

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

DANIELA CORRÊA SILVEIRA

**BRINCADEIRA DE FAZ-DE-CONTA E EDUCAÇÃO INFANTIL:
Refletindo a partir de um projeto de trabalho**

**Porto Alegre
2º Semestre
2010**

Daniela Corrêa Silveira

**BRINCADEIRA DE FAZ-DE-CONTA E EDUCAÇÃO INFANTIL:
Refletindo a partir de um projeto de trabalho**

Trabalho apresentado à Comissão de Graduação do Curso de Pedagogia da Faculdade de Educação, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial à obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia, sob a orientação da Prof^a Dra Tania Beatriz Iwaszko Marques.

**Porto Alegre
2º Semestre
2010**

AGRADECIMENTOS

Ao Carlos, meu esposo, impulsionador da minha caminhada, que sempre expressou, através do seu carinho e estímulo, acreditar nas minhas possíveis conquistas, ajudando-me em cada etapa do curso.

A Sabrina, minha irmã, que sempre esteve ao meu lado incentivando para que estudasse e vibrando em cada etapa alcançada.

A Tania Marques, minha orientadora, meu agradecimento pela sua inestimável ajuda na realização deste trabalho. Obrigada.

As brincadeiras das crianças deveriam ser consideradas suas atividades mais sérias. (Montaigne)

O homem só é homem de fato quando brinca. (Friedrich Schiller)

DEDICATÓRIA

À minha Família

RESUMO

Este trabalho baseia-se na análise de situações de brincadeiras observadas durante meu estágio de docência. Essas situações foram motivadas por um projeto de trabalho sobre brincadeira de faz-de-conta, realizado em uma turma de Jardim, com crianças entre quatro e cinco anos em uma escola pública de educação infantil de Porto Alegre. Reflito sobre a minha experiência levantando alguns elementos que possam oferecer subsídios para orientar uma prática pedagógica junto às crianças em idade pré-escolar. Os pilares teóricos que embasam esta pesquisa estão consolidados nos parâmetros conceituais sócio-históricos de Lev S. Vigotski com foco em seus pressupostos sobre a brincadeira de faz-de-conta e suas características - regras, situação imaginária e imitação – e dos conceitos de mediação e de zona de desenvolvimento proximal. A pesquisa também encontra fundamento na proposta teórica de Gisela Wajskop. Este estudo possibilita compreender que a brincadeira de faz-de-conta é um meio pelo qual as crianças constroem conhecimento sobre o mundo social, físico e afetivo. Nesse sentido, é relevante, dentro da finalidade educacional da escola, elaborar um projeto claro e organizado da rotina diária, do espaço, do tempo, das atividades, dos materiais e dos brinquedos que são propostos na educação infantil.

Palavras-chave: Brincadeira de faz-de-conta; Educação Infantil; Projeto de trabalho.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. COMPREENDENDO ALGUMAS QUESTÕES EM RELAÇÃO À BRINCADEIRA DE FAZ-DE-CONTA.....	9
3. METODOLOGIA DA PESQUISA	17
4. BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ISSO ENTRA NO PLANEJAMENTO?	19
PROJETO DE TRABALHO: “AMPLIANDO A BRINCADEIRA DE FAZ-DE- CONTA”	19
5. ATENÇÃO! CRIANÇAS BRINCANDO!.....	22
5.1 PRIMEIRA SITUAÇÃO: BRINCANDO DE MÉDICO.....	22
5.2 SEGUNDA SITUAÇÃO: BRINCANDO DE SUPERMERCADO.....	24
5.3 TERCEIRA SITUAÇÃO: BRINCANDO DE CASINHA.....	27
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	30
REFERÊNCIAS	33

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como tema a brincadeira de faz-de-conta na educação infantil. A brincadeira de faz-de-conta também pode ser vista como uma atividade pedagógica, pois serve como um instrumento para conhecer o mundo físico e seus fenômenos, os objetos e seus usos sociais e entender os diferentes modos de comportamento humano, tais como os papéis sociais, como se relacionam e os hábitos culturais.

Este estudo surge de reflexões feitas sobre minha prática a partir de um projeto de trabalho sobre o brincar, realizado durante meu estágio obrigatório no curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) realizado em uma escola pública de educação infantil localizada na região central de Porto Alegre com treze crianças de quatro e cinco anos de idade. Além disso, o brincar se fez presente desde o início de minha trajetória acadêmica, pois fui bolsista de extensão e, atualmente, participo como voluntária do Programa de Extensão Universitária “Quem Quer Brincar?” da Faculdade de Educação da UFRGS, que tem como principal objetivo formar educadores capazes de brincar.

A relevância desse tema está no fato de que a brincadeira permite à criança assimilar e compreender a complexidade do mundo físico e social que a cerca. Este trabalho tem a intenção de contribuir para a reflexão de professoras¹ em relação à brincadeira de faz-de-conta como um recurso pedagógico.

O problema de pesquisa deste trabalho de conclusão de curso pode ser assim delimitado: De que forma a brincadeira de faz-de-conta pode ser utilizada na educação infantil como recurso pedagógico?

A partir do problema de pesquisa, os objetivos são: refletir sobre a brincadeira de faz-de-conta na educação infantil; problematizar de que forma a brincadeira de faz-de-conta ocorre na educação infantil; apontar formas de utilização da brincadeira de faz-de-conta na educação infantil; oferecer subsídios

¹ Utilizo, durante todo o trabalho, a palavra no feminino quando me refiro à pessoa responsável pela turma na educação infantil, levando em consideração que o gênero feminino é a maioria nesse campo de trabalho.

para professoras de educação infantil realizar uma prática pedagógica que leve em conta o potencial educativo da brincadeira.

Neste trabalho, analisarei situações envolvendo crianças de quatro e cinco anos de idade no ato de brincar que ocorreram durante o meu estágio de docência a partir do projeto de trabalho desenvolvido. Os dados utilizados para análise são resultantes de gravações em vídeo, que foram chamados de “situações”.

A partir das análises das situações, procuro refletir sobre o conteúdo pedagógico que esse tipo de brincadeira oferece na prática pedagógica, problematizando como a escola e o professor podem contribuir para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças através da brincadeira.

Os pilares teóricos que embasam esta pesquisa estão consolidados nos parâmetros conceituais sócio-históricos de Lev S. Vigotski², com foco em seus pressupostos sobre a brincadeira de faz-de-conta e suas características – regras, situação imaginária e imitação – no conceito de mediação e de zona de desenvolvimento proximal.

Apresento este estudo dividido por capítulos, sendo que no segundo capítulo apresento o referencial teórico enfocando as contribuições de Vigotski, Leontiev e Wajskop. No terceiro capítulo apresento a metodologia empregada neste estudo. No quarto capítulo faço um breve relato do projeto de trabalho desenvolvido no meu estágio de docência e que deu origem a este estudo. O quinto capítulo é dedicado à apresentação e análise de três situações de crianças brincando. Por fim, apresento as considerações finais.

² A grafia do nome Vygotski é apresentada sob diversas formas: Vygotski, Vigotski, Vygotsky, Vigotskii, Vygotskji e Vigotsky. Para fins de coerência utilizarei ao longo de todo trabalho a grafia Vigotski e nas indicações bibliográficas preservo a grafia original de cada uma delas.

2. COMPREENDENDO ALGUMAS QUESTÕES EM RELAÇÃO À BRINCADEIRA DE FAZ-DE-CONTA

Alguns pensadores teorizaram sobre a brincadeira, sendo que dentre os mais importantes estão: Piaget, Freinet, Bruner e Vigotski. Diante de diversas perspectivas teóricas possíveis para abordar este assunto, direciono o meu olhar aos princípios abordados por Vigotski (1896- 1934), cujo pensamento é um marco teórico indispensável no campo da educação. Além dele, utilizo como base para fundamentação teórica deste estudo as contribuições do seu colaborador Leontiev e, também, as contribuições feitas por Wajskop.

Ancorada nesta perspectiva, procuro pensar o conceito sócio-histórico de brincadeira. Assim, me aproximo da concepção da brincadeira, não como uma atividade natural e sim como uma forma que as crianças têm de compreender o mundo, pois particularmente no faz-de-conta elas procuram compreender as atividades dos adultos. Para Leontiev (2001), na idade pré-escolar, a principal atividade da criança é a brincadeira. A criança tem necessidade de agir no mundo, mas, por suas limitações físicas e por não dominar as operações exigidas para realizar a ação, ela resolve essas contradições através da brincadeira.

No decorrer do período pré-escolar surge uma grande quantidade de necessidades e desejos impossíveis de serem prontamente satisfeitos, e é neste sentido que vai se delinear a brincadeira, característica dessa etapa do desenvolvimento da criança. Vigotski (1998, p. 122) acredita que a brincadeira surge como derivação da tendência que a criança apresenta em realizar, imediatamente, seus desejos, “[...] para resolver essa tensão, a criança pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados.”

Um dos principais interesses das crianças, nessa fase, é o mundo dos adultos e elas encontram na brincadeira a estratégia para satisfazer as suas necessidades, ou seja, elas procuram entender o mundo e as ações humanas nas quais estão inseridas cotidianamente. 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. Neste sentido, Vigotski (1998, p. 135) afirma que:

A brincadeira fornece, pois, ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência, criando um novo tipo de atitude em relação ao real. Nela aparecem a ação na esfera imaginativa numa situação de faz - de-conta, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e das motivações volitivas, constituindo-se, assim, no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar.

A brincadeira oferece uma oportunidade educativa única para as crianças, pois, como ressalta Wajskop (1999), ela pode ser um espaço de interação social e construção de conhecimento sócio-cultural pelas crianças. De forma geral, nas brincadeiras são vivenciadas e experimentadas situações novas do seu cotidiano. A autora, no entanto, alerta que no espaço escolar “[...] a brincadeira também pode ser um espaço de reiteração de valores retrógrados, conservadores, com os quais a maioria das crianças se confronta diariamente.” (Idem, p.31). Essa autora ressalta que essa contradição é da própria natureza da brincadeira e dessa forma quando ela ocorre na sala de aula pode ser resolvida se o professor valorizar as atividades espontâneas das crianças, respeitando, observando e disponibilizando espaços e tempo, propiciando assim a interação do grupo e a construção e aquisição de novos conhecimentos.

As temáticas de brincadeiras de faz-de-conta das crianças são diversas e são marcadas pelos acontecimentos e relações sociais vividas pelas crianças, segundo Wajskop (1995). Portanto, ela não é instintiva e não é a pura imaginação da criança que determina seu conteúdo, mas sim a percepção que a criança tem do mundo dos objetos dos adultos. Além disso, a interação na brincadeira é uma forma que a criança tem de conhecer o mundo, pois ela opera com os objetos que são utilizados pelos adultos e, dessa forma, toma consciência deles e das ações humanas realizadas com eles (FACCI, 2006). Por exemplo:

Ao brincar de dirigir um carro, ainda que totalmente no mundo da fantasia, estará, na realidade, apropriando-se do significado social desse instrumento humano, bem como do significado social do comportamento de guiar, além de algumas habilidades e propriedades básicas desse comportamento, como virar a direção, olhar pelo retrovisor, frear, etc. Apropria-se, ainda, de determinadas regras sociais de comportamentos (que existem leis que proíbem de dirigir antes dos 18 anos, por exemplo) e de relacionamento interpessoal (o papel de

quem dirige, de quem é passageiro, quando brincam em grupo) (ROSSLER, 2006, p.57).

Nessa perspectiva, a brincadeira é definida como uma forma de interpretação e assimilação do mundo físico e social que cerca a criança. A brincadeira da criança tem uma razão de ser e está diretamente vinculada ao seu contexto sócio-histórico. Para Vigotski (1998, p.135) “[...] o brinquedo é muito mais a lembrança de alguma coisa que realmente aconteceu do que imaginação. É mais a memória em ação do que uma situação imaginária nova”.

De acordo com Oliveira (1995, p. 66), Vigotski tem como principal enfoque em relação ao brinquedo o jogo de faz-de-conta:

Quando Vygotsky discute o papel do brinquedo, refere-se especificamente à brincadeira de “faz-de-conta”, como brincar de casinha, brincar de escolinha, brincar com um cabo de vassoura como se fosse um cavalo. Faz referência a outros tipos de brinquedo, mas a brincadeira de “faz-de-conta” é privilegiada em sua discussão sobre o papel do brinquedo no desenvolvimento.

Para Vigotski, a brincadeira de faz-de-conta se distingue de outras atividades da criança. Ele sugere como característica que a define, o fato de que nela a criança cria uma situação imaginária como forma de satisfazer seus desejos não realizáveis.

Assim, numa situação imaginária como a da brincadeira de “faz-de-conta” a criança é levada a agir num mundo imaginário (“o ônibus” que ela está dirigindo na brincadeira, por exemplo), onde a situação é definida pelo significado estabelecido pela brincadeira (o ônibus, o motorista, os passageiros, etc.) e não pelos elementos reais concretamente presentes(as cadeiras da sala onde ela está brincando de ônibus, as bonecas, etc...) (OLIVEIRA, 1995, p. 66).

Em uma situação imaginária a criança age independentemente do que ela vê e começa a ser orientada pelo significado da situação. Ela começa a perceber que as ações originam-se das idéias mais do que das coisas. Quando isso acontece, a estrutura psicológica da criança se altera. Vigotski representou essa nova estrutura como uma fração: “significado/objeto”.

Além de ser uma situação imaginária, a brincadeira também é uma atividade conduzida por regras. Mesmo no universo do faz-de-conta, existem

regras que precisam ser respeitadas e seguidas, conforme enfatiza Vigotski (1998, p. 125):

Sempre que há uma situação imaginária no brinquedo, há regras - não as regras previamente formuladas e que mudam durante o jogo, mas aquelas que têm sua origem na própria situação imaginária. [...] a noção de que uma criança pode se comportar em uma situação imaginária sem regras é simplesmente incorreta. Se a criança está representando o papel de mãe, então ela obedece às regras de comportamento maternal. O papel que a criança representa e a relação dela com um objeto (se o objeto tem seu significado modificado) originar-se-ão sempre das regras.

Percebe-se que, na brincadeira, o papel que a criança desempenha deve ser condizente com as regras de comportamento inerentes àquilo que está representando. Não é qualquer comportamento que é aceito no âmbito de uma brincadeira. Utilizando do exemplo de Leontiev (2001), quando uma criança brinca de professora, assumindo explicitamente seu papel numa situação imaginária de sala de aula, ela se comporta de acordo com as regras de ação latentes a essa função social. Ela dá ordens às outras crianças, organiza as tarefas, etc.

Para Vigotski, a brincadeira de faz-de-conta é um prenúncio do pensamento adulto abstrato, pois através da acomodação de algumas regras do tema da brincadeira, a criança desenvolve a imaginação e também exercita o seu autocontrole, ao ser obrigada, durante o jogo, a adaptar suas ações às regras do tema da brincadeira e às ações das outras crianças.

Outra característica é a imitação realizada na brincadeira. É importante esclarecer que a brincadeira de faz-de-conta não é apenas uma recordação do vivido ou uma imitação semelhantes a do modelo, mas uma nova forma inspirada no modelo. Nesse sentido, Oliveira (1995, p. 63) contribui para o entendimento do tema

Ligado aos procedimentos escolares; mas não restrito à situação escolar, está o mecanismo de imitação, destacado por Vygotsky. Imitação, para ele, não é mera cópia de um modelo, mas reconstrução individual daquilo que é observado nos outros. [...] Vygotsky não toma a atividade imitativa, portanto, como um processo mecânico, mas sim como uma oportunidade de a criança realizar ações que estão além de suas próprias capacidades, o que contribui para seu desenvolvimento.

A atividade imitativa, portanto, para Vigotski, é uma oportunidade de a criança realizar ações que estão além de suas próprias capacidades, isto é, ações que estão dentro de sua zona de desenvolvimento proximal. Portanto, segundo Rego (2008, p.113), é através da imitação realizada na brincadeira que a criança internaliza regras de conduta, valores, modos de agir e pensar de seu grupo social, que passam a orientar o seu próprio comportamento e desenvolvimento cognitivo. Porém, através da brincadeira de faz-de-conta a criança recria, por meio da representação, situações da vida e da cultura. Assim as crianças vivenciam, constroem e reconstroem hipóteses a respeito dos fenômenos sociais, culturais, físicos, biológicos e afetivos.

Corsaro (2008), em suas reflexões sobre a brincadeira das crianças, afirma que quando elas brincam tornam o modelo do adulto mais complexo, expandem-no e o transformam para lhe dar um senso de controle e de prazer. Os papéis são menos rígidos e estruturados. Para ele, o faz-de-conta é uma apropriação do mundo adulto que é transformado pela maneira criativa como as crianças lidam com esse conhecimento. Ao brincar, as crianças constroem a consciência da realidade, ao mesmo tempo em que pensam possibilidades de modificá-las. Logo, as crianças não imitam o modelo dos adultos de forma mecânica, mas o enriquecem e podem pensar outras hipóteses que irão auxiliar no seu comportamento posterior.

Outro conceito utilizado para este estudo é o de zona de desenvolvimento proximal, formulado por Vigotski que se caracteriza pela faixa intermediária entre aquilo que o sujeito já é capaz de fazer sozinho sem a ajuda do outro e suas possibilidades de ampliar o desenvolvimento e aprendizagem. Diante desse contexto, Vigotski (1998, p. 134-5) afirma que:

[...] o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário, no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento.

Do ponto de vista do desenvolvimento da criança, a brincadeira traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas na medida em que, nessa atividade, a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade. Além de seu comportamento diário, ela interage com seus pares numa situação imaginária, negocia regras de convivência e de conteúdos temáticos e tem acesso ao mundo mais amplo ao qual não teria acesso no seu cotidiano. Oliveira (1995, p. 62) complementa:

Como na escola o aprendizado é um resultado desejável, é o próprio objetivo do processo escolar, a intervenção é um processo pedagógico privilegiado. O professor tem o papel explícito de interferir na zona de desenvolvimento proximal dos alunos, provocando avanços que não ocorreriam espontaneamente. O único bom ensino afirma Vygotsky, é aquele que se adianta ao desenvolvimento. Os procedimentos regulares que ocorrem na escola - demonstração, assistência, fornecimento de pistas, instruções - são fundamentais na promoção do "bom ensino". Isto é, a criança não tem condições de percorrer, sozinha, o caminho do aprendizado. A intervenção de outras pessoas - que, no caso específico da escola, são o professor e as demais crianças - é fundamental para promoção do desenvolvimento do indivíduo.

Logo, de acordo com as concepções de Vigotski, uma prática pedagógica adequada perpassa por deixar as crianças brincarem, mas, fundamentalmente por ajudá-las a brincar, por brincar com elas e principalmente por ensiná-las através do brincar. Ao invés das professoras de educação infantil apenas atuarem como observadoras neutras e passivas na atividade lúdica da criança precisam agir como sujeitos ativos numa situação de interação social, utilizando a mediação como forma de estabelecer um trabalho coerente, enfatizando uma perspectiva pedagógica, crítica e reflexiva, assegurando, desta forma, a construção de aprendizagens significativas para seus educandos.

Vigotski trabalha com a noção de que a relação do homem com o mundo não é uma relação direta, mas, fundamentalmente, mediada. De acordo com Oliveira (1995, p. 26-7), a mediação no pensamento de Vigotski:

[...] é o processo de intervenção de um elemento intermediário numa relação; a relação deixa de ser direta e passa a ser mediada por esse elemento. A presença de elementos mediadores introduz um elo a mais nas relações organismo/meio, tornando-as mais complexas. Ao longo do desenvolvimento do indivíduo as relações mediadas passam a predominar sobre as relações diretas.

Assim, a mediação é um processo de intervenção de um elemento em uma relação objeto-sujeito, criando uma nova relação entre ambos. A mediação é uma forma de intervenção do adulto na brincadeira. A mediação na brincadeira pode ocorrer quando o adulto passa a atuar como “[...] elemento integrante das brincadeiras, ora como observador e organizador, ora como personagem que exemplifica e questiona e enriquece o desenrolar da trama, ora como elo de ligação entre as crianças e os objetos.” (WAYSOP, 1999, p. 38).

Por meio de brincadeiras planejadas, isto é, com finalidade educacional a professora saberá em que momento realizará a intervenção na brincadeira que, será mediada pela relação ativa entre professora e criança. Somente quando as professoras reconhecerem a importância do seu papel no faz-de-conta é que elas poderão intervir e começar a desenvolver o verdadeiro potencial dessa atividade.

Através do faz-de-conta as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes como a atenção, a imitação, a imaginação e amadurecer competências para a vida coletiva, através da interação e da utilização da experiência de regras e papéis sociais. Ao brincar as crianças exploram, perguntam e refletem sobre as formas culturais nas quais vivem e sobre a realidade circundante, desenvolvendo-se psicológica e socialmente.

Considerar desta forma a brincadeira e sua relação com a educação infantil impõem uma reflexão sobre as práticas e atitudes de educadores com as crianças. Implica, nessa perspectiva que ela deve ser planejada, pois é permeada de objetivos sócio-culturais que definem expectativas de aprendizagens e conteúdos particulares que devem ser trabalhados em sala de aula. Dessa forma, compartilho com a idéia de Wajskop (1999, p.38) quando ela afirma que:

[...] o jogo seja incorporado no currículo como um todo, e as questões colocadas no seu desenrolar possam fazer parte de pesquisas desenvolvidas em atividades dirigidas pelas crianças; ampliadas através de passeios, observações da natureza, projeção de vídeos, escuta de rádio, música, leituras etc.

Procurou, neste trabalho, com base no referencial teórico apresentado, refletir sobre algumas situações de brincadeiras ocorridas durante meu estágio de docência. Analisar de que forma as crianças brincam e o que aprendem enquanto

brincam e oferecer subsídios para professoras de educação infantil realizar uma prática pedagógica que leve em conta o potencial educativo da brincadeira. A partir dessas perspectivas, analiso três situações de brincar, procurando encontrar o que está em jogo naquela brincadeira, que durante o estágio de docência passou despercebido.

3. METODOLOGIA DA PESQUISA

O objetivo principal deste trabalho é oferecer subsídios para professoras de educação infantil realizar uma prática pedagógica que leve em conta o potencial educativo da brincadeira. A partir da coleta e análise de dados pretendo, teoricamente, refletir sobre como o a brincadeira de faz-de-conta pode ser utilizada na educação infantil.

Para a realização deste estudo qualitativo, além da revisão teórica, analisarei situações de brincadeiras de faz-de-conta que aconteceram no meu estágio de docência. Os dados utilizados para análise que desenvolvi neste estudo são resultantes de gravações em vídeo, que denominei “situações”. Durante o estágio, gravei seis vídeos, com uma câmera digital, das crianças brincando a partir do projeto de trabalho realizado no estágio realizado em uma escola pública de educação infantil localizada na região central de Porto Alegre com treze crianças de quatro e cinco anos de idade.

O estágio de docência foi realizado entre os meses de março e junho de 2010, e as gravações foram realizadas com uma câmera digital de marca Kodak, que grava vídeos e áudios. Gravei ao todo seis vídeos de momentos em que as crianças estavam brincando em sala de aula. A brincadeira das crianças era motivada pela proposta de trabalho de meu projeto. Nesse sentido, dentro do meu projeto de estágio estavam previstas a disponibilização de caixas temáticas que ensejassem e enriquecessem a brincadeira de faz-de-conta.

Dentre os seis, selecionei três que considere mais significativos para uma análise e que, além disso, apresentavam melhores condições técnicas para posterior transcrição e descrição. Como as filmagens foram realizadas na sala de aula com as treze crianças brincando, o áudio apresenta ruídos e houve dificuldades de transcrição em alguns vídeos.

A descrição e transcrição dos vídeos ocorreu em agosto de 2010 para a composição do trabalho de conclusão de curso. Faço a transcrição das falas das crianças e a descrição do espaço e das suas ações para melhor contextualizar.

Também, para o presente trabalho, me utilizarei de consulta ao meu relatório de estágio. No próximo capítulo apresento um breve relato do projeto de trabalho desenvolvido no meu estágio de docência e que deu origem a este estudo.

4. BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ISSO ENTRA NO PLANEJAMENTO?

Respondendo a pergunta que faço, a partir da minha experiência realizando mini-prática e estágio obrigatório do curso, a brincadeira muitas vezes não entra no planejamento das professoras de educação infantil. A relação entre o brincar das crianças e o pensamento e práticas dos profissionais de educação infantil são diversas, as quais enumerarei algumas. O brincar é freqüentemente relegado a atividades, brinquedos e jogos que as crianças podem escolher depois de terminar seu “trabalho” (MOYLES, 2003). Outra prática é a oferta de um período de recreação para o relaxamento e dispersão de energias dentro e fora da sala, o chamado “brinquedo livre”, ou a utilização do brincar apenas para a transmissão de um conteúdo.

Portanto, a brincadeira não é objeto de atenção no planejamento pedagógico. Isso ocorre por diversas razões e uma delas é porque o brincar é compreendido como um componente natural, inato da criança, por isso nada é feito para incentivar e ampliar a brincadeira infantil. Foi pensando nessas questões que durante o meu estágio de docência desenvolvi um projeto de trabalho sobre brincadeiras de faz-de-conta. A seguir, apresento este projeto de trabalho, os seus objetivos e o seu funcionamento.

PROJETO DE TRABALHO: “AMPLIANDO A BRINCADEIRA DE FAZ-DE-CONTA”

Durante o estágio de docência, meu planejamento se fundamentou no conceito de linguagens geradoras de Gabriel Junqueira Filho (2005). Na perspectiva deste autor, o planejamento se divide em dois momentos: parte cheia e parte vazia. No primeiro momento, antes do início do ano, a professora, baseada nas informações que possa ter a respeito do grupo de alunos atrelados ao seu próprio repertório profissional, escolhe um conteúdo que possa ser significativo para as crianças. No segundo momento, que começa quando as crianças chegam à escola, estas vão se conhecer mutuamente, conhecer a professora e, também, as escolhas que ela fez para eles por ocasião do primeiro momento.

O exercício combinado no estágio foi escolher um conteúdo para fazer um projeto de trabalho a ser apresentado às crianças. Escolhi a brincadeira de faz-de-conta e o projeto recebeu o nome de “Ampliando a brincadeira de faz-de-conta”, tendo sido elaborado, no início do estágio, a partir da observação que fiz da sala de aula.

Observando a sala de aula percebi que havia dois espaços organizados, para a brincadeira simbólica, o da casinha e o da fantasia. A partir desse projeto, pude ampliar as possibilidades de brincadeiras de faz-de-conta, como as de médico, salão de beleza, supermercado, escritório e outras ligadas à fantasia, como a possibilidade de ser uma princesa ou um super-herói, para além da brincadeira da casinha e de fantasias. Sendo assim, proporcionei às crianças situações de faz-de-conta em que elas puderam representar outros papéis, situações e espaços da vida social como brincar de médico e salão de beleza, por exemplo.

Foram organizadas diferentes temáticas de brincadeiras de faz-de-conta, distribuídas em caixas de papelão para facilitar a organização e montagem do ambiente nas diversas situações em que as crianças desejassem brincar. As caixas propostas foram as seguintes: fantasia, escritório, salão de beleza, consultório médico, supermercado e casinha.

O projeto tinha como principais objetivos: possibilitar que as crianças vivenciassem, no faz-de-conta, situações e papéis da vida dos adultos como brincar de médico, de supermercado e de salão de beleza; enriquecer a brincadeira de faz-de-conta das crianças, disponibilizando uma quantidade e variedade de materiais; garantir diariamente na rotina do grupo momentos para o faz-de-conta; fazer intervenções no brincar das crianças apresentando-se disponível para brincar com elas, assumindo papéis indicados por elas ou sugerindo papéis para mim; estar junto às crianças e agir como um elo entre elas e os objetos e acessórios.

Durante o desenvolvimento deste projeto, as coisas aconteceram muito rapidamente. As crianças pediam atenção a todo o momento, queriam que

brincasse com elas, em outros momentos precisava intervir em conflitos por disputas de brinquedos. Dessa forma, com muitas situações acontecendo ao mesmo tempo, era difícil refletir sobre como as crianças brincavam, como interagiam entre si e com os materiais, quais as regras da brincadeira e que conhecimentos eram construídos e adquiridos nessas interações. Por isso, neste trabalho, faço um recorte e analiso três situações de crianças brincando que ocorreram durante o desenvolvimento do projeto no estágio de docência.

5. ATENÇÃO! CRIANÇAS BRINCANDO!

Neste capítulo apresento três situações que foram motivadas por um projeto de trabalho sobre brincadeira de faz-de-conta, realizado em uma turma de Jardim, com crianças entre quatro e cinco anos em uma escola pública de educação infantil de Porto Alegre durante meu estágio de docência e faço análise com base no referencial teórico apresentado.

5.1 PRIMEIRA SITUAÇÃO: BRINCANDO DE MÉDICO

A primeira situação foi gravada no dia 17 de maio de 2010 e a temática desenvolvida baseava-se na caixa do consultório médico. Nesse dia estavam presentes: as treze crianças e as duas professoras titulares. A sala estava organizada da seguinte forma: nas três mesas da sala havia maletas de primeiros socorros que continham embalagens de remédios vazias, seringas, gases, bloco de anotação, luvas, máscara e jaleco (Foto 1).



Foto 1



Foto 2

Nessa situação, as crianças dividiram os papéis de acordo com a temática proposta, sendo que algumas eram os médicos e outras os pacientes e, além disso, também utilizaram alguns bonecos como paciente (Foto 2). As crianças serão identificadas como Nanda e Júlia, ambas com cinco anos de idade.

Nanda: *Profe posso pegar a minha boneca para ser paciente?*

Professora-estagiária: *Sim. Claro. Que ótima idéia.*

Nanda vai até a mochila e pega a sua boneca. Segurando a boneca e mexendo-a,

ela muda um pouco a voz e diz sorrindo:

N: *Oi.*

Júlia: *Oi. O que aconteceu?*

N: *Ela machucou a perna*

J: *Quantos anos ela tem?*

Anota em um bloco.

N: *cinco*

Fala e mostra os anos com a mão.

Durante a brincadeira, as crianças trouxeram assuntos do mundo real para o mundo da imaginação, através de suas falas, lembranças e ações. É o que se observa, por exemplo, no diálogo entre a “médica” Júlia e sua “paciente” Nanda. Júlia a cumprimenta e logo em seguida pergunta o que aconteceu. Quando vamos ao médico ele pergunta o que aconteceu. Elas já sabem que quando se vai a um médico é porque aconteceu alguma coisa ligada à saúde. Se tivéssemos na nossa cultura o hábito de ir para somente fazer a prevenção, talvez a representação das meninas fosse outra. Dessa forma, a brincadeira de médico que ocorre em nossa cultura é distinta da correspondente em uma cultura indígena, por exemplo. Observa-se que a brincadeira da criança está diretamente vinculada ao seu contexto sócio-histórico e não é pura imaginação, mas uma lembrança recordada, como afirmou Vigotski.

J: *Vamos ver a temperatura?*

Pega um objeto parecido com um termômetro. Coloca em baixo do braço da boneca, espera uns segundos olhando e rindo para Nanda. Retira o termômetro, olha e diz espantada.

J: *29. Ó Ó*

Pega uma seringa que há na mesa e diz:

J: *Vai ter que tomar remédio*

Coloca a seringa dentro de um frasco de remédio e faz de conta que está enchendo de remédio.

N: *eu não quero, eu não quero tomar remédio.*

Segura a boneca e a balança.

J: *Abre a boquinha*

Nessa transcrição, a criança representa o papel de médico incorporando suas falas e ações em sua representação, além de agir como se tivesse uma idade superior a que possui. Ela usa os materiais que estão sobre a mesa como o

termômetro, a seringa e uma embalagem de remédio que ela usa para fazer de conta que está tirando o remédio desse lugar.

N: *Ahh me sinto melhor.*

Nanda faz um som de alívio.

J: *Ainda tu não ficou boa*

Pega uma gaze e enrola na perna da boneca

N: *Ahhhh não quero botar, não quero botar.*

J: *Espera! Eu vou colocar a minha luva e você não pode embora.*

Aqui mostra que ela sabe que é preciso colocar a luva para realizar um curativo. Talvez ela já tenha presenciado a realização de um curativo, ou assistido na televisão ou já tenha experienciado essa situação. Na escola há uma sala de enfermagem e as crianças, quando precisam, são levados pelas professoras a esse espaço. Porém, o que é importante observar é que, o que assistem, vivenciam ou presenciam é incorporado em suas brincadeiras.

N: *Eu queria tanto ir para casa*

J: *Só depois que eu ti fizer um curativo. Tá bom?*

Fala com voz mansa.

As representações do jogo eram alimentadas pelos objetos disponibilizados para a brincadeira como caixas e frascos de remédios vazios, seringas, luvas, toucas e máscara. As crianças estavam interagindo com todos esses materiais e foi possível perceber que os objetos ajudam a criar um cenário e alimentam a imaginação das crianças.

5.2 SEGUNDA SITUAÇÃO: BRINCANDO DE SUPERMERCADO

Essa situação foi gravada no dia 24 de maio de 2010 e estavam presentes dez crianças e as duas professoras titulares da turma. A temática dessa situação desenvolve-se a partir da caixa supermercado.



Foto 3



Foto 4

O material utilizado caracteriza-se por: cestas feitas de caixa de papelão e carteiras com dinheiro e cartão de crédito, embalagens de produtos vazias, frutas de plástico e sacolas de papelão organizadas na mesa da sala de aula (Foto 3); um teclado de computador, uma gaveta de dinheiro feita de papelão com divisórias para colocar dinheiro, moedas e cartões (Foto 4).

As crianças serão identificadas como Felipe, Gustavo, Vitória, Bruna e Eduarda, todos com cinco anos, com exceção de Felipe, que tem quatro. As crianças se organizaram e distribuíram os papéis entre si e começaram a brincar.

Vitória: *Oi*

Sorri para o menino que desempenha o papel de caixa. Cumprimenta e começa a dar as “mercadorias” uma de cada vez (sucatas diversas) para ele.

Gustavo: *Tô atrás de ti, Vitória.*

Vitória olha para trás e balança a cabeça para Gustavo. Ele está atrás dela na fila.

Felipe: *Sabão, ovo, café....*

Ele pega a mercadoria, olha, digita no teclado do computador e entrega para a Eduarda que desempenha o papel de empacotadora.

Vitória entrega a mercadoria para Felipe e coloca na sacola, mas a Eduarda diz:

Eduarda: *Eu que empacoto!*

Após a intervenção de Eduarda, Vitória entrega uma mercadoria diretamente para empacotadora e o Felipe diz:

F: *Não. Eu tenho que passar!*

Ele pega a mercadoria, olha, digita e entrega para a empacotadora.

Nesse momento, Bruna, que desempenha o papel de cliente chega com a cesta de compras e fica na frente da Vitória que diz:

V: *Tem fila, Bruna.*

Aponta para a fila que já tem outra criança esperando, então Bruna olha para os lados e vai para a fila, posicionando-se atrás de Gustavo.

Nessa situação é possível perceber em diversos momentos que algumas regras da brincadeira de faz-de-conta não são elaboradas ou inventadas pelas crianças, mas são buscadas no mundo real e transpostas para o mundo do faz-de-conta. A primeira dessas situações ocorre quando a menina que desempenha o papel de cliente é repreendida pela que desempenha o papel de empacotadora que afirma que é ela que empacota, e não o cliente. Logo em seguida, a criança que desempenha o papel de caixa também a repreende quando ela tenta passar uma “mercadoria” diretamente para a empacotadora sem passar por ele, e, por fim, outra criança, também no papel de cliente, se dirige diretamente ao caixa e é informada que há fila.

Sendo assim, percebe-se que, na brincadeira, o papel que a criança desempenha deve ser condizente com as regras de comportamento do que ela está representando. Não é qualquer comportamento que é aceito no âmbito de uma brincadeira. As regras intrínsecas aos temas e papéis assumidos, e outras que surgem a partir de acordos estabelecidos entre as crianças favorece o prenúncio do pensamento adulto abstrato e exercita o autocontrole da criança, como Vigotski afirmou. Outra contribuição da brincadeira é a oportunidade que as crianças têm de articular o seu ponto de vista com o de outras crianças, desenvolvendo a solidariedade, a cooperação e a empatia.

As compras terminam e Vitória diz:

V: *Agora eu tenho que te pagar.*

F: *Dá três e quarenta e oito.*

Vitória procura na carteira que tem dinheiro e cartão. Ela pega o cartão

F: *Ah é com cartão!*

Ele pega o cartão e passa entre as teclas do teclado devagar e entrega para a Vitória.

V: *não. É para ti.*

Vitória não quer pegar o cartão que Felipe quer lhe entregar.

F: *Não. Isso é do cliente. O cartão é do cliente.*

Ela pega, mas fica desconfiada, logo Felipe pergunta:

F: *Vitória, tu quer mais dinheiro?*

Vitória balança a cabeça, afirmando que sim.

F: *Ó Ó.*

Felipe entrega para Vitória algumas notas de dinheiro.

A brincadeira das crianças não é apenas uma recordação do vivido ou uma imitação semelhante a do modelo, mas uma nova forma inspirada no modelo. As

crianças se apropriam do mundo do adulto, mas transformam pela maneira criativa que lidam com o conhecimento. Cito o exemplo acima em que o caixa oferece dinheiro para a cliente. Nessa ocasião, as crianças inventaram que, quando o cliente não tivesse mais dinheiro, o caixa daria. Qualquer criança poderia chegar ao caixa e pedir quanto dinheiro quisesse. Claro que não existe um supermercado nesse modelo, mas foi algo inovador e imprevisível que as crianças criaram, ou seja, elas foram além do modelo adulto.

E: *toma as tuas compras*

As mercadorias estão em três sacolas de papelão.

V: *tá bom* (risos)

Vitória pega as compras e rapidamente vai até as prateleiras colocar as mercadorias e devolve as sacolas para Eduarda. Então começa a comprar de novo. Enquanto isso no caixa a brincadeira continua com a vez de Gustavo que ficou dois minutos esperando na fila.

A brincadeira é um espaço evidente de apropriação cultural, já que a criança busca compreender o mundo que a cerca e as ações humanas nas quais se insere cotidianamente, e, além disso, é uma situação privilegiada na qual esse exercício se evidencia. Durante a brincadeira das crianças pude perceber que em muitos momentos, através da imitação do que presenciam no “mundo real”, as crianças internalizam regras de conduta, valores, modos de agir e pensar de seu grupo social, que passam a orientar o seu próprio comportamento e desenvolvimento cognitivo (REGO, p 113). Mas, além de imitar, durante a brincadeira a criança recria, através da representação, situações da vida e da cultura. Assim as crianças vivenciam, constroem e reconstróem hipóteses a respeito dos fenômenos sociais, culturais, físicos, biológicos e afetivos.

5.3 TERCEIRA SITUAÇÃO: BRINCANDO DE CASINHA

Esta situação foi gravada no dia 31 de maio de 2010. A temática proposta desenvolveu-se a partir da caixa de miniaturas de casa. Nesse dia estavam presentes as treze crianças e as duas professoras titulares da turma. O material

utilizado caracteriza-se por casa de madeira, casa de papelão, móveis de plástico em miniatura (kit cozinha, kit quarto, kit sala), bebê, boneca, berço, panelas, pratos e copos (Foto 5 e 6).



Foto 5



Foto 6

As crianças que aparecem nesta situação são Lorenzo e Raquel, ambos com cinco anos de idade.

Lorenzo: *Raquel, vamos arrumar a casa?*

Raquel: *Tá. Essa é a mãe*

Pega um boneco em miniatura parecido com uma mãe e Lorenzo pega outro boneco em miniatura e diz:

L: *Esse é o pai.*

Raquel pega um boneco pequeno e diz:

R: *esse é o nosso bebê (risos)*

R: *agora ele vai dormir no bercinho?*

L: *Não. Ele tá com fome.*

Lorenzo procura uma mamadeira em miniatura. Encontra e entrega para Raquel que coloca na boca do bebê como se estivesse o amamentando.

L: *Agora vamos colocar o bebê para dormir?*

Raquel coloca o bebê no berço e fica balançando.

L: *Eu vou olhar TV!*

Lorenzo segura o boneco e o senta no sofá em miniatura de frente para a televisão.

Quando a criança brinca, cria situações em que se comporta como se estivesse agindo no mundo do adulto, e seu conhecimento sobre o mundo se amplia, uma vez que ela pode fazer de conta e colocar-se no lugar do adulto.

Portanto, a criança busca compreender o mundo a partir das suas representações, ela se comunica com o mundo e se expressa. Embora a brincadeira seja uma atividade livre e espontânea, ela não está ligada à natureza da criança, mas aos aspectos culturais que ela vivencia. Nesta transcrição, a mãe coloca o filho para dormir e o pai vai assistir televisão. Na nossa sociedade, muitas famílias ainda se organizam dessa forma: a mãe é responsável por cuidar dos filhos e da casa e o pai por trabalhar fora, então, na brincadeira, as crianças reproduzem relações sociais existentes na cultura onde há uma divisão social do trabalho no cuidado com as crianças.

Brincando de supermercado, casinha, médico, a criança está se apropriando deste “mundo adulto”. Ela se empenha em brincar, pois um aspecto importante que está em questão nesta atividade é a vontade de entender como ocorrem as relações sociais, como é o “mundo dos adultos”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como vimos, a brincadeira de faz-de-conta permite que a criança assuma diferentes papéis e atribua significados diversos às suas ações e aos objetos com os quais interage, pois na brincadeira há possibilidade do desenvolvimento de regras que são intrínsecas aos temas e papéis assumidos, e outras que surgem a partir de acordos estabelecidos entre as crianças. Essa experiência possibilita o pensamento adulto abstrato, o desenvolvimento da imaginação, exercita o autocontrole da criança e as interações que a brincadeira oportuniza favorecem a superação do egocentrismo através da articulação de pontos de vista, desenvolvendo a solidariedade, a cooperação e a empatia.

Nas três situações analisadas, as crianças internalizavam regras de conduta, valores, modos de agir e pensar de seu grupo social. Mas em uma situação vimos que as crianças recriam, através da representação, situações da vida e da cultura. Assim as crianças vivenciam, constroem e reconstróem hipóteses a respeito dos fenômenos sociais, culturais, físicos, biológicos e afetivos. Sendo assim, entendo ser relevante, dentro da finalidade educacional da escola, utilizar a brincadeira de faz-de-conta como instrumento pedagógico para a aprendizagem e para compreensão de como as crianças lidam com os conhecimentos do seu dia-a-dia, refletido nas brincadeiras mediadas pelos papéis que desempenham.

A brincadeira é uma situação privilegiada de aprendizagem infantil, é um meio no qual as crianças constroem conhecimento sobre o mundo social, físico e afetivo e também é a primeira forma de ensino infantil não-formal. Compartilho com a idéia de Fortuna (2004, p. 9) quando escreve que “É necessário que o educador insira o brincar em um projeto educativo, o que supõem intencionalidade, ou seja, ter objetivos e consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem infantis”.

Acredito que não só o professor deve valorizar essa atividade da criança, mas a escola como um todo. É o que escreve Wajskop (2002) quando afirma que a escola deve encarar a brincadeira como um conteúdo escolar e, portanto, este

deve ser um aspecto valorizado no planejamento. Considerar a brincadeira desta forma impõe uma reflexão sobre as atitudes e práticas educativas assumidas pelos profissionais em contato com as crianças. Implica a elaboração de um projeto claro e organizado da rotina diária, do espaço, do tempo, das atividades, dos materiais e dos brinquedos que são propostos na educação infantil.

Enquanto brincavam, as crianças elaboravam regras para organizar as brincadeiras. Elas se organizavam para a escolha de papéis que seriam desempenhados, criavam os cenários, buscavam figurinos, acessórios, brinquedos e materiais para compor seus personagens e incrementar suas brincadeiras. Enfim, divertiam-se em suas interações lúdicas e nos enredos que criavam para suas brincadeiras. Tudo isso foi possível porque existiam materiais organizados que facilitaram o aparecimento de determinada brincadeira entre as crianças.

Por isso, é importante planejar o espaço na sala para incentivar o faz-de-conta das crianças. Uma sala que tenha poucos brinquedos e materiais para o desenvolvimento da brincadeira oferece menos condições de aprendizagens. A organização e o planejamento do espaço são aspectos fundamentais que propiciam que a brincadeira de faz-de-conta esteja nas salas de aula de educação infantil. Como vimos nas três situações que trouxe para este estudo, os objetos ajudaram as crianças nas suas interações. Percebi que, com a diversidade de materiais, foi possível o aprofundamento dos papéis e interações entre os participantes, gerando maior interesse e tempo de concentração das crianças nesta atividade.

Outra forma de contribuir para o desenvolvimento da brincadeira é disponibilizar tempo na rotina do grupo para que se brinque, permitindo, assim, que as crianças interajam entre si e com os objetos de forma espontânea. Nas três situações relatadas, as crianças tiveram tempo e eram livres para fazer o que quisessem, tendo em vista que a criação de enredos, a interação entre as crianças e o desenvolvimento da imaginação demandam tempo e liberdade.

Outro aspecto a ser considerado para o desenvolvimento do faz-de-conta na educação infantil é a possibilidade de se trabalhar os temas e as situações evidenciadas durante a brincadeira para que o conhecimento das crianças se amplie sobre determinadas questões. Através de observações, músicas, vídeos, peças de teatro, passeios e outras atividades complementares ao trabalho em sala de aula.

Neste trabalho pude fazer uma reflexão sobre como as crianças brincavam, como interagiam entre si e com os materiais, quais as regras da brincadeira, e que conhecimentos eram construídos e adquiridos nessas interações. Relatei o projeto de trabalho sobre brincadeira de faz-de-conta realizado no estágio de docência que ocorreu de forma rápida em que diversas situações ocorrem simultaneamente, dificultando assim uma reflexão. Através deste trabalho valorizei e signifiquei melhor a experiência que tive em realizar um projeto de trabalho sobre o brincar com a turma durante o estágio. Refletir a própria prática, para nós, docentes, é fundamental para que possamos melhorá-la e relacionar teoria e prática.

Acredito no potencial transformador que a brincadeira provoca no cotidiano das instituições educativas, de modo a contribuir para tornar o ato de ensinar e o ato de aprender mais prazeroso e significativo, ao mesmo tempo em que expande as perspectivas de vida e as possibilidades de modificar as condições objetivas de existência. Pois, como afirma Leontiev (2001, p. 130) a brincadeira “[...] é realmente o caminho pelo qual as crianças compreendem o mundo em que vivem e que serão chamadas a mudar”.

Estas são algumas idéias que podem auxiliar para uma melhor compreensão da função da brincadeira como sendo uma situação privilegiada de aprendizagem infantil. Espero ter fornecido subsídios para a estruturação de ações pedagógicas que tomem este pressuposto como fundamento.

REFERÊNCIAS

CORSARO, William. Cultura se constrói brincando. **Revista Pátio: educação infantil**. V. 5, nº 15, p.18-21, 2007/2008 nov/fev. Entrevista concedida a Fernanda Bagatini.

FACCI, Marilda G. D. Os estágios do desenvolvimento psicológico segundo a psicologia sociohistórica. IN: ARCE, Alessandra e DUARTE, Newton (Org.). **Brincadeira de papéis sociais na educação infantil**. São Paulo: Xamã, 2006

FORTUNA, Tânia Ramos. O Brincar educação infantil. IN: **Revista Pátio: educação infantil**. V. 1, nº 3, 2003/2004 dez/mar.

JUNQUEIRA FILHO, Gabriel de Andrade. **Linguagens Geradoras: seleção e articulação de conteúdos em educação infantil**. Porto Alegre: Mediação, 2005

LEONTIEV, A. N. Os Princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: VIGOTSKII, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 2001.

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

OLIVEIRA, M. K. de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 1995.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Petrópolis: Vozes, 2008.

ROSSLER, João Henrique. O papel da brincadeira de papéis sociais no desenvolvimento do psiquismo humano. IN: ARCE, Alessandra; DUARTE, Newton (Org.). **Brincadeira de papéis sociais na educação infantil**. São Paulo: Xamã, 2006

VIGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1998.

_____; LURIA, A.R; LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 2001.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 1999.

_____. **O brincar na educação infantil**. Cadernos de Pesquisa, São Paulo, nº 92, p. 62-69, fev. 1995.

Brincar como conteúdo de ensino. Disponível em:
http://www.educared.org.ar/infanciaenred/elgloborojo/globo_2008/proyectos-jugados/noviembre/03.asp Acessado em: 24 de agosto de 2010