



DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS  
SOCIAIS E HUMANAS

Paula Emília Andrade Pereira

**Importância dos brinquedos para o desenvolvimento cognitivo da criança,  
segundo Vygotsky.**

ESTUDO DE CASO JARDIM CRUZ VERMELHA DA PRAIA

Uni-CV - 2010

*Memória de monografia apresentado a  
Universidade de Cabo Verde para  
cumprimento dos requisitos necessários a  
obtenção do grão de licenciatura em  
Educação de Infância*

**Orientador:** *Mestre Filomeno Gonçalves Semedo*

**UNIVERSIDADE DE CABO VERDE**

**Departamento de Ciências Sociais e Humanas**

**Curso: Educação de Infância**

**Trabalho Científico: Importância dos brinquedos para o desenvolvimento cognitivo da criança, segundo Vygotsky: estudo de caso Jardim Cruz Vermelha**

Elaborado por: Paula Emília Andrade Pereira

Aprovado pelos membros do júri, e homologado pelo Reitor da Universidade de Cabo Verde (UNICV), como requisito parcial para obtenção do grau de: Licenciatura em Educação de Infância.

O Júri:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Praia ----- de ----- de -----

## **Epigrafe**

Uma criança que, domina o mundo que a cerca é a criança que se esforça para agir neste mundo. Para tanto, utiliza, objecto substituto aos quais confere significados diferentes daqueles que normalmente possuem. O brinquedo simbólico, o pensamento está superado dos objectos e acção surge das ideias e não das coisas (Vygotsky, 1988).

## Dedicatória

Dedico este trabalho a toda a minha família, em especial a minha mãe *Eduina Andrade* pelo teu Amor único, teus ensinamentos, esforço, dedicação e incentivo, principalmente, durante esta caminhada. Também ao meu filho Álvaro Paulo e ao meu marido Pedro Álvaro e Silva, pessoas que mudaram a minha vida, o meu muito obrigado.

## **Agradecimento**

A Deus, por me ter dado a dádiva da existência, e em quem sempre busquei forças para superar todos os obstáculos e os desafios.

A toda a minha família, em particular aos meus pais Jorge Andrade e Eduina Andrade pelos incentivos, proteção, amizade e amor; aos meus irmãos Rosalina Andrade, Amilton Andrade, Jesuina Andrade, Jesufina Andrade, Avelina Andrade pela confiança, amor e lições ao longo deste percurso. Enfim, a todos que de uma forma ou de outra sempre me apoiaram no desenvolvimento dos meus estudos.

Agradeço em especial ao meu orientador, Mestre Filomeno Gonçalves Semedo, pelas suas sábias orientações, paciência e um muito obrigada pelo incentivo e presença constante.

Agradeço ao jardim Cruz Vermelha pela permissão e colaboração que possibilitou a realização deste trabalho.

Aos professores do curso que me fizeram acreditar que estava no caminho certo e em especial o professor Paulino que fez com que despertasse em mim o interesse pela carreira.

Ao meu marido Pedro Álvaro e Silva pelo apoio, estímulo e compreensão.

Agradeço em particular ao meu filho querido, Álvaro Paulo Andrade e Silva, pela paciência, força e tolerância.

Aos meus colegas e aqueles que deixaram um vínculo de amizade.

A todos, o meu muito obrigado.

## ÍNDICE

Breve apresentação de Lev Semyonovich Vygotsky (1896-1934) .....	9
1, Introducao.....	13
1.1 Justificativa e pertinência do tema .....	16
1.2 Objetivos .....	17
1.2.1 Gerais .....	17
1.2.2 Específicos .....	18
1.3 Apresentacao da estrutura do trabalho.....	18
2. METODOLOGIA DO TRABALHO .....	19
2.1 Tipo de pesquisa.....	19
2.2 Método de pesquisa.....	20
2.3 Estrutura da coleta de dados.....	21
2.4 Delimitação do trabalho .....	21
2.5 Definição dos principais conceitos utilizados no estudo .....	22
3. ENQUADRAMENTO TEÓRICO .....	23
3.1 Perspectiva histórica do brinquedo .....	23
3.2 Importância do brinquedo na idade pré-escolar .....	26
3.3 A relação criança e brinquedo .....	30
3.4 A brincadeira de faz-de-conta e a sua importância na educação pré-escolar .....	31
3.5 Brincar com sucata, resto e refugos.....	33
3.6 A importância do brincar como facilitador do desenvolvimento cognitivo.....	37
3.7 As novas tecnologias e as brincadeiras .....	40
4. ESTUDO DE CASO .....	41
4.1 Descrição geral do jardim Cruz Vermelha da Praia .....	41
4.1.1 Localização geográfica.....	42
4.1.2 Funcionamento .....	43
4.1.3 Identificação dos espaços físicos.....	43
4.1.4 Recursos Humanos.....	43

4.1.4.1 Monitoras e auxiliares.....	43
4.1.4.2 Crianças e famílias.....	43
4.2 Análise do caso .....	44
4.2.1 O brinqueado e a aprendizagem.....	44
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	51
Referências bibliográficas .....	53
APÊNDICE - Apresentação do questionário de pesquisa .....	56



## **BREVE APRESENTAÇÃO DE LEV SEMYONOVICH VYGOTSKY (1896-1934)<sup>1</sup>**

Ao iniciar este estudo, considerou-se importante apresentar, de forma sucinta, o autor, segundo o qual, foi analisado este trabalho. Pois, entende-se que, para compreender as ideias do Vygotsky é importante entender a sua biografia, o seu percurso intelectual, as condições da sociedade e da psicologia da Rússia pós-revolucionária. Foi através desses contextos que ele elaborou a sua teoria. A obra de Vygotsky é pautada pela sua contemporaneidade, pois ainda hoje tem seus efeitos na educação.

Vygotsky nasceu a 17 de Novembro de 1896 em Orsha, uma pequena cidade em Bielo-Rússia. A família dele era de origem judaica, proporcionando um ambiente bastante desafiador em termos intelectuais e estáveis a nível económico. O seu pai trabalhava num banco e numa companhia de seguros e a sua mãe embora tenha cuidado dos filhos era professora formada. Vygotsky, passou toda a sua juventude numa cidade pequena em Gomel, na Bielo-Rússia com os seus sete irmãos. Casou-se aos 28 anos com Roza Smekhova com quem teve duas filhas.

Até aos 15 anos de idade, a sua educação foi ministrada em casa por um tutor, sendo que muito cedo mostrou interesse pela literatura e assuntos relacionados à arte em geral. Esse interesse se deve em grande parte aos diferentes campos do conhecimento que disponha no seu contexto familiar e pelo facto de falar várias línguas, permitindo dessa forma ler matérias de diversas procedências. Apesar da sua capacidade intelectual Vygotsky teve enormes dificuldades em entrar na universidade por ser judeu. Nesta época, na Rússia, os judeus sofriam muitas discriminações e tinham um número muito reduzido de vagas na universidade.

---

<sup>1</sup> Toda a biografia de Vygotsky foi feita com base na Bomtempo (2006, p. 15-35).

O autor começou a sua carreira aos 21 anos após a Revolução Russa de 1917. No período de 1917 a 1923 escreveu várias críticas literárias, leccionou e deu diversas palestras sobre temas ligados à literatura, ciência e psicologia nas instituições em Gómel. O ano de 1924 significou um grande marco na sua carreira intelectual e profissional. Foi nesta época que dedicou mais sistematicamente à psicologia.

Apesar de ter centralizado nos estudos da génese dos processos psicológico tipicamente humano, também se dedicou a várias áreas de conhecimentos como a arte, literatura, linguística, antropologia, cultura, ciências sociais, psicologia, filosofia, neurologia, medicina e temas ligados aos problemas da educação.

Vygotsky, atribuiu um papel preponderante das relações sócias em todo o processo do desenvolvimento intelectual. A experiência vivida na formação de professores levou-o a estudar os distúrbios da aprendizagem e da linguagem, das diversas formas de deficiência congénitas e adquiridas, a exemplo da afasia (perda ou alteração da capacidade de falar ou de compreender a linguagem escrita ou falada). O seu grande interesse em compreender o desenvolvimento psicológico o levou a fazer o curso de medicina.

De 1924, até a sua morte, Vygotsky demonstrou um ritmo de produção intelectual excepcional, apesar das frequentes hospitalizações. Nesse período, ele amadureceu o seu projecto de pesquisa, continuou leccionando e desenvolveu importantes investigações. Ao longo desse período, Vygotsky leu obras de diversas áreas de conhecimentos. Entre outros leu Freud, Marx, Engels, Hegel, Pavlov, Wladimir Betkterev, John B. Watson, Jean Piaget, etc.

Nos seus estudos, Vygotsky procurou identificar as mudanças qualitativas do comportamento que ocorrem ao longo do desenvolvimento humano e sua relação com o contexto social. No final da década de 20 e início dos anos 30, o mesmo, fez importantes reflexões sobre a questão da educação e de seu papel no desenvolvimento humano. Neste período, Vygotsky se dedicou mais especificamente ao estudo da aprendizagem e desenvolvimento infantil na área da pedologia (estudo do desenvolvimento infantil). Considerou esta área mais abrangente do que da psicologia.

O mesmo não formulou nenhuma teoria pedagógica, embora ressalta a importância da escola na formação do conhecimento. Vygotsky afirma que, a intervenção pedagógica trás avanços que não ocorreriam espontaneamente, sendo que na sua concepção a escola deve antecipar ao que o aluno não sabe e nem é capaz de aprender sozinho.

Pensador importante em sua área, foi pioneiro em defender que o desenvolvimento intelectual das crianças ocorre em função das interações sociais e condições de vida, ou seja, a complexidade da estrutura humana deriva do processo de desenvolvimento profundamente enraizado nas relações entre a história individual e social, sendo que a cultura desempenha um papel preponderante na construção do conhecimento.

O clima de renovação da sociedade soviética pós-revolucionária e os dilemas presentes na psicologia da sua época foram definidores de seu programa de trabalho. O seu percurso académico e profissional esta fortemente ligado ao contexto sócio-político e cultural em que esteve inserido. O período pós-revolucionário contribuiu para que se envolvesse activamente na construção de uma abordagem transformadora da psicologia e da ciência soviética vigentes até aquele período. Neste período a ciência era muito valorizada, pois acreditavam que os avanços científicos trariam a solução dos muitos problemas sociais e económicos do povo soviético. Com a necessidade de afirmação ideológica e as demandas práticas exigidas pelo governo influenciaram a elaboração de teorias de vários campos de conhecimentos.

A reestruturação da teoria e da pesquisa de Vygotsky esteve sempre em sintonia com os projectos sociais e políticos de seu país. A revolução proporcionou a discussão de novas ideias, novas filosofias e sistemas sociais. Os interesses pessoais foram consumidos em favor das metas mais amplas de uma nova sociedade colectiva.

Nos últimos dez anos de vida, Vygotsky escreveu alguns importantes trabalhos, dentre eles: Os princípios da educação social de crianças surdas-mudas (1925), O consciente como problema da psicologia do comportamento (1925), O significado histórico da crise da psicologia (1926), A pedologia de criança em idade escolar (1928), Estudos sobre a história do comportamento (escrito juntamente com Luria) (1930), O instrumento e o símbolo no desenvolvimento das crianças (1930), A história do desenvolvimento das funções psicológicas superiores (1931), Lições de psicologia

(1932), Fundamentos da Pedologia (1934), Pensamento e Linguagem (1934), Desenvolvimento mental da criança durante a educação (1935) e A criança retardada (1935). É importante salientar que no seu trabalho Vygotsky procurou compreender diferentes aspectos da conduta humana a partir da junção de informações de campos distintos.

Contudo, a partir de 1932, na Rússia, a obra de Vygotsky recebeu severas críticas. Suas teorias foram consideradas “idealistas” pelas autoridades soviéticas. Nesta altura, as obras de Pavlov eram muito valorizadas porque ele defendia a enorme plasticidade e as potencialidades dos seres humanos diante das pressões do meio ambiente. Vygotsky até concordava com a ideia da plasticidade do homem em relação às influências da cultura, mas era bastante crítico à abordagem de Pavlov (marxista), ele defendia que os seres humanos não devem ser considerados apenas em função de suas reações ao ambiente exterior, mas também a maneira pela qual eles criam seu ambiente, que por sua vez dá origem a novas formas de consciência.

Faleceu em Moscou, em 11 de Junho de 1934, aos 37 anos, vítima de tuberculose.

Após a sua morte, foram proibidas a publicação das suas obras, na União Soviética, no período de 1936 a 1956. As suas ideias só foram conhecidas no Ocidente a partir de 1962, altura em que lançaram a primeira edição Americana do livro Pensamento e Linguagem. Hoje em dia, as suas obras já foram traduzidas para diversas línguas, dentre elas o inglês, espanhol, italiano, português e francês. Com isso, a sua obra passou a ser muito mais valorizada e discutida. Vygotsky é hoje considerado um dos mais importantes psicólogos do século XX e suas obras têm exercido grandes influências e repercussão na psicologia da educação. As suas ideias exercem uma grande influência, no desenvolvimento cognitivo, contribuindo significativamente na influente perspectiva sócio-interativa, que defende que o desenvolvimento intelectual de uma criança não pode ser entendido num vácuo social (REGO, 1995, p. 19-35).

## 1. INTRODUÇÃO

Os brinquedos são considerados importantes no processo de aprendizagem das crianças, em especial na fase pré-escolar. Brincando, a criança desenvolve elementos fundamentais na formação da personalidade, pois ela aprende, experimenta situações, organiza suas emoções, processa informações, constrói autonomia de acção.

No entender de Kishimoto (2006) existe uma relação íntima entre a criança e o brinquedo, e este permite à criança várias formas de brincadeiras ao mesmo tempo em que estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Ao discorrer sobre a representatividade do brinquedo a certas realidades, a autora afirma que o brinquedo coloca a criança na presença de reproduções, tudo o que existe no quotidiano, a natureza e as construções humanas. Daí, na perspectiva dessa autora, o brinquedo tem como um dos objectivos dar à criança um substituto dos objectos reais, para que possa manipulá-la.

No entanto, faz-se necessário que o brinquedo a ser utilizado pela criança, principalmente na fase pré-escolar, seja seleccionado de modo a corresponder ao nível cognitivo da criança. De acordo com as pesquisas, nem sempre a idade sugerida na embalagem do brinquedo corresponde à capacidade motora e cognitiva da criança.

A importância da questão do brincar é respaldada num dos princípios da Declaração Universal dos Direitos da Criança que entre outras coisas decreta que toda criança deve ter direito à recreação. Sugere-se que toda pessoa, em especial, pais e profissionais que fazem parte da formação de uma criança, tenha a consciência da importância de apresentar, oferecer e proporcionar certo brinquedo ou uma brincadeira à criança, avaliando o que poderá lhe proporcionar.

Kishimoto (2006) indica que o surgimento das primeiras reflexões acerca da importância do brinquedo na educação remonta à Roma e a Grécia antigas, e consequentemente as contribuições teóricas mais relevantes para o aparecimento de propostas de ensino que incorporam o uso de materiais pedagógicos em que os sujeitos possam tomar parte activa na aprendizagem. No entanto, são as contribuições, dentre outros autores, de Vygotsky que marcam as novas propostas de ensino em bases mais científicas.

Um outro autor que também analisa o valor educativo do jogo como parte essencial do trabalho pedagógico, ao criar o jardim-de-infância com usos de jogos e brinquedos é Froebel (KISHIMOTO, 2006).

Mrech (2006) ao discutir a construção do conhecimento e do saber por parte da criança, através do uso de brinquedos e jogos, afirma que, o processo de aprendizagem na criança é compreendido como um processo pluricausal, abrangente, implicando componentes de vários eixos de estruturação: afectivos, cognitivos, motores, sociais entre outros.

Vygotsky (1984), ao definir os níveis de desenvolvimento, afirma que o desenvolvimento real representa o conjunto de actividades e resolução de problemas que a criança pode desenvolver sozinha, em geral, antes da escola. São conceitos quotidianos. Refere-se ao desenvolvimento que já está completo. Já o nível de desenvolvimento potencial representa o conjunto de actividades e resolução de problemas que a criança consegue desenvolver somente se tiver ajuda de outra pessoa. São funções que não estão prontas, mas sim em processo de maturação. A zona de desenvolvimento proximal representa a distância simbólica entre os dois níveis.

Quando um adulto ou outra criança mais habilitada interfere na zona de desenvolvimento proximal de uma criança para auxiliá-la no aprendizado, ele o faz por meio da linguagem, se comunicando com ela de diferentes formas possíveis (por diálogo, imitação, interacção). Assim a criança pode internalizar o que está aprendendo, com o adulto e passar a conseguir resolver a nova tarefa sozinha em uma próxima ocasião. Se isso acontecer, houve promoção do desenvolvimento cognitivo da criança, pois agora, é capaz de fazer novas generalizações e/ou abstracções para conseguir realizar a tarefa. Aqui a criança pode ter dado um passo, a mais, em seu desenvolvimento, superando uma etapa da construção de conceitos de seu desenvolvimento real que não lhe permitia tal situação, e que talvez não acontecesse sem a interferência do outro.

Portanto, para Vygotsky (1984), é na zona de desenvolvimento proximal que a escola deve intervir. O autor, também, trabalha com o outro domínio da actividade infantil que tem relações com o desenvolvimento: o brinquedo. Na perspectiva dele, o brinquedo também cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança, tendo enorme influência em seu desenvolvimento. Ao discutir o papel do brinquedo,

Vygotsky refere-se especificamente à brincadeira de “faz-de-conta”, como brincar com um cabo de vassoura como se fosse cavalo, por exemplo. Faz referência a outros tipos de brinquedos, mas a brincadeira de faz-de-conta é privilegiada em sua discussão sobre o papel do brinquedo no desenvolvimento (OLIVEIRA, 1997).

Numa situação imaginária como a da brincadeira de faz-de-conta, a criança é levada a agir num mundo imaginário (o autocarro que ela está conduzindo na brincadeira, por exemplo), onde a situação é definida pelo significado estabelecido pela brincadeira (o autocarro, o condutor, os passageiros, etc) e não pelos elementos reais concretamente presentes (as cadeiras da sala onde ele está brincando de autocarro, as bonecas, etc).

Ao brincar com o tijolinho de madeira como se fosse um carrinho, por exemplo, ela se relaciona com o significado em questão (a ideia de “carro”) e não com o objecto concreto que em mãos. O tijolinho de madeira serve como representação de uma realidade ausente e ajuda a criança a separar objecto e significado. No entender de Oliveira (1995) isso constitui um passo importante no percurso que a levará a ser capaz de desvincular-se totalmente das situações concretas. Portanto, o brinquedo provê uma situação de transição entre a acção da criança com objectos concretos e suas acções com significações.

O brinquedo além de ser uma situação imaginária também é uma actividade regida por regras. Mesmo na brincadeira de faz-de-conta existe regras que devem ser cumpridas. Numa brincadeira de “escolinha”, por exemplo, tem que haver alunos e uma professora e as actividades a serem desenvolvidas têm uma correspondência pré-estabelecida com aqueles que ocorrem numa escola real.

Para Vygotsky, (1984) tanto pela criação da situação imaginária como pela definição de regras, o brinquedo cria uma zona proximal na criança. No brinquedo, a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas actividades da vida real e também aprende a separar objecto e significado.

Portanto, a promoção de actividades que favoreçam o envolvimento da criança em brincadeiras, principalmente aquelas que promovem a criação de situações imaginárias, tem nítida função pedagógica. A escola e, particularmente, a pré-escola

pode utilizar deliberadamente desse tipo de situações para actuar no processo de desenvolvimento das crianças (OLIVEIRA, 1995).

Encontramos no LBSE (1990) do sistema educativo cabo-verdiano orientações para efectivar uma prática educativa que olhe a criança como sujeito que precisa ser atendido em todas as suas necessidades. Como eixo norteador, este documento aponta que:

O jardim-de-infância é o contexto educativo onde se desenvolve a acção pedagógica dos educadores, engloba uma série de elementos como; espaço, material, tempo, grupo de crianças e clima de interacção. É muito importante a interacção da família e da comunidade, e deve ser valorizado o papel do educador na construção de um bom método de ensino e aprendizagem (LBSE, 1990).

## **1.1 Justificativa e pertinência do tema**

Tendo em conta que o mundo da criança difere do mundo do adulto, nele há o encanto da fantasia, do faz-de-conta, do sonhar e do descobrir, é por meio das brincadeiras, que a criança irá se conhecer e terá a oportunidade de se constituir socialmente. É também a partir da espontaneidade do brincar que a criança poderá expressar as diferentes impressões vivenciadas em seu contexto familiar e social.

O desenvolvimento é um processo de mudanças complexas e interligadas das quais participam todos os aspectos de crescimento e maturação dos aparelhos e sistemas dos organismos, e cada criança apresenta seu padrão característico de desenvolvimento, visto que suas características inerentes sofrem a influência constante de uma cadeia de transacções que se passam entre a criança e seu ambiente. Mesmo assim, existem características particulares que permitem uma avaliação do nível e da qualidade do desempenho.

Essas características particulares dependem do ambiente estimulador ou não em que a criança vive. Uma criança que tem a possibilidade de fantasiar-se, brincar, exprimir de alguma forma os seus sentimentos e pensamentos não se sentirá inibida e poderá ter um desenvolvimento equilibrado.

O desenvolvimento motor como processo de mudanças de comportamento motor envolve tanto a maturação do sistema nervoso central quanto a interacção com o ambiente e os estímulos dados durante o desenvolvimento da criança. Um bom



desenvolvimento motor repercute na vida futura da criança nos aspectos sociais, intelectuais e culturais, pois ao ter alguma dificuldade motora faz com que a criança se refugie do meio o qual não domina, conseqüentemente deixando de realizar ou realizando com pouca frequência determinadas actividades.

O brincar é a actividade mais importante da vida da criança e é crucial para o desenvolvimento motor, emocional, mental e social da criança. É a forma pela qual ela se comunica com o meio em que vive e expressa activamente seus sentimentos, ansiedade e frustrações. Consciente da importância do brinquedo neste processo, propõe-se desenvolver este estudo.

Entendemos que esse tema ganha relevância na medida em que jogos e brincadeiras adquirem cada vez mais espaço na vida das crianças, seja na rua, em casa e ou nas instituições educativas.

Verifica-se que os jogos e os brinquedos no universo infantil vem ganhando importância, reforçada por uma série de teóricos e pesquisadores de diversas áreas, em especial da pedagogia e da psicologia que destacam a relevância dos mesmos no desenvolvimento da criança, enaltecendo suas benesses e potencialidades ao serem oferecidos para crianças pequenas.

## **1.2 Objectivos**

Em decorrência do que foi exposto acima, pretende-se com este trabalho: investigar a importância dos brinquedos no desenvolvimento cognitivo da criança.

### **1.2.1 Gerais**

Investigar o uso dos brinquedos na educação Infantil e a sua importância no desenvolvimento cognitivo das crianças, segundo Vygotsky, envolvendo crianças de faixa etária compreendida entre três há seis anos de idade do Jardim da Cruz Vermelha da Praia.

### **1.2.2 Específicos**

- Verificar a importância do brinquedo dado pelo Jardim Cruz Vermelha
- Analisar a função pedagógica dos brinquedos;

### **1.3 Apresentação da estrutura do trabalho**

Este trabalho está estruturado da seguinte forma. No primeiro capítulo será apresentada uma introdução, no qual engloba contextualização do assunto, caracterização do espaço em análise, exposição da importância e problemática do tema, assim como dos objectivos e da estrutura do trabalho.

No segundo capítulo, descreve-se os procedimentos metodológicos adoptados, instrumentos de colecta de dados assim como os sujeitos pesquisados.

O terceiro capítulo assenta-se num enquadramento teórico, percorrendo o tema em análise, na perspectiva de Vygotsky sob a óptica de vários autores, na sua dimensão e referencias, origens, definições e características.

O quarto capítulo aborda o caso estudado, Jardim da Cruz Vermelha da Praia. Apresenta-se uma descrição geral do caso.

Finalmente, no capítulo considerações finais, procura-se delinear as principais questões consideradas nesta pesquisa.

Ao final dos cinco capítulos seguirá as referências, o apêndice, no qual poderá ser encontrado o instrumento de pesquisa de campo.

## 2. METODOLOGIA DO TRABALHO

### 2.1 Tipo de pesquisa

Muitas são as propostas encontradas na literatura para classificar os diversos métodos de pesquisa disponíveis (KERLINGER, 1980; KINNEAR; TAYLOR, 1996; GIL, 2002). As várias classificações são, no entanto, complementares, na medida em que adoptam critérios para a caracterização das diferentes abordagens metodológicas de pesquisa, enfatizando aspectos diversificados e complementares. Assim, as pesquisas podem ser agrupadas em três grandes grupos: exploratórios, descritivos e causais (HAIR *et al*, 2005; MALHOTRA, 2006), sendo este último denominado por Gil (2002, p. 43) de pesquisa explicativa.

As pesquisas **exploratórias** têm como principal foco a descoberta de ideias e intuições e são recomendadas quando o pesquisador quer se familiarizar com o fenómeno a ser estudado, chegar a uma nova compreensão do mesmo, melhor definir e formular um problema de pesquisa, criar novas hipóteses ou quando se trata de um campo de estudo relativamente novo. Estes estudos são bastante valiosos, pois permitem novos *insights* sobre um determinado assunto. Porém, são limitados em termos de capacidade de predição uma vez que costumam ser realizados com pequenas amostras, sem que haja preocupação de representatividade (MALHOTRA, 2006).

Os estudos **descritivos** têm como preocupação buscar a maior exactidão possível, com um mínimo de viés. Neste caso, os objectivos podem ser a apresentação precisa de características de uma situação, um grupo ou um indivíduo específico (com ou sem hipóteses específicas iniciais) ou a verificação da frequência com que algo ocorre ou com que está ligado. De acordo com Gil (2002) este tipo de estudo tem como objectivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenómeno ou, então, o estabelecimento de relações entre as variáveis.

A partir de pesquisa descritiva é possível expor características de um certo fenómeno em estudo, mas sem intenção ou responsabilidade de explicá-las (VIEIRA, 2002).

Já com as pesquisas do tipo **causal** busca-se também a maior precisão, mas permitindo a verificação de uma hipótese de relação causal entre as variáveis. Este tipo de pesquisa é o que mais aprofunda o conhecimento da realidade e tem como preocupação central identificar os factores que determinam ou que contribuem para a ocorrência de fenómenos. Aaker *et al* (1995) explicam que as pesquisas causais devem ser utilizadas quando é preciso mostrar que uma variável causou ou determinou efeito na outra.

De acordo com os autores pesquisados, este estudo se caracteriza como descritiva e qualitativa, realizado por meio de uma pesquisa bibliográfica que subsidiou a pesquisa de campo.

## **2.2 Método de pesquisa**

De acordo com Yin (2005), o estudo de caso é o método aplicável quando se investiga um fenómeno contemporâneo dentro do seu contexto da vida real. Estudos de caso apresentam-se como melhor metodologia quando se trata de estabelecer o “como” e “por que” das perguntas do problema a estudar, mas também servem para os casos em que não se pode ter um bom controlo da situação a ser pesquisada, ou quando ela está imersa no contexto da vida real.

Para Neto (2002), o estudo de caso deve relacionar-se com uma vontade e com a identificação com o tema a ser tratado. Trata-se de uma metodologia que recorre a diversas técnicas de recolha de informação, com a finalidade de reunir um vasto número de informação, de forma mais pormenorizada e com vista a abranger a totalidade da situação em estudo (YIN, 2005).

Segundo Yin (2005), utilização de estudo de caso é aconselhável para estudar a complexidade do fenómeno, organizacional quando o investigador pensa que o contexto é decisivo para a compreensão do fenómeno. Como refere Merriam, (1988) consiste na observação detalhada de um contexto, ou indivíduo, de uma única fonte de documentos ou de um acontecimento específico. Visa conhecer em profundidade o seu “como” e os seus “porquês”, evidenciando a sua unidade e identidade própria.

Diante do que dizem os autores, estudo se caracteriza como um estudo de caso do Jardim da Cruz Vermelha, na cidade da Praia, Ilha de Santiago, realizado através de uma abordagem qualitativa.

### **2.3 Estrutura da colecta de dados**

Gil (2002) define questionário como a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objectivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesse, expectativas e situações vivenciadas etc.

Construir um questionário consiste basicamente em traduzir os objectivos da pesquisa em questões específicas. As respostas a estas questões é que irão proporcionar os dados requeridos para testar as hipóteses ou esclarecer o problema da pesquisa. As questões constituem, pois, o elemento fundamental do questionário.

O questionário utilizado nesta pesquisa foi direccionado a três monitoras do jardim. A utilização de questionários foi importante para facultar aos inquiridos, alguma liberdade, clareza e anonimato nas respostas às questões. Usou-se o mesmo questionário para todos os entrevistados.

A pesquisa envolveu as monitoras de Educação Infantil do Jardim da Cruz Vermelha, na cidade da Praia, Ilha de Santiago. Para a colecta de dados utilizou-se como técnica de abordagem um questionário semi-estruturado.

### **2.4 Delimitação do trabalho**

Segundo Vergara, delimitação consistem em um momento em que se explicitam para o leitor o que fica dentro do estudo e o que fica fora. Já que a realidade é extremamente complexa, não se pode analisá-la em seu todo; logo, recorta-se apenas parte dessa realidade. Trata de fronteiras concernentes e variáveis aos pontos que serão abordados, ao corte (transversal ou longitudinal) ao período, tempo, objecto da investigação.

Este estudo se caracteriza com transversal, ou seja, desenvolvido em um determinado período, de Janeiro a Setembro de dois mil e dez. O objecto de investigação foi a importância do brinquedo no desenvolvimento cognitivo de crianças, a partir da percepção das monitoras do Jardim de Infância da Cruz Vermelha, Praia.

### **2.5 Definição dos principais conceitos utilizados no estudo**

- Brinquedo. Segundo Vygotsky (1984) é a imaginação em acção e nas crianças surge primeiro em forma de jogo. De acordo com Kishimoto (2006, p. 21) o vocábulo brinquedo não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultura e técnica. Enquanto objecto é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil. E a brincadeira é a acção que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na acção lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em acção.
  
- Cognição: é a capacidade de conhecer o mundo através de processos simbólicos como o pensamento, memória, imaginação, raciocínio, linguagem. Segundo Vygotsky (1984) é uma das formas de aprendizagem.

### **3.ENQUADRAMENTO TEÓRICO**

#### **3.1 Perspectiva histórica do brinquedo**

Definir brinquedos é uma tarefa complexa. Cada autor entende-a de modo diferente. Cada corrente ou estudioso tentam defini-la de acordo com as suas perspectivas ou seus contextos ideológicos. Brinquedo é um meio pelo qual os seres humanos e animais exploram uma variedade de experiências em diferentes situações.

Na perspectiva de Vygotsky (1984, 1988, 1994) a criança inicia a sua vida cognitiva socialmente, e só vai avançando para uma autonomia cognitiva, ou seja, cognitivamente uma criança pequena inicia a sua vida sozinha e vai se tornando gradualmente mais social e menos egocêntrica na sua perspectiva. Vygotsky assinala que a cognição surge como experiência partilhada. Gradualmente o conhecimento e as competências vão sendo interiorizados pela criança e a transferência dá-se através de uma combinação entre observação, imitação e assimilação interna do conhecimento e das competências.

De acordo com Vygotsky (1994) utilizar-se do brinquedo para estimular o desenvolvimento da criança, é um mecanismo que a pré-escola poderia ou deveria usar em suas actividades no processo de aprendizagem da criança. Com o uso do brinquedo a criança adquire seus maiores avanços no processo de desenvolvimento, não apenas em sua infância, mas para toda sua vida.

Tanto pela criação da situação imaginária, como pela definição de regras específicas, o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança. No brinquedo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas actividades da vida real e também aprende a separar objecto e significado para o desenvolvimento da criança (VYGOTSKY, 1994, p. 23).

No brinquedo a criança aprende a agir numa esfera cognitiva que depende de motivações internas. Para uma criança muito pequena os objectos têm força motivadora, determinando o curso de sua acção, já na situação de brinquedo os objectos perdem essa força motivadora e a criança, quando vê o objecto, consegue agir de forma diferente em relação ao que vê, pois ocorre uma diferenciação entre os campos do significado e da visão, e o pensamento que antes era determinado pelos objectos do exterior, passa a ser determinado pelas ideias. A criança pode, por exemplo, utilizar um palito de madeira

como uma seringa, folhas de árvore como dinheiro, ela pode utilizar diversos materiais que venham a representar uma outra realidade. Ao observarmos uma criança em idade pré-escolar exercendo algum tipo de actividade, é fácil perceber que o brincar de faz-de-conta é constante em suas acções e atitudes.

Ainda segundo Vygotsky (1988, p. 129), é através da imitação e imaginação que a criança repete comportamentos sociais, antecipando comportamento futuro, fazendo coisas que ainda não pode. Esforça-se, dessa maneira, para agir como adulto, ampliando o desenvolvimento de suas acções futuras e criando conceitos sobre o mundo, a partir daquilo que já conhece sobre seu meio e em razão de suas necessidades momentâneas.

A zona de desenvolvimento proximal é o principal conceito da teoria de Vygotsky, que afirma que:

A zona de desenvolvimento proximal é o caminho que o indivíduo vai percorrer para desenvolver funções consolidadas, que, inicialmente, estão estabelecidas no seu nível de desenvolvimento real. O desenvolvimento da espécie humana e do indivíduo se baseia no aprendizado que, para ele sempre envolve a interferência, de outros indivíduos e a reconstrução pessoal da experiência e significados. (VYGOTSKY 1988, p. 31)

Vygotsky (1984) ao diferenciar desenvolvimento proximal do potencial, afirma que desenvolvimento proximal é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que representa actos ou ideias que a criança consegue executar sozinha, ou seja, é aquele em que a criança consegue resolver, por si mesma, os problemas que lhe são propostos, enquanto que no desenvolvimento potencial, a criança só é capaz de alcançar uma resposta com a ajuda do outro. Ao observar a zona proximal, o educador pode orientar o aprendizado no sentido de adiantar o desenvolvimento potencial da criança, tornando-o real. A internalização das actividades cognitivas leva ao aprendizado, que gera o desenvolvimento. O desenvolvimento realiza-se através do aprendizado.

Para Vygotsky (1984, 1988, 1994) o brinquedo é uma importante fonte de promoção de desenvolvimento, ao afirmar que apesar do brinquedo não ser o aspecto predominante da infância, ele exerce uma enorme influência no desenvolvimento infantil.



Quando a criança brinca, ela cria uma situação imaginária, esta é uma característica definidora do brinquedo em geral. Nesta situação imaginária, ao assumir um papel, a criança inicialmente imita o comportamento do adulto tal como ela observa em seu contexto. Portanto, a imaginação é a arte na infância e não há uma fronteira, impenetrável entre a fantasia e a realidade, muito pelo contrário, existem diferentes formas de vinculação entre a actividade imaginadora e a realidade (VYGOTSKY, 1988).

Segundo Vygotsky (1988) as características ou elementos fundamentais da brincadeira são: a situação imaginaria, a imitação e as regras. Contrapondo-se à concepção da brincadeira como fonte de prazer para as crianças ou como instinto natural, indica a importância de se descobrir quais as necessidades que a criança satisfaz na brincadeira, para que seja possível apreender a peculiaridade da brincadeira como uma forma de actividade.

“A essência da brincadeira é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situação no pensamento e no campo da percepção” (VYGOTSKY, 1994, p. 118). Ainda para o autor com o brinquedo a criança aprende a agir numa esfera cognitiva que depende de motivações internas. A criança, quando vê o objecto, consegue agir de forma diferente em relação ao que vê, pois ocorre uma diferenciação entre os campos do significado e da visão, e o pensamento que antes era determinado pelos objectos do exterior, passa a ser determinado pelas ideias.

O brinquedo é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil, enquanto a brincadeira se caracteriza como acção que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na acção lúdica. Portanto brinquedo e brincadeira se relacionar directamente com a criança (KISHIMOTO, 2006).

A autora chama atenção para a generalização do prazer que se busca com o jogo, afirmando que “embora predomine, na maioria das situações, o prazer como distintivo do jogo, há casos em que o desprazer é o elemento que o caracteriza” (KISHIMOTO, 2006, p. 23). Essa ideia é defendida também pelo Vygotsky (1984) ao realçar que nem

sempre o jogo possui essa característica, porque em certos casos há esforço e desprazer na busca do objectivo da brincadeira.

Claparède apud Kishimoto (2006) ao conceituar a brincadeira afirma que o jogo infantil desempenha papel importante como o motor do auto-desenvolvimento e consequentemente método natural de educação e instrumento de desenvolvimento. É por intermédio da brincadeira e imitação que se dará o desenvolvimento natural conforme a psicologia

### **3.2 Importância do brinquedo na idade pré-escolar**

Vygotsky (1984) considera o brinquedo uma importante fonte de promoção de desenvolvimento. De acordo com Rego (1995), apesar de o brinquedo não ser um aspecto predominante da infância, ele exerce uma enorme influência no desenvolvimento infantil.

O termo brinquedo usado por Vygotsky (1984) se refere principalmente à actividade, ao acto de brincar. Embora o autor analise o desenvolvimento do brinquedo ele dedica mais especialmente aos jogos de papéis ou à brincadeira de faz-de-conta.

Esse tipo de brincadeira é característico nas crianças que aprendem a falar e que, portanto são capazes de representar simbolicamente e de se envolver numa situação imaginária.

Através do brinquedo a criança aprende a actuar numa esfera cognitiva que depende de motivações internas. Nessa fase, idade pré-escolar, ocorre uma diferenciação entre os campos de significado e a visão. O pensamento que antes era determinado por objectos do exterior passa a ser regido pelas ideias. A criança poderá utilizar materiais que servirão para representar uma realidade ausente, por exemplo, um boneco como filho no jogo de casinha, papéis cortados como dinheiro para ser usado na brincadeira da lojinha, etc. Nesses casos ele será capaz de imaginar, abstrair as características dos objectos reais (o boneco, os pedaços de papel) e se deter no significado definido pela brincadeira.

A criança passa a criar uma situação ilusória e imaginária, como forma de satisfazer seus desejos não realizáveis e essa é, segundo Rego (1995) a característica que define o brinquedo de um modo geral. A criança brinca pela necessidade de agir em relação ao mundo mais amplo dos adultos e não apenas ao universo dos objectos a que ela tem acesso.

A brincadeira representa a possibilidade de solução do impasse causado, de um lado, pela necessidade de acção da criança, e de outro, por sua impossibilidade de executar as operações exigidas por essas acções. A criança quer ela mesma guiar o carro, remar o barco sozinha, mas não pode (LEONTIEV, 1988, apud, REGO, 1995). Assim através do brinquedo a criança projecta-se nas actividades dos adultos, procurando ser coerente com os papéis assumidos.

Toda situação imaginária contém regras de comportamento condizentes com aquilo que está sendo representado. Por exemplo, ao brincar de lojinha e desempenhar o papel de vendedora e cliente a criança buscará agir de modo bastante próximo àquele que ela observou nos vendedores e clientes no contexto real. O esforço em desempenhar com fidelidade aquilo que observa em sua realidade faz com que ela actue num nível bastante superior ao que na verdade se encontra, no brinquedo a criança 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 (VYGOTSKY, 1984).

Mesmo havendo uma significativa distância entre o comportamento na vida real e comportamento no brinquedo, a actuação no mundo imaginário e o estabelecimento de regras a serem seguidas criam uma zona de desenvolvimento proximal, na medida em que impulsionam conceitos e processos de desenvolvimento (REGO, 1995).

O brinquedo contém sempre a referência ao tempo da infância do adulto com representações veiculadas pela memória e imaginação. Por isso a palavra brinquedo não pode ser reduzido à pluralidade de sentido do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objecto é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil. A brincadeira é conceituada ainda pela mesma autora como sendo acção que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na acção lúdica, ou seja, é o lúdico em

acção. Portanto, brinquedo e brincadeira relacionam-se directamente com a criança e não se confundem com o jogo (KISHIMOTO, 2006).

Ainda segundo a autora o uso do brinquedo tem relações com o desenvolvimento infantil no processo de ensino aprendizagem, pois ao considerar que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas em processos interactivos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afectividade, corpo e interacções sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. Ao permitir a acção intencional, a construção de representações mentais, a manipulação de objectos e o desempenho de acções sensório-motoras e as trocas nas interacções, o jogo completa várias formas de representação da criança ou múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e desenvolvimento infantil.

Vygostky (1984) realça a importância do brinquedo na aquisição do conhecimento. Segundo ele a imaginação em acção ou brinquedo é a primeira possibilidade de acção da criança numa esfera cognitiva que lhe permite ultrapassar a dimensão perceptiva motora do comportamento. Para o autor como todas as funções da consciência ela surge originalmente da acção.

Dias (2006) afirma que na criança a imaginação criadora surge em forma de jogo, instrumento primeiro de pensamento no enfrentamento da realidade. Jogo sensório-motor que se transforma em jogo simbólico, ampliando as possibilidades de acção e compreensão do mundo. O conhecimento deixa de ser preso ao aqui e agora, aos limites da mão, da boca, do olho e o mundo inteiro pode estar presente dentro do pensamento, uma vez possível imaginá-lo, representá-lo com o gesto no ar, no papel, nos materiais, como sons, com palavras.

Na mesma linha, Kishimoto (2006) aponta como uma das tarefas centrais do desenvolvimento nos primeiros anos de vida a construção dos sistemas de representação, tendo papel fundamental neste processo a capacidade de jogar com a realidade. Portanto, a autora afirma que o jogo simbólico possibilita a própria construção do pensamento e aquisição do conhecimento.

Dias (2006,) apontam a evidência da transição de pensamento para aquisição de conhecimento através do jogo, que é imaginação em acção no desenvolvimento das crianças.

A imaginação é um processo psicológico novo para a criança, representa uma forma especificamente humana de actividade consciente que não está presente na consciência das crianças muito pequenas e está ausente nos animais. Ela surge primeiro em forma de jogo, que é a imaginação em acção (VYGOTSKY, 1994).

As crianças em idade pré-escolar precisam de brinquedos e também de materiais simples e adequadas, permitindo que a criança dê livre curso a sua imaginação, e deixando que a riqueza resulte do próprio fluxo de imaginação.

Para Kishimoto (2006) quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com o intuito de estimular certos tipos de aprendizagem surge a dimensão educativa. A autora ressalta a necessidade de se manter as condições para a expressão do jogo, ou seja, a acção intencional da criança para brincar o que pode ser aproveitado pelo educador para potencializar situações aprendizagem. Segundo a autora usar jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e acção activa e motivadora.

Verifica-se que o brinquedo é de extrema importância na infância, pois é através dela que a criança desenvolve determinadas características. Porém, cabe ao educador, desenvolver condições necessárias e propor estratégias adequadas para que a brincadeira corra de forma normal.

Vygotsky (1994) afirma que o brinquedo tem intrínseca relação com o desenvolvimento infantil, especialmente na idade pré-escolar. É por meio dele que a criança se apropria do mundo real, domina conhecimentos, se relaciona e se integra culturalmente. Portanto, na formação da personalidade infantil o brinquedo é de extrema importância, ele está associado às necessidades das crianças durante a infância, por isso a tendência de uma criança muito pequena querer satisfazer seus desejos imediatamente.

No entanto, Vygotsky (1988) realça que o brinquedo não é apenas uma actividade simbólica, pois mesmo envolvendo uma situação imaginária, ele de facto

baseia-se em regras que são previamente estabelecidas. A situação imaginária é a primeira manifestação da separação da criança em relação às restrições situacionais. Mas não basta afirmarmos que o brinquedo apenas satisfaz os desejos irrealizáveis, ele também é via de escoamento da raiva e da agressão. Brincando a criança realiza e exterioriza suas angústias, seus desejos e suas realizações. Portanto, existe uma relação muito estreita entre desenvolvimento e aprendizado, pois é através do aprendizado que desperta-se os processos internos de desenvolvimento. Nesse processo de desenvolvimento e aprendizado, o brinquedo, é de extrema importância, uma vez que a criança envolve-se num mundo ilusório e imaginário.

Vygotsky (1984) sinaliza que, ao brincar, a criança não está só fantasiando, mas fazendo uma ordenação do real. A criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório para resolver suas questões, onde os seus desejos são ou não realizados conforme seu dispor. A pré-escola pode se utilizar desse tipo de situação para actuar no processo de desenvolvimento das crianças, promovendo situações que possibilitem imitação.

### **3.3 A relação criança e brinquedo**

A criança trata os brinquedos conforme os recebe. Ela sente quando está recebendo por razões subjectivas do adulto, que muitas vezes, compra o brinquedo que gostaria de ter tido, ou que lhe dá status, e outras vezes para servir como recurso para livrar-se da criança por um bom espaço de tempo.

É indispensável que a criança sintam-se atraída pelo brinquedo e cabe-nos mostrar a ela as possibilidades de exploração que ele oferece, permitindo tempo para observar e motivar-se. A criança deve explorar livremente o brinquedo, mesmo que a exploração não seja a que esperávamos. Não nos cabe interromper o pensamento da criança ou “atrapalhar” no momento das brincadeiras. Devemos nos limitar a sugerir, a estimular, a explicar, sem impor nossa forma de agir, para que a criança aprenda, descobrindo e compreendendo, e não por simples imitação. A participação do adulto é para ouvir, motivá-la a falar, pensar e inventar. Brincando, a criança desenvolve seu senso de companheirismo.

No jogo, ela aprende a aceitar regras, esperar sua vez, aceitar o resultado, lidar com frustrações e elevar o nível de motivação. Nas dramatizações como, por exemplo, brincando de faz-de-conta, a criança vive personagens diferentes, ampliando sua compreensão sobre os diferentes papéis e relacionamentos humanos. As relações cognitivas e afectivas da interacção lúdica propiciam amadurecimento emocional e vão pouco a pouco construindo a sociabilidade infantil. O momento em que a criança está absorvida pelo brinquedo é um momento mágico e precioso, em que está sendo exercitada a capacidade de observar e manter a atenção concentrada.

Brincar junto reforça os laços afectivos. É uma manifestação do nosso amor à criança. Todas as crianças gostam de brincar com os pais, com os educadores, com os avós ou com os irmãos. A participação do adulto na brincadeira da criança eleva o nível de interesse, enriquece e contribui para o esclarecimento de dúvidas durante o jogo. Ao mesmo tempo, a criança sente-se prestigiada e desafiada, descobrindo e vivendo experiências que tornam o brinquedo o recurso mais estimulante e mais rico em aprendizado.

### **3.4 A brincadeira de faz-de-conta e a sua importância na educação pré-escolar**

A brincadeira faz-de-conta é privilegiada em sua discussão sobre o papel do brinquedo no desenvolvimento. As crianças evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras e das brincadeiras feitas por outras crianças e adultos. Nesse processo, ampliam gradualmente sua capacidade de visualizar a riqueza do mundo externamente real, e, no plano simbólico procuram entender o mundo dos adultos.

De acordo com Oliveira et. al (2008) a brincadeira de faz-de-conta pode ser vista como uma intercessão de dois amplos conceitos: brincar e simular.

Lillard (1993) ao diferenciar brincar e simulação afirma que brincar é uma actividade que tem como objectivo a diversão, enquanto a simulação envolve uma realidade que se sobrepõe a outra, mantendo uma coisa frente a outra para protegê-la, encobri-la ou disfarça-la.

O faz de conta, é uma actividade lúdica que desencadeia o uso da imaginação criadora pela impossibilidade de satisfação imediata de desejos por parte da criança.

Esta actividade enriquece a identidade da criança, porque ela experimenta outra forma de ser e de pensar; amplia suas concepções sobre as coisas e as pessoas, porque faz-lhe desempenhar vários papéis sociais ao representar diferentes personagens. A criança quando brinca elabora hipóteses para a resolução de seus problemas, toma atitudes além do comportamento habitual de sua idade e busca alternativas para transformar a realidade.

Ao brincar de faz-de-conta pela criança os papéis são desempenhados com clareza: a menina torna-se mãe, tia, irmã, professora; o menino torna-se pai, polícia, ladrão. Esse tipo de jogo recebe várias denominações, jogo imaginativo, jogo de faz-de-conta, jogo de papéis ou jogo sócio-dramático. A ênfase é dada à simulação ou faz de conta cuja importância é ressaltada por pesquisas que mostram sua eficácia para promover o desenvolvimento cognitivo e afectivo social da criança (BOMTEMPO, 2006).

Oliveira et. al (2008) aponta que existe diferença entre uma criança que troca a roupa de sua boneca e outra que conversa com a boneca, ao trocar sua roupa, pedindo que ela não suje o vestido novo nem desarrume o penteado.

Bomtempo (2006) também realça essa diferença ao afirmar que uma criança de quatro anos num balanço age como se estivesse em um avião e precisasse mudar os planos do voo porque tem pouca gasolina. Há um contraste entre este tipo de jogo de faz-de-conta e o brincar de uma criança que, simplesmente, se balança o mais alto que pode em um balanço.

Vygotsky (1984) afirma que o brincar é a situação imaginária criada pela criança. A criança cria um mundo ilusório, onde os desejos irrealizáveis podem ser realizados, Esse mundo o autor chama de brincadeira. Para o autor a imaginação é uma actividade consciente que não está presente na criança muito pequena. Como todas as funções da consciência, surge originalmente da acção.

Ao discorrer sobre o jogo de fantasia Vygotsky (1984) afirma que este possibilita observar a origem dos devaneios na fase adulta. Alguns são os jogos imaginativos que enfatizam o elemento faz-de-conta. Isso inclui crianças concentradas na construção de uma torre de blocos o mais alto possível, montando um quebra-cabeças. Estas e outras actividades como voar, cair, pular corda, representam



experiências concretas que envolvem um mínimo de elementos de imaginação e de faz-de-conta.

Para Kishimoto (2006) a brincadeira de faz-de-conta é a brincadeira que deixa mais evidente a presença da situação imaginária. Ela surge com o aparecimento da representação e da linguagem, por volta de dois e três anos quando a criança começa a alterar o significado dos objectos, eventos, a expressar seus sonhos e fantasias e assumir papéis presentes no contexto social. A autora realça que a brincadeira de faz-de-conta além de permitir a entrada no imaginário permite também a expressão de regras implícitas que se materializam nos temas das brincadeiras.

À medida que a criança vai se desenvolvendo, há uma modificação: primeiro predomina a situação e as regras estão ocultas, e ao ficar mais velha predominam as regras e a situação imaginária oculta.

Vygotsky (1994) considera que uma das funções básicas do brincar é permitir que a criança aprenda a elaborar e resolver situações conflituantes que vivencia no seu dia-a-dia além de usar capacidades como observação, imitação e imaginação. Através desta imitação representativa, a criança vai também aprendendo a lidar com regras e normas sociais e desenvolve a capacidade de interacção.

Ainda, segundo Vygotsky (1984), no brincar a criança está sempre acima da sua idade média, do seu comportamento diário. Assim, na brincadeira de faz-de-conta as crianças manifestam certas habilidades que não seriam esperadas para sua idade. O brinquedo é também uma actividade regida por regras. Mesmo no universo do “faz-de-conta”, há regras que devem ser seguidas. No brinquedo, a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas actividades da vida real e também aprende a separar objecto/ significado.

### **3.5 Brincar com sucata, resto e refugos**

Segundo Machado (2007) do mesmo modo que uma biblioteca se compõe de livros, o sucatário é um ajuntamento de sucata, organizada e classificada. Sucata é qualquer coisa que perdeu o seu uso original, que se quebrou, que não serve mais ou

que não tem mais significado. Coisas aparentemente inúteis, mas que servem para brincar, para dar nova forma e novo sentido.

De acordo com a mesma um sucatório deve ser sempre limpo e esteticamente bonito, tão “belo” e “nobre” para que seja agradável de tocar, estimulante e sugestivo, atraente e dê vontade de mexer, usar, sentir, pensar e ter ideias para brincar e transformar.

Portanto na óptica de Machado (2007) para brincar de maneira espontânea e criativa, a sucata, os restos, os refugos, a matéria antes de ser elaborado e depois de haver sido usado, são materiais muito ricos, que não custa nada e que muitas vezes estaria poluindo o meio ambiente por não ser biodegradável. Por princípio a sucata traz consigo o elemento da transformação: é algo que possa ser usado fora do seu habitual (um cabo de vassoura, um liquidificador quebrado, caixa de papelão, etc.). Além disso a sucata é um brinquedo não estruturado em que é preciso haver ação da própria criança para que a brincadeira aconteça.

Bettelheim citado por Machado (2007) aponta que “é surpreendente o que uma criança pequena pode apreender apenas brincando com o cartucho de papelão ou um rolo de papel higiênico, o brincar com caixas vazias pode-se tornar construtivo e educativo”.

Benjamin citado por Machado (2007) ressalta que o adulto que está disponível vai a cata de rolhas, caixinhas de fósforo, palito de sorvetes para as crianças brincarem, pois sabem o sucesso que esses materiais ou esses brinquedos fazem junto às crianças.

Segundo Machado (2007) o lixo reutilizado e recriado carrega também uma mensagem psicologicamente construtiva. Poderemos lidar internamente com o nosso “lixo” também, usando as partes que não nos agradam para dizer coisas, para fazer, e para ser mais integralmente. Para as crianças, isso se dá de maneira mesmo pensada mais inconsciente, e num movimento lúdico no qual a sucata é um “nada” que pode vir a ser um “tudo”.

Para essa autora o brinquedo sucata permite a quem brinca com ele desvendá-lo ressignificá-lo, pois é um objecto que possui inúmeros significados que não são óbvios nem estão evidentes.

Vygotsky (1988) afirma que brincar propicia o desenvolvimento de aspectos específicos de personalidade, tais como:

a) **Afectividade**: tantos bonecos, ursinhos, como brinquedos que favorecem a dramatização de situações de vida adulta, equacionam problemas afectivos da criança;

b) **Motricidade**: a motricidade fina e ampla se desenvolve através de brinquedos como brincadeiras, bolas, chocalhos, jogos de encaixe e de empilhar;

c) **Inteligência**: o raciocínio lógico abstracto evolui através de jogos tipo quebra-cabeça, construção, estratégia;

d) **Sociabilidade**: a criança aprende a situar-se entre as outras, a se comunicar e a interagir através de todo tipo de brinquedo;

e) **Criatividade**: desenvolve-se através de brinquedo como oficina, jogos de montar, disfarces, instrumentos musicais.

Além dos aspectos acima supracitados, os brinquedos também estimulam a percepção, as capacidades sensoriais-motoras, condutas e comportamentos socialmente significativos nas acções infantis.

Para Vygotsky (1988) o brinquedo não condiciona a acção da criança. Ele apenas oferece um suporte determinado, mais que produzirá novos significados através da brincadeira, pois transmite um significado social e simbólico.

É de ressaltar que a brincadeira pode se tornar satisfatória quando o uso dos brinquedos busca as tendências imaginárias. E a criança se socializa através da integração dela com o objecto e o ambiente cultural que a rodeia, assimilando os seus códigos e o brinquedo tornar-se o objecto mediador da comunicação entre a sociedade e a criança.

Actualmente, nota-se que o papel do brincar, com o apoio também do brinquedo e brincadeiras, é importante e favorece a construção dos valores e formação do indivíduo, pois, ao mesmo tempo que brinca, a criança está aprendendo de maneira

prazerosa e significativa além de propiciar de meios que venham ajudá-lo psicologicamente.

Segundo Kishimoto (1996) os brinquedos devem ser comprados de acordo com a idade, a capacidade e a área de interesse para criança. A autora classifica os brinquedos como:

- **Brinquedos pedagógicos:** costuma-se chamar brinquedo pedagógico ao que foi fabricado com objectivo de proporcionar determinadas aprendizagens, tais como cores, formas geométricas, números, letras, etc.;
- **Brinquedos de construção:** servem para enriquecer a experiência social, estimulando a criatividade e desenvolvendo habilidades na criança;
- **Brinquedo de faz-de-conta:** dá oportunidades para expressão e elaboração em forma simbólica de desejos e conflitos; quanto mais rica for a fantasia e a imaginação da criança, maiores serão as oportunidades de ajustamento do mundo ao seu redor. Como exemplos podemos citar as bonecas, os fantoches, as mobílias infantis, os carrinhos, as fantasias, os teatrinhos entre outros.

Valle (2008) considera também que a brincadeira simbólica ou o desenho e as actividades plásticas de modelagem, pintura e encaixe permitem às crianças lidarem com as imagens mentais de forma combinada, flexível e criativa. A criança passa a ser regida por suas ideias, não mais pelos objectos que se puseram ao seu alcance. O brinquedo significa, para a criança, o que ele reflecte a seu respeito com relação ao seu mundo.

### **3.6 A importância do brincar como facilitador do desenvolvimento cognitivo**

Vygotsky (1984) enfatiza a acção e o significado no brincar. Para ele é praticamente impossível a uma criança com menos de três anos envolver-se numa situação imaginária, porque ao passar do concreto para o abstracto não há continuidade. Só brincando é que a criança vai começar a perceber o objecto não da maneira que ele é,

mas como desejaria que fosse. Para o autor o mais importante não é a similaridade do objecto com a coisa imaginada, mas o gesto.

Esse autor ressalta que para a criança com menos de 3 anos o brinquedo é uma coisa muito séria, pois ela não separa a situação imaginária da real. Por isso a grande importância conferida ao brinquedo no desenvolvimento, pois permite a criação de novas relações entre situações no pensamento e situações reais.

Portanto, dos dois aos seis anos, as actividades lúdicas tornam-se cada vez mais criativas e dramáticas, à medida que a imaginação da criança floresce. Ao imitar adultos e outras crianças, a criança utiliza sua imaginação e cria várias situações de faz-de-conta, com instrumentos como boneca, argila, miniaturas de animais entre outras. O brinquedo de uma criança precisa estar relacionada com a sua idade e ser bastante variado para possibilitar mais alternativas na brincadeira de faz-de-conta.

Ao se observar crianças pequenas brincando, pode-se vê-las construindo torres com blocos de armar, conversando com bonecas (fazem papel materno, alimentando, dando banho), dirigindo carros e se vestindo como adultos. Estas actividades não são triviais nem vazias e é disso que parece depender grande parte do desenvolvimento cognitivo.

O jogo de papéis se desenvolve a partir das actividades da criança com o objecto, principalmente no segundo e terceiro anos de vida. Essas actividades são desenvolvidas somente na relação da actividade da criança com o adulto. Na criança de 1 a 2 anos a actividade não é separada do objecto assimilado nem é de forma independente, transferida pela criança a um outro objecto. Existe uma simples reprodução de uma situação. A superação acção/objecte só ocorre quando a criança reproduz a situação na qual os objectos estão ausentes. Por exemplo: dar boca banho em uma água imaginária ou dar de comer um alimento que não existe.

Simultaneamente, alguns objectos começam a ser usados como substitutos de outros. A criança só consegue nomeá-los sozinha, mais ou menos aos três anos de idade (BOMTEMPO, 2006). A partir desse momento a criança não só substitui um objecto por outros ou reproduz aspectos de sua vida diária, mas passa a representar papéis da vida dos adultos como brincar de mãe, de médico, enfermeira etc.

Assim são criadas as pré-condições para o jogo de papéis cujo desenvolvimento ocorre na pré-escola. A interpretação do papel do adulto pela criança é uma forma original de simbolização.

Segundo Vygotsky (1984) o brincar tem origem na situação imaginária criada pela criança, em que desejos irrealizáveis podem ser realizados, com a função de reduzir a tensão ao mesmo tempo para constituir uma maneira de acomodação e conflitos e frustrações da vida real.

No jogo simbólico, as crianças constroem uma ponte entre a fantasia e a realidade. O brinquedo aparece como um pedaço de cultura colocado ao alcance da criança. É seu parceiro na brincadeira. A manipulação do brinquedo leva a criança à acção e à representação, a agir e a imaginar (BOMTEMPO, 2006, p. 68)

A brincadeira aparece assim como um meio de sair do mundo real para descobrir outros mundos, para se projectar num universo inexistente (BROUGÈRE, apud BOMTEMPO, 2006).

É através de seus brinquedos e brincadeiras que a criança que a criança tem oportunidade de desenvolver um canal de comunicação, uma abertura para o diálogo com o mundo dos adultos, onde ela restabelece seu controle interior, sua auto-estima e desenvolve relações de confiança consigo mesmo e com os outros (GARBARINO et al, apud BOMTEMPO, 2006).

À medida que as actividades lúdicas da criança se diversificam, ela usa a linguagem não apenas para identificar objectos e actividades, como também para se empenhar em diversas transformações. Sua fantasia transporta-a para dentro de muitas situações e ela cria e resolve muitos problemas. Fazem com que o brincar seja não só um facilitador, mas essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo (MANSO, s/d).

A criança em idade pré-escolar gosta de ser percebida por todos e mostra grande satisfação no que quer que realize. Sente-se orgulhosa de mostrar o que pode fazer a fim de receber atenção e reconhecimento.

O brinquedo é oportunidade de desenvolvimento. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a

curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração e atenção.

Brincar é um momento de auto-expressão e auto-realização. As actividades livres com blocos e peças de encaixe, as dramatizações, a música e as construções desenvolvem a criatividade, pois exige que a fantasia entra em jogo. Já o brinquedo organizado, que tem uma proposta e requer desempenho, como os jogos (quebra-cabeças, dominó e outros) constituem um desafio que promove a motivação e facilita escolhas e decisões à criança.

Brincando, a criança desenvolve sua inteligência e sua sensibilidade. A qualidade de oportunidades que são oferecidas à criança através de brincadeiras e brinquedos pode garantir que suas potencialidades e sua afectividade se harmonizem. A ludicidade se caracteriza como um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda criança para o exercício da relação afectiva com o mundo, com as pessoas e com os objectos.

Uma bola é um convite ao exercício motor, um quebra-cabeça desafia a inteligência e um colar faz a menina sentir-se bonita e importante como a mãe. Enfim, todos servem como intermediários para que a criança consiga integrar-se melhor.

As situações problemas contidas na manipulação dos jogos e brincadeiras fazem a criança crescer através da procura de soluções e de alternativas. Ao mesmo tempo favorece a concentração, a atenção, o engajamento e a imaginação. Como consequência a criança aprende a pensar, estimulando sua inteligência.

Para que o brinquedo seja significativo para a criança é preciso que tenha pontos de contacto com a sua realidade. Através da observação do desempenho das crianças com seus brinquedos podemos avaliar o nível de seu desenvolvimento motor e cognitivo. No lúdico, manifestam-se suas potencialidades e ao observá-las poderemos enriquecer sua aprendizagem, fornecendo através dos brinquedos os nutrientes ao seu desenvolvimento.

### **3.7 As novas tecnologias e as brincadeiras**

Actualmente, com a evolução e expansão da tecnologia, observamos que os recursos de microinformática passam a fazer parte do dia - dia de muitas crianças.

Segundo Oliveira (2008) a criancinha observa o digitar e as imagens que aparecem no monitor, mudando continuamente suas formas, cores, movimentos. Da mesma forma, ouve os sons e vai estabelecendo correspondências mentais.

De acordo com a autora, a imitação, sendo um dos principais e mais ricos mecanismos de adaptação e desenvolvimento, leva-a a querer fazer igual, a copiar, inclusive, a postura e a mímica de quem digita e a procura obter resultados similares.

Segundo a mesma, hoje em dia, reflecte, uma grande vivência do mundo da informática, mas com pouca discussão sobre os caminhos de sua evolução, sobre as grandes e rápidas mudanças que podem contribuir para alterar inclusive as bases do funcionamento social e, de forma correlata, as actividades cognitivas propriamente ditas, já que toda inteligência se constrói no e pelo social.

Ainda segundo a autora ao tratarmos das brincadeiras é importante que se reflecta sobre as transformações que a chamada era da informática traz a sociedade, não só porque a criança passa a brincar naturalmente com o computador, mas também porque ela passa a conviver em seu dia a dia com essa técnica, ferramenta de registo, organização expressão e comunicação, através das actividades de seus pais, irmãos, etc.

Oliveira (1996) o computador pode ser visto como um instrumento riquíssimo. O fundamental é que não venha a ameaçar ou ocupar o lugar das brincadeiras ao ar livre ou com outras crianças.

Da mesma forma que uma faca ou uma tesoura tanto podem servir para cortar pão ou o papel como o dedo da criança, o computador é uma ferramenta que tanto pode ser extremamente útil e prazerosa, contribuindo para a criação e execução de projectos socioculturais, como pode ser prejudicial e perigosa, dependendo de como e com que objectivo é utilizado.

O desenvolvimento cognitivo foi compreendido como uma consequência do conteúdo a ser apropriado e das relações que ocorrem ao longo do processo de educação e ensino. Assim, o aprendizado precede o desenvolvimento. A criança vai se



desenvolvendo em que, orientada por adultos ou companheiros, se apropria da cultura elaborada pela humanidade. Portanto, o desenvolvimento se processa e se produz no processo de educação e ensino, constituindo ambos uma unidade indissolúvel (FREITAS, 2003).

Para Vygotsky (1984) a aprendizagem das crianças se inicia muito antes de sua entrada no pré-escolar. A aprendizagem escolar nunca parte do zero, pois antes da sua entrada no pré-escolar vive uma séria de experiências. Ela aprende a falar, nomeia objectos, conversa com adultos e companheiros, adquire informações, obtendo respostas às suas perguntas, imita comportamentos. Essa aprendizagem pré-escolar refere-se aos conceitos espontâneos que são formados pela criança em sua experiência quotidiana, no seu contacto com as pessoas de seu meio, de sua cultura e em confronto com uma situação concreta.

## **4. ESTUDO DE CASO**

### **4.1 Descrição geral do jardim Cruz Vermelha da Praia**

Cruz Vermelha é uma organização internacional que foi criada pelo cidadão Suíço, Henry Dunant, não depende de nenhum País, empresa ou organização, e tem

como objectivo prevenir e atenuar o sofrimento com imparcialidade e sem qualquer discriminação nomeadamente de nacionalidade, raça, sexo, classe ou ideias políticas.

Em Cabo Verde a organização foi fundada em 1975 e a sua principal fonte de receita é o Totoloto Nacional. Suas actividades podem se estender ao campo da educação, assistência social, prevenção de doenças, combate de epidemias, fome e muito mais. A Cruz Vermelha de Cabo Verde (CVCV), de acordo com as grandes orientações da Federação Internacional das sociedades da Cruz Vermelha, tem como um de seus desafios contribuir para a melhoria das condições de vida dos grupos mais vulneráveis. Os grupos alvos da Cruz Vermelha de Cabo Verde são: crianças, jovens, adolescentes, mulheres, idosos, deficientes, doentes crónicos, reclusos e vítimas de catástrofes.

A CVCV é tutora de 5 jardins infantis que estão distribuídos nas ilhas de Santiago (Praia, Tarrafal e Santa Catarina) e Santo Antão (Ribeira Grande e Paul).

Na cidade da Praia o jardim Cruz Vermelha surgiu em 1975 sendo considerado o mais antigo da capital. De momento estão a frequentar 79 crianças no jardim com idade compreendida entre 3 a 6 anos; há uma criança com necessidades educativas especiais (síndrome de down) e uma com paralisia cerebral. O jardim é de caris social e as despesas financeiras são asseguradas pela própria instituição.

#### **4.1.1 Localização geográfica**

O jardim infantil da Cruz Vermelha localiza-se na zona urbana na cidade da praia, na localidade do plateau, rua Andrade Corvo. Nesse mesmo espaço funciona a sede da CVCV.

Plateau é o bairro mais antigo da cidade da Praia. É uma zona onde encontra-se várias construções do tempo colonial como: o Palácio da Presidência da República, Antigo quartel Jaime Mota, Liceu Domingos Ramos, Mercado Municipal, Igreja de Nossa Senhora da Graça, entre outras. Apresenta uma população residente de 1.216 habitantes, maioritariamente adulta. (censo 2000)

#### **4.1.2 Funcionamento**

O jardim infantil da Cruz Vermelha de Cabo Verde funciona das oito às 16 horas. O acolhimento das crianças acontece a partir das oito horas da manhã. As actividades nas salas começam às oito e meia, o lanche às dez, depois o recreio no pátio. Às dez e trinta regressam à sala para novas actividades que terminam por volta do meio-dia, hora do almoço. Depois do almoço é o momento do descanso; por volta das catorze e trinta reiniciam as actividades seguidas de um pequeno lanche trazido pelas crianças. A partir das quinze horas e trinta minutos as crianças começam a regressar para a casa.

#### **4.1.3 Identificação dos espaços físicos**

O jardim infantil tem um espaço próprio onde funciona e apresenta um óptimo estado de conservação. Existem três salas dinamizadoras das actividades, sendo uma para crianças de 5/6 anos; duas para crianças de 3/4 anos e uma sala polivalente onde se realiza as actividades em grandes grupos, uma casa de banho para uso das crianças e dos adultos, uma cozinha, uma arrecadação e um gabinete administrativo. No pátio exterior encontramos estruturas fixas como baloiço e escorregas.

#### **4.1.4 Recursos Humanos**

##### **4.1.4.1 Monitoras e auxiliares**

O jardim infantil da Cruz Vermelha dispõe de um corpo docente constituído de uma coordenadora, três monitoras e três auxiliares. Esse grupo assegura todo o trabalho pedagógico realizado com as crianças dentro do jardim ou em actividades extra-curriculares. São pessoas que apresentam várias experiências de 1 a 32 anos de trabalho.

##### **4.1.4.2 Crianças e famílias**

As crianças que frequentam o jardim da Cruz Vermelha são de várias zonas da cidade da Praia. A grande maioria das crianças provem das famílias desestruturadas que enfrentam muitos problemas, tais como, económico e financeiro. São crianças que passam oito horas no jardim (8h às 16h) e alguma delas depois de saírem do jardim acompanham as mães na venda ambulante.

Das 79 famílias que têm crianças no jardim infantil da Cruz Vermelha, 50 são chefiadas por mulheres que praticam um trabalho informal durante todo o dia para garantir o sustento dos filhos, sendo que duas desse grupo, vivem da misericórdia alheia, pedindo esmola para sobreviver. Essas famílias apresentam um baixo grau de escolarização o que reflecte na falta de um emprego qualificado.

## **4.2 Análise do caso**

Para iniciar a reflexão sobre esta categoria de análise, Vygotsky (1984) atribui ao brinquedo um papel importante, aquele de preencher uma actividade básica da criança, ou seja, ele é um motivo para a acção. O brinquedo tem como princípio estimular a brincadeira e convidar a criança para esta actividade. A brincadeira é definida como uma actividade livre, que não pode ser delimitada e que, ao gerar prazer, possui um fim em si mesma.

Vygotsky (1998) afirma que o brincar é um espaço de aprendizagem onde a criança age além do seu comportamento humano. No brincar, ela age como se fosse maior do que é na realidade, realizando simbolicamente, o que mais tarde realizará na vida real. Embora aparentemente expresse apenas o que mais gosta, a criança quando brinca, aprende a se subordinar às regras das situações que reconstrói. Essa capacidade de sujeição às regras, imposta pela situação imaginada, é uma das fontes de prazer no brincar.

O acto de brincar não é somente “o brincar”, mas sim o que ele representa para quem brinca. O brincar está em uma dimensão valorizada, abrangendo crianças e adultos, elevando-os a patamares ainda maiores pelo brincar e representando a necessidade de conhecer, construir e de se descontraír, em um mundo real ou simbólico.

### **4.2.1 O brinquedo e a aprendizagem**

Segundo Vygotsky (1984) a brincadeira tem uma importância fundamental no processo de ensino/ aprendizagem, pois favorece a construção da reflexão, da autonomia e ainda da criatividade, o que conseqüentemente poderá contribuir para sua afirmação pessoal e integração social. O brinquedo é um dos elementos que cria uma

zona de desenvolvimento proximal, já que, a criança é levada a agir num mundo imaginário, onde a situação é definida pelo significado da brincadeira e não pelos elementos reais presentes. O brinquedo é também uma actividade regida de regras e são justamente estas que fazem com que a criança se comporte de forma mais avançada que aquela habitual para sua idade.

Em relação à intervenção do brinquedo e a aprendizagem, as monitoras que responderem o questionário estão conscientes da importância deste aliado no processo de ensino aprendizagem das crianças, principalmente na educação infantil, considerando as respostas à seguinte pergunta: Na sua opinião o que entendes por brinquedo enquanto processo educacional?

“É um estímulo à aprendizagem através da alegria e descontração”(Mo. 01).

“É um instrumento facilitador no processo de aprendizagem da criança”(Mo.02).

“Para mim é o momento, onde a criança possa com qualquer coisa, seja um carrinho comprado ou feito com lego, desenvolver a sua imaginação” (Mo.03).

Ao analisarmos as respostas das monitoras, percebe-se um conhecimento bem sensato de que o brinquedo além de envolver a “livre expressão”, também envolve a interacção com outras pessoas e a socialização. Porém sabe-se que o brinquedo (brincar) é o acto mais importante na vida das crianças, onde a mesma aprende a tomar decisões e relacionar-se com o outro.

Brincadeira também tem grande contribuição no desenvolvimento das funções psicológicas superiores. Ela não é predominante da infância, mesmo porque não ocupa a maior parte do tempo na vida da criança na fase pré-escolar, mas é sim um processo secundário que exerce grande influência no desenvolvimento infantil. Portanto, de uma forma geral, o brinquedo é uma forma prazerosa de se relacionar com a realidade envolvente, pois para Vygotsky (1984), o ser humano tem grande capacidade de utilizar instrumentos simbólicos para complementar suas actividades.

Na resposta à pergunta “como é trabalhado o brinquedo no jardim?”, percebe-se que as monitoras possuem a plena consciência do valor do brinquedo para a aprendizagem das crianças.

“O brinquedo é trabalhado de muitas formas. Brinquedo livre e dirigido”(Mo.01).

“É trabalhado de muitas formas porque é através dela que as crianças conseguem imaginar e dar novos sentidos aos objectos” (Mo.02).

“É usado de todas as formas, porque é através do brinquedo que a criança desenvolve a sua capacidade (Mo.03).

Analisando as respostas, percebemos que todas as monitoras utilizam o brinquedo como algo necessário para o aprendizado em suas actividades. Para Vygotsky (1994), são as regras da brincadeira que fazem com que as crianças se comportem de forma mais avançada do que aquela habitual para sua idade. Para brincar conforme as regras, tem que se esforçar para exibir um comportamento semelhante à realidade.

O brinquedo é o elemento possibilitador dos avanços afectivos e cognitivos, assumindo fundamental importância no processo de aprendizagem, promovendo o desenvolvimento da criança enquanto indivíduo e a construção do conhecimento. A brincadeira não pode ser considerada uma actividade complementar, mas sim, fundamentalmente, pedagógica. Na educação infantil as actividades são fundamentais, visto que é através dela que as crianças constroem a aprendizagem, criando e imaginando situações de representações simbólicas entre o mundo real e o mundo a ser construído. O brinquedo deve estar no contexto escolar, onde pais e educadores necessitam levar a sério esta tarefa, como uma acção motivadora.

Analisando as respostas à pergunta “qual é a diferença entre o brincar de ontem e o brincar de hoje?”, verifica-se que houve muitas mudanças no estilo de vida, nos hábitos e na maneira como as crianças brincavam nas últimas décadas.

Há uma grande diferença entre o brincar de ontem e o de hoje porque antigamente as crianças (nós) brincávamos de corrida pelas ruas mais agora as crianças tem muitos brinquedos, tem TV, computador e entre outros” (Mo.01)

“No jardim não houve muitas mudanças, excepto na qualidade dos brinquedos” (Mo.02)

“Existe uma grande diferença entre o brincar de ontem e o de hoje porque actualmente com as mudanças tecnológicas surgiram várias formas de brincar. Nota-se

que hoje em dia as crianças tem acesso ao vídeogame, jogos de computador e TV o que antigamente não existia.” (Mo.03)

A partir das respostas nota-se que, muitas vezes, existe a dificuldade quando se chega até ao jardim, que tem mais crianças, e dentro dessa brincadeira precisa aprender a dividir, a brincar com o outro. O que não acontece em casa, uma definição de Elkind citado por Papalia e Olds (2000), chama a criança de hoje de a “criança apressada”, justamente pela velocidade e a influência dos factos da vida moderna que estão fazendo as crianças crescerem pressionadas pelo êxito escolar, a competição nos exportes, e a satisfazer as necessidades emocionais dos pais.

A partir dos comentários feitos pelas monitoras, acredito que a família moderna, ao contrário da família patriarcal vai se reduzindo a casal de um a dois filhos onde é marcada com a pouca presença dos pais. Não tendo a criança um contacto mais amplo e mais variado com outras pessoas, com outros padrões de comportamento, com outros estilos sociais, poderá empobrecer e atrofiar a sua sensibilidade social.

Em relação à resposta à pergunta “no seu entender o que é que influencia a maneira como as crianças brincam actualmente?”, existe uma grande preocupação por parte das monitoras, sobretudo com as influências externas que as brincadeiras vêm sofrendo.

“Sim. Nas brincadeiras de imitação quando as crianças, preferem ser modelo, rica, cantora famosa, campeão do mundo, a influência da TV, com super poderes para matar ladrões (violência) (Mo.01)

“A influência da televisão, dos jogos electrónicos, também depende do grupo social em que a criança está inserida” (Mo.02).

“Dos desenhos, filmes e também da Internet” (Mo. 03).

No discurso dos participantes deste estudo a televisão é reconhecida como representante máxima da “mídia” e, tantas vezes, aparece como principal alternativa em substituição aos pais, amigos, irmãos na educação de uma criança. Se analisarmos as condições em que estamos vivendo, chegaremos a conclusão que muito pouco é feita para que esta situação se modifique. Já que isto se apresenta de difícil solução, acredito

que poderíamos trabalhar no sentido de interagir neste processo e procurar a sua evolução de uma maneira mais humana e civilizada.

Ser criança hoje é ser criança. Temos TV, cinema, computador e internet. Mas também temos família, temos brinquedos, temos amigos, temos educadores, temos cantigas para ninar, temos colinho na hora do choro. Temos carinho, temos união porque numa verdadeira família ninguém está sozinho.

Pais sem tempo para dar atenção aos seus filhos. Televisão com desenhos, video-game e computador sempre à disposição. E a criança acaba na solidão.

Cabe a nós adultos a preservação da infância. E, para que o desenvolvimento saudável se processe, deve-se evitar que as crianças de hoje percam um dos melhores períodos do viver. Não se deve permitir que elas percam a pureza que está inserida no íntimo do seu pequenino ser. É importante valorizar a educação e o saber e preservar a importância da família na formação da criança. Tais valores podem contribuir para que as crianças deixem um pouco de lado o interesse em se parecer com imagens impostas. Vamos dar a elas algumas respostas, e vamos também, deixá-las descobrir que o melhor da vida é estar plenamente contente, simplesmente por ser ela mesma, a descobrir a sua própria identidade e valorizando o espírito de grupo.

Então, como superar tudo isso que vem sendo introjectado na mente de meninos e meninas sobre o seu futuro? Como educar o olhar para que as crianças consigam enxergar que a mídia, muitas vezes, está manipulando as suas formas de pensar? Como os pais devem actuar? Como o jardim infantil, através do educador, pode ajudar?

Analisando as respostas à pergunta “no seu entender as crianças têm a necessidade de brincar?”, todas as monitoras responderam que sim. Com isso podemos constatar que elas estão consciente desse aliado no desenvolvimento das crianças e da sua importância para o mesmo.

Vygotsky (1988) afirma que através do brincar, a criança é capaz de satisfazer as suas necessidades e estruturar-se à medida que ocorrem transformações em suas consciências. Ele afirma que:



O brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos a um “eu” fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Desta maneira as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro torna-se-ão seu nível básico de acção real e moralidade. Através do brincar, a criança pode desenvolver a cooperação, imaginação, confiança, auto-estima (VYGOTSKY, 1988, p. 131).

No brincar, as crianças podem desenvolver algumas capacidades, tais como, atenção, imitação, memória, imaginação.

Brincar deixa de ser visto somente como uma actividade e passa a ser privilegiada porque é necessária para o ensino e aprendizagem e desenvolvimento da criança.

A partir das respostas dadas à pergunta, “os brinquedos contribuem para o desenvolvimento cognitivo da criança? constatamos que todas as monitoras são de opinião que os brinquedos contribuem para o desenvolvimento cognitivo da criança, uma vez que é através das brincadeiras que as crianças aprendem a dar novos sentidos aos objectos. Os brinquedos influenciam muito no desenvolvimento cognitivo das crianças porque é através dela que as crianças conseguem viver num mundo imaginário. É brincando que a criança se aprende.

Para Vygotsky (1994, p. 126) “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objectos externos”.

Vygotsky (1994) afirma que a importância do brinquedo está no facto deste criar Zonas de Desenvolvimento Proximal na criança, pois ao brincar ela realiza, mesmo de forma imaginativa, actividades e funções que muitas vezes estão acima de suas reais capacidades, mas que são possíveis na situação do brinquedo. Para ele,

No brinquedo o pensamento está separado dos objectos e a acção surge das ideias e não das coisas: um pedaço da madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo. A acção regida por regras começa a ser determinada pelas ideias e não pelos objectos. Isso representa uma tamanha inversão da relação da criança com a situação concreta, real e imediata, que é difícil subestimar seu pleno significado. (VYGOTSKY, 1988, p. 111).

O quadro, a seguir, ilustra o sexo dos participantes do estudo. Constata-se que em relação ao sexo todos os entrevistados são do sexo feminino.

**Quadro 1: Sexo**

Participantes do estudo	Sexo	
	Feminino	Masculino
Monitora 1	x	
Monitora 2	x	
Monitora 3	x	

De acordo com o quadro 2, a seguir, pode-se verificar que no jardim em estudo a maioria das monitoras não tem nenhuma formação na área do pré-escolar. Por isso o Ministério de Educação precisa apostar mais na formação de educadores de infância.

**Quadro 2: Habilitação Literária**

Participantes do estudo	Habilitação Literária		
	12º ano	Curso de monitora no IP	Magistério Primário
Monitora 1		X	
Monitora 2	x		
Monitora 3	x		

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da teoria de Vygotsky, depreende-se a importância do brinquedo, da brincadeira e do brincar na formação do comportamento da criança na idade pré-escolar. Portanto, pode-se concluir que o brinquedo e o acto de brincar são de extrema importância para as crianças

Percebe-se que é nessa idade que criança tem o brincar como principal actividade. E essa actividade proporciona à criança o desenvolvimento daquilo que Vygotsky (1988, 1984, 1994) chama de funções psíquicas superiores e actua na sua formação e no desenvolvimento proximal.

Ao brincar as crianças descobrem, inventam e isso leva-os ao aprendizado. Diante dessas reflexões, seria conveniente salientar, também que os educadores devem oferecer à criança um ambiente de qualidade que estimule as interacções sociais, que seja um ambiente enriquecedor da imaginação infantil, promovendo uma construção de conhecimentos que possibilita à criança o prazer de viver.

Em qualquer trabalho não se pode desconsiderar suas limitações ou restrições inerentes e este não foge à regra. Assume-se que este não esgotou todas as possibilidades de estudos referentes à importância dos brinquedos no desenvolvimento cognitivo da criança, devido à complexidade e amplitude do fenómeno. Deve-se também considerar as restrições na condução do método de estudo de caso caso, inviabilizando a possibilidade de generalização dos resultados para outras instituições do mesmo ramo de actividades, ou seja, jardins de infância.

Espera-se que esta pesquisa além de levar os educadores e profissionais da área da educação infantil a um maior aprofundamento do tema, ajude para o seu desenvolvimento pessoal, presente e futuro, como educadores, e especialmente com ser humano que muito aprende brincando.

Uma outra contribuição é que espera-se este estudo tenha contribuído para uma melhor compreensão da importância do brincar para o desenvolvimento cognitivo das

crianças no pré-escolar. À medida que se tem a consciência desta importância, torna mais fácil a implementação dessa prática nos jardins de infância, de forma orientada.

Destaca-se como uma das contribuições deste trabalho o fornecimento de pistas para os estudos futuros que vierem abordar temas relacionados. Uma sugestão é desenvolver outros estudos, buscando aprofundar o conhecimento sobre o tema, envolvendo jardins de infância.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AAKER, D. *et al. Marketing Research*. 5 ed. New York: John Wiley & Sons, INC, 1995.

ABRAMOVICH, F. **Literatura infantil: gostosuras e bobices**. 5. ed. São Paulo: Scipione, 1997.

ALVES, R. **A alegria de ensinar**. Campinas: Papirus, 2000.

ARIÉS, P. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

BAUMEL, C. R. C.; SEMEGHINI, I. (orgs). **Integrar/Incluir: desafio para a escola actual**. São Paulo: FEUSP, 1998.

BOMTEMPO, E. A brincadeira de faz-de-conta: um lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In: KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 9. Ed. São Paulo: Cortez, 2006.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental/ Secretaria de Educação Especial. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Adaptações Curriculares – Estratégias para a Educação de Alunos com Necessidades Educacionais Especiais**. Brasília: MEC/SEF/SEESP: 1999.

CABO VERDE. Instituto Nacional de Estatística. **Recenseamento geral da população e da Habitação – Censo 2000, 2002**.

CERISARA, A. B. et al. **O brincar e as suas teorias**. Ed. Cengage Learning Ltda. São Paulo. 1998.

CIVILETTI, V. M. P. **O cuidado às crianças pequenas no Brasil escravista. Cadernos de pesquisa**, São Paulo, no 76, p. 31-40.

DERDYK, E. **Formas de pensar o desenho: desenvolvimento do grafismo infantil**. 2. ed. São Paulo: Scipione, 1994.

DIAS M. C. M. **Metáfora e pensamento: considerações sobre a importância do jogo na aquisição do conhecimento e implicações para a educação pré-escolar**. In: KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 9. Ed. São Paulo: Cortez, 2006.

FREIRE, P. **Educação e Mudança**. 13. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1993.

GALVÃO, I. **Henry Wallon: uma concepção dialética do desenvolvimento infantil**. Petrópolis: Vozes, 1995.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

HAIR J. F *et al.* **Fundamentos de métodos de pesquisa em administração**. Trad. Lene Belon Ribeiro. Porto Alegre: Bookman, 2005a.

KERLINGER, F. N. **Metodologia da pesquisa em ciências sociais**. São Paulo: EPU, 1980.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. In: Kishimoto T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação** 9. Ed. São Paulo: Cortez, 2006.

\_\_\_\_\_. **A pré-escola em São Paulo: 1877 a 1984**. São Paulo: Loyola, 1988.

\_\_\_\_\_. Política de formação profissional para a educação infantil, pedagogia e normal superior. **Revista Educação & Sociedade**. Campinas: CEDES, 1999, n. 69, p. 61-79.

\_\_\_\_\_. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

MACHADO, M. M. **O brinquedo-sucata e a criança: a importância do brincar** Atividades e materiais. Ed. Loyola. São Paulo Brasil. 2007

MALHOTRA, N. K. **Pesquisa de Marketing: uma orientação aplicada**. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2006.

MRECH L. M. O uso de brinquedos e jogos na intervenção psicopedagógica de crianças com necessidades especiais. In: KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 9. Ed. São Paulo: Cortez, 2006.

OLIVEIRA, M. K. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 1997.

REGO, T. C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995

UNESCO. **Declaração de Salamanca e Linha de Acção sobre necessidades educativas especiais**. Salamanca: Espanha, 1994.

VALLE, L. H. L. R. **Brincar de aprender-uni-duni-tê: o escolhido foi você**. Rio de Janeiro: Editora Wak, 2008.

VIEIRA, M. M. F. Por uma boa pesquisa (qualitativa). In: VIEIRA, Marcelo F.; ZOUAIN, D. M. (Org.). **Pesquisa qualitativa em Administração**. Rio de Janeiro: FGV, 2002.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

\_\_\_\_\_. **Pensamento e Linguagem**. Tradução Jefferson Luiz Camargo. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

\_\_\_\_\_; et al. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo; Ícone/ Edusp, 1988.

WALTER, B. **Reflexões: A criança, o brinquedo, a educação**. Summus editorial, 2. ed, 1975

YIN, R. K. **Estudo de caso: Planejamento e métodos**. Trad. Daniel Grassi. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.

Citografias:

[http://www.nead.unama.br/site/bibdigital/monografias/IMPORTANCIA\\_BRINQUEDO\\_ATO\\_BRINCAR.PDF](http://www.nead.unama.br/site/bibdigital/monografias/IMPORTANCIA_BRINQUEDO_ATO_BRINCAR.PDF)

[http://200.253.187.1/joomla/joomla/images/pdfs/pdfs\\_notitia/2633.pdf](http://200.253.187.1/joomla/joomla/images/pdfs/pdfs_notitia/2633.pdf)

<http://www.scelisul.com.br/cursos/graduacao/pd/artigo2.pdf>

Leis consultadas:

Lei de base do Sistema Educativo nº 103/III/90 de 29 de Dezembro

Lei de base Sistema Educativo 1990

Importância dos brinquedos para o desenvolvimento cognitivo da criança, segundo Vygotsky: estudo de caso do Jardim Cruz Vermelha da Praia

Guia de actividades curriculares para Educação pré-escolar

## **APÊNDICE - APRESENTAÇÃO DO QUESTIONÁRIO DE PESQUISA**

Prezada Senhora,

Solicitamos a sua colaboração no levantamento de dados que estamos a realizar sobre a importância do brinquedo no desenvolvimento cognitivo da criança no pré escolar segundo Vygotsky com vista à elaboração da monografia de licenciatura de Paula Emília Andrade Pereira, que será apresentada ao departamento de Ciências Sociais e Humanas da Universidade de Cabo Verde.

Gostaríamos de ressaltar **o carácter estritamente académico** desta pesquisa, garantindo-lhe **o sigilo absoluto** das suas respostas que serão tratadas de forma consolidada sem distinção individual. Apenas a pesquisadora terá acesso aos dados, garantindo assim a confidencialidade das respostas. Como pode verificar, este questionário não pede, em nenhum momento a identificação do entrevistado pelo seu nome, justamente para lhe dar total liberdade de resposta.

Cordialmente,

Paula Emília Andrade Pereira

**IMPORTANTE: Por favor, responda todas as questões, que a resposta a todas elas é muito importante para o desenvolvimento do meu trabalho.**

### **Questionário**

**Marque com um “X” a opção que melhor expressa a sua opinião (Escolha apenas UMA opção).**

1. Sexo?

Masculino

Feminino

2. Habilitação literária.

12 Ano de escolaridade

Curso de monitora no I P

Magistério primário



3. Na sua opinião o que entendes por brinquedo enquanto processo educacional?

4. No seu entender as crianças têm a necessidade de brincar?

Sim       Não       Importante       Pouco importante       Não sei

5. Há alguma diferença entre o brincar de ontem e o brincar de hoje? Se sim, quais?

6. Os brinquedos contribuem para o desenvolvimento cognitivo da criança?

Sim       Não       Importante       Pouco importante       Não sei

7. Como é trabalhado o brinquedo no jardim?

8. No seu entender o que é que influencia a maneira como as crianças brincam actualmente?