, o brincar de construir castelos de areia, as diferenças de atividades por questão de gênero e a presença da mídia atuando como influenciador nas atividades infantis.

Estes são apenas alguns dos exemplos encontrados durante as análises de dados que esclarecem exatamente as características da linha histórico-cultural, que levam em consideração o desenvolvimento humano e as suas aprendizagens através da interação com o meio sócio-cultural em que o indivíduo se encontra.

É na brincadeira que a criança começa a compreender os fazeres dos adultos no mundo real, com isso passa a construir novos conhecimentos, dar novos significados aos objetos e representar as ações que se passam a sua volta, porém de uma maneira mais particular. É no ato de brincar que a criança irá se defrontar com diferentes aspectos culturais daquela sociedade em que está.

Podemos perceber que as crianças mesmo pertencendo a diferentes realidades apresentam pontos em comum, como por exemplo, o brincar de boneca relatada por todas as meninas pesquisadas, o brincar de escolinha e de andar de bicicleta que também aparece com bastante evidência. E também alguns pontos específicos, como andar de carro de bois, construir castelos de areia e jogar vídeo-game que são brincadeiras próprias de cada realidade envolvida na pesquisa.

A presença da televisão e dos brinquedos eletrônicos que de certa forma influenciam nos fazeres infantis, também foram relatados, porém não com tanta ênfase. No entanto, mostrou a força deste meio de comunicação como evidenciado nos exemplo de brincar com ursos de pelúcia e de lutinha.

Como compreender o imaginário de uma criança? É algo surpreendente, mas Vygotsky (1994) comprovou que é possível. Ele mostrou como acontecem todos os processos de aprendizagem das crianças, o jogo de faz-de-conta e as representações.

O processo de substituição dos objetos que pode ser observado nas ações do pesquisados, foi muito gratificante. Podemos vivenciar de perto algo antes estudado em teoria e que pela primeira vez tivemos consciência de que aquilo era um comportamento que a linha histórico-cultural já vinha afirmando. Como visto nos exemplos na área rural de substituir uma máquina por um pedaço de madeira e a peteca construída com outros materiais, na área urbana utilizar cascas de alimentos como comida para as bonecas e na área pesqueira o brincar com objetos da mãe.

Este foi um trabalho muito gratificante, pela sua relevância e pela forma pela qual o tema foi tratado. Fez com que fosse possível integrar a teoria com situações da vida real. Todos aqueles autores da Filosofia e Psicologia que foram sendo estudados durante o curso, agora reunidos num trabalho de pesquisa um



pouco mais aprofundado e com o intuito de conhecer e verificar que, o que foi colocado pelos autores realmente é procedente.

Acreditamos que o objetivo do trabalho foi alcançado, ficando então, sugestões de pesquisas que venham a complementar esta, como por exemplo, abranger uma área maior de pesquisa e procurar outras realidades que possam expressar outros afazeres culturais.

Podemos concluir afirmando que este Trabalho de Conclusão de Curso contribui de forma grandiosa para a formação pedagógica. Aprendemos como realizar uma pesquisa, experimentar as dificuldades e superá-las de forma a contribuir para o crescimento profissional. Se defrontar com diferentes autores, que seguiam todos uma mesma linha de pesquisa, servindo assim de complemento um do outro e poder perceber que realmente isso faz parte das nossas vivências foi e é uma grande realização.

Esperamos que este trabalho possa contribuir com a reflexão, crítica e a melhoria do trabalho pedagógico, principalmente na Educação Infantil e Anos Iniciais.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, Álvaro M. P; GNOATO, Gilberto. O brincar e a cultura: jogos e brincadeiras na cidade de Morretes na década de 1960. **Revista psicologia em estudo**, Maringá, v. 8, n. 1, jan./jun. 2003. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-25551998000200007](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-25551998000200007). Acesso em 06 Jul. 2010.
- ARIÈS, Filipe. **História social da criança e da família**. 2.ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981. 279 p.
- BENJAMIN, W. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: Summus, 1984. 117 p.
- BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho**. Editora Campus, 1988.
- BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Revista da faculdade de educação**, São Paulo, v. 24, n. 2, jul./dez. 1998. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-25551998000200007](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-25551998000200007). Acesso em 06 Jul. 2010.
- \_\_\_\_\_. **Brinquedo e cultura**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1997.
- ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo**. Trad. Álvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- FANTIN, Mônica. **No mundo da brincadeira: jogo, brinquedo e cultura na Educação Infantil**. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.
- FONTANA, Roseli; CRUZ, Nazaré. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997. 232 p.
- FRIEDMANN, Adriana. O que é infância? **Revista Pátio Educação Infantil**, Porto Alegre, v. 2, n. 6, p. 10-13, dez. 2004/mar. 2005.
- LEONTIEV, A. N. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: Vygotsky

ET AL. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone/ Edusp, 1988.

QUEIROZ, Danielle Teixeira et al. **Observação participante na pesquisa qualitativa:** conceitos e aplicações na área da saúde. Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: <http://www.facenf.uerj.br/v15n2/v15n2a19.pdf>.

Acesso em 28 Jun. 2010.

ROCHA, M. Sílvia P. M. L. da. *O real e o imaginário no faz-de-conta:* questões sobre o brincar no contexto da pré-escola. In: GÓES M. C. R. & SMOLKA, A. L. B. (Orgs). **A significação nos espaços educacionais:** interação social e subjetivação. Campinas: Papirus, 1997.

SILVA, Edna L.; MENEZES, Estela M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação.** Laboratório de Ensino à distância da UFSC. Florianópolis, 2005.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais:** pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

VOLPATO, Gildo. **Jogos, brincadeira e brinquedo:** usos e significados no contexto escolar e familiar. Florianópolis: Cidade Futura, 2002. 207 p.

\_\_\_\_\_. O jogo e o brinquedo como elementos da cultura. **Revista de ciências humanas**, Criciúma, v. 4, n. 2, p. 73-82, jul./dez. 1998.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola.** 2. ed. São Paulo: Editora Cortez. 1997. Coleção questões da nossa época, volume 48.

**APÊNDICE**

### **ENTREVISTA COM OS PAIS**

1. Qual a sua profissão?
2. Como é a sua rotina diária?
3. Como é a rotina diária de seu filho?
4. Do que ele costuma brincar?
5. Que objetos ele utiliza para brincar?
6. Quais os brinquedos que ele mais gosta? O que ele faz com estes brinquedos?
7. O seu filho reproduz (imita) alguma ação sua ou de outra pessoa adulta?
8. Por que ele gosta de brincar ou imitar?
9. Você participa dessas brincadeiras? Como?

### **ENTREVISTA COM AS CRIANÇAS**

1. O que seus pais fazem durante o dia?
2. Você participa das atividades dos seus pais?
3. Do que você gosta de brincar?
4. Você gosta de imitar? O que?
5. Quais brinquedos você tem?
6. Quais são os seus brinquedos favoritos?
7. Você gosta de brincar sozinho ou com outras pessoas? Do quê?
8. Você gosta de assistir televisão? Quais programas?
9. Quais seus personagens favoritos?

### **OBSERVAÇÃO**

- Do que as crianças brincam? Quais os temas? Quais os tipos?
- Quais os objetos utilizam na brincadeira? Quais os significados atribuídos a eles?
- Quais espaços utilizam para brincar?
- Que papéis assumem?

**UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE  
CURSO DE PEDAGOGIA**

**TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO**

Sob o título, o jogo de faz-de-conta em diferentes espaços sócio-culturais, esta pesquisa culminará na elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso, a partir de entrevista com pais e filhos, coletando assim, dados e informações a cerca dos seus costumes e das brincadeiras que as crianças gostam de praticar.

Os dados e resultados individuais da pesquisa estarão sempre sob sigilo ético, não sendo mencionados os nomes dos participantes em nenhuma expressão oral ou trabalho escrito que venha a ser publicado, a não ser que o/a autor/a do depoimento manifeste expressamente seu desejo de ser identificado/a. A participação nesta pesquisa não oferece risco ou prejuízo à pessoa entrevistada.

A pesquisadora responsável é a acadêmica Diandra Pereira Rosso, matriculada no curso de Pedagogia, da UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE, orientanda do professor Gildo Volpato, da mesma instituição. Os envolvidos se comprometem a esclarecer devida e adequadamente qualquer dúvida ou necessidade de informações que o/a participante venha a ter no momento da pesquisa ou posteriormente, através do telefone (48) 9925 4881.

Após ter sido devidamente informado/a de todos os aspectos da pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas, eu Diandra Pereira Rosso, Identidade n.º 4209318 declaro para os devidos fins que cedo os direitos de minha participação e depoimentos para a pesquisa realizada no Curso de Pedagogia da Universidade do Extremo Sul Catarinense, desenvolvida pela aluna Diandra Pereira Rosso, para que sejam usados integralmente ou em partes, sem restrições de prazo e citações, a partir da presente data. Da mesma forma, autorizo a sua consulta e o uso das referências em outras pesquisas e publicações ficando vinculado o controle das informações a cargo desta acadêmica da Universidade do Extremo Sul Catarinense. Solicito que seja resguardada minha identificação, abdicando direitos autorais meus e de meus descendentes, subscrevo a presente declaração,

\_\_\_\_\_, ...../..... de 2010.

\_\_\_\_\_  
Participante da pesquisa

\_\_\_\_\_  
Pesquisador/a