



Universidade Federal
de São João del-Rei

Brinquedoteca, brincadeiras e as crianças: relações com o meio na formação humana

Ana Luiza Gonçalves Pereira¹

Amanda Valiengo (Profa. Dra. Orientadora)

Alessandra Pimentel (Profa. Dra. Membro da banca)

Universidade Federal de São João del-Rei

analuizagp25@gmail.com

Resumo

O presente artigo tem como objetivo refletir sobre a relação do meio e das brincadeiras no desenvolvimento das funções psíquicas superiores de um grupo de crianças frequentes na Brinquedoteca da Universidade Federal de São João del-Rei, MG. Para tal, os referenciais teóricos estudados foram os da Teoria Histórico Cultural. A metodologia utilizada foi a observação participante e registro das brincadeiras vivenciadas por um grupo de crianças de 1 a 6 anos, que frequentou a Brinquedoteca da UFSJ durante o ano de 2022. Das conclusões desse trabalho, destaca-se a importância da compreensão da criança como um sujeito de direitos, que possui autonomia sobre suas escolhas e que, por meio da criação de condições favoráveis como a organização planejada do tempo, espaço e materiais, as vivências nas relações promovem aprendizagens e o desenvolvimento das funções psíquicas superiores.

Palavras-chave: Meio; Brinquedoteca, Funções Psíquicas Superiores, Teoria Histórico Cultural.

Introdução

O presente Trabalho de Conclusão de Curso foi desenvolvido a partir do trabalho de Extensão realizado no Programa de Atividades Lúdicas em Diferentes Contextos (PALUDICON).

¹ Estudante de Pedagogia da Universidade Federal de São João del-Rei e bolsista do programa de extensão Programa de Atividades Lúdicas em Diferentes Contextos (PALUDICON).

O objetivo do Programa é ampliar a experiência lúdica promovendo autonomia, autoestima, integração social e cidadania, considerando a criança um sujeito ativo e capaz de fazer escolhas, sendo assim protagonistas de suas aprendizagens (EDWARDS; GANDINI; FORMAN, 1999).

A partir das experiências observadas na atuação de um dos segmentos do Programa - sendo este no espaço físico da Brinquedoteca da Universidade Federal de São João del rei (UFSJ) - duas pesquisas começaram a ser elaboradas: uma de Iniciação Científica e um Trabalho de Conclusão de Curso. Além disso, as participações no grupo de pesquisa CRIA (Centro de Respeito às Infâncias e suas Aprendizagens) foram cruciais para a construção de uma base teórica para o desenvolvimento das pesquisas, que têm como tema geral o brincar e sua importância no desenvolvimento infantil e, nesta pesquisa como temática específica a relação do meio com as brincadeiras e desenvolvimento das funções psicológicas superiores.

A base teórica utilizada é a Teoria Histórico Cultural, que oferece contribuições para as análises sobre o desenvolvimento infantil. Para a discussão da temática serão discutidos alguns conceitos: o meio como fonte de desenvolvimento (VYGOSTKY, 2010), a importância do brincar (MARCOLINO, 2017; FAVINHA, 2022), a organização do espaço em cantos de trabalho (KUSONOKI et al, 2023) e o desenvolvimento das funções psicológicas superiores (TEIXEIRA, BARCA, 2017).

Pensando em articular a importância do meio com as experiências vividas na Brinquedoteca da Universidade Federal de São João del Rei, este artigo tem como objetivo refletir sobre a relação do meio e das brincadeiras no desenvolvimento das funções psíquicas superiores.

A metodologia escolhida para esta pesquisa qualitativa foi a observação participante e os registros em diário de campo. Esta pesquisa se caracteriza como qualitativa, pois é a metodologia considerada adequada para refletir sobre o comportamento humano (GOLDENBERG, 2005).

A partir da observação participante foi possível compreender e experienciar a dinâmica dos atores (CHIZZOTTI, 1991), culminando nos registros feitos em forma de diário de campo, que foram fundamentais para a construção de episódios específicos com o tema da pesquisa apresentada nesse artigo.

Assim, a observação participante e os registros das ações das crianças no contexto da Brinquedoteca resultaram em 57 episódios com a temática do brincar, mas neste artigo serão analisados apenas 3.

O artigo está organizado de maneira: em um primeiro momento será apresentado o contexto e atuação do PALUDICON, a fim de elucidar nossas ações com o público da Casa Lar. Adiante, a apresentação do grupo atendido na Brinquedoteca da UFSJ, seguida pela metodologia do trabalho. A base teórica é apresentada e os episódios elaborados são discutidos a luz da Teoria Histórico Cultural. Por fim, as considerações finais trazem uma reflexão a respeito do tema tratado.

1. Histórico e atuação do Programa de Extensão PALUDICON na brinquedoteca da UFSJ

A Brinquedoteca da UFSJ está localizada no campus Dom Bosco, em São João del Rei. Foi inaugurada em 2003, e até hoje tem como objetivo ser um laboratório permanente para a criação e exploração de brinquedos e brincadeiras. Através dos Programas de Extensão e estágios obrigatórios do curso de Psicologia, o espaço tem sido constantemente usado para promover experiências e encontros entre comunidade e universidade.

O Programa de Atividades Lúdicas em Diferentes Contextos (PALUDICON), criado em 2021, atua em diversos segmentos proporcionando o fortalecimento do vínculo entre os moradores de São João del Rei e a comunidade acadêmica da UFSJ. Os campos de atuação dos estagiários e extensionistas são: APAE, uma escola de Educação Infantil e Ensino Fundamental e duas Casas Lares da região. Atualmente, a Brinquedoteca recebe apenas as crianças das Casas Lares. Os outros públicos são atendidos nos espaços próprios, sendo que os extensionistas e estagiários vão desenvolver as atividades nesse locais.

A equipe do PALUDICON conta com estagiários do curso de Psicologia e cinco extensionistas da Pedagogia, Teatro e Psicologia.

1.2 Contextualizando o campo da pesquisa: as brincadeiras com as crianças na brinquedoteca da UFSJ

O Programa de Extensão estabelece uma parceria com as Casas Lares ² da cidade de São João del Rei. Através de tal parceria, são determinados o grupo de crianças que irão para Brinquedoteca e quais os horários.

² A Casa Lar de São João del Rei é um serviço de acolhimento institucional de crianças e adolescentes de 0 a 17 anos e 11 meses, que se encontram em situações de risco e vulnerabilidade.

O grupo atendido durante o ano de 2022 foi diverso, tanto na quantidade quanto nas idades: durante o primeiro semestre, recebemos 9 crianças entre 1 e 4 anos. Já no segundo semestre, passamos a receber entre 6 a 10 crianças, com idades variadas (entre 1 e 6 anos). Tais informações como idade, escolaridade e tempo de permanência na Casa Lar são preservados devido a confidencialidade dos dados.

O principal objetivo da nossa atuação é proporcionar momentos em que o brincar livre aconteça, utilizando os recursos disponíveis na Brinquedoteca e no campus e, refletindo sobre como oportunizar um meio propício às brincadeiras. Assim, ao chegarem todas as crianças possuem a autonomia e liberdade de brincar com o que quiserem e onde quiserem (desde que estejam sendo acompanhadas por um adulto da equipe).

1.3 Metodologia da pesquisa

Essa pesquisa de caráter qualitativo teve como metodologia a observação do brincar das crianças da Casa Lar e os registros em diário de campo.

As pesquisas qualitativas no campo das Ciências Sociais abordam os fatos como algo que não podem ser quantificados, como nas pesquisas quantitativas. O comportamento humano, os hábitos e a cultura são os pontos centrais dos estudos. Dessa maneira, é exigido do pesquisador uma imersão no objeto de estudo, que, nesse caso, não é exato e nem preciso, visto que a sociedade e os seus costumes não podem ser resumidos a números e leis gerais. Assim, a preocupação do pesquisador deve ser sobre o aprofundamento da compreensão de um grupo social (GOLDENBERG, 2005).

As observações feitas sobre o grupo de crianças aconteceu de maneira participativa, ou seja, houve a imersão nas conversas, brincadeiras e atividades. Goldenberg (2005) afirma que, através da participação na vida cotidiana do grupo, é possível que o pesquisador compare, analise e interprete os diferentes comportamentos e situações.

O diário de campo, então, torna-se uma ferramenta muito importante nessa imersão participativa. Os registros feitos sobre cada dia específico ao longo da pesquisa podem ser utilizados para as análises e construções de relatórios e artigos. Este deve conter todas as informações sobre o que aconteceu, as técnicas utilizadas, as situações que aconteceram e as reflexões feitas a respeito de cada acontecimento (CHIZZOTI, 1991). Dessa maneira, o

acompanhamento de cada situação, cada criança e cada brincadeira apresenta uma vantagem metodológica para a pesquisa (GOLDENBERG, 2005).

Articulando as observações feitas e registradas por meio desse diário, foi possível coletar e produzir ações específicas para a construção de duas pesquisas. Desse modo, houve ações articuladas entre extensão e pesquisa.

As ações englobavam: registro de diário de campo, reuniões semanais com a equipe e a coordenadora do programa de extensão e a frequência no grupo de estudos do PALUDICON, bem como o registro de episódios específicos, reuniões com a orientadora da pesquisa e frequência no grupo de pesquisa CRIA.

Ao longo do ano de 2022, as crianças chegavam ao Campus por meio da van da Casa Lar, e os horários estabelecidos de atividades eram terça-feira e sexta-feira, das 9h às 10h30. As observações realizadas pela pesquisadora foram de 3 de maio de 2022 à 8 de dezembro de 2022.

Ao final de cada período de permanência das crianças no Campus, a pesquisadora registrava (por meio de áudios no Whatsapp) os momentos que tinha acabado de vivenciar. Após a transcrição desses áudios, o diário de campo foi analisado e foram retirados alguns momentos denominados nesta pesquisa de episódios. No total, 57 episódios foram produzidos, sendo três analisados neste artigo.

2. Aspectos da Teoria Histórico Cultural e Cantos de Trabalho de Freinet

Na Teoria Histórico Cultural, o brincar possui um papel central, pois por meio das brincadeiras, a criança consegue desenvolver plenamente sua personalidade, externar seus anseios e medos e internalizar hábitos da cultura humana, uma vez que o principal conteúdo do brincar são as relações sociais que a criança conhece a partir dos vínculos construídos com os adultos ao seu redor (MARCOLINO, 2017).

Ao nascer, a criança tem um aparato biológico pronto: por instinto de sobrevivência sabe chorar, fechar os olhos, sugar, segurar, agarrar e realizar movimentos bruscos (LIMA, 2018). Assim, é possível compreender que a criança herda a estrutura e o funcionamento do organismo (MUKHINA, 1996). Estas são conhecidas como funções psíquicas inferiores.

A brincadeira de faz de conta é o recurso utilizado pelas crianças para se apropriar do mundo (ROSSLER, 2006). Conforme a criança cresce e conhece os aspectos do mundo social, a necessidade de adentrar nesse mundo também cresce. Entretanto, devido aos fatores físicos,

emocionais e mentais ela ainda não está apta para realizar todas as atividades e ações que outras pessoas, especialmente adultos, já sabem e podem fazer, então usa do faz de conta para satisfazer seus desejos, que não podem ser realizados imediatamente:

A brincadeira não é uma atividade alucinatória. Ao contrário, brinca para poder dominar e penetrar nesse mundo, que é um mundo social. Brinca para ser um adulto. Direta ou indiretamente, o universo dos adultos sempre estará presente nas atividades lúdicas das crianças, determinando sua forma e seu conteúdo, interferimos nelas ou não. (ROSSLER, 2006, p. 57).

Em seu livro “Psicologia do Jogo”, Elkonin (2009), afirma que o jogo só é possível se houver ficção, pois sem a representação não existe o faz de conta. Na primeira fase do faz de conta, os papéis assumidos são determinados apenas pelas ações e objetos que os caracterizam. Dessa forma, não existe um aprofundamento sobre o papel e as ações são monótonas e repetitivas (ELKONIN, 2009).

A segunda fase continua com uma característica da primeira: a ação com o objeto. Entretanto, a lógica das ações é determinada pela sucessão observada na vida real (ELKONIN, 2009). Assim, as ações possuem uma lógica de continuidade.

A terceira fase, os papéis estão bem determinados e direcionam todos os comportamentos, aparecendo a fala teatral dirigida ao seus companheiros de jogo. As ações não são mais repetitivas e curtas, passando a ter uma variedade de acordo com o papel assumido.

Por fim, a quarta fase caracteriza-se pela determinação definitiva dos papéis, sequência lógica da realidade com repreensão caso essa sequência seja quebrada (aqui, as crianças já possuem uma noção de que “na vida real não é assim”). O conteúdo principal é a execução de ações com os outros papéis assumidos por outras crianças.

Nessa análise, a primeira e a segunda fase são semelhantes, assim como a terceira e a quarta. Assim:

No fundo, temos duas fases fundamentais, ou dois estágios, do desenvolvimento do jogo. Na primeira (3 a 5 anos), o conteúdo fundamental do jogo são as ações objetivas, de orientação social, correspondentes à lógica das ações reais; na segunda (de 5 a 7 anos), a relações sociais estabelecidas entre as pessoas e o sentido social de sua atividade, correspondentes às relações reais existentes entre as pessoas. (ELKONIN, 2009, p. 301).

O ato de brincar e se aventurar em uma situação ilusória impulsiona o desenvolvimento de diversas funções como a memória, a linguagem, a imaginação e entre outros. Essas tais funções

foram denominadas de funções psicológicas superiores por Vygotsky (1987a), e são caracterizadas por surgirem mediante a interação com o outro. Ou seja, entende-se que a linguagem, memória e imaginação, além de serem especificamente humanas, são resultados de um longo processo de internalização e assimilação da cultura.

A apropriação dessas aptidões se dá por meio do processo de objetivação e internalização: primeiramente a criança precisa vivenciar no coletivo, para posteriormente internalizar e se apropriar da cultura. Vygotsky (1995d) denomina esses processos de continuidade entre intersíquico para intrapsíquico, a Lei Geral do Desenvolvimento.

Outras funções vão além no seu desenvolvimento, tornando-se gradualmente funções interiores. Entretanto, elas somente adquirem o caráter de processos internos como resultado de um desenvolvimento prolongado. Sua transferência para dentro está ligada a mudanças nas leis que governam sua atividade; elas são incorporadas em um novo sistema com suas próprias leis. (VYGOSTKY, 1991, p. 41).

Assim, quando uma criança brinca - seja estritamente com objetos, seja sozinha ou com terceiros - ela está desenvolvendo funções que por ora ainda não estão plenamente desenvolvidas. A memória, a imaginação, a linguagem, a atenção entre outras funções se fazem necessárias naquele momento, e mediante a essa necessidade, o desenvolvimento é impulsionado (PIMENTEL, 2008).

O brincar surge a partir dos estímulos que a criança recebe, mediados pelas experiências vividas no meio em que está inserida (VYGOSTKY, 2010b). Não apenas as experiências, mas o espaço e os objetos em que a criança estabelece contato também são de grande importância para a brincadeira, pois oferecem referências para a imaginação e a ação.

O conceito de meio é discutido por Vygotsky no livro “Sete aulas de L.S. Vigotski sobre os fundamentos da pedologia” (2010b). No capítulo da quarta aula, o autor aborda que é através das vivências que a criança inicia os processos de desenvolvimento das funções e internalização da cultura. Assim, a forma como a criança se relaciona com a realidade oferece potencialidades para o seu desenvolvimento.

A vivência, citada pelo autor na quarta aula, se caracteriza como os momentos essenciais e definitivos para o desenvolvimento da personalidade e das internalizações da cultura humana. Em outras palavras:

A vivência de uma situação qualquer, de um componente qualquer do meio define como será a influência dessa situação ou meio

sobre a criança. Ou seja, não é esse ou aquele momento, tomado independentemente da criança, que pode determinar sua influência no desenvolvimento posterior, mas o momento refratado através da vivência da criança. (VYGOTSKY, 2010, p. 75).

Torna-se claro, então, que o meio é uma fonte de desenvolvimento (VYGOTSKY, 2010b) uma vez que é na relação com os outros e com o ambiente que o ser humano é capaz de vivenciar.

A formação social e psíquica da criança acontece mediante o envolvimento da mesma com seus pares, os adultos e os espaços que frequenta.

Isto posto, entende-se que o desenvolvimento das funções psíquicas superiores envolve mais de um fator, uma vez que o adulto e o ambiente estão intrinsecamente ligados à formação do indivíduo, estabelecendo assim a formação um triplo protagonismo: a criança, o adulto e o ambiente (TEIXEIRA E BARCA, 2017).

Sendo assim, ao compreender o papel que o ambiente pode exercer no desenvolvimento das funções psíquicas superiores, a organização deste - feita pelo adulto - deve ser pensada a partir dessa tal concepção.

Cabe a nós disponibilizar o máximo possível de elementos da realidade para as crianças e abrir espaços para que elas possam expressar, imaginar e recriar o que lhes é apresentado. (TEIXEIRA E BARCA, 2017, p. 39).

O espaço da Brinquedoteca foi pensado e organizado a fim de proporcionar um ambiente que permitisse que as crianças pudessem escolher do que vão brincar, com quais brinquedos e onde. Baseando-se na organização do espaço proposta por Freinet (KUSONOKI et al, 2023), criando cantos temáticos que sugerem - mas não ordenam - a brincadeira.

Os cantos de trabalho idealizados por Celestin Freinet (1896 – 1966) correspondem a organização do espaço feita pelo adulto ou em parceria com a criança, para que a criança possa interagir de forma autônoma e escolher com o que vai brincar. Assim, a organização é feita por cantos temáticos, apresentando para a criança os brinquedos de maneira contextualizada, e não simplesmente expostos em prateleiras. O objetivo é que a criança seja regida pelas suas próprias preferências (FREINET, 1974).

A partir das interações das crianças com os cantos, as apropriações e objetivações se superam em comparação com as situações forjadas por algum adulto, possibilitando assim o desenvolvimento da autonomia, da resolução de conflitos e o fluir da imaginação (KUSONOKI et al 2023).

Para Kusonoki (2023), a escola e nós consideramos da mesma forma a brinquedoteca da UFSJ, Brinquedoteca organizada com o objetivo de estimular o envolvimento, a participação e a experimentação social configura-se como fonte de aprendizagem e desenvolvimento (KUSONOKI et al, 2023). Cada canto tem uma temática, que pode ser organizada para e/ou com a criança.

Esse modo de organização do trabalho pedagógico na escola infantil é, como buscamos enfatizar, regida pelo profundo interesse de criar novas necessidades nas crianças, de forma a provocar aprendizagens e impulsionar qualitativamente seu desenvolvimento. (KUSONOKI et al, 2023, p. 61).

Desse modo, o espaço da Brinquedoteca da UFSJ foi organizado em 5 cantos temáticos (que foram sendo modificados ao longo do ano): canto do desenho, canto da leitura, canto da música, canto da casinha e canto dos jogos de madeira e/ou carrinhos.

Canto do desenho	3 mesas colocadas no centro da Brinquedoteca, onde disponibilizamos diversos materiais para pintura, colagem e desenho. Alguns dos materiais: cartolina, giz de cera, caneta colorida, revistas antigas, barbantes e tinta guache.
Canto da leitura	Um tatame colorido no chão, ao lado de uma estante cheia de livros infantis. No segundo semestre, recebemos uma doação de uma piscina de bolinhas e colocamos ao lado da estante.
Canto da música	Um teclado e diversos instrumentos musicais de brinquedo como guitarra, chocalho, pandeiro e microfone.
Canto da casinha	Uma geladeira, um fogão e materiais de cozinha formam o canto da casinha. Há também uma banheira de brinquedo e algumas bonecas.

<p style="text-align: center;">Canto dos jogos de madeira/ carrinhos/ jogos</p>	<p>Uma mesa que era organizada semanalmente com materiais diferentes, sendo jogos de madeira, jogos didáticos ou carrinhos.</p>
--	---

Fonte: elaborado pela autora (2023).

É válido ressaltar que, apesar do ambiente estar organizado dessa maneira, a intenção era que ele fosse rearranjado com as crianças, a partir das necessidades que surgissem ao longo das semanas. Um exemplo disso é quando um grupo de crianças decidiu começar a montar a casinha na área externa da Brinquedoteca, onde já existe uma casa de brinquedo. Percebemos naquele momento, que as funções psicológicas superiores estavam sendo desenvolvidas, conforme conta Kusonoki (2023, p. 463)

Na atitude de escolha sobre a atividade que deseja participar, na tomada decisões, nas condutas diante dos conflitos, na gestão do próprio tempo, seleção de materiais, dentre outras ações possibilitadas especificamente pela natureza da atividade nos Cantos de Trabalho, a criança mobiliza inúmeras e diferentes funções psíquicas (atenção voluntária, memória, linguagem, raciocínio).

Em suma, nosso preparo em relação aos materiais e ao ambiente foram baseados em uma ideia de que a criança é um sujeito ativo, que possui o poder de escolhas sobre o que fazer e onde fazer (EDWARDS; GANDINI; FORMAN, 1999). Teixeira e Barca (2017) ainda afirmam que cabe aos professores (no contexto da Brinquedoteca, estagiários e extensionistas) organizar o ambiente social educativo. Assim, de maneira colaborativa e cooperativa, adultos e crianças vivenciam a cultura humano.

3. Desenvolvimento de funções psíquicas superiores durante o brincar na Brinquedoteca da UFSJ

Como exposto, o objetivo do PALUDICON é oferecer momentos recreativos para as crianças que atendemos. Isso significa que as deixamos o mais livre possível para fazer suas próprias escolhas acerca do que vão brincar.

O grupo que recebemos em 2022 foi bastante diversificado, tanto na quantidade quanto nas idades. No primeiro semestre, recebemos 9 crianças entre 1 e 4 anos. Já no segundo semestre,

passamos a receber entre 6 a 10 crianças, com idades variadas (entre 1 e 6 anos). Assim, com o objetivo de discutir alguns momentos e relacioná-los ao desenvolvimento de alguma das funções psíquicas superiores, episódios foram construídos para discutirmos a relação meio/desenvolvimento. São eles:

1. João e o balde
2. Arthur e os cachorros
3. Maria e Pedro e o salão de beleza

Episódio 1: João e o balde

João³ é um pequenino de 1 ano que gosta muito de ficar no colo ou andando no carrinho no lado de fora da Brinquedoteca. Esse episódio com João aconteceu no espaço interno: João encontrou dois baldes, um azul e outro amarelo; no amarelo, havia pecinhas de tamanho médio nas cores vermelho e amarelo. A fim de instigá-lo a manusear as pecinhas, as joguei no chão e comecei a colocá-las no balde azul e, em seguida, joguei no chão novamente e coloquei no balde amarelo. A cada vez, fazia um barulho que provocava risadas no pequeno.

A partir daí, uma nova brincadeira surgiu: brincou de passar as peças para cada balde, e quando encontrou um outro balde amarelo, incluiu o objeto na sequência. Depois, encontramos algumas peças de madeira que também entraram no jogo. João ficou concentrado nessa atividade por alguns minutos, e quando uma peça caía longe dele, fazia questão de ir buscá-la para guardar no balde.

Nesse episódio, é possível notar que João, através de uma brincadeira, estava desenvolvendo algumas ações como o manuseio de objetos, tanto pequenos (que exigem uma coordenação fina, decorrente do tamanho das peças), quanto grandes (o balde era relativamente grande para João). Também estava desenvolvendo a percepção, atenção e imitação. Isso porque foi

³ Neste artigo, cada participante terá um codinome com o intuito de preservar a identidade das crianças envolvidas na pesquisa.

necessário que ele primeiro observasse o que eu estava fazendo, para posteriormente reproduzir os movimentos que eram essenciais à brincadeira.

A imitação pode ser considerada um ato de experimentar-se em um novo lugar, apropriar-se de algo que surgiu no outro (RIBEIRO, 2022). João imitou porque aquela ação despertou o interesse nele, revelando sua potência criativa.

Enquanto imitava os movimentos que viu, era exigido que João mobilizasse, em níveis superiores, a percepção e a atenção: atenção no adulto, nos objetos, nos movimentos.

Episódio 2: Arthur e os cachorros

Arthur, de 1 ano, sempre mostrou interesse em duas coisas no espaço da UFSJ: do velotrol e dos cachorros que andam pelo campus. Neste episódio em específico, Arthur decidiu ir atrás de um dos cachorros.

Percebemos, ao longo do ano, que a linguagem oral de Arthur era restrita a algumas palavras como “bola”, “tucano”, e que normalmente ele recorria ao choro como forma de comunicação. Entretanto, nesse dia consegui estabelecer uma conversa com ele sobre nosso passeio atrás do cachorro. Conversei com ele explicando que estávamos indo no S.P.A⁴, já que vimos o animal entrando lá. Ele, ainda tímido, repetia apenas a palavra “lá.”

Quando chegamos no espaço do S.P.A, o cachorro estava deitado em um canto. Perguntei a Arthur se ele gostaria de chegar mais perto do nosso amigo, mas ele recusou e disse “medo.” Então, sentamos a alguns metros de distância do cachorro e ficamos conversando sobre como o animal era bonito, como ele era nosso amigo e como ele estava cansado, já que estava dormindo.

A comunicação que Arthur estabeleceu no início das atividades era predominante através do choro. Bissoli (2014) esclarece que, para linguagem oral ser desenvolvida, é necessário que haja uma organização que promova a complexificação da atividade comunicativa. Nesse dia, pude propor um momento em que a fala fosse a principal atividade.

⁴ O Serviço de Psicologia Aplicada -SPA é o órgão responsável pelo controle dos estágios curriculares do Curso de Psicologia, tendo 100% de sua capacidade em atendimentos à população carente da comunidade.

Consegui entender claramente o que falava, e também notei que minhas falas estavam servindo de modelo para o que ele queria falar: se eu falava que o cachorro estava cansado, ele dizia “cachorro com sono”, entre outras.

Sem dúvidas, esse é um desenvolvimento a ser notado, já que se trata da linguagem oral. A fala possibilita que o ser humano organize e expresse seu pensamento (VYGOTSKY, 1991c). Para a criança conseguir se expressar oralmente, ela precisa estar situada em um contexto que se pratica a fala e que a coloque como um sujeito da comunicação (BARROS; PEQUENO, 2017). Nesse contexto, Arthur foi colocado como um sujeito essencial no diálogo.

Episódio 3: Maria e Pedro e o salão de beleza

Maria e Pedro são duas crianças mais velhas, com as idades em torno de 4 a 6 anos⁵. Apresentam habilidades de imaginar e criar cenários a partir de suas representações simbólicas

Maria sempre gostou de criar situações imaginárias com os estagiários: já fez festas de aniversário, já foi mamãe e também já foi a filhinha. Nesta brincadeira, me convidou e convidou Pedro para montarmos um salão de beleza na casinha que está localizada na parte externa da Brinquedoteca. Partimos então em uma busca de objetos que encontramos em um salão: cadeira, secador, esmalte e escova.

Encontramos todos esses objetos (menos o esmalte propriamente dito: a tinta guache e um pincel se transformaram em esmaltes), e fomos atender nossos clientes. Em um certo momento, Maria decidiu que eu era a cliente e Pedro deveria agir como o segurança, organizando a fila que estava formando na porta da casinha.

Estabeleci uma conversa com Maria enquanto ela pintava minhas unhas: disse a ela que gostaria de fazer penteado e maquiagem, já que eu teria uma festa muito importante mais tarde.

O ápice da brincadeira de faz de conta acontece quando os papéis sociais são assumidos e as relações travadas, o que acontecia no episódio citado acima. As únicas ferramentas que se relacionavam com o salão de beleza eram o secador, cadeira e escova. Porém, Maria e Pedro já tinham repertório o suficiente para criarem um novo contexto. É importante ressaltar que ambos já

⁵ Como dito anteriormente, dada a impossibilidade de acesso a prontuários, estas idades indicadas são presumidas.

demonstraram o interesse em reproduzir o mundo dos adultos. A brincadeira de faz de conta é o meio que a criança encontra para adentrar no mundo social (ROSSLER, 2006).

Para essa brincadeira, eles travaram um diálogo por meio da linguagem oral podendo complexificar a aquisição da linguagem oral, e, portanto, desenvolver essa função. Foi exigido de ambos os atores dessa brincadeira, agir conjuntamente por meio da comunicação oral (BISSOLI, 2014).

Todo ato imaginativo é elaborado a partir de elementos tomados da realidade (VYGOSTKY, 2012e). Maria e Pedro precisaram buscar os aspectos da realidade que eles já conheciam, usando da memória e da atenção. Entretanto, para performar o faz de conta naquele contexto, foi necessário usar da imaginação, uma função psíquica superior.

Isto posto, funções como memória, linguagem oral, imaginação, atenção e percepção estão em amplo desenvolvimento enquanto a criança busca reproduzir e adentrar nesse mundo que ainda não lhe pertence. Em outras palavras:

Tendo como referência o comportamento adulto, o brinquedo contém, de forma condensada, todas as tendências do desenvolvimento posterior da criança. (ROSSLER, 2006, p. 61)

Conclusões

Ao possibilitarmos experiências diversas em um meio previamente organizado e/ou reorganizado com as crianças, oferecemos amplas possibilidades de desenvolvimento das funções psicológicas superiores que não são inatas ao ser humano. Assim, as estratégias lúdicas da equipe da Brinquedoteca da UFSJ se baseiam em compreender que a criança é um sujeito ativo que deve viver plenamente sua infância.

Em todos os episódios descritos, é possível constatar que, mesmo durante uma conversa informal, as crianças estavam complexificando as aprendizagens e consequente desenvolvimento da memória, da percepção, da imaginação e da linguagem oral.

Entende-se, então, que, ao possibilitar à criança que decida acerca das suas brincadeiras, ela desfruta de sua liberdade. E, por meio dessa liberdade, seu desenvolvimento pode ser ainda

mais potencializado uma vez que o brincar engloba controle próprio, autonomia, prazer e liberdade (ROSSLER, 2006).

As experiências vividas na Brinquedoteca da UFSJ explicitam que a organização planejada do espaço, dos tempos e dos materiais (TEIXEIRA E BARCA, 2017), a compreensão da criança como sujeito ativo (EDWARDS; GANDINI; FORMAN, 1999) e a garantia da liberdade para brincar são ferramentas indispensáveis para o desenvolvimento infantil.

Referências

Bissoli, M. de F. (2014). **O desenvolvimento da linguagem oral da criança: contribuições da Teoria Histórico-Cultural para a prática pedagógica na creche.** *Perspectiva*, 32(3), 829–854.

CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa em ciências humanas e sociais.** São Paulo: Cortez, 1991.

EDWARDS, Carolyn; GANDINI, Leila& FORMAN, George. **As cem linguagens da criança.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.

Elkonin, Daniil. **Psicologia do jogo.** São Paulo: Martins Fontes, 2009.

FREINET, C. **A Educação pelo Trabalho.** Tradução: Maria Ermantina Galvão G. Pereira. São Paulo: Martins Fontes, 1974.

GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em ciências sociais. 9ª edição.** Rio de Janeiro/São Paulo: Record, 2005.

KUSUNOKI, Karolyne Aparecida Ribeiro; LIMA, Elieuzza Aparecida de e MORAES, Tatiana Schneider Vieira de. **Técnicas Freinet e trabalho pedagógico na Educação Infantil: Reflexões sobre os Cantos de Trabalho.** *Rev. Diálogo Educ.* [online]. 2023, vol.23, n.76, pp.444-468.

LIMA, Vanilda Gonçalves de. A atividade principal no processo de educação de bebês. IN: SILVA, José Ricardo et al. (Org.). **Educação de bebês: cuidar e educar para o desenvolvimento humano.** São Carlos: Pedro & João Editores, 2018. p. 91-117.

MARCOLINO, Suzana. A brincadeira de papeis sociais na escola da infância. In: COSTA, SINARA ALMEIDA DA; MELO, SUELY AMARAL. **Teoria Histórico-Cultural na Educação Infantil: Conversando com professoras e professores.** 1 ed. Curitiba, PR: EDITORA CRV, 2017, cap. 11, p. 153-164

MUKHINA, V. **Psicologia da idade pre-escolar.** Tradução de Claudia Berliner. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

PIMENTEL, Alessandra. **A ludicidade na educação infantil: uma abordagem histórico-cultural**. Psic. da Ed., São Paulo, 26, 1º sem. de 2008, pp. 109-133

RIBEIRO, Larissa. **O PROCESSO DE IMITAÇÃO DAS AÇÕES DE CUIDADO PELOS BEBÊS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. 2022. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais, Universidade Federal de Minas Gerias, Belo Horizonte, 2023.

ROSSLER, João Henrique. O papel da brincadeira de papéis sociais no desenvolvimento do psiquismo humano. IN: ARCE, Alessandra; DUARTE, Newton et al (Org). **Brincadeiras de papéis sociais na Educação Infantil: as contribuições de Vigotski, Leontiev e Elkonin**. São Paulo: Xamã, 2006. P. 51-63.

TEIXEIRA, Sônia Regina; BARCA, Ana Paula de Araújo. TEORIA HISTÓRICO-CULTURAL E EDUCAÇÃO INFANTIL: concepções para orientar o pensar e o agir docentes. *In*: COSTA, SINARA ALMEIDA DA; MELO, SUELY AMARAL. **Teoria Histórico-Cultural na Educação Infantil: Conversando com professoras e professores**. 1 ed. Curitiba, PR: EDITORA CRV, 2017. cap. 1, p. 29-39.

VYGOSTKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991d.

Vygotsky L. **Historia del desarrollo das funciones psíquicas superiores**. La Habana: Ed. Científico Técnico, 1987a.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **Imaginação e Criatividade na Infância. Ensaio de Psicologia**. Tradução, introdução e notas de João Pedro Fróis. Lisboa: Dinalivros, 2012e.

VIGOTSKI, Lev Semionovich. **Sete aulas de L. S. Vigotski sobre os fundamentos da pedologia**. Organização [e tradução]: Zoia Prestes e Elizabeth Tunes; tradução: Cláudia da Costa Guimarães Santana. Rio de Janeiro: E-Papers, 2010c

VYGOTSKI, L. S. **Obras Escogidas III**. Visor. 1995b