

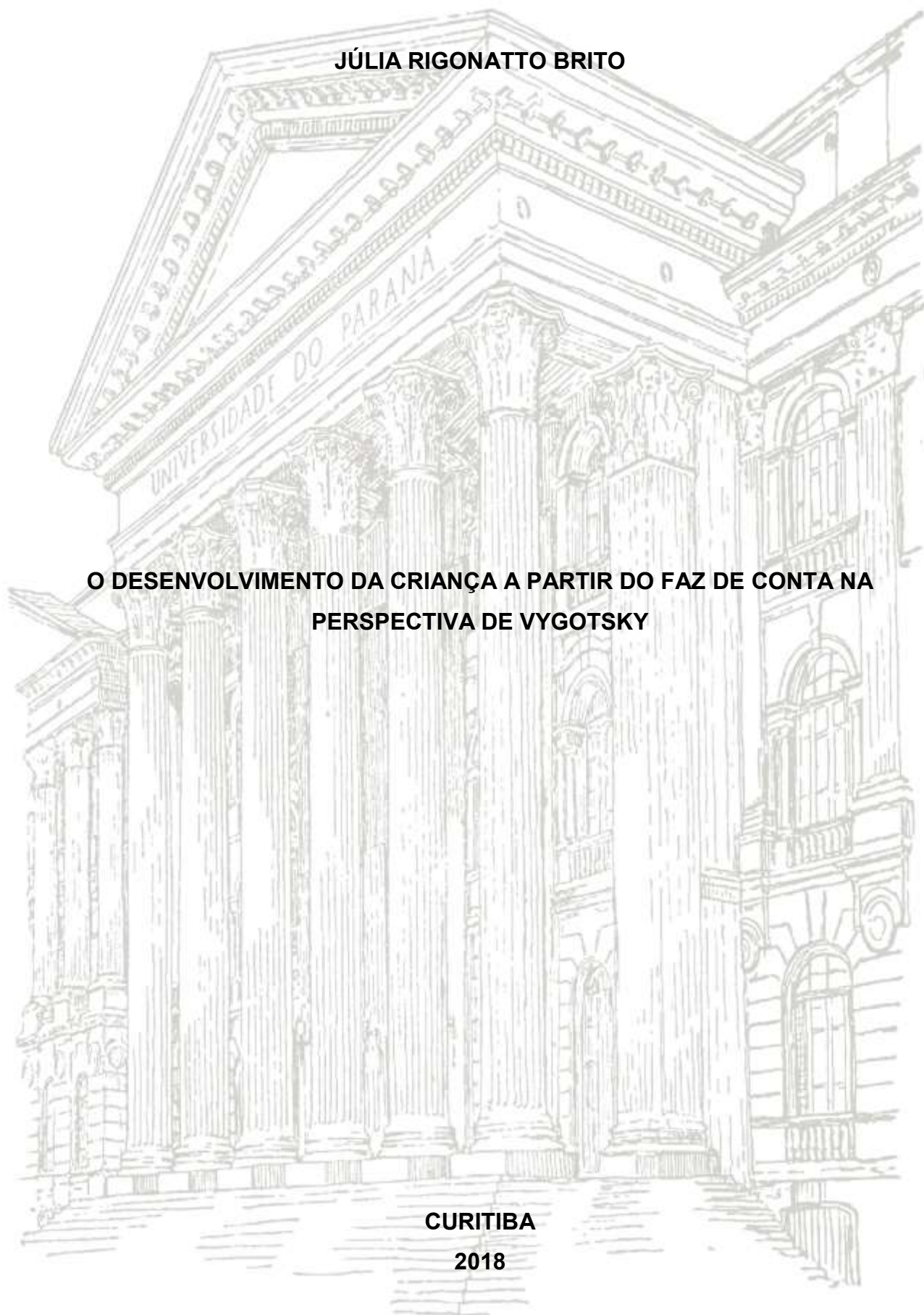
**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ**

**JÚLIA RIGONATTO BRITO**

**O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA A PARTIR DO FAZ DE CONTA NA  
PERSPECTIVA DE VYGOTSKY**

**CURITIBA**

**2018**



**JÚLIA RIGONATTO BRITO**

**O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA A PARTIR DO FAZ DE CONTA NA  
PERSPECTIVA DE VYGOTSKY**

Projeto apresentado à disciplina Trabalho de Conclusão de Curso, do curso de Pedagogia do Setor de Educação da Universidade Federal do Paraná, orientado pela Profa. Dra. Tania Stoltz.

**CURITIBA**

**2018**

Dedico este trabalho aos meus pais Jorge e Maria Lúcia e à minha irmã Bianca que me ajudaram, orientaram e apoiaram durante a pesquisa e o estudo para que esta conclusão fosse possível.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço, primeiramente à Deus e à Nossa Senhora, que sempre me iluminaram e abençoaram meus passos, e me deram forças para a conclusão deste estudo.

Agradeço ao meu pai Jorge, à minha mãe Maria Lúcia e à minha irmã Bianca, que me dão amor, apoio, ajuda, muita força e são o meu alicerce, o que me fortalece na minha caminhada. Concluí essa graduação baseada na confiança, presença, companheirismo e no apoio de vocês, que sempre acreditaram no meu esforço e potencial.

Agradeço aos meus familiares e amigos que sempre estavam presentes, confiando no meu potencial e me apoiando na minha vida e na minha profissão.

Agradeço aos professores da graduação, que construíram o conhecimento comigo e mostraram a beleza do fazer docente, e a todos os que passaram pela minha vida, pois foram a minha inspiração para seguir essa carreira.

Agradeço à professora Tania Stoltz que me orientou, ajudou e se tornou inspiração de pedagoga e professora durante a graduação, mostrando as belezas do trabalho com as crianças baseadas no sócio-interacionismo.

Agradeço aos meus colegas de profissão e trabalho que foram modelos e exemplos da linda profissão que estou trilhando.

Agradeço às crianças que durante os cinco anos de graduação, eu tive o privilégio de construir o conhecimento em conjunto com elas. Elas são a minha inspiração para uma educação que busca qualidade e garantia de direitos. Foi graças aos alunos que tive, tenho e terei, que confirmei a minha escolha profissional.

“Eu fico com a pureza  
Da resposta das crianças  
É a vida, é bonita  
E é bonita”

Gonzaguinha

## RESUMO

Muitas pessoas acreditam que o brincar dentro do ambiente escolar é algo que precisa ficar em segundo plano, pois o importante na educação são os conteúdos programáticos dentro da proposta curricular. Neste trabalho propõem-se que o brincar, o imaginar, o fantasiar, o fazer de conta são fundamentais para o aprendizado das crianças. Os momentos de “brincadeira livre”, sem direcionamento pedagógico, contemplam as maiores possibilidades de criatividade e faz de conta. As crianças criam durante a brincadeira, pois qualquer objeto vira brinquedo, que abre caminhos para diversas possibilidades de diversão. Desse modo, o objetivo geral do trabalho é investigar o desenvolvimento da criança a partir do jogo do faz de conta, proposto por Vygotsky. Este estudo é necessário e se atrela à teoria de Vygotsky, pois ele afirma que o faz de conta possibilita a imaginação e a criatividade e cria a Zona de Desenvolvimento Proximal na criança, que é o caminho entre o que a criança realiza com ajuda e o que ela consegue realizar sozinha. Tudo isso, é produto para a aprendizagem e o desenvolvimento do indivíduo. Assim, a imaginação, a criação e a fantasia se concretizam a partir do contexto social e das interações entre os indivíduos, segundo Vygotsky. A partir do faz de conta é possível a abertura para diversas possibilidades de aprendizado e de desenvolvimento para as crianças e, se existe troca de experiências e contextos, tudo é facilitado. No estudo foi realizada uma pesquisa qualitativa exploratória descritiva, que priorizou os dados a partir de observações participantes, registradas em diário de campo. O estudo ocorreu em um CMEI da periferia de Curitiba, com uma turma de maternal na faixa etária entre 1,5 e 2,5 anos, totalizando 25 crianças. Foram levantadas categorias que culminaram com respostas ao objetivo do trabalho, pois focaram nas diferentes maneiras que as crianças brincam, imaginam, fazem de conta, se colocam na Zona de Desenvolvimento Proximal e abrem caminhos para a aprendizagem e o desenvolvimento. O estudo enfim, conseguiu levantar diversas maneiras que as crianças brincam e interagem entre os pares, e, com isso, aprendem e se desenvolvem, mesmo que seja em momentos nos quais não exista direcionamento pedagógico para a brincadeira, o que acontece na maioria dos casos.

Palavras-Chave: brincadeira, crianças, faz de conta.

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	8
1.1. OBJETIVO GERAL.....	9
1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
1.3. JUSTIFICATIVA.....	10
2. O JOGO DO FAZ DE CONTA NOS PRIMEIROS ANOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	11
2.1. CAPÍTULO 1 – O JOGO DO FAZ DE CONTA NO MATERNAL .....	11
2.2. CAPÍTULO 2 - A ZONA DE DESENVOLVIMENTO PROXIMAL E O JOGO DO FAZ DE CONTA.....	15
2.3. CAPÍTULO 3 – O DEBATE EM TORNO DO JOGO DO FAZ DE CONTA NA LITERATURA CIENTÍFICA CONTEMPORÂNEA.....	17
3. METODOLOGIA.....	20
3.1. TIPOS DE PESQUISA.....	20
3.2. CONTEXTO DE ESTUDO .....	21
3.3. PARTICIPANTES .....	22
3.4. INSTRUMENTO E PROCEDIMENTO DE COLETA DE DADOS.....	24
3.5. PROCEDIMENTO DE ANÁLISE DE DADOS.....	26
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES .....	26
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	29
6. REFERÊNCIAS.....	31

## 1. INTRODUÇÃO

O presente estudo visa a investigar o desenvolvimento da criança a partir do jogo de faz de conta na perspectiva de Vygotsky.

Antes de abordar as relações que Vygotsky apresenta sobre a brincadeira e a infância, é preciso contextualizar a educação infantil brasileira. Assim, segundo a LDB 9394/96, todo indivíduo entre os 4 e 17 anos tem direito ao acesso e à permanência na escola, que deve ter oferta gratuita e permanência obrigatória.

Nesse sentido, ao falar especificamente sobre a educação infantil, ela é ofertada na rede pública até os 5 anos de idade. Nessa fase, a criança passa por uma plena aprendizagem, principalmente no que diz respeito à autonomia, identidade e convívio com os pares.

Ao pensar nesse contexto, em Brasil (2010), fica explícito como essa fase é estritamente importante e necessária para a educação brasileira, pois é a partir dela que a criança amplia o acesso aos conhecimentos e as diferentes linguagens, assim como possui um espaço para a brincadeira, a convivência e a interação com os pares de mesma faixa etária.

Com isso, é possível afirmar que a Educação Infantil no Brasil é um espaço para amplas e diversas aprendizagens, que irão possibilitar ao indivíduo uma formação inicial mais completa, pois além das aprendizagens acerca das linguagens oral e escrita, é nesse período que o brincar e a brincadeira são mais explorados e desenvolvidos.

É preciso ressaltar, que parte da educação infantil, ou seja, a partir dos 4 anos, a criança tem a obrigatoriedade de frequentar a escola, de acordo com a LDB 9394/96. Essa obrigatoriedade é de extrema importância, pois a criança precisa passar pela fase pré-escolar, ou seja, período anterior ao do ensino fundamental, para ampliar o convívio com outras crianças, além do fato de ter possibilidades de explorar diversas formas de brincadeiras.

Nesse sentido, os estudos propostos por Vygotsky evidenciam que a interação entre os indivíduos, e entre eles com o meio é fundamental para o desenvolvimento de diversas funções superiores no ser humano.

Segundo Vygotsky apud Oliveira (2004), o homem precisa da interação social e cultural com outros indivíduos para aprender e se desenvolver. Ao pensar na



criança, dentro do ambiente escolar, essa situação se torna mais fácil através da brincadeira, pois é por ela que as crianças se aproximam e interagem, visando a realização da criação e da imaginação.

Dessa forma,

A criança constrói assim conhecimentos conforme estabelece relações que organizam e explicam o mundo. Isso envolve assimilar aspectos dessa realidade, apropriando-se de significados sobre a mesma, através de processos ativos de interação com outras pessoas e objetos modificando ao mesmo tempo sua forma de agir, pensar e sentir (OLIVEIRA, 1992, p.51)

Nesse sentido, este estudo visa a investigar o desenvolvimento da criança a partir do jogo de faz de conta, na perspectiva de Vygotsky. Assim, Vygotsky (1991), ao falar do desenvolvimento infantil atrelado à brincadeira e ao brinquedo, expôs que quando a criança se utiliza do brinquedo para criar uma brincadeira, ou um mundo imaginário, ela se coloca na zona de desenvolvimento proximal, que se caracteriza pelo caminho entre o que a criança não sabe realizar e o que ela consegue realizar sozinha. Nesse sentido, o autor explora que, quando a criança brinca e se utiliza de objetos para aflorar essa imaginação, ela se desenvolve, pois perpassa caminhos de aprendizagem que não havia encontrado anteriormente.

Na sequencia serão apresentados os objetivos do presente estudo.

### 1.1. OBJETIVO GERAL

Investigar o desenvolvimento da criança a partir do jogo do faz de conta, proposto por Vygotsky.

### 1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar como se evidencia o jogo do faz de conta com foco específico no maternal;
- Compreender o conceito do jogo de faz de conta e suas relações com a zona de desenvolvimento proximal no sócio-interacionismo;

- Reconhecer a literatura científica contemporânea sobre o jogo do faz de conta, na perspectiva de Vygotsky.

### 1.3. JUSTIFICATIVA

Ao justificar o presente estudo, é necessário reforçar que ele visa a investigar o desenvolvimento da criança a partir do jogo de faz de conta, na perspectiva de Vygotsky. Nesse contexto, ao estudar as brincadeiras e a construção do mundo da imaginação, através da criatividade e do faz de conta, é possível analisar maneiras e métodos de se trabalhar diferentes assuntos e critérios inerentes a cada faixa etária, aliados ao lúdico, visando uma melhor aprendizagem e um desenvolvimento mais significativo e coeso para essa criança.

Assim, Queiroz, Maciel e Branco (2006), colocam o faz de conta como uma atividade que promove o desenvolvimento da criança, através do pensamento. Para eles, é através da brincadeira que é possível desenvolver o faz de conta, o que caracteriza de forma importante a interação e a comunicação entre as crianças.

Segundo Vygotsky apud Oliveira (2004), a brincadeira do faz de conta é algo extremamente necessário para a criança se colocar na zona de desenvolvimento proximal, que se caracteriza no caminho entre o que o indivíduo realiza com ajuda, e o que ele conseguirá realizar sozinho, posteriormente. Nesse sentido, estudar todo esse processo de imaginação infantil, é indispensável para compreender a aprendizagem e o desenvolvimento da criança.

É preciso um estudo mais sistematizado e específico sobre essa relação entre o brincar de faz de conta e o desenvolvimento da criança, durante esse período. Tudo isso, se torna necessário para que o professor ou o pesquisador dessa faixa etária consiga estabelecer uma linha de trabalho que possibilite aliar com clareza e eficácia o lúdico e a criatividade, através da imaginação, com todos os critérios e conceitos pedagógicos necessários a serem trabalhados nessa faixa etária.

## 2. O JOGO DO FAZ DE CONTA NOS PRIMEIROS ANOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

### 2.1. CAPÍTULO 1 – O JOGO DO FAZ DE CONTA NO MATERNAL

Ao observar uma turma de maternal I, com faixa etária entre 1,5 e 2,5 anos, durante um período de 6 meses, ficou perceptível as formas e os modos pelos quais as crianças brincam, e realizam a criatividade e a imaginação para concretizar essa brincadeira.

Assim,

[...]a professora R. espalhou pelo tapete vários objetos recicláveis, tais como potes de shampoo vazio, potes de creme vazios, entre outros. Nesse momento, foi possível verificar a atividade de faz de conta, no qual a imaginação vai além da relação objeto/significado, para a criança. Foi interessante verificar como elas brincam e se divertem com objetos que não são os brinquedos prontos e acabados. (DIÁRIO DE CAMPO DA PESQUISADORA, 2016, p.14)

A partir do que foi apresentado acima, de acordo com as vivências e experiências obtidas nas observações em sala, faz-se necessário a citação abaixo:

[...] Aos 2, 3 anos, há um aumento da capacidade simbólica, que vai ter um papel extremamente importante na aquisição da linguagem, na capacidade de perceber o outro, de colocar-se no papel deste outro, real ou imaginário (“eu sou o papai”, “um bombeiro” ou um “policia”). A criança mostra-se também capaz de perceber e complementar o papel do outro que, durante o jogo, se declara “mamãe”, “filhinha”, ou “alguém que usa o telefone para chamar os bombeiros”. Isso evidencia sua maior capacidade de entender as intenções do outro a partir de poucos indícios e em coordenar seus comportamentos e intenções com as dele. (OLIVEIRA, 1992, p.43)

Nessa perspectiva, é possível afirmar que a criança quando brinca, apresenta muitas descobertas e significados. Assim, ao brincar e criar, através da imaginação, a criança realiza o faz de conta, pois desenvolve o próprio pensamento, que perpassa o que é concreto, de modo que absorve as abstrações, e, assim, cria possibilidades de levar a imaginação a caminhos que vão além do real e aguça a criatividade espontânea própria.

Por diversos momentos, durante a observação da pesquisadora, as crianças criavam papéis imaginários para desenvolver a brincadeira, como quando uma aluna falou “Sou uma princesa, olha o meu vestido”, fazendo referência ao tecido que havia enrolado no corpo. Tudo isso é possível, pois, segundo alguns autores, o jogo de faz de conta encaminha o sujeito ao pensamento flexibilizado, de modo que abre infinitas e diversas possibilidades para a mente e a imaginação da criança, que vão muito além do significado da brincadeira.

Alves, Dias e Sobral (2007), evidenciam que o jogo do faz de conta possibilita amplas possibilidades para a criança, de modo que, a partir dessa prática, se evidencia um desenvolvimento da aprendizagem e do pensamento da criança, com significado e importância para o crescimento dela.

Em alguns momentos, era interessante observar como as crianças conseguiam brincar e criar significado naquela brincadeira, até com objetos que não possuíam nenhum tipo de representação, como quando a professora espalhava vários objetos recicláveis, tais como potes de shampoo vazio, potes de creme vazios, entre outros.

Nesse momento, a atividade de faz de conta realmente acontecia, pois eles conseguiam transformar aqueles objetos em algo significativo dentro da brincadeira, como uma mamadeira para o bebê, por exemplo. É possível afirmar, que nestes momentos, a imaginação vai muito além da relação objeto/significado, para a criança, pois, elas brincam e se divertem com objetos que não são os brinquedos prontos e acabados.

Ao falar sobre a transformação do objeto real realizada pela criança, contudo, em um brinquedo com significado diferente daquilo que o representa, para o jogo da faz-de-conta, Leontiev (2001) afirma que a própria intenção de iniciar a brincadeira, atrelada à necessidade de transformar o objeto com o significado diferente, naquilo que se deseja brincar, caracteriza a brincadeira imaginativa, ou seja, o jogo do faz de conta em si.

Outra situação interessante que foi observada por diversos momentos durante a vivência no CMEI, é o fato de que as crianças, independente se eram meninos ou meninas brincavam juntos, nas diferentes brincadeiras. Para eles, não existiam brincadeiras caracterizadas pelo gênero, pois todos entravam no mundo da imaginação e da criatividade, independente de quais objetos ou contextos aquela brincadeira estava envolvida.

A partir disso, é possível afirmar que o pensamento abstrato das crianças, que levam elas a representar e raciocinar através da imaginação, ou seja, a criar possibilidades de faz de conta, é capaz de, com o passar do tempo e da maturidade delas, distinguir o que é imaginário da realidade concreta que as cerca.

É incrível e mágico o fato como as crianças transformam qualquer objeto presente no ambiente em que estão inseridos, em possíveis brinquedos que caracterizam a ação daquela brincadeira imaginativa que criou. Isso ficou muito evidente em uma situação ocorrida nesses dias de vivência, no qual, uma das professoras levou umas peças de madeira, retangulares para as crianças brincarem.

De princípio, elas tiveram a ideia de montar casinhas, empilhar as peças ou somente segurar. Na sequência, dois alunos pegaram as peças nas mãos e começaram a digitar na peça, fazendo de conta que eram celulares, depois colocaram no ouvido, e começaram a conversar entre si, com as peças no ouvido. Quando algumas professoras foram brincar junto e começaram a se comunicar junto com eles, pelos telefones imaginários, as crianças retrataram perfeitamente uma situação cotidiana, no qual vivem em um mundo repleto de tecnologia.

Esse acontecimento evidencia o que Queiroz, Maciel e Branco (2006) afirmam, pois, para eles, a brincadeira do faz de conta, pode ser influenciada pela cultura que a criança está inserida. Assim, em um mundo tecnológico e conectado, as crianças convivem de modo natural e espontâneo diariamente com essa tecnologia, o que possibilita essa criação de uma brincadeira a partir do que vivenciam com os adultos ao entorno delas.

Da mesma forma, Vygotsky (1991) enfatiza que ao brincar, utilizando o brinquedo, a criança satisfaz certas necessidades da brincadeira, e é a partir desse brinquedo ou objeto que é possível criar uma situação imaginária. O autor exalta que, neste contexto, o brinquedo possui enorme influência no desenvolvimento da criança, pois possibilita, assim, situações de faz de conta. Por fim, Vygotsky ressalta que, quando a criança brinca, ela está utilizando a imaginação, através da ação, ali representada.

[...] No brinquedo, o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das ideias e não das coisas: um pedaço de madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo. [...]

O brinquedo fornece um estágio de transição nessa direção sempre que um objeto (um cabo de vassoura, por exemplo) torna-se um pivô dessa separação (no caso, a separação entre o significado "cavalo" de um cavalo real) . [...] (VYGOTSKI, 1991, p.65)

O interessante, durante as vivências e observações da pesquisadora, foi a relação que se estabeleceu entre as crianças. Pois, muitas no início, não interagiam com os demais, o que pode ser explicado pela não aquisição da linguagem oral. Entretanto, com o passar do tempo, através das construções de brincadeiras, muitas vezes, pautadas no faz de conta, ocorria naturalmente uma aproximação entre todas, desenvolvendo uma interação natural e saudável entre os pares.

Assim, para Vygotsky apud Oliveira (2004), a ideia de aprendizagem dos indivíduos está intimamente relacionada à interação social. Como o foco do presente estudo é investigar o desenvolvimento das crianças através do jogo do faz de conta, proposto por Vygotsky, pode-se afirmar que, como a aprendizagem gera desenvolvimento, quando as crianças interagem entre si, principalmente ao brincar, criar e imaginar, elas estão se desenvolvendo através disso tudo. Com isso “ [...] o desenvolvimento individual se dá num ambiente social determinado e a relação com o outro, nas diversas esferas e níveis da atividade humana[...]” (OLIVEIRA, 2004, p.60)

Após concluídas as vivências com a turma do maternal I, ficou evidente que as crianças, independente da idade, situação econômica, ou qualquer outro fator determinante que as diferenciem, imaginam e criam situações de brincadeiras, da mesma forma e com os mesmos princípios que os pares, de modo que brincam e aprendem muito com eles, nessa interação.

A partir disso tudo que foi disposto, é preciso que a criança seja incentivada a brincar e a praticar as atividades lúdicas com liberdade e autonomia, que a levem a imaginar, criar, interagir, representar, aprender e se desenvolver. Pois ao entrar nesse mundo mágico da imaginação e da fantasia, transformado em faz de conta, o pensamento dela se desenvolve, e, ao ativar a imaginação e a criatividade, ele transpassa a barreira do real, atingindo níveis de abstração e simbolismo, de modo que seja possível separar o real do abstrato e o objeto do significado.

## 2.2. CAPÍTULO 2 - A ZONA DE DESENVOLVIMENTO PROXIMAL E O JOGO DO FAZ DE CONTA

Ao contextualizar o desenvolvimento da criança com o jogo do faz de conta, é possível explorar a relação que esse quesito possui com a Zona de Desenvolvimento Proximal, proposta e explicitada por Vygotsky.

Segundo Vygotsky (1991), o aprendizado e o desenvolvimento das crianças estão interligados desde o nascimento. Com isso, é necessário estabelecer uma relação potencial entre a capacidade de aprendizado que cada indivíduo apresenta de acordo com o processo de desenvolvimento no qual possa estar inserido.

Assim, para ele, o nível de desenvolvimento real, ou Zona de Desenvolvimento Real, se caracteriza por tudo aquilo que a criança possui de capacidade mental para realizar atividades sozinha. Desse modo, o Nível de Desenvolvimento Real se caracteriza por todas as funções psicológicas que já estão prontas no indivíduo.

Já o Nível de Desenvolvimento Potencial, segundo o autor, se caracteriza por tudo aquilo que o indivíduo não consegue realizar sem ajuda de pessoas que já detenham essa habilidade.

Assim, a Zona de Desenvolvimento Proximal, se caracteriza essencialmente pelas funções psicológicas que precisam ser amadurecidas, ou mesmo, que estão em processo de maturação. Dessa forma, dentro dessa zona de desenvolvimento, o indivíduo precisa de ajuda para concluir o que lhe é proposto, pois essa função ainda está em processo de amadurecimento e desenvolvimento mental.

Quando se demonstrou que a capacidade de crianças com iguais níveis de desenvolvimento mental, para aprender sob a orientação de um professor, variava enormemente, tornou-se evidente que aquelas crianças não tinham a mesma idade mental e que o curso subsequente de seu aprendizado seria, obviamente, diferente. Essa diferença [...] é o que nós chamamos a zona de desenvolvimento proximal. Ela é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (VYGOTSKY, 1991,p.58)

A partir do que foi descrito por Vygotsky sobre as diferenças existentes entre o Nível de Desenvolvimento Potencial e Real, e visando explicitar melhor a Zona de Desenvolvimento Proximal, fica claro que

[...]a zona de desenvolvimento proximal permite-nos delinear o futuro imediato da criança e seu estado dinâmico de desenvolvimento, propiciando o acesso não somente ao que já foi atingido através do desenvolvimento, como também aquilo que está em processo de maturação. [...] O estado de desenvolvimento mental de uma criança só pode ser determinado se forem revelados os seus dois níveis: o nível de desenvolvimento real e a zona de desenvolvimento proximal. (VYGOTSKY, 1991,p.58)

Ao pensar, contudo, no jogo do faz de conta, objeto de estudo deste trabalho, Vygotsky expõe que o processo de imitação é algo pertencente à Zona de Desenvolvimento Proximal, pois quando o indivíduo consegue imitar algo que lhe é proposto, com ajuda de outra pessoa, realiza a função proposta a ele.

Dessa forma, conseqüentemente, em uma próxima oportunidade, pode ser que já não precise se utilizar da imitação para concluir tal tarefa, pois já conseguiu internalizar o processo anteriormente.

Ao seguir esse raciocínio, no jogo do faz de conta, as crianças muitas vezes se utilizam da imitação de situações que vivenciaram na sociedade, na escola, na família, ou em qualquer outro ambiente e a reproduzem na brincadeira.

É possível concluir, que através da brincadeira, utilizando-se da imitação, a criança aprende e se desenvolve, de modo que essa atua na Zona de Desenvolvimento Proximal da criança, e, através da brincadeira, ela internaliza os processos e as interações humanas cotidianas, os compreende enquanto indivíduo, aprende e se desenvolve.

Nesse sentido, Vygotsky apud Oliveira (2004) expõe que a Zona de Desenvolvimento Proximal é caracterizada pelo caminho entre o que o indivíduo não consegue realizar sozinho e o que já realiza com ajuda. A partir disso, é possível afirmar que o brincar e a brincadeira, através do jogo do faz de conta, exploram com maestria a Zona de Desenvolvimento Proximal.

Ao realizar um estudo sobre as teorias de Vygotsky, e sobre os postulados que ele realizou referente à Zona de Desenvolvimento Proximal que a criança participa em determinada fase da vida, é possível afirmar, de acordo com Fino (2001),



que o autor supracitado, expõe que quando a criança está nessa transição entre o que não sabe realizar sozinha e o que consegue fazer sem ajuda, pode-se verificar o desenvolvimento dela, e, ao mesmo tempo vislumbrar o futuro ao qual ela frequentará, quanto à aprendizagem e os caminhos que poderá percorrer.

Fino (2001), afirma que a aprendizagem e o conhecimento são atrelados ao contexto social. A partir disso tudo que ficou exposto por ele, o autor expõe que Vygotsky explicitou que cada indivíduo, contudo, aprende de acordo com o meio social no qual está inserido, o que caracteriza uma aprendizagem extremamente dependente da vida em sociedade.

A partir disso tudo, é possível acrescentar que ao viver em sociedade, a criança está exposta aos acontecimentos do mundo que a cerca, e, na brincadeira infantil, através da imaginação e da imitação, ela representa esse mundo. Desse modo, segundo Leontiev (2001), a brincadeira infantil é essencialmente humana, pois é aquilo que a criança demonstra sobre o que entende do mundo.

Assim, Rolim, Guerra e Tassigny (2008), expõem que o brinquedo, objeto que muitas vezes propõe a brincadeira, cria a Zona de Desenvolvimento Proximal, pois ao brincar a criança está sempre em transformação e aprendizado. Com isso, ao brincar, imaginar, fantasiar, criar, propor o faz de conta, a criança sempre vai além daquilo que está acostumada, pois o processo criativo lhe permite sonhar e imaginar amplas possibilidades de continuação dessa brincadeira. Enfim, a brincadeira do faz de conta é inerente à Zona de Desenvolvimento Proximal da criança, pois amplia as possibilidades de realidade e contextos sociais no qual ela está inserida.

Nesse sentido, ao relacionar a brincadeira infantil à Zona de Desenvolvimento Proximal, proposta por Vygotsky, é possível afirmar, que segundo Vygotsky apud Fino (2001) a interação social é um das funções necessárias para a aprendizagem humana, que se transforma em desenvolvimento, e, como muito da brincadeira infantil parte do processo da representação da realidade, as possibilidades da criança ampliar e enriquecer o aprendizado sobre o contexto social aumentam durante a brincadeira.

### 2.3. CAPÍTULO 3 – O DEBATE EM TORNO DO JOGO DO FAZ DE CONTA NA LITERATURA CIENTÍFICA CONTEMPORÂNEA

É possível apresentar muitas discussões e opiniões de vários autores que colaboram com as teorias de Vygotsky a respeito do jogo do faz de conta.

Nesse contexto, ao fazer um comparativo entre o que vários autores apresentaram sobre o pensamento de Vygotsky com relação ao desenvolvimento da criança a partir do jogo do faz de conta, se faz necessário uma breve introdução a respeito da criatividade, que é uma das funções psicológicas indispensáveis para o jogo do faz de conta.

Desse modo, ao resgatar o conceito de imaginação e criatividade, é possível explicitar que

[...] Os jogos geralmente são apenas reflexos daquilo que a criança viu e ouviu dos mais velhos, no entanto, esses elementos de experiência alheia nunca se reproduzem na brincadeira do mesmo modo como na realidade se apresentam. Os jogos da criança não são uma simples recordação de experiências vividas, mas uma elaboração criativa dessas experiências, combinando-as e construindo novas realidades segundo seus interesses e necessidades. A vontade das crianças de fantasiar as coisas é resultado da sua atividade imaginativa, tal como acontece na sua atividade lúdica. (VIGOTSKI, 2014, p.6)

Para Vygotsky (2014), contudo, para ser possível criar, imaginar, fantasiar, o indivíduo necessita ter algum lugar para extrair tal conteúdo, e esse lugar se materializa na realidade concreta, ou seja, no mundo real. Nesse sentido, o autor estabelece a relação de que, para que um indivíduo tenha um repertório imaginativo e criativo vasto, é necessário, antes de tudo, que ele possua e viva muitas situações diversificadas, com riqueza de detalhes e circunstâncias, pois só a partir dessa realidade que poderá desenvolver imaginação e criatividade.

Ao analisar esses pressupostos, fica nítida a relação estabelecida com a brincadeira do faz de conta infantil, pois, de mesmo modo a criança necessita vivenciar as situações cotidianas para estabelecer o processo imitativo e fantasioso pelo qual a brincadeira lhe permite percorrer, e isso, por sinal, é algo mágico e muito singular para a infância.

Para Vygotsky (2014), há também a imaginação que o indivíduo cria a partir de algo que nunca viveu, porém vislumbra viver um dia. Esse processo criativo

permite amplas experiências para o ser humano, pois quando se imagina algo que não existe concretamente, pode-se ir além de certas barreiras e criar um mundo próprio que percorre tudo o que a criatividade permitir.

Isso tudo apresentado acima, quando pensado a partir do jogo do faz de conta, permite que a criança crie e sonhe sem barreiras ou situações que as inibam. Nesse sentido, quando se brinca, é possível aprender com aquilo que se cria e vislumbrar novas experiências e perspectivas na vida, que muitas vezes não foram possíveis de vivenciar na realidade. Imaginar e fantasiar a partir de projeções que criam experiências levam a criança a um processo de aprendizado e desenvolvimento muito rico, segundo Vygotsky.

Assim, Mozzer e Borges (2008) afirmaram que a criatividade se baseia principalmente no mistério e na magia que se desenvolve no intelecto humano. Ao partir desse princípio, as autoras afirmam que a criatividade se forma a partir do contexto social no qual o indivíduo está inserido, o que a torna um complexo processo na mente humana.

Nesse mesmo sentido, as autoras expõem que o processo criativo, que está presente em todas as mentes humanas, é o ponto fundamental que traz sentido para a existência de cada pessoa, pois é a partir da criatividade que muitos processos psicológicos se desenvolvem.

Ao fazer uma ligação entre a criatividade e o jogo do faz de conta, passando pela imaginação infantil, para posteriormente acabar em brincadeira, é possível afirmar que, segundo as autoras, existe uma via de mão dupla entre a brincadeira e a criatividade, pois o brincar possibilita a construção desse processo criativo e imaginativo que reforçam o faz de conta infantil.

Vygotsky apud Rolim, Guerra e Tassigny (2008) expõe que toda brincadeira, abre possibilidades de um mundo ilusório e imaginário, através da criatividade e da fantasia.

A brincadeira, contudo, segundo Rolim, Guerra e Tassigny (2008), por si só ativa a criatividade da criança, seja pela utilização do brinquedo pronto ou acabado ou pela exploração de objetos e contextos que vão além daquilo que já está ali disposto para a criança, amplificando e facilitando o desenvolvimento do jogo do faz de conta, que resultam no aprendizado e no desenvolvimento delas.

O brincar relaciona-se ainda com a aprendizagem. Brincar é aprender; na brincadeira reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem. (ROLIM; GUERRA; TASSIGNY, 2008, p. 177).

De mesmo modo, Mozzer e Borges (2008) explicitaram que todo o processo criativo que é desenvolvido no indivíduo desde a mais tenra idade pressupõe o contexto social no qual a pessoa está inserida, pois tudo o que pode ser imaginado e construído dentro da mente humana, perpassa pela lembrança de tudo o que foi vivido, observado, aprendido, ouvido.

### **3. METODOLOGIA**

#### **3.1. TIPOS DE PESQUISA**

Este estudo apresenta-se como uma pesquisa qualitativa exploratória descritiva, que se caracteriza

[...]como aquela que privilegia a análise de microprocessos, através do estudo das ações sociais individuais e grupais, realizando um exame intensivo dos dados, e caracterizada pela heterodoxia no momento da análise. Enfatiza-se a necessidade do exercício da intuição e da imaginação [...], num tipo de trabalho artesanal, visto não só como condição para o aprofundamento da análise, mas também — o que é muito importante — para a liberdade do intelectual.[...] .(MARTINS, 2004, p. 289)

A pesquisa qualitativa, segundo Gerhardt e Silveira (2009) se baseia no estudo de dados não numéricos. Assim, visa produzir informações para a compreensão das relações sociais, enquanto dados de objeto e sujeito e não números prontos. Em resumo, a pesquisa qualitativa se resume em

[...] objetivação do fenômeno; hierarquização das ações de descrever, compreender, explicar; precisão das relações entre o global e o local em determinado fenômeno; observância das diferenças entre o mundo social e o mundo natural; respeito ao caráter interativo entre os objetivos buscados

pelos investigadores, suas orientações teóricas e seus dados empíricos, busca de resultados os mais fidedignos possíveis oposição ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências. (GERHARDT; SILVEIRA, 2009, p.32)

Nesse mesmo contexto, contemplando a pesquisa qualitativa, estão presentes a pesquisa exploratória e a pesquisa descritiva. Assim, Vieira (2002) expõe que a pesquisa exploratória tem a função de proporcionar compreensão sobre o problema que está sendo estudado, através da construção de ações e hipóteses que podem solucioná-lo. Já, a pesquisa descritiva necessita da coleta de dados previamente, de modo que procura entender e interpretar o que esta sendo estudado, pois expõe e descreve os dados apresentados.

Nesse sentido, é possível afirmar que a observação se faz muito importante para a realização de uma pesquisa qualitativa, pois contribuiu para a coleta de dados, com exemplos cotidianos e reais, que visaram ao melhor entendimento da brincadeira do faz-de-conta que as crianças desenvolvem, seja voluntária ou involuntariamente.

Isso tudo é possível de ser afirmado, pois na pesquisa qualitativa não se buscam números e estatísticas e sim informações e características que definem e exploram a realidade que as crianças perpassam ao brincar de faz de conta, e ao se colocar em papéis presentes dentro de uma sociedade.

### 3.2. CONTEXTO DE ESTUDO

O presente estudo irá se basear nas observações ocorridas em um CMEI (Centro Municipal de Educação Infantil), da periferia do município de Curitiba, no período de 6 meses, distribuídos em 23 observações, totalizando 120 horas e registradas em diário de campo.

A escolha do CMEI para a coleta de dados foi realizada por conveniência, pois foi o local no qual ocorreu o estágio obrigatório que a pesquisadora participou e se localiza próximo à residência da pesquisadora, o que facilitou o desenvolvimento da observação e da pesquisa.

Ao contextualizar o campo no qual foi realizada a pesquisa, pode-se afirmar que o CMEI possui uma boa estrutura interna, pois conta com amplo refeitório,

cozinha para preparo de alimentos, parque infantil com cancha de areia e um amplo pátio externo anexado.

Conta também com amplas salas de aulas, sendo as salas do berçário e do maternal I e II com banheiro anexo a elas, além de solário, de mesmo modo, dentro do berçário possui um lactário. O CMEI conta ainda com secretaria, cozinha e lavanderia, para uso dos professores, sala dos professores e sala da direção.

Ao pensar na quantidade de CMEI's espalhados por Curitiba, segundo informações recolhidas no site da Secretaria Municipal da Educação da Prefeitura de Curitiba, é possível afirmar que a cidade, no ano de 2018, conta com aproximadamente 337 Centros Municipais de Educação Infantil, divididos em 9 regiões espalhadas pela cidade.

### 3.3. PARTICIPANTES

Os participantes do presente estudo são 25 crianças da faixa etária entre 1,5 e 2,5 anos, situados em uma turma bem heterogênea, sendo 11 meninos e 14 meninas, presentes na educação infantil no maternal I.

Percebeu-se, durante as observações, que algumas das crianças ainda não se utilizavam da oralidade para se expressarem e se comunicarem, e, em muitos momentos utilizavam o choro e os gestos para tais atitudes. Do mesmo modo, entretanto, muitas crianças falavam, cantavam e se expressavam oralmente com extrema facilidade, pois percebiam que a fala é a maneira mais fácil de resolver qualquer necessidade que se apresente.

Elas se apresentaram muito alegres e participativas, demonstraram frequentemente muita atenção às atividades que eram propostas e as desempenhavam com muita vontade. Amavam os momentos de história e as rodas de música, nos quais participavam com bastante entusiasmo.

Durante muitos momentos, realizavam o jogo do faz de conta, com qualquer objeto que encontravam pela sala, sem a necessidade de ser um brinquedo com significado, pronto e acabado para criarem e imaginarem, isto tudo era possível, pois as professoras sempre proporcionavam cantos pedagógicos com tecidos, madeiras, blocos de encaixe e potes recicláveis, que ampliavam a imaginação, pois saía do brinquedo pronto.

Muitas vezes, o ambiente no qual estavam inseridas já proporcionava esse constante jogo do faz de conta, pois, em muitos momentos, ao brincarem no pátio, no solário e no parque, se utilizavam do espaço para criarem a brincadeira e se envolverem no mundo da imaginação.

Para Vygotsky apud Pino (2010), o meio, seja ele enquanto espaço, ambiente social, familiar, humano, tem importância fundamental e influencia o desenvolvimento das funções psicológicas superiores de cada indivíduo. Em resumo, todo o meio no qual a criança está inserida se faz necessário e presente no desenvolvimento dela.

Isso tudo fica possível de ser verificado em uma situação que ocorreu em um dos dias de observação, no qual as professoras levaram as crianças para o pátio externo, e espalharam tecidos pelo chão. Como as crianças tinham um espaço bem amplo para correr, brincar, criar e imaginar, elas dispuseram brincadeiras diversas por esse espaço. Muitas afirmavam ser um castelo, utilizando as grades do pátio como janelas e torres. Outras fingiam ser um espaço onde se estende roupas, no qual pegavam os tecidos e os pendurava na grade, entre outras situações. É possível perceber como elas utilizaram o meio para reproduzir situações cotidianas, e, em outros momentos criar um mundo de fantasia. Isso tudo contribui grandemente para o desenvolvimento delas.

Nesse contexto, Queiroz, Maciel e Branco (2006), afirmaram que “[...] A brincadeira e o jogo de faz de conta seriam considerados como espaços de construção de conhecimentos pelas crianças, na medida em que os significados que ali transitam são apropriados por elas de forma específica.” (p.171). Desse modo, fica explícito como os momentos de brincadeira e do lúdico das crianças devem ser valorizados pelos adultos, pois são momentos propícios para o aprendizado.

A partir desses relatos, que foram verificados com uma turma de maternal I, foi possível verificar as diversas possibilidades de brincadeiras que as crianças representam, ao criar, imaginar, representar, inverter e criar papéis, em resumo, ao jogar o faz de conta.

Assim, segundo Vygotsky,

[...]A ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas - tudo aparece no brinquedo, que se constitui, assim, no mais alto

nível de desenvolvimento pré-escolar. A criança desenvolve-se, essencialmente, através da atividade de brinquedo. Somente neste sentido o brinquedo pode ser considerado uma atividade condutora que determina o desenvolvimento da criança. (VYGOTSKY, 1991, p.69)

Após uma análise detalhada e bem explorada acerca das diversas formas que as crianças encontram para brincar, seja com brinquedos já prontos, que representam concretamente o que desejam, ou com simples gravetos que encontram no parque, que se tornam varinhas mágicas ou qualquer outra coisa que a imaginação poder inventar, serão explorados estudos sobre a brincadeira infantil, e esses, serão utilizados para complementar os estudos de Vygotsky, visando explicar o desenvolvimento das crianças no contexto da brincadeira do faz de conta.

#### 3.4. INSTRUMENTO E PROCEDIMENTO DE COLETA DE DADOS

O instrumento utilizado para a coleta de dados da pesquisa foi a observação de campo, registrada em diário de campo pela pesquisadora. Assim, ao falar especificamente sobre os diários de campo, se faz necessário apontar a função e a importância que ele apresenta na pesquisa qualitativa em questão. Assim,

O diário de pesquisa é uma tecnologia na pesquisa qualitativa [...], cuja finalidade se mostra não apenas o registro das estratégias metodológicas [...], mas também se constitui em um modo de compreender o objeto de estudo em suas múltiplas dimensões. [...] Evidenciou-se que o diário de pesquisa é uma importante tecnologia de registro e memória dos acontecimentos e da riqueza da pesquisa, tomando forma à medida que esta é realizada. Ele demonstra, por meio de uma descrição meticulosa, o “estado da arte” em que a pesquisa se encontra, tornando-se o seu “retrato”, ou seja, expressa os caminhos percorridos na pesquisa desde o desenho inicial até a finalização. O diário de pesquisa também é utilizado como material pedagógico, cujo potencial é explorado na formação permanente em pesquisa. Auxilia os alunos a refletirem sobre questões vivenciadas na prática de pesquisa. [...]. (ARAÚJO, 2013, P.1)

Desde o primeiro dia de observação, houve uma boa recepção da equipe pedagógica em relação à pesquisadora. Foi bem recebida pela pedagoga, já na



entrada do CMEI, encaminhada à sala do maternal e, ao chegar ao local de observação, as professoras da sala a receberam muito bem.

Durante todo o período, a pesquisadora sempre teve liberdade para observar e participar das atividades pedagógicas e lúdicas que as crianças desenvolviam diariamente.

Ao falar da recepção das crianças, desde o primeiro dia, apesar do estranhamento de uma pessoa diferente na sala, elas foram bem receptivas e carinhosas, e esse vínculo afetivo com as crianças foi aumentando com o passar dos dias, o que com o tempo as fez considerar a pesquisadora como a quarta professora da sala, de modo que a respeitavam e atendiam às suas orientações.

Assim, quando eu cheguei, as crianças ficaram bem surpresas com a minha presença, pois eu era uma pessoa nova que elas não conheciam, entretanto, algumas já vieram me dar oi e começaram a se aproximar de mim[...]

[...] fazia uns 10 minutos que já estava na sala e a H. pegou na minha mão para ir junto comigo para o refeitório. (DIÁRIO DE CAMPO DA PESQUISADORA, 2016, p.6)

Nesse sentido, o período de observação ocorreu durante 23 dias que totalizaram 92 horas de observação. Dessa forma, a coleta de dados foi feita a partir da observação participante, na qual a pesquisadora realizou o estágio obrigatório da graduação na sala do maternal e junto com as observações brincava, interagia e cuidava das crianças.

Assim, a observação participante se caracteriza, segundo Minayo, Deslandes e Gomes (2012) como algo de extrema importância na coleta de dados para a pesquisa qualitativa. Dessa forma, para os autores, quando se atua na observação, é possível exprimir com mais clareza e fidedignidade o que ocorreu no espaço e período observado, o que torna a pesquisa mais próxima da realidade daquele contexto.

Nesse sentido, os autores definem a observação participante como a situação na qual o pesquisador age e vivencia o contexto que está estudando ou pesquisando, de modo que participa das ações ali ocorridas e pode obter experiências práticas do que está observando.

Assim como participa de tudo o que ocorre, em alguns momentos pode ser responsável por modificar situações ocorridas, pois a atuação do pesquisador interfere diretamente no desenvolvimento do contexto de estudo.

### 3.5. PROCEDIMENTO DE ANÁLISE DE DADOS

A análise de conteúdo do material coletado conduziu ao estabelecimento de categorias. Primeiramente foram realizadas várias leituras de todo o material coletado em 23 dias de observação em campo, que envolveram os espaços da sala de aula, do parque, pátio e refeitório da escola. Levantaram-se todos os aspectos relacionados ao objetivo da investigação, culminando na elaboração de uma extensa lista de aspectos relevantes.

As categorias surgiram a partir da similaridade, frequência e relevância, encontradas por meio da leitura da lista elaborada. Desse modo, elas foram submetidas a um juiz, definidas com base nos dados de campo e discutidas a partir da literatura pertinente, conforme Minayo (2012), que afirma que quando se analisa os dados, é possível descobrir e redescobrir situações, objetos, momentos e contextos, que trazem ao pesquisador uma interpretação daquele dado, de forma prática e real, muito além da teoria ali imposta.

## 4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

As categorias encontradas na análise do material foram: momentos de brincadeiras livres com brinquedos prontos, e momentos de brincadeiras livres sem brinquedos prontos, os quais envolveram: brincadeiras com tecidos; brincadeiras com objetos recicláveis; brincadeiras com bambolês e caixas de papelão; brincadeiras com tecidos, bolsas e chapéus; brincadeiras com fantasias; brincadeiras com motocas no solário; brincadeiras com peças de madeira.

Os momentos de brincadeiras ‘livres’ com brinquedos prontos, foram períodos nos quais as professoras espalharam no tapete brinquedos tais como carrinhos e bonecas para as crianças brincarem enquanto aguardavam, principalmente, os horários de refeição. Nesses momentos, foi possível verificar as crianças levando as

bonecas para passear, fazendo de conta que dirigiam os carros. Foi observado também algumas crianças cantando cantigas de ninar (“nana neném”) para as bonecas dormirem. Foram momentos de imitação da realidade em que vivem através do faz de conta.

[...]O M. estava tão contente com a brincadeira, que teve um momento que ele pegou uma mamadeira e disse “toma mamá neném”, e depois cobriu a boneca com o pano e disse “olha, ela tá dormindo”. Uma graça!

A L., em outros momentos, também ninou a boneca para ela dormir e cantou “boi, boi, boi da cara preta, pega essa criança que tem medo de careta”. [...] o faz de conta, ficou muito perceptível nessa brincadeira. (DIÁRIO DE CAMPO DA PESQUISADORA, 2016, p.40)

Por outro lado, as crianças também manifestaram momentos de brincadeiras livres sem brinquedos prontos. Demonstraram isso a partir da brincadeira de faz de conta com tecidos de diversas espessuras, texturas, tamanhos e estampas. Essa brincadeira foi mágica para eles, pois havia tecidos que lembravam a pele de alguns animais, e eles colocavam na cabeça e falavam que eram um cachorro ou uma zebra. Também faziam de conta que os tecidos eram capas de super-heróis, vestidos de princesa, entre outros.

Em vários momentos, durante todo o período de observação, as professoras disponibilizavam para as crianças alguns objetos recicláveis, tais como potes de shampoo vazio, garrafas pet, entre outros. Nesses momentos, as crianças se sentiam extremamente felizes, era perceptível que eram os brinquedos que elas mais gostavam de brincar, pois possibilitavam que elas fizessem de conta que eram cabeleireiras, cozinheiras, construtores, etc. Isso era possível de verificar, pois algumas crianças faziam de conta que estavam lavando o cabelo das outras, dando mamadeira para o “neném”, fazendo comida para o amigo.

Houve um dia, em que as professoras disponibilizaram bambolês e caixas de papelão para as crianças brincarem, de modo que fosse feito um circuito psicomotor, visando o trabalho com a psicomotricidade corporal. O interessante foi que, após certo momento de atividade, as crianças transformaram os objetos em cenários para brincadeiras que elas desenvolveram. Alguns criaram casas e barcos com as caixas, e chamavam os amigos para entrarem juntos dentro delas. Outras crianças levaram os bambolês para passear, rodando com eles pelo caminho, etc.

Em uma brincadeira no pátio externo, com diversos tecidos, bolsas, chapéus e bonés, ficou perceptível como as crianças imitam o cotidiano no qual elas vivem, muitas pegaram os chapéus e afirmaram que iam passear. Teve uma criança que esticou um tecido na grade, fazendo alusão ao ato de estender roupa, muito provavelmente imitando atitudes vivenciadas no ambiente familiar.

Houve alguns momentos que as professoras disponibilizaram algumas fantasias prontas de princesas, palhaços, e outras para as crianças brincarem. Esses momentos eram mágicos e muito divertidos para elas, pois elas se imaginavam os personagens que estavam fantasiados.

Quando iam ao solário e brincavam com as motocas, eram momentos de muito faz de conta, pois as crianças representavam situações cotidianas de quem dirige carro e moto. “O F., por exemplo, subiu na motoca, fez o movimento de ligar o carro e disse “Tchau”, enquanto o C., fazia o barulho da moto “BRUM, BRUM”.” (DIÁRIO DE CAMPO DA PESQUISADORA, 2016, p.50)

Em um dia, a professora disponibilizou algumas peças de madeira para as crianças brincarem, a princípio, algumas crianças somente quiseram empilhar as peças. Em certo momento, dois alunos fizeram de conta que eram celulares e digitaram os números nas placas, e, após esse momento, ligaram um para o outro. Em resumo, a partir da imitação de situações cotidianas, brincaram de faz de conta.

De acordo com Craidy e Kaercher (2007), para Vygotsky, de acordo com o que está escrito no livro *Formação Social da Mente*, o faz de conta possibilita que a criança consiga separar nitidamente um objeto do significado que o carrega e transformá-lo em algo novo, pertencente à brincadeira que criou. Essa capacidade contribui, assim, para que o indivíduo dê grandes passos no desenvolvimento do próprio pensamento e comece a realizar o movimento de abstração, superando o imediatismo das situações concretas.

Ao falar da imitação propriamente dita, segundo Vygotsky, Craidy e Kaercher (2007) expõem que

Para Vygotsky a imitação é uma situação muito utilizada pelas crianças, porém não deve ser entendida como mera cópia de um modelo, mas uma reconstrução individual daquilo que é observado nos outros. Desta forma, é importante salientar que crianças também aprendem com crianças, em situações informais de aprendizado, por exemplo. É comum vermos o quanto as crianças aprendem a montar e desmontar brinquedos, ou mesmo

a andar de bicicleta ou de patins, a partir da observação de outros/as colegas. (CRAIDY; KAERCHER, 2007, p.30)

Ao pensar nas categorias encontradas, Queiroz, Maciel e Branco (2006) compreendem o faz de conta como valendo-se de representações primárias, as quais substituem o significado dos objetos para criar situações de brincadeiras, se utilizando da meta-representação, na qual atribuem característica ou adjetivo ao objeto imaginário e criam objetos imaginários, sem um objeto para o representar.

Da mesma forma, fica evidente que as crianças se utilizam da imitação para imaginar e criar situações de brincadeira através do faz de conta, representando situações cotidianas vividas e observadas.

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este estudo visou investigar o desenvolvimento da criança a partir do jogo do faz de conta, proposto por Vygotsky. Nesse sentido, a partir de uma pesquisa com observação participante, foi possível presenciar e entender um pouco melhor como as crianças brincam, interagem e, através da imaginação, imitação e criatividade, realizam o faz de conta.

Para realizar esta pesquisa, foram estabelecidos alguns critérios de análise e estudo, os quais buscaram identificar como se evidencia o jogo do faz de conta com foco específico no maternal, da mesma forma, compreender o conceito do jogo de faz de conta e suas relações com a zona de desenvolvimento proximal no sócio-interacionismo, e, conjuntamente a tudo isso, reconhecer a literatura científica contemporânea sobre o jogo do faz de conta, na perspectiva de Vygotsky.

Assim, após um período de tempo de observação, conciliado com a literatura contemporânea sobre os estudos do faz de conta, e, principalmente sobre os postulados de Vygotsky, ficou claro como os momentos de brincadeiras, muitas vezes sem direcionamento do professor, contribuem para a criança explorar o faz de conta e aprender através do que está criando e imaginando.

Pois, ao entrar no mundo da imaginação, a criança se permite experimentar diversas oportunidades de descobrimentos e fantasias, que podem estar mais ou menos atreladas à realidade concreta. Isso tudo para a criança é muito importante,

pois é nesses momentos de brincadeiras consideradas livres e sem uma atividade estruturada pelo professor, que as crianças se colocam na Zona de Desenvolvimento Proximal.

Nesse sentido, criam e desenvolvem uma brincadeira a partir das próprias percepções e vontades, de modo que buscam caminhos para se desenvolver superando os próprios limites em prol de momentos de brincadeiras coletivas e individuais, cada vez mais autônomas e prazerosas.

É possível afirmar, contudo, que muitos educadores e professores não consideram os momentos de brincadeiras, sejam elas livres ou direcionadas, como algo que possibilita amplas formas de aprendizagem e de desenvolvimento, para as crianças. Desse modo, os momentos de ócio em sala de aula, são extremamente motivadores e impulsionadores para as crianças criarem e fazerem de conta, através de objetos sem significados prontos e estabelecidos.

Nesse contexto, até que ponto a brincadeira não pode ser o ponto de partida para qualquer atividade para as crianças pequenas? Pois, ao analisar os conteúdos programáticos e as propostas curriculares, o lúdico deve sempre ser o estopim para o planejamento pedagógico na educação infantil. Desse modo, é necessário deixar as crianças brincarem, pois quando se brinca, se está imaginando, criando, reproduzindo, aprendendo e se desenvolvendo.

Deixar brincar sem direcionamento, mas com cunho pedagógico e com objetivo específico de aprendizagem, talvez seja uma tarefa mais complexa do que se pode imaginar, pois na atualidade, parece que tudo ficou chato, as crianças devem realizar as atividades regadas e sem momentos de diversão e espontaneidade. E o momento de brincadeira onde se encaixa? Talvez nas horas de ócio, sem observação e relevância para os professores. É preciso valorizar e observar as crianças brincando, pois é a partir desses momentos que se descobrem valiosas aprendizagens.

Se faz importante ressaltar, todavia, que, no contexto da educação infantil, a forma mais coerente de trabalho pedagógico que precisa ser respeitada no planejamento, diz respeito à valorização do lúdico e da brincadeira com objetivo pedagógico.

Desse modo, na construção do conhecimento com a criança, é preciso que o professor propicie atividades que partam do lúdico, do brincar e valorizem a criatividade e o imaginário da criança, pois como afirma Vygotsky, é a partir da

brincadeira que a criança entra na Zona de Desenvolvimento Proximal e abre caminhos para o desenvolvimento das atividades de modo autônomo.

Nesse sentido, é preciso que o professor observe e avalie as brincadeiras das crianças, pois nesses momentos ocorrem diversas formas de construção de conhecimento, aprendizagem e desenvolvimento. Assim, dentro do planejamento o espaço de brincadeira deve ter função e objetivo importante no cotidiano escolar, sendo valorizado como parte do processo de ensino-aprendizagem.

Assim, deve ser focado como algo livre, porém que possui sentido no contexto de aprendizagem, e não como momentos de ócio no qual se deixa as crianças largadas para passar o tempo, sem nenhum tipo de acompanhamento. O objetivo principal da educação infantil é aprender e interagir com o outro a partir do lúdico, e, quando trata esse processo todo apenas com caráter assistencialista, sem foco na aprendizagem e no desenvolvimento dessas crianças, tudo isso fica sem sentido.

O trabalho pedagógico em sala de aula com os pequenos precisa atrelar o brincar e o aprender. Assim, é preciso considerar e valorizar os pequenos momentos de brincadeira e faz de conta dessas crianças, pois é a partir desses momentos que muitas vezes elas estão realmente aprendendo. Enfim, talvez este estudo seja um ponto inicial para toda essa discussão.

## 6. REFERÊNCIAS

ALVES, Ana Claudia da Silva; DIAS, Maria das Graças Bompastor Borges; SOBRAL, Avany Bernardino Correa. **A relação entre a brincadeira de faz-de conta e o desenvolvimento de habilidades na aquisição de uma teoria da mente.** *Psicol.estud.[online].2007, vol.12,n.2,pp.325-334.*

ARAÚJO, Laura Filomena Santos de; DOLINA, Janderléia Valéria; PETEAN, Elen ; MUSQUIM, Cleciene dos Anjos; BELLATO, Roseney; LUCIETTO, Grasielle Cristina. **Diário de pesquisa e suas potencialidades na pesquisa qualitativa em saúde.** *Rev. Bras. Pesq. Saúde, Vitória, 15(3): 53-61, jul-set, 2013*

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil / Secretaria de Educação Básica.** – Brasília : MEC, SEB, 2010.

BORGES, Fabrícia Teixeira; MOZZER, Geisa Nunes de Souza. **A Criatividade Infantil na perspectiva de Lev Vigotski**. Revista Inter Ação, [S.l.], v. 33, n. 2, p. 297-316, dez. 2008.

CRAIDY, Carmen Maria; KAERCHER, Gládis Elise P. da Silva. **Educação infantil [recurso eletrônico]: para quê te quero?** Dados eletrônicos. Porto Alegre: Artmed, 2007.

FINO, Carlos Nogueira. **Vygotsky e a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP): três implicações pedagógicas**. Revista Portuguesa de Educação, vol. 14, n.2, pp. 273-291, 2001.

FRADE, Cristina and MEIRA, Luciano. **Interdisciplinaridade na escola: subsídios para uma Zona de Desenvolvimento Proximal como espaço simbólico**. *Educ. rev.*[online]. 2012, vol.28, n.1, pp. 371-394.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

KOLLER, Sílvia Helena; COUTO, Maria Clara P. de Paula; HOHENDORFF, Jean Von. **Manual de produção científica**. Porto Alegre: Penso, 2014. 191 p.

LDB: **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional: Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Brasília, DF: CDI, Edições Câmara, 2011.

MARTINS, Heloisa Helena T. de Souza. **Metodologia qualitativa de pesquisa**. Educação e Pesquisa, São Paulo, v.30, n.2, p. 289-300, maio/ago. 2004

MINAYO, Maria Cecília de Souza; DESLANDES, Suely Ferreira; GOMES, Romeu. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 32 ed. Petrópolis: Vozes, 2012, 108 p.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 2004. (Pensamento e ação no magistério).

OLIVEIRA, Zilma de Moraes; MELLO, Ana Maria; VITÓRIA, Telma; FERREIRA, Maria Clotilde Rosseti. **Creches: Crianças, Faz de Conta e Cia**. Petrópolis: Vozes, 1992.



PINO, Angel. **A criança e seu meio: contribuição de Vigotski ao desenvolvimento da criança e à sua educação.** *Psicol. USP* [online]. 2010, vol.21, n.4, pp.741-756.

QUEIROZ, Norma Lucia Neris de; MACIEL, Diva Albuquerque and BRANCO, Angela Uchôa. **Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista.** *Paidéia* (Ribeirão Preto)[online]. 2006, vol.16, n.34, pp.169-179.

ROLIM, Amanda Alencar Machado; GUERRA, Siena Sales Freitas; TASSIGNY, Mônica Mota. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil.** *Rev Humanidades, Fortaleza*, v.23, n.2, p.176-180, jul./dez. 2008.

SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO DA PREFEITURA DE CURITIBA, disponível em <http://www.educacao.curitiba.pr.gov.br/conteudo/educacao-infantil/3414>, acessado em 21/05/2018, às 18 horas.

STOLTZ, Tania. **As perspectivas construtivista e histórico-cultural na educação escolar** [livro eletrônico]. 3ed. Curitiba: Ibpex, 2012.

VIEIRA, Valter Afonso. **As tipologias, variações e características da pesquisa de marketing.** *Rev. FAE, Curitiba*, v.5, n.1, p.61-70, jan./abr.2002.

VIGOTSKI, L.S. **Imaginação e criação na infância** São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2014.

VYGOTSKI, L.S. **A formação Social da Mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKI, L.S.; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alex N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone, 2001.