Teoria Histórico-cultural

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA SUL-RIO-GRANDENSE
Campus CAVG

PPGCITED
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

Prof. Nelson Luiz Reyes Marques

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico

- Para **Vygotsky**, a definição de brincadeira, levando-se em conta como critério a **satisfação** (prazer) que ela propicia à criança, **não** é correta por dois motivos:

i. Primeiramente, porque há uma série de atividades que podem proporcionar à criança vivências de satisfação bem mais intensas do que a brincadeira (chupar chupeta proporciona à criança uma satisfação funcional, mesmo quando ela não se sacia).

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

ii. Conhecemos brincadeiras em que o próprio processo de atividade também não proporciona satisfação. São aquelas que prevalecem no final da idade pré-escolar e no início da idade escolar e que trazem satisfação somente quando seu resultado revela-se interessante para a criança; por exemplo, dos jogos esportivos (jogos esportivos não são apenas os que envolvem atividade física, mas também os que são relacionados a resultados, premiações).

- Muito frequentemente, eles são tingidos de um sentimento agudo de insatisfação quando o seu término é desfavorável para a criança.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico

- Na primeira infância, a criança manifesta a tendência para a resolução e a satisfação imediata de seus desejos. O adiamento da realização de seus desejos é difícil para a criança pequena, pode ser possível somente em limites bem estreitos; não se conhece uma criança de até três anos que tenha um desejo de fazer algo depois de alguns dias.

- No início da idade pré-escolar surge uma série de necessidades e de desejos não-realizáveis imediatamente, mas que, ao mesmo tempo, não se extinguem como desejos; por outro lado, conserva-se, quase por completo, a tendência para a realização imediata dos desejos.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico

- É disso que surge a brincadeira, que deve ser sempre entendida como uma realização imaginária e ilusória de desejos irrealizáveis, diante da pergunta "por que a criança brinca?".
- A imaginação é o novo e absolutamente ausente nos animais, e representa uma forma especificamente humana de atividade da consciência; e, como todas as funções da consciência, forma-se originalmente na ação.
- A velha fórmula segundo a qual a brincadeira de criança é imaginação em ação pode ser invertida, afirmando-se que a imaginação nos adolescentes e escolares é a brincadeira sem ação.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico

- A essência da brincadeira é que ela é a realização de desejos, mas não de desejos isolados e sim de afetos generalizados.
- Na idade pré-escolar, a criança tem consciência de suas relações com os adultos, reage a eles com afeto, mas, diferentemente do que acontece na primeira infância, generaliza essas reações afetivas (a autoridade dos adultos impõe-lhe respeito, etc.).
- Ela brinca sem ter a consciência dos motivos da atividade da brincadeira.
- É isso que, essencialmente, distingue a brincadeira de outros tipos de atividade, como o trabalho.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico

- Na brincadeira, a criança cria uma situação imaginária. É esse o critério que deve ser adotado para distinguir a atividade de brincar dentro do grupo geral de outras formas de atividade da criança.
- A situação imaginária em si já contém regras de comportamento, apesar de não ser uma brincadeira que requeira regras desenvolvidas, formuladas com antecedência.
- A criança imaginou-se mãe e fez da boneca o seu bebê. Ela deve comportar-se submetendo-se às regras do comportamento materno.
- A brincadeira é admirável porque a situação em que ela ocorre e a situação real coincidem nas crianças.

Teoria Histórico-cultural

A brincadeira como criação de uma situação imaginária

Na brincadeira, a criança cria uma situação imaginária. Esse é o critério que distingue o brincar dentro do grupo geral de outras formas de atividade da criança.

1. Situação real

Experiências e relações do cotidiano



- Cuidar
- Alimentar
- Acalmar
- Proteger
- Dar atenção

2. A criança cria uma situação imaginária



3. A situação imaginária já contém regras de comportamento



Regras do papel de mãe

- Cuidar do bebê
- Alimentar na hora certa
- Falar com carinho
- Acalmar quando chora
- Colocar para dormir
- Proteger

4. Submeter-se às regras do papel assumido



Alimenta o bebê

Acalma quando chora

Coloca para dormir

5. A brincadeira é admirável...

...porque a situação em que ela ocorre e a situação real coincidem nas crianças.



Realidade e imaginação se articulam

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico

- Exemplo - Duas irmãs, uma de cinco e outra de sete anos, certa vez combinaram: "Vamos brincar de irmãs“.
  - Uma diferença substancial da brincadeira em relação à realidade é que a criança, ao começar a brincar, tenta ser a irmã. Na vida real, a criança comporta-se sem pensar que ela é irmã de sua irmã.
- Se criarmos uma brincadeira sem uma situação imaginária, então, o que resta? Resta a regra. A criança começa a se comportar conforme o que dita a situação.

Teoria Histórico-cultural

A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico

Exemplo: Duas irmãs, uma de cinco e outra de sete anos, certa vez combinaram: "Vamos brincar de irmãs".

1. Na realidade

Elas já são irmãs.



Na vida real, a criança comporta-se como irmã sem precisar pensar que é irmã de sua irmã.

2. Na brincadeira

Elas combinam: "Vamos brincar de irmãs".



Ao começar a brincar, a criança tenta ser a irmã. Ela **assume o papel** e se comporta conforme a situação imaginária criada.

3. O que caracteriza a brincadeira?

Uma situação imaginária + regras de comportamento.



Regras do papel de irmã (implícitas)

- Cuidar da mais nova.
- Ajudar nas atividades.
- Proteger.
- Dar atenção.
- Resolver conflitos.
- Seguir o que foi combinado na brincadeira.

A situação imaginária já contém **regras de comportamento**, mesmo não sendo regras formuladas previamente.

Se criarmos uma brincadeira sem uma situação imaginária,

o que resta?



Resta a regra.

A criança começa a se comportar conforme o que dita a situação (jogo de regras), mas não há a situação imaginária do faz-de-conta.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico

- Se a criança faz o papel da mãe, então ela tem diante de si as regras do comportamento da mãe.
- O papel que a criança interpreta e a sua relação com o objeto, caso este tenha seu significado modificado, sempre decorrem das regras, ou seja, a situação imaginária, em si mesma, sempre contém regras.
- Na brincadeira, a criança é livre. Mas essa liberdade é ilusória.
- Qualquer brincadeira com situação imaginária é, ao mesmo tempo, brincadeira com regras e qualquer brincadeira com regras é brincadeira com situação imaginária.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico

- A vida de uma criança pequena está repleta de regras como: tem de ficar sentada à mesa e calada, não mexer nas coisas dos outros, ouvir a mãe. O que, então, há de específico nas regras da brincadeira?
- É claro que as regras das brincadeiras diferenciam-se substancialmente dessas regras. Em primeiro lugar, por serem estabelecidas pela própria criança. São regras da criança para si própria, regras de auto-limitação e auto-determinação internas. A criança fala a si mesma: tenho que me comportar assim e assim nessa brincadeira.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico

- No brinquedo a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, em vez da esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos.
- A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação àquilo que vê. Assim, alcança uma condição em que a criança começa a agir independente daquilo que vê.
- Quando o cabo de vassoura transforma-se em cavalo para a criança, ou seja, quando o objeto - cabo de vassoura - transforma-se no pivô para separar o significado 'cavalo' do cavalo real, essa fração, inverte-se e o dominante passa a ser o momento semântico: sentido/objeto.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico

- No brinquedo, o significado torna-se o ponto central e os objetos são deslocados de uma posição dominante para uma posição subordinada.
- Na idade escolar, a brincadeira desloca-se para os processos internos, para a fala interna, a memória lógica e o pensamento abstrato.
- Na brincadeira, a criança opera com significados separados dos objetos, mas sem interromper a ação real com os objetos reais.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico

- Do ponto de vista do desenvolvimento, a criação de uma situação imaginária pode ser analisada como um caminho para o desenvolvimento do pensamento abstrato;
- A regra que se liga a isso parece-me levar ao desenvolvimento de ações da criança com base nas quais torna-se possível, em geral, a separação entre a brincadeira e os afazeres cotidianos, separação esta com que nos deparamos, na idade escolar, como um fato principal.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ O papel da imitação, do jogo e do brinquedo no desenvolvimento

- **Imitação, Jogo** e **brinquedo** ajudam a criar uma **ZDI**
- **Imitação – Característica humana**
  - Não se trata de um comportamento mecânico ou mera cópia.
  - Permite a realização de tarefas que estão além das próprias

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ O Jogo para Vygotsky

- Exercício no plano da imaginação (capacidade de planejar, representar papéis e situações, imaginar situações) e o caráter social das situações lúdicas com conteúdos e regras.

- **Desenvolvimento**
  - Sujeição às regras de conduta + situação imaginária = conceito de jogo simbólico.

- O uso dos jogos proporciona ambientes desafiadores, capazes de "estimular o intelecto" proporcionando a conquista de estágios mais elevados de raciocínio.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

O Jogo para Vygotsky

- Tanto pela criação de situações imaginárias, como pela definição de regras específicas, o jogo cria uma ZDI na criança.
- No jogo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real e também aprende a separar objeto e significado.
- No jogo que se cria, antecipa e inquieta, assim, transforma-se, levantam-se hipóteses e traçam-se estratégias para a busca de soluções.
- No jogar, o desejável passa a ser algo obtido através da sua imaginação, onde o abstrato se concretiza e resulta no processo de produção do conhecimento.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ O papel da imitação e do brinquedo no desenvolvimento

❖ Brinquedo

- **Situação imaginária** - marca a passagem da atividade concreta para uma atividade simbólica (ex: vassoura como cavalo – relação com o significado de "cavalo" e não com o objeto concreto "vassoura".
- **Utilização de regras** - fazem com que a criança se comporte de forma mais avançada do que aquela que seria o habitual para a sua idade.

Teoria Histórico-cultural

Brinquedo

Na brincadeira, o **brinquedo adquire** um significado na situação imaginária e a criança se orienta por regras de comportamento.

1. Situação imaginária

Marca a passagem da atividade concreta para uma atividade simbólica.

Objeto concreto
Vassoura



Na atividade concreta, a criança se relaciona com o objeto real (vassoura).

Situação imaginária
A vassoura vira um cavalo.



Na brincadeira, o objeto ganha um novo significado e a criança se relaciona com o significado de "cavalo", e não mais com o objeto "vassoura".

Atividade simbólica
A criança age de acordo com o papel assumido.



A criança age conforme o papel e os significados do cavalo, realizando ações que não faria com a vassoura em situações reais.

2. Utilização de regras

As regras da situação imaginária fazem com que a criança se comporte de forma mais avançada do que seria o habitual para a sua idade.



Ao seguir as regras do papel, a criança controla seu comportamento, planeja suas ações e age de maneira mais elaborada do que nas situações cotidianas.

O brinquedo, na brincadeira, une situação imaginária e regras,
permitindo à criança agir além do seu comportamento habitual e desenvolver formas mais avançadas de pensamento, linguagem e autocontrole.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

- **O papel da imitação e do brinquedo no desenvolvimento**
- Para Vygotsky, a brincadeira possui três características:
  - a imaginação;
  - a imitação;
  - a regra.
- No brinquedo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real e também aprende a separar objeto e significado.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

O papel da imitação e do brinquedo no desenvolvimento

Vygotsky afirma que: **"é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos."**

Teoria Histórico-cultural



"É **enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento** de uma criança. É no brinquedo que a criança **aprende a agir numa esfera cognitiva**, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das **motivações e tendências internas**, e não por incentivos fornecidos por objetos externos."

Vygotsky

Fora da brincadeira

Ação guiada pela percepção e pelos objetos externos



- A ação é orientada pela situação visual externa.
- O objeto determina o que a criança faz.
- O comportamento depende de incentivos fornecidos pelo objeto.

Na brincadeira

Ação guiada por significados, motivações e tendências internas



- A criança cria uma situação imaginária.
- Age numa esfera cognitiva, orientada pelo significado.
- Seu comportamento depende de suas motivações e tendências internas, assumindo papéis e regras.

O brinquedo permite que a criança ultrapasse a ação imediata com os objetos, agindo de acordo com significados, desenvolvendo formas mais avançadas de pensamento, linguagem, imaginação e autocontrole.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ O papel da imitação e do brinquedo no desenvolvimento

- Na tentativa de compreender o mundo adulto, as crianças buscam imitá-lo por meio do brincar, do faz-de-conta, atribuindo os significados desejados aos objetos a que têm acesso e às situações que organizam.
- O aprender a lidar com regras e a desenvolver o autocontrole são também capacidades propiciadas pelo brincar;
- Segundo Vygotsky, essa é uma atividade complexa, que contribui para que a criança compreenda o universo dos papéis que desempenha, impulsionando o seu desenvolvimento.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ O papel do jogo na teoria histórico-cultural

- Nesta perspectiva, o jogo é entendido como uma atividade na qual o homem reconstrói as relações sociais e, nesse processo, formam-se novas funções psíquicas.
- Desse modo, o jogo protagonizado surge como uma forma peculiar e específica da atividade humana pela qual as crianças se apropriam da experiência social da humanidade e se desenvolvem como personalidade.
- Na organização do ensino, o educador não deve apenas utilizar o jogo como instrumento, mas ter por objetivo revelar as relações humanas presentes nele, para que as crianças possam delas se apropriar.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ O brincar e sua origem cultural

- A origem do brincar é explicada através da relação entre a cultura e o indivíduo.
- O desenvolvimento e aparecimento do jogo estão ligados às transformações dos instrumentos, atividades e relações de trabalho.
- Os objetos lúdicos têm uma modificação histórica e exigem capacidades múltiplas cada vez mais refinadas.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ O brincar e sua origem cultural

- Os primeiros objetos lúdicos eram uma cópia dos instrumentos de trabalho, diferentes somente no tamanho e no resultado do trabalho com o mesmo.
- Ao longo do tempo ocorre um distanciamento entre os objetos lúdicos e os de trabalho.
- Os objetos lúdicos tornam-se cada vez mais simbólicos, gerando as condições para o aparecimento do jogo do faz de conta.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ O brincar e sua origem cultural

- A atividade lúdica está ligada a três categorias: **objeto**, **ação** e **mediação social**.
- A ação da criança no objeto está relacionada com a cultura na qual está inserida.
- A presença do outro na relação da criança com o brinquedo é fundamental, já que esta apresenta o objeto à criança, disponibilizando-o e agindo com a criança.

➢ O brincar e sua origem cultural

- A linguagem é outro fator importante na atividade das crianças com o brinquedo, pois não se trata de uma simples manipulação do objeto, mas também da apropriação dos modos de ação sobre ele formados, fixados e socialmente transmitidos, principalmente através da palavra.
- Existem dois tipos de atividades com a significação dos objetos:
  - **Atividade prático – utilitária**: relacionada com as propriedades do objeto e suas funções;
  - **Atividade com significação dos objetos**: relacionada com a natureza social do objeto e sua utilização.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ Breve comparação entre Vygotsky, Elkonin e Leontiev

▪ Elkonin

- Os objetos satisfazem as necessidades da criança, num mundo de representações e signos.
- Ele analisa o aparecimento da atividade lúdica relacionado aos aspectos biológicos: maturidade visual, controle das mãos, coordenação entre as ações.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ Breve comparação entre Vygotsky, Elkonin e Leontiev

▪ Vygotsky

- enfatiza que três processos originam o jogo: satisfação imediata das necessidades, necessidades não satisfeitas, transformações operadas na memória.
- Essas transformações são muito importantes já que permitem à criança registrar e conservar experiências.
- Esses três processos geram uma tensão na criança, que sente a necessidade de mudar seu comportamento.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ Breve comparação entre Vygotsky, Elkonin e Leontiev

▪ Vygotsky

- Enfatiza que por trás de toda a atividade criadora está a necessidade de mudança e a insatisfação.
- "O ser que se encontre plenamente satisfeito e adaptado ao mundo que o rodeia, nada poderia desejar, (...) e certamente nada poderia criar".

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ Breve comparação entre Vygotsky, Elkonin e Leontiev

▪ Leontiev

- O brinquedo surge a partir de dois processos: necessidade da criança e aumento da consciência em relação ao mundo.
- Percebendo o mundo adulto e a relação entre eles, observando a sua não participação no mesmo, ocorre na criança uma necessidade de realização e apropriação do mundo e dos objetos adultos. E essa necessidade é geradora da atividade lúdica.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ Breve comparação entre Vygotsky, Elkonin e Leontiev

▪ Vygotsky

- "No plano ontogenético, portanto, entrecruzam-se processos e características psicológicas diversos da memória, necessidade de agir, competência das ações, desejo de apropriação, consciência, desenvolvimento da motricidade; de qualquer forma, todos esses processos, longe de serem resultado de uma simples maturação, também se originam e se modificam amplamente apoiados na intersubjetividade e dependentes das condições específicas em que a criança se insere"

Teoria Histórico-cultural

Brincadeira: contribuições de Vygotsky, Leontiev e Elkonin



Vygotsky
(1896–1934)

A brincadeira é a realização imaginária de desejos.

- Centralidade da **situação imaginária** como critério para distinguir a brincadeira de outras atividades.
- Na brincadeira, a criança age orientada por **significados**, e não apenas pelo que vê (esfera cognitiva).
- A situação imaginária já contém **regras de comportamento**.
- A brincadeira promove o desenvolvimento de funções psicológicas superiores, como a **imaginação**, a **linguagem** e o **comportamento voluntário**.



A criança age de acordo com o significado (cavalo), e não apenas com o objeto concreto (vassoura).



Leontiev
(1903–1979)

A brincadeira é uma atividade, com motivo, ações e operações.

- A brincadeira é uma **atividade** humana, que se distingue por um **motivo lúdico** (não está voltada a um resultado prático).
- Possui uma **estrutura:** motivo (situação imaginária), **ações** (desempenho de papéis) e **operações** (uso de objetos, linguagem, gestos).
- Permite a criança atuar em uma esfera separada da realidade imediata, explorando novas possibilidades de ação.



Na brincadeira, a criança realiza ações de acordo com o papel assumido, orientada pelo motivo lúdico da atividade.



Elkonin
(1904–1984)

A brincadeira de papéis é a atividade principal na idade pré-escolar.

- A brincadeira **protagonizada** (faz-de-conta) é a atividade principal da criança em idade pré-escolar.
- Na brincadeira, a criança **assimila e recria as relações sociais**, assumindo papéis do mundo adulto.
- Há uma **evolução da brincadeira:** inicialmente mais simples, depois papéis mais complexos e, posteriormente, jogos de regras.
- A brincadeira promove a formação da **personalidade**, do **comportamento voluntário** e da **capacidade de se submeter a regras**.



Ao assumir papéis sociais, a criança reproduz e recria as relações do mundo adulto, desenvolvendo novas formas de comportamento.

Principais pontos em comum

- A brincadeira é uma atividade social e cultural.
- Contribui para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores.
- Permite formas de comportamento mais avançadas do que as observadas no cotidiano.
- É fundamental na idade pré-escolar.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ O papel do brincar no desenvolvimento

- A apropriação do mundo pela criança e a interferência do mundo humano no processo de construção do sujeito histórico dão-se, principalmente, através da atividade lúdica.
- Vygotsky considera o **brincar** desenvolve a zona de desenvolvimento iminente (**ZDI**) por excelência, ou seja, é no brincar que a criança vai aprender através da mediação com objetos ou outras pessoas.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ O papel do brincar no desenvolvimento

- Na atividade lúdica a criança é capaz de tornar-se aquilo que, no mundo real, ela não é, agir com objetos aos quais ela ainda não tem acesso, interagir de acordo com padrões fora dos que lhe são determinados.
- Desta forma, há a transgressão dos limites que a criança possui, acarretando no seu desenvolvimento.
- É nesse processo que a criança tem os primeiros contatos com a cultura, incorporando-a e criando sua própria cultura.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ O papel do brincar no desenvolvimento

- É nesse processo que a criança tem os primeiros contatos com a cultura, incorporando-a e criando sua própria cultura.
- O brinquedo se constitui, assim, no mais alto nível do desenvolvimento infantil. A criança desenvolve-se, essencialmente, através da atividade do brinquedo.
- **Leontiev**: A atividade lúdica é a principal atividade da criança, aquela com a qual ocorrem mudanças mais importantes no desenvolvimento, e através da qual ocorrem as transições em direção a um nível mais elevado de desenvolvimento e a novos tipos de atividade.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ O papel do brincar no desenvolvimento

- Qualquer atividade possui dois elementos básicos: **ação** e **operação**.
- No brincar, no entanto, tais elementos podem não estabelecer a mesma relação entre si; nem sempre o **objeto da operação** corresponde ao **objeto da ação**. Por exemplo, quando uma criança brinca de montar um cavalo usando uma vassoura, a ação montar cavalo é a mesma em qualquer situação – montar cavalo é montar cavalo, mas a operação pode ser alterada (o cavalo pode ser um cavalo e pode ser uma vassoura).

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

O papel do brincar no desenvolvimento

- Outro aspecto levantado por Leontiev é a motivação da criança frente à atividade lúdica.
- A motivação nestas atividades independe do resultado. O processo é que motiva a criança a brincar.
- Vygotsky acrescenta que a criança não tem consciência das motivações do brinquedo; desta forma, o desenvolvimento psicológico decorrente dos jogos ocorre de maneira sem intencionalidade da criança.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ O papel do brincar no desenvolvimento

- Há relações entre o real e o imaginário/fantasia do brincar da criança, e Vygotsky propõe três níveis dessas relações:

1. Fantasia e realidade estão vinculadas, pois a fantasia toma elementos da realidade pertencentes ao sujeito, das experiências dele. Ou seja, a imaginação se baseia na experiência do sujeito;

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

2) A capacidade de imaginação possibilita a ampliação das experiências. Por exemplo, uma pessoa é capaz de imaginar algo a partir da descrição que outro faz dela. O indivíduo é capaz de construir no imaginário, algo que ele não viveu e pode apropriar-se da experiência alheia, transformando-a em sua experiência. Aí, a experiência se apoia na imaginação.

3) O resultado da fantasia pode representar algo completamente novo, não existente na experiência do sujeito e nem semelhante a objeto algum real. Exemplo: uma criança pode imaginar ir para o espaço, morar num lugar onde não é obrigado a comer (essa criança não gosta de comer) ...enfim, isso é só fantasia, que não existe na realidade.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ O papel do brincar no desenvolvimento

- Qualquer brincadeira com situação imaginária é, ao mesmo tempo, brincadeira com regras e qualquer brincadeira com regras é brincadeira com situação imaginária.
- Pode surgir um **mal-entendido** que é preciso **eliminar**. A criança aprende a se comportar, segundo as regras conhecidas, desde os primeiros anos de vida: ficar sentada a mesa, não mexer nas coisas dos outros, respeitar a mãe etc. O que então de específico existe nas regras das brincadeiras?
- Existem dois comportamentos morais na criança, duas fontes de desenvolvimento de regras do comportamento infantil.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

- **Primeira moral da criança**: apresentada por um adulto (mãe) – proibições;
- Outras regras surgem na colaboração mútua do adulto ou das crianças entre si;
- **Realismo Moral** (adotado de Piaget): regras da criança para si própria, regras de autolimitação. A criança fala para si mesma: tenho que me comportar assim na brincadeira.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ O papel da linguagem no desenvolvimento do jogo

- As alterações nas formas das crianças brincarem têm, como substrato central, a linguagem, focalizada em dois planos:
  - a linguagem da própria criança: que se transforma e permite novas estruturas lúdicas;
  - a linguagem do outro, como mediação social: alguém que atribui significados ou intenções lúdicas às ações das crianças.
- Quanto à linguagem da própria criança e o jogo, a fala da criança vai acompanhar as ações desta e é utilizada para nomear os objetos com os quais ela age.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ O papel da linguagem no desenvolvimento do jogo

- Quanto à linguagem da própria criança e o jogo, a fala da criança vai acompanhar as ações desta e é utilizada para nomear os objetos com os quais ela age.
- No desenvolvimento da atividade lúdica da criança, quando aparece a capacidade dela assumir um papel, ela aprende a nomear-se como adulto. Por exemplo: quando alguém pergunta "Quem é você"? para uma criança que brinca de ser professora, esta responderá: "Eu sou a professora". A criança está se nomeando como um adulto faz quando perguntado, por exemplo, sobre sua profissão.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ O papel da linguagem no desenvolvimento do jogo

- A linguagem é importante pois faz parte das relações entre os diversos participantes do grupo, favorecendo negociações dos papéis, do uso de objetos, troca de mensagens, etc.
- **Jogo**: a imersão do real e a transgressão do real.
- No jogo do **faz-de-conta**, vemos que há inúmeras contradições:
  - Real – Imaginário
  - Tempo e espaço físicos – tempo e espaço simbólico
  - Objetos usados com novos significados – uso de objetos segundo suas funções reais.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ O papel da linguagem no desenvolvimento do jogo

- Todas estas contradições mostram que existe uma alternância entre distanciamento e adesão à realidade.
- É a libertação do e imersão no real.
- A realidade não é esquecida no jogo de faz-de-conta, ao contrário, é ela que estabelece os parâmetros segundo os quais um faz-de-conta é possível.
- As brincadeiras/brinquedos têm que possuir semelhança com o real, e a criança incorpora progressivamente a realidade de forma mais completa em sua atividade lúdica.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ O papel da linguagem no desenvolvimento do jogo

- Vygotsky diz que o brinquedo emancipa, já que, quando a criança aprende a brincar, ela toma posse de uma atividade que permite e se sustenta na transgressão do real.
- Quando a criança utiliza objetos para brincar, ela ultrapassa a dimensão e o uso específico, socialmente construído desse objeto.
- Ela, ao utilizar objetos como substitutos de outros, amplia sua capacidade de agir simbolicamente.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ O papel da linguagem no desenvolvimento do jogo

- Como brincar significa tornar presente objetos ausentes, através da transposição de significados, as possibilidades de ação, mesmo que substitutivas, na atividade lúdica ampliam-se cada vez mais, a partir da capacidade da criança de se comportar não mais somente de acordo com o que vê ou encontra, mas também de acordo com o significado que ela atribui aos objetos.

- A criança passa a ser capaz de separar o campo perceptual do campo do significado e nota-se, ainda, a importância da flexibilidade para operar com o significado do objeto ausente, e da ação que se deseja representar.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ O papel da linguagem no desenvolvimento do jogo

- O processo de evolução do brincar envolve muito mais memória do que imaginação, principalmente no início do desenvolvimento lúdico da criança.
- A criança, ao brincar, vai reproduzir uma situação ocorrida na relação com outras pessoas.
- No início, há muito pouco de imaginário; é a memória que "comanda" o brincar.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

O jogo de faz-de-conta e o jogo de regras

- Ao tratarem do jogo de faz-de-conta e do jogo de regras, Vygotsky, Leontiev e Elkonin, desenvolvem um eixo evolutivo da atividade lúdica, evidenciando o declínio do jogo de faz-de-conta em relação ao predomínio do jogo de regras tanto na evolução do brinquedo quanto no desenvolvimento ontogenético.
- Duas categorias são indispensáveis para a compreensão desta evolução bem como as características de cada um dos tipos de jogo: imaginário e regras.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ O jogo de faz-de-conta e o jogo de regras

- No jogo de faz-de-conta existe o predomínio do imaginário sobre as regras, sendo que estas têm sua origem marcada pelo papel que está sendo assumido pela criança no jogo.
- É importante ressaltar que as regras, apesar de não estarem explícitas, existem.
- A situação imaginária regula as regras, que por sua vez controlam a ação da criança durante a brincadeira.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

O jogo de faz-de-conta e o jogo de regras

- Uma criança quando assume o papel de professora no jogo de "escolinha" controlará suas ações de acordo com a referência de uma professora real, e dela tomará como base as regras para o seu papel, não agirá de maneira arbitrária. Como as regras ainda não estão explícitas para a criança, pode-se chamá-las de regras incondicionadas.
- As regras gradualmente passam a ser explícitas, conforme a própria evolução do brinquedo, e são nomeadas então como regras condicionadas.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ O jogo de faz-de-conta e o jogo de regras

- Ocorre, de acordo com Vygotsky, uma inversão entre o predomínio do imaginário em relação às regras – estas passam a ser explícitas, enquanto o primeiro passa a ser secundário e implícito.
- Agora as regras são determinadas previamente e regulam a ação da criança.
- É bom ressaltar que estes tipos de jogos não se excluem, o predomínio de um ou outro é que se transforma.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ Implicações da mediação pedagógica

- Quando se trata de uma atividade com jogo de regras a professora participa, propõe os jogos e as regras, brincando com as crianças;
- Ela atua na ZDI quando organiza as brincadeiras de uma forma que sozinhas, as crianças não conseguiriam: a organização passará de acidental para intencional nas crianças;
- Ensina padrões de comportamento e relações sociais internalizadas ao organizarem os jogos e possibilita a reorganização do jogo pelas crianças, se necessário, para torná-lo eficaz e poder se realizar.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ Implicações da mediação pedagógica

- Pode de permitir mudanças nos jogos, sem permitir a quebra de regras.
- Apesar dos jogos de faz-de-conta e de regras não serem naturais na criança, e sim pré-determinados pela sociedade, a criança como sujeito único não reproduz esta realidade e vai fazer a sua própria versão, o seu próprio significado.
- Vygotsky vê o jogo de faz-de-conta como uma forma de se quebrar as regras da sociedade sem repreensão, pelo prazer de subordiná-las.

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ Para Leontiev (1989)

- "Os processos psicológicos, interdependentes, identificados como relacionados ao jogo de faz-de-conta são:
  - a modificação das relações entre o campo perceptual e o comportamento da criança;
  - a inserção na dimensão simbólica;
  - a capacitação para aquisição das formas de representação do mundo, incluindo a leitura e a escrita;
  - a emergência da consciência articulada a este tipo específico de atividade;

A brincadeira e o jogo e o seu papel no desenvolvimento cognitivo

➢ Para Leontiev (1989)

- o favorecimento do comportamento voluntário;
- a instauração da capacidade imaginativa;
- no jogo de regras o controle do comportamento impulsivo se modifica e se torna cada vez mais necessário;
- a criança, jogando, avança em sua competência para regular seu comportamento, distanciando-o cada vez mais da impulsividade, assim como para tomá-lo como objeto de análise, promovendo, portanto, capacidade de autoavaliação.