

OLÍVIA BISS MATHIAS

**O BRINCAR, OS BRINQUEDOS E JOGOS:  
MAOME E AS SUAS POSSIBILIDADES E POTENCIALIDADES**

SÃO MATEUS

2022

OLÍVIA BISS MATHIAS

**O BRINCAR, OS BRINQUEDOS E JOGOS:  
MAOME E AS SUAS POSSIBILIDADES E POTENCIALIDADES**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino na Educação Básica do Centro Universitário Norte do Espírito Santo, da Universidade Federal do Espírito Santo, como pré-requisito para a obtenção do título de Mestre em Ensino, Sociedade e Cultura.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Regina Célia Mendes Senatore

SÃO MATEUS

2022

Ficha catalográfica disponibilizada pelo Sistema Integrado de Bibliotecas - SIBI/UFES e elaborada pelo autor

---

M431b

Mathias, Olívia Biss, 1995-

O brincar, os brinquedos e jogos : Maome e as suas possibilidades e potencialidades / Olívia Biss Mathias. - 2022. 112 f. : il.

Orientadora: Regina Célia Mendes Senatore.

Dissertação (Mestrado em Ensino na Educação Básica) - Universidade Federal do Espírito Santo, Centro Universitário Norte do Espírito Santo.

1. Criança. 2. Brincar. 3. Brinquedos. 4. Jogos. 5. Método Clínico. 6. Ensino. I. Senatore, Regina Célia Mendes. II. Universidade Federal do Espírito Santo. Centro Universitário Norte do Espírito Santo. III. Título.

CDU: 37

---

**OLÍVIA BISS MATHIAS**

**O BRINCAR, OS BRINQUEDOS E JOGOS: MAOME E AS SUAS  
POSSIBILIDADES E POTENCIALIDADES**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino na Educação Básica da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ensino na Educação Básica.

Aprovada em 27 de setembro de 2022.

**COMISSÃO EXAMINADORA**

---

**Profa. Dra. Regina Celia Mendes**  
**Senatore**  
**Universidade Federal do Espírito Santo**  
**Orientadora**

---

**Profa. Dra. Rita de Cassia Cristofoleti**  
**Universidade Federal do Espírito Santo**

---

**Profa. Dra. Sarah de Oliveira Lollato**  
**Universidade Federal do Espírito Santo**



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO

**PROTOCOLO DE ASSINATURA**



O documento acima foi assinado digitalmente com senha eletrônica através do Protocolo Web, conforme Portaria UFES nº 1.269 de 30/08/2018, por  
REGINA CELIA MENDES SENATORE - SIAPE 1715554  
Departamento de Educação e Ciências Humanas - DECH/CEUNES  
Em 17/10/2022 às 10:32

Para verificar as assinaturas e visualizar o documento original acesse o link:  
<https://api.lepisma.ufes.br/arquivos-assinados/584451?tipoArquivo=O>



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO

**PROTOCOLO DE ASSINATURA**



O documento acima foi assinado digitalmente com senha eletrônica através do Protocolo Web, conforme Portaria UFES nº 1.269 de 30/08/2018, por  
RITA DE CASSIA CRISTOFOLETI - SIAPE 2326822  
Departamento de Educação e Ciências Humanas - DECH/CEUNES  
Em 17/10/2022 às 10:46

Para verificar as assinaturas e visualizar o documento original acesse o link:  
<https://api.lepisma.ufes.br/arquivos-assinados/584472?tipoArquivo=O>



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO

**PROTOCOLO DE ASSINATURA**



O documento acima foi assinado digitalmente com senha eletrônica através do Protocolo Web, conforme Portaria UFES nº 1.269 de 30/08/2018, por  
SARAH DE OLIVEIRA LOLLATO - SIAPE 1837985  
Departamento de Educação e Ciências Humanas - DECH/CEUNES  
Em 17/10/2022 às 16:02

Para verificar as assinaturas e visualizar o documento original acesse o link:  
<https://api.lepisma.ufes.br/arquivos-assinados/584968?tipoArquivo=O>

*Dedico esta pesquisa a todas as crianças, em especial as que apresentam alguma dificuldade em seu desenvolvimento, lembrem-se de que a doença, deficiência ou o transtorno, assim como a saúde fazem parte da vida de todo ser humano.*

*Ao meu irmão, que infelizmente não está presente, Valdenilson Biss de Oliveira, obrigada por todo cuidado comigo desde o descobrimento da minha doença, ocorrido na infância.*



## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus por trilhar comigo todo este processo, pela força, sabedoria e, principalmente, amor; existem coisas que não explicamos, mas sentimos.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), muito obrigada por toda ajuda; trilhar este caminho sem vocês seria muito difícil.

Ao Centro Universitário Norte do Espírito Santo (CEUNES), obrigada por toda compreensão e parceria, essencialmente os profissionais que fazem parte desta instituição, mesmo na pandemia, vocês jamais abandonaram os alunos, pelo contrário, desenvolveram maneiras alternativas de se comunicar, sendo disponíveis a todo momento. Assim, acredito muito na potencialidade desta universidade, os profissionais e os alunos são a base para isso.

À minha mãe, Rosa Biss de Oliveira, por todo cuidado, amor, toda paciência e fé, principalmente quando contraiu a COVID-19; se antes achava a senhora guerreira, hoje isso se intensificou.

Ao Werther Vasconcelos Egidio, Cabo da Marinha do Brasil, obrigada por caminhar comigo naquilo em que acredito, sem a sua força e determinação, esta conquista seria bem mais difícil.

Agradeço à minha família por toda compreensão, em muitos momentos, não pude estar presente, pois estava na escrita da dissertação, mas sempre relatava, tudo na nossa vida é uma fase.

À professora Doutora Regina Célia Mendes Senatore, obrigada por ter me escolhido em meio a tantos alunos, acima disso, por acreditar que chegaria ao meu objetivo, mesmo apresentando diversas dificuldades no decorrer do processo.

A meus amigos do mestrado, obrigada pela parceria e cumplicidade, sei o quanto este processo foi difícil para todos, alguns perderam familiares devido ao vírus da COVID-19, mas a determinação de vocês é admirável.

Aos meus professores de mestrado, muito obrigada por todo conhecimento e saber compartilhados, as publicações de artigos que foram aptas devo às aulas de vocês.

Aos funcionários do Centro de Referência de Assistência Social (CRAS) em Sooretama-ES, obrigada por acolher a criança da minha pesquisa, essencialmente pelo cuidado de vocês, em especial, à oficinaira Rosangela Soares da Silva, que acompanhou e acompanha o Maome desde o primeiro momento.

À Escola Municipal de Educação Infantil Girassol, obrigada pelo acolhimento, aos professores e à diretora pela recepção, esta pesquisa começou devido a questões que foram surgindo na escola, melhor dizendo, às dificuldades que os professores tinham ao tentar ajudar Maome em seu desenvolvimento.

À mãe de Maome, obrigada por toda disponibilidade em me atender ao longo deste processo, sem o seu comprometimento, seria impossível realizar esta pesquisa com o seu filho, obrigada por ter me ensinado a entrar no mundo do Maome.

A você Maome, dedico esta pesquisa, quando te conheci achei que seria bem mais difícil realizar esta etapa, mas ao longo das sessões, você foi me mostrando o caminho, isto é, o seu mundo, não o meu.

Enfim, o decorrer deste processo foi bem complexo, reflexivo e com um enorme aprendizado, entrei com uma visão e um posicionamento que, ao longo do tempo, foi mudando gradativamente, hoje saio mais forte; aprendi a ouvir mais, quem ouve, cresce.

*[...] a culpabilidade é um dos subterfúgios  
maiores para conseguir que a situação  
continue, sem modificar-se [...].*

Fernández (1991)

## RESUMO

Esta dissertação investiga como o brincar, os brinquedos e jogos podem contribuir para o desenvolvimento de uma criança. A análise foi feita com a ajuda do participante da pesquisa Maome, nome fictício dado ao protagonista da pesquisa. Com cinco (05) anos de idade, veio encaminhado da Escola Municipal de Educação Infantil Girassol, no município de Sooretama/ES para uma clínica psicológica com a queixa inicial de que estava apresentando dificuldades devido ao diagnóstico de autismo outorgado aos três (03) anos de idade e à falta de comunicação verbal. A pesquisa aconteceu em uma clínica psicológica na cidade de Sooretama/ES pelo método clínico, viés qualitativo com cinco (05) transcrições de vídeos, ou seja, durante os encontros a pesquisadora filmava e transcrevia os atendimentos. O brincar, os brinquedos e jogos foram analisados, assim como outras questões que foram surgindo no decorrer dos encontros com Maome. Os autores utilizados para o embasamento desta pesquisa são Kishimoto (1993; 2002; 2016), Vygotsky (1991; 2010), Brougère (2010), Kamii e Devries (1991) e Benjamin (2009), os quais trazem diversas contribuições sobre a temática. Assim, foi possível concluir que o brincar, os brinquedos e jogos são essenciais na fase infantil, sendo que estas ferramentas possibilitam e potencializam o desenvolvimento da criança.

**Palavras-Chave:** Criança. Brincar. Brinquedos. Jogos. Método Clínico.

## **ABSTRACT**

This research investigates how playing, toys and games contribute to the development of a child. This study was made with the help of Maome, a fictitious name given to the protagonist of the research. When he was five (05) years-old, the Escola Municipal de Educação Infantil Girassol in the city of Sooretama-ES referred him to a psychological clinic with the initial complaint that he was presenting some difficulties due to the diagnosis of autism, which was granted when he was three (03) years-old, and also due to lack of verbal communication. The research took place in a psychological clinic in the city of Sooretama-ES by the clinical method, qualitative bias with five (05) video transcripts, that is, during the meetings the researcher filmed and transcribed the meetings. Playing, toys and games were analyzed, as well as other issues that emerged during the meetings with Maome. The authors used as basis for this research are Kishimoto (1993; 2002; 2016), Vygotsky (1991; 2010), Brougère (2010), Kamii and Devries (1991) and Benjamin (2009), and all of them have brought several contributions on the subject. Thus, it is possible to conclude that playing, toys and games are essential in the childhood stage, and these tools enable and enhance the child's development.

**Keywords:** Child. Playing. Toys. Games. Clinical Method.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>14</b>
<b>1 AS TEORIAS SOBRE O BRINCAR, OS BRINQUEDOS E JOGOS .....</b>	<b>17</b>
1.1 Kishimoto .....	18
1.1.1 O jogo, a criança e o imaginário .....	18
1.1.2 O brincar, o jogo e o social .....	19
1.2 Vygotsky .....	23
1.2.1 O brincar, brinquedo, jogo, imaginário e o real .....	24
1.3 Brougère.....	29
1.3.1 A mídia, o brinquedo, a brincadeira e o jogo .....	29
1.3.2 Os mediadores, brinquedos, as brincadeiras e os jogos .....	31
1.3.3 O brinquedo, a brincadeira, o simbólico e o social .....	33
1.4 Kamii & DeVries.....	35
1.4.1 Os jogos: além das regras.....	35
1.4.2 Os jogos: com regras e significações .....	36
1.5 Benjamin .....	40
1.5.1 O brincar, os brinquedos e as suas possibilidades .....	40
<b>2 O BRINCAR, OS BRINQUEDOS E OS JOGOS, EM DIFERENTES ESPAÇOS E PERCEPÇÕES .....</b>	<b>42</b>
2.1 Clínica .....	42
2.2 Escola.....	47
<b>3 METODOLOGIA .....</b>	<b>54</b>
3.1 Método clínico.....	54
3.2 O decorrer das videograções.....	55
3.3 O transcrever das sessões .....	58
<b>4 MAOME E O BRINCAR OU MAOME E A SUA HISTÓRIA .....</b>	<b>60</b>
4.1 História familiar .....	60
4.2 Maome: três anos de idade.....	60
4.3 Maome: cinco anos de idade .....	61
4.4 Um novo olhar.....	62
<b>5 SESSÕES NA CLÍNICA.....</b>	<b>65</b>
5.1 Sessão 1.....	65
5.1.1 Descobrimo novamente o celular escondido.....	65
5.1.2 Primeiro contato com o escudo-volante .....	67
5.1.3 Óculos escuros: imagem de si .....	68

5.1.4	Continuação do escudo-volante.....	68
5.1.5	O carrinho que as rodas não funcionam: a comunicação de Maome para representar.....	69
5.1.6	A primeira verbalização: aba.....	70
5.1.7	Brincando de perfurar o papel: o novo e o repetir.....	71
5.2	Sessão 2.....	72
5.2.1	Mexendo nas lâmpadas.....	72
5.2.2	O trancar e o abrir da porta e janela.....	73
5.2.3	O correr: pique-pega ou outra brincadeira.....	74
5.2.4	Brincando pela segunda vez com o escudo-volante: o escudo.....	75
5.2.5	Continuação do escudo-volante: o capacete.....	75
5.2.6	Anel perdido.....	76
5.2.7	Continuação do escudo-volante: o capacete e a viseira.....	77
5.2.8	Segunda verbalização: amo da.....	77
5.3	Sessão 3.....	78
5.3.1	Horário das sessões.....	78
5.3.2	Gestos: comida.....	79
5.3.3	Repetição: escudo-volante.....	79
5.3.4	Aprendizagem: observações.....	80
5.3.5	Conhecendo os objetos.....	80
5.3.6	A sala de atendimentos.....	81
5.4	Sessão 4.....	82
5.4.1	Disse não para a folha e sim para o seu corpo.....	82
5.4.2	Utilizando o seu corpo como uma das formas de expressão.....	83
5.4.3	Escudo-espada.....	83
5.5	Sessão 5.....	85
5.5.1	Objetos da sua casa para a clínica.....	85
5.5.2	Tampa de panela: volante de um carro.....	86
5.5.3	Cabo de rodo e tampa de panela: cavalinho de pau e volante de carro.....	86
5.5.4	Comunicação.....	87
5.5.5	Comunicação: Maome e mãe.....	87
5.5.6	Presença e ausência durante a sua ação de brincar.....	89
5.5.7	Continuação: cavalinho de pau e volante de carro.....	89
5.5.8	Semelhança com uma pulseira.....	90

5.6	Tecendo os fios: psicologia & educação.....	92
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>94</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>98</b>
	<b>APÊNDICES .....</b>	<b>102</b>



## INTRODUÇÃO

A pesquisa tem como tema o brincar, os brinquedos e jogos: Maome e as suas possibilidades e potencialidades. O tema está inserido na linha de pesquisa Ensino, Sociedade e Cultura do Programa de Pós-graduação em Ensino na Educação Básica, do Centro Universitário Norte do Espírito Santo (CEUNES), da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES).

A escolha do assunto surgiu devido a várias questões que foram sendo levantadas pela instituição escolar e clínica psicológica, ou seja, como o brincar, os brinquedos e jogos poderiam contribuir para potencializar o desenvolvimento de uma criança? No decorrer da escrita, houve diversas modificações para chegar ao objetivo geral da pesquisa, isto é, investigar como o brincar, os brinquedos e jogos poderiam contribuir para o desenvolvimento de uma criança, com o diagnóstico de autismo e surdez, assim também foram apresentando os objetivos específicos, sendo eles, compreender a importância do brincar, dos brinquedos e jogos na clínica psicológica, e refletir sobre o brincar, os brinquedos e jogos no âmbito escolar, por meio da interface psicologia e educação.

Ao longo do desenvolvimento da pesquisa, foi identificado que o brincar, os brinquedos e jogos potencializam e abrem diversos caminhos na constituição física, psíquica<sup>1</sup> (informação verbal) e social das crianças.

Agora irei descrever para o leitor sobre a minha formação acadêmica e todo o meu processo de desenvolvimento e por quais motivos decidi tentar o mestrado em ensino. Iniciei a minha formação em psicologia no ano de 2013 e concluí no ano de 2017; durante a graduação, obtive diversas matérias como a psicopedagogia, matrizes do pensamento em psicologia- psicanálise, psicopatologia I, II, diagnóstico e intervenção em psicologia, psicoterapia infanto juvenil e prática psicopedagógica. No ano de 2018, realizei uma pós-graduação em neuropsicologia e psicomotricidade, dessa forma, toda esta trajetória contribuiu para a escolha da criança, assim como do assunto.

Durante o meu estágio no âmbito escolar e clínico, assim como no ano de 2018 em que realizei a pós-graduação em neuropsicologia e psicomotricidade, foi

---

<sup>1</sup> Anotações de aulas durante a graduação em psicologia. Referem-se à alma e ao espírito de todo o ser humano.

despertado em mim um interesse enorme para fazer o mestrado em ensino, mas esperei. Nos anos de 2018 a 2019, comecei a trabalhar em uma clínica psicológica na cidade de Sooretama/ES e as demandas apresentadas eram da instituição escolar, os responsáveis dirigiam-se à clínica a pedido da escola e relatavam inúmeras situações sobre os seus filhos, principalmente na fase infantil. A fase infantil merece muita atenção e cuidado, principalmente estudo e prática, esta fase marca o início de desenvolvimento do ser humano. Posteriormente, nos mesmos anos (de 2018 a 2019), cursei duas disciplinas “Ensino e Psicanálise” e “Psicanálise e Cultura” como aluna especial com a professora Doutora Regina Célia Mendes Senatore e que intensificou ainda mais a minha visão para poder realizar o mestrado em ensino. A professora, durante toda a sua trajetória, estudou sobre a infância pelo viés psicanalítico, a qual trouxe várias visões e análises sobre essa fase.

Ter participado das aulas como aluna especial foi de suma importância, pois, a todo momento, estava em contato com diversas teorias e trocas de experiências entre a professora Doutora Regina Célia Mendes Senatore, assim como com os alunos que faziam parte das suas aulas.

Em março de 2020, ingressei no mestrado como aluna regular, realizando somente uma aula presencial, pois, posteriormente, veio a pandemia da COVID-19 onde todas as aulas presenciais foram suspensas, e foram realizadas de forma online pelo aplicativo *Meet* no *classroom*. Durante todo esse processo de aulas, foram diversas contribuições para o objetivo ser alcançado, entretanto com dificuldades pela falta de contato físico com os colegas de mestrado e com os professores, sendo eles os mediadores e suportes de todo esse processo de construção de escrita para a dissertação.

A pandemia, além de paralisar as aulas presenciais, isto é, as trocas de informações entre professores e alunos, trouxe um número elevado de mortes, colegas de mestrado perderam pessoas próximas, minha mãe e irmãos foram contaminados, tudo isso faz parte da nossa constituição enquanto ser humano, principalmente como pesquisador, escrever, apagar e ao mesmo tempo tentar lidar com atravessamentos bons e ruins que nos cercam durante a pesquisa. O percurso do pesquisador é cercado por fases, mas todas as fases passam, durante este processo temos diversas escolhas, ou seja, continuar e aprender com os erros e acertos, ou paralisar.

A escrita do pesquisador vai ao encontro dos acontecimentos diários, melhor dizendo, esta calamidade pública afetou toda a população, inclusive os mestrandos, mas com o suporte familiar, institucional e social foi possível realizar a dissertação, com angústia, mas com um enorme aprendizado.

Nos anos de 2020 e 2021, a escrita e leitura se intensificaram, consegui realizar mais de três (03) artigos sendo dois publicados na Universidade Federal Fluminense (UFF) em 2021 e um (01) em 2022, um deles descreve sobre o papel do lúdico para a construção da aprendizagem.

Dialogando com a equipe da Escola Municipal de Educação Infantil Girassol, no município de Sooretama/ES, no ano de 2021 sobre o aluno analisado, o nome da escola é fictício, a equipe escolar descreveu as dificuldades para poder compreender e ajudá-lo, assim sendo o caso foi complexo para ser estudado, principalmente de que forma iria conseguir atender essa criança, mas, com a ajuda da minha orientadora e dos meus professores, pude compreender de forma abrangente, testar inúmeras possibilidades em volta desse caso para então escrever sobre o assunto que constitui a dissertação de mestrado.

Assim, o brincar, os brinquedos e os jogos foram uma das ferramentas utilizadas com Maome na clínica psicológica. Agora, depois desta explicação, convido o leitor a continuar comigo na escrita teórica e prática da pesquisa.

## 1 AS TEORIAS SOBRE O BRINCAR, OS BRINQUEDOS E JOGOS

Neste capítulo, iremos abordar o brincar, os brinquedos e os jogos, que podem ser compreendidos por diferentes olhares e presenciados em diversos espaços. Podemos afirmar que não possuem um significado único, variando segundo cada autor lido para o desenvolvimento da dissertação. A utilização dos autores, no decorrer da escrita, tem como principal objetivo levar ao leitor o conhecimento<sup>2</sup> e o saber<sup>3</sup> sobre o brincar, os brinquedos e jogos para a criança, que podem contribuir para o desenvolvimento e aprendizagem da criança (FERNÁNDEZ, 1991).

É essencial afirmar que as explicações destes conceitos para os autores, correspondem a vários momentos históricos. Segundo Kishimoto e Santos (2016, p. 105): “para compreender o universo lúdico infantil, os jogos, brinquedos e brincadeiras, é preciso conhecer a imagem da criança da época e sua infância”.

Para Kishimoto (2002, p. 20), “[...] alguns autores negam a qualquer construção cultural estável até mesmo o termo ‘brincadeira’, ‘jogo’. Seriam uma apropriação do ‘brincar’, essa dinâmica essencial ao ser humano”. O brincar, os brinquedos e os jogos geralmente são associados à infância, mas todo ser humano em diferentes etapas do seu desenvolvimento, utilizam o brincar, os brinquedos e os jogos, principalmente pela importância que eles possuem. Segundo Kishimoto e Santos (2016, p. 155): “[...] o brincar emerge da essência do ser humano, encontra-se na gênese do pensamento, na descoberta da individualidade, na possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo [...]”.

A criança, desde o seu nascimento ao ser inserida na cultura, acaba se familiarizando com o brincar, os brinquedos e os jogos, em vários espaços como a escola, clínicas médicas e psicológicas. Com esta breve explanação, convido agora o leitor a compreender melhor sobre o brincar, os brinquedos e os jogos para Kishimoto (1993; 2002; 2016).

---

<sup>2</sup> O conhecimento é objetivável, transmissível de forma indireta ou impessoal; pode ser adquirido através de livros ou máquinas; é factível de ser sistematizado em teorias; enuncia-se através de conceitos.

<sup>3</sup> O saber é transmissível só diretamente, de pessoa a pessoa, expenencialmente; não se pode aprender através de um livro, nem de máquinas, não é sistematizável (não existem tratados de saber); pode ser enunciado somente através de metáforas, paradigmas, situações, casos clínicos.

## 1.1 Kishimoto

Kishimoto (1993; 2002; 2016) é pedagoga e pesquisadora na área da educação infantil, sendo autora de diversos livros e artigos, especialmente abordando temas como jogos e história da educação infantil. É uma das autoras de suma importância, para se compreender o conceito de brincar, brinquedos e jogos, pois, em seus livros, aborda diversas visões e culturas com relação a esta temática.

### 1.1.1 O jogo, a criança e o imaginário

A criança, ao mesmo tempo que brinca se expressa, a ação de brincar e os brinquedos escolhidos possuem diversos significados para ela, sendo que as brincadeiras se desenvolvem a cada dia, de geração a geração:

[...] o jogo e a criança caminham juntos desde o momento em que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca. Portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico, a infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração (KISHIMOTO, 1993, p. 11).

Kishimoto (1993, p. 50) apresenta que “[...] o poder do jogo, de criar situações imaginárias, permite a criança ir além do real, o que colabora para seu desenvolvimento [...]”, o faz de conta contribui para que a criança possa representar diversas situações reais e imaginárias, fazendo com que ela possa ir além daquilo presenciado no seu dia a dia.

[...] fazem parte do imaginário infantil não só as histórias de bruxas, princesas, castelos e lobisomens, mas principalmente as figuras criadas pelos desenhos animados, pelos programas de televisão e que diariamente permeiam o cotidiano infantil (KISHIMOTO, 1993, p. 55).

Kishimoto descreve que diversas ações lúdicas fazem parte do imaginário da criança, apresentando-se por meio de livros, filmes, desenhos, programas de televisão, jogos entre outros. De acordo com Kishimoto e Santos (2016):

Sabe-se que a atividade simbólica que caracteriza o brincar, situação imaginária criada pela criança, é um processo de interiorização que lhe permite a percepção e interiorização da imagem mental do objeto real, de forma a capacitar a sua representação gestual, promovendo o desenvolvimento cognitivo [...]. (p.156)

É interessante apresentar que o brincar corresponde à cultura em que a criança está inserida, ou seja, as representações de papéis reais ou simbólicas que ela manifesta retratam as suas vivências em sociedade.

[...] jogo está relacionada à nova percepção da infância que começa a constituir-se no Renascimento: a criança dotada de valor positivo, de uma natureza boa, que se expressa espontaneamente por meio do jogo, perspectiva que irá fixar-se com o Romantismo (KISHIMOTO, 2002, p. 63).

Para Kishimoto (2002, p. 63), “[...] o Romantismo, com sua consciência poética do mundo, reconhece na criança uma natureza boa, semelhante à alma do poeta, considerando o jogo sua forma de expressão [...]”. No romantismo, a criança começa a ser vista de forma satisfatória e as suas expressões através dos jogos começam a ser consideradas, ou seja, neste momento os jogos são observados de forma positiva para as crianças.

A infância é marcada por diversas brincadeiras, a criança ao se dispor a brincar, utiliza a imaginação e, por conseguinte, as representações e papéis sociais. A criança, ao representar diversas situações em sua volta, está querendo compreendê-las. Kishimoto (2002, p. 115) descreve que “[...] na história que inventa, assim como no jogo simbólico, a criança desfruta da liberdade máxima. Ela pode ser o que quiser, criar a realidade que bem lhe aprouver [...]”. A criança, ao utilizar o imaginário, consegue ser o que ela deseja, além de interpretar papéis do mundo real. Kishimoto (2002) retrata que a atividade lúdica para a criança, trará diversos benefícios ao longo do seu desenvolvimento.

### *1.1.2 O brincar, o jogo e o social*

Neste subitem, iremos abordar o brincar, o jogo e o social para a autora Kishimoto, assim como para Santos, ambas descrevem que o brincar e o jogo relacionam ao cultural, isto é, toda a ação lúdica da criança corresponde ao seu ambiente. Para Kishimoto (2002, p. 11), “[...] brincar é anterior a jogar, conduta social que supõe regras. Brincar é forma mais livre e individual, que designa as formas mais primitivas de exercício funcional, como a lalação [...]”. O brincar apresenta-se de forma livre, não existem regras impostas, diferentemente do jogo, onde são presenciadas

diversas regras, que foram formuladas pela cultura e posteriormente são seguidas pela criança.

Segundo Kishimoto (2002, p. 20), “[...] brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa que, como outras, necessita de aprendizagem [...]”. A criança não nasce com habilidades para brincar ou jogar, mas ela vai se constituindo na relação social e posteriormente vai aprendendo. A aprendizagem é sempre pela relação com o outro. Kishimoto (2002, p. 22) sinaliza que “[...] para que uma atividade seja um jogo, é necessário então que seja tomada e interpretada como tal pelos atores sociais em função da imagem que têm dessa atividade”.

O jogo é regido por regras, sendo que as regras são formuladas pelo ser humano, entretanto, a criança, antes de jogar, necessita compreender e, conseqüentemente, saberá jogar, todavia, algumas crianças, quando estão jogando, além de utilizar as regras do jogo, formulam as suas próprias regras, ou seja, que tem um pouco mais de sentido para si, de acordo com o seu desenvolvimento.

Conforme Kishimoto (2002, p. 24), “a cultura lúdica<sup>4</sup> é, antes de tudo, um conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo possível [...]”. A autora evidencia que é através da cultura lúdica que se conhece um jogo, quer dizer, o jogo é regido por regras, que foram formuladas culturalmente de uma maneira lúdica, fazendo com que as crianças possam aprender de forma satisfatória.

As regras muitas vezes são vistas de forma errônea ou distorcida pelos adultos, mas elas são importantes para o desenvolvimento das crianças, principalmente quando elas aprendem com os jogos. Kishimoto (2002) relata que frequentemente as crianças estão brincando de lulinha com outras crianças, porém o adulto tende a parar a brincadeira, por imaginar que não corresponde a uma ação lúdica entre as crianças, neste sentido, a ação é vista pelas crianças como uma forma de brincar. É interessante descrever, o brincar é livre, é ação, as crianças utilizam a sua imaginação a todo momento.

O adulto necessita resgatar a sua própria infância, só assim conseguirá entender a ação de brincar para as crianças e posteriormente participar destes

---

<sup>4</sup> A cultura lúdica compreende evidentemente estruturas de jogo que não se limitam às de jogos com regras. O conjunto das regras de jogo disponíveis para os participantes numa determinada sociedade compõe a cultura lúdica dessa sociedade e as regras que um indivíduo conhece compõem sua própria cultura lúdica [...].

momentos únicos e satisfatórios. De acordo com Kishimoto (2002, p. 25), a cultura lúdica é essencial para a criança com relação ao brincar, jogos e brincadeiras:

[...] a cultura lúdica compreende conteúdos mais precisos que vêm revestir essas estruturas gerais, sob a forma de um personagem (Superman ou qualquer outro) e produzem jogos particulares em função dos interesses das crianças, das modas, da atualidade [...]. (KISHIMOTO, 2002, p. 25)

As crianças interpretam diversos personagens, quando a criança está interpretando, ela vai além, o personagem é com base em algum desenho, ou filme que assistiu, mas a sua ação é única e social. A autora apresenta que “[...] uma nova técnica cria novas experiências lúdicas que transformam a cultura lúdica de muitas crianças [...]” (KISHIMOTO, 2002, p. 5).

Kishimoto (2002) discorre que a criança obtém a sua cultura lúdica brincando, desde o seu nascimento e pela participação de brincadeiras com outras crianças, assim como pela observação. A cultura lúdica se faz presente durante todo o seu desenvolvimento, ao interagir com outras crianças, ao brincar sozinha, ao formular suas regras diante de algum jogo e assim por diante.

Para a autora Kishimoto (2002, p. 30), “[...] é necessária a existência do social, de significações a partilhar, de possibilidades de interpretação, portanto, de cultura, para haver jogo [...]”. Assim sendo, a autora deixa claro que a cultura é essencial nesse processo de construção de jogos e sentidos para a criança. A cultura transmite a criança um vasto saber e conhecimento, os jogos existem regras que são formuladas por teorias, isto é conhecimento, mas a ação de jogar da criança com as outras é o saber.

De acordo com Kishimoto (2002, p. 30), “[...] o jogo, como qualquer atividade humana, só se desenvolve e tem sentido no contexto das relações simbólicas, da cultura”. O jogo, o brincar e outras ações lúdicas, constituem-se através do social e simbólico, sendo que o simbólico é cheio de possibilidades, nele a criança consegue ser quem deseja. Conforme Kishimoto (2002), a criança, ao desenvolver algum jogo, possui maior satisfação na elaboração, do que na utilização dele posteriormente.

Neste contexto pode-se compreender porque o jogo, dentro da perspectiva sócio histórica, deve ser considerado uma atividade social humana baseada em um contexto sociocultural a partir do qual a criança recria a realidade utilizando sistemas simbólicos próprios. Ela é, portanto, além de uma



atividade psicológica, uma atividade cultural (KISHIMOTO, 2002, p. 130).

Diante disso, o jogo é considerado uma ação psicológica e cultural, sendo que a criança, ao utilizar os jogos, entra no simbólico e, conseqüentemente, recria a sua realidade. De acordo com Kishimoto (2002, p. 140), “[...] a conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamentos que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro e punição [...]”. O lúdico proporciona, uma liberdade maior de expressão para as crianças. Na ação lúdica, as crianças podem testar, analisar, interpretar e observar, sem o medo da reprovação ou punição, elas estão livres, não existe certo ou errado, mas uma construção significativa de aprendizagens.

Segundo Kishimoto (2002, p. 147), “outra função atribuída ao jogo é a terapêutica, importante para preparar para a vida social e emocional [...]”. O jogo é importante em vários sentidos, psíquico, físico e social. Kishimoto e Santos (2016, p. 51) retratam que “[...] a criança aprende a brincar porque é inserida no universo lúdico pelo adulto e outros pares”. A criança não é um ser que nasce sabendo brincar ou jogar, mas ela aprende essas ações juntamente com os outros, responsáveis, amigos, professores, tios, irmãos, pessoas que fazem parte do seu ambiente e do seu desenvolvimento. Kishimoto e Santos (2016) descrevem que o jogar para a criança remete a sua vida cotidiana, entretanto com regras totalmente diferentes do mundo real:

Ao jogar, o homem refaz, imita uma série de gestos da vida cotidiana: lança, corre, salta, dispara, acerta, segura, aponta, avança, retrocede. Mas, no jogo, os gestos são regidos por regras diferentes da vida. Muitas vezes, não se imita o gesto isolado, mas uma sequência de gestos que, combinados, simulam, reproduzem uma cena de guerra [...]. (p. 85)

A criança, na ação de jogar, consegue imitar diversas situações do mundo real, as regras do jogo são diferentes das regras do mundo real. O jogar e o brincar permitem à criança ir além da realidade, respeitando sempre o seu processo de desenvolvimento. Kishimoto e Santos (2016) evidenciam que o jogo não é interpretado de maneira universal, pois há diversos sentidos e cada profissional analisa de um jeito. O brincar, o jogar e os brinquedos são temas que merecem estudo contínuo entre os profissionais, cada área pode trazer uma visão, articulando com outras áreas, quando

acontecem as trocas de saber e conhecimento, os assuntos tornam-se mais precisos e fidedignos.

Agora, convido o leitor para compreender um pouco mais sobre o brincar, os brinquedos, os jogos, o imaginário e o real para Vygotsky (1991; 2010) e para os seus comentadores.

## **1.2 Vygotsky**

Este autor possui várias formas de escrever o seu sobrenome, podendo ser Vygotsky como apresentado acima, sendo esta a escrita que irei utilizar no decorrer da dissertação, entretanto as citações, assim como as referências bibliográficas que foram seguidas utilizam outras maneiras – Vygotski ou Vigotski.

Vygotsky apresenta sobre o brincar, os brinquedos e os jogos, assim como o real e o imaginário, este autor traz diversas contribuições sobre estes assuntos articulando sempre com a cultura a qual as crianças vivem. A formação acadêmica de Vygotsky (2010) é bem complexa, formado em Direito, Filosofia e História, embora não possuísse a formação em psicologia, foi considerado um dos grandes psicólogos do século XX. O leitor deve estar pensando como ele foi considerado um dos grandes psicólogos, sendo que não tem a graduação, quero que neste momento, você esteja aberto a entender uma porção mínima da sua teoria, até porque descrever sobre a teoria deste autor levaria um pouco a mais de tempo, sendo que o nosso foco está baseado em algumas temáticas.

Os seus estudos centram-se na cultura, interação social e na dimensão histórica do desenvolvimento mental, sendo o criador da teoria histórico-cultural dos fenômenos psicológicos. É interessante descrever que as obras de Vygotsky são essenciais para a compreensão do ser humano, principalmente os que apresentam alguma deficiência ou dificuldades em algumas áreas. Assim sendo, convido o leitor a continuar comigo, na escrita e no entendimento da teoria formulada por este autor, sobre o brincar, brinquedo, jogo, imaginário e o real, assim como de alguns dos seus comentadores.

### 1.2.1 *O brincar, brinquedo, jogo, imaginário e o real*

Neste momento abordaremos o brincar, brinquedo, jogo, imaginário e o real para Vygotsky, assim como para alguns dos seus comentadores. Estes conceitos possuem diversas visões e opiniões entre os autores. Vygotski (1991, p. 62) apresenta que: “assim, ao estabelecer critérios para distinguir o brincar da criança de outras formas de atividade, concluímos que no brinquedo a criança cria uma situação imaginária”. A imaginação da criança pode ser compreendida por diferentes caminhos, cada autor descreve com base nos seus estudos e comprovações científicas:

[...] é uma situação imaginária, mas é compreensível somente à luz de uma situação real que, de fato, tenha acontecido. O brinquedo é muito mais a lembrança de alguma coisa que realmente aconteceu do que imaginação. É mais a memória em ação do que uma situação imaginária nova (VYGOTSKI, 1991, p. 69).

A criança, quando brinca, repete com o brinquedo determinadas situações que aconteceram na sua vida real, sendo que o brinquedo é mais uma memória real em ação, do que uma situação imaginária nova. Rolim, Guerra e Tassigny (2008) descrevem sobre a importância de pesquisas que abordam sobre a brincadeira para as crianças:

A brincadeira tem sido fonte de pesquisa na Psicologia devido a sua influência no desenvolvimento infantil e pela motivação interna para tal atividade. O brincar, tão característico da infância, traz inúmeras vantagens para a constituição da criança, proporcionando a capacitação de uma série de experiências que irão contribuir para o desenvolvimento futuro dela. (p. 1)

A brincadeira é característica da infância, ela demonstra inúmeros benefícios para o desenvolvimento da criança, quando ela brinca, consegue adquirir uma aprendizagem satisfatória, manifestar os seus desejos e sentimentos, atribuir novos sentidos a sua realidade. De acordo com Rolim, Guerra e Tassigny (2008), o brincar é um campo de possibilidades para a criança:

[...] a brincadeira é o lúdico em ação. Brincar é importante em todas as fases da vida, mas na infância ele é ainda mais essencial: não é apenas um entretenimento, mas, também, aprendizagem. A criança, ao brincar, expressa sua linguagem por meio de gestos e atitudes, as quais estão repletas de significados, visto que ela investe sua afetividade nessa atividade [...]. (p.02)

No brinquedo, a criança consegue imaginar diversas situações, inclusive através do brinquedo ela consegue representar alguns papéis sociais. O brinquedo não necessariamente precisa ser um brinquedo comprado em lojas infantis, porque a criança, ao utilizar a sua imaginação, tudo a sua volta torna-se um brinquedo, sendo essencial para a sua ação de brincar. No jogo, assim como nas brincadeiras, ambos possuem situações imaginárias e regras, não sendo possível dissociar:

A princípio parecia que a única tarefa do pesquisador ao analisar o brinquedo era revelar as regras ocultas em todo brinquedo; no entanto, tem-se demonstrado que os assim chamados jogos puros com regras são, essencialmente, jogos com situações imaginárias. Da mesma forma que uma situação imaginária tem que conter regras de comportamento, todo jogo com regras contém uma situação imaginária [...] (VYGOTSKI, 1991, p. 64).

O imaginário, assim como as regras, são peculiaridades do brinquedo, assim como do jogo. As crianças, durante o brincar, utilizam constantemente a imaginação, no decorrer das brincadeiras, percebe-se que o imaginário e suas ações correspondem a situações que foram presenciadas no seu dia a dia. Vygotski (1991) salienta que em todo brincar, existem regras que devem ser seguidas e, ao mesmo tempo, imaginadas, no caso do jogo de xadrez, antes do indivíduo agir ou realizar a jogada, ele entra na situação imaginária. Este jogo é composto de regras nítidas, mas o imaginário está presente também. Vygotski (1991) descreve que:

Assim como fomos capazes de mostrar, no começo, que toda situação imaginária contém regras de uma forma oculta, também demonstramos o contrário - que todo jogo com regras contém, de forma oculta, uma situação imaginária [...]. (p.64)

Nesse sentido, a imaginação assim como os jogos, possui questões ocultas que as crianças não conseguem visualizar, mas que fazem parte da brincadeira, as regras e o imaginário estão a todo momento na ação lúdica da criança. Para Vygotski (1991, p. 65), “[...] no brinquedo, o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das idéias e não das coisas: um pedaço de madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo [...]”.

As crianças, na educação infantil, apresentam desenvolvimentos específicos da sua idade, não é algo dado, mas construído aos poucos, os objetos possuem

outros sentidos nesta etapa, o cabo de vassoura tem uma finalidade, assim como a madeira, mas para as crianças, tais objetos possuem outras funções, isto é, brincar. Objetos pessoais fazem parte da brincadeira da criança, não existe uma dissociação entre realidade e imaginário:

Um estágio vital de transição em direção à operação com significados ocorre quando, pela primeira vez, a criança lida com os significados como se fossem objetos (como, por exemplo, ela lida com o cabo de vassoura pensando ser um cavalo). Numa fase posterior ela realiza esses atos de forma consciente [...] (VYGOTSKI, 1991, p. 66).

Deste modo, a criança, ao presenciar um objeto que tem outros propósitos, mas ela imagina ser outra coisa, realmente este imaginar é algo muito importante para o seu desenvolvimento, ou seja, é permeado por significados. No início do século XX, não existia esta diversificação de brinquedos, mas de brincadeiras, as quais as crianças utilizavam objetos da sua vivência para entrar no mundo lúdico. Com o advento da modernidade, foram surgindo cada vez mais brinquedos, brincadeiras e jogos, lembrando que todo objeto ou ação, corresponde tanto a séculos anteriores, como o atual. De acordo com Vygotski (1991), durante o brincar, a criança passa por várias etapas de desenvolvimento, sem ter consciência de tudo que está aprendendo:

[...] no brinquedo, espontaneamente, a criança usa sua capacidade de separar significado do objeto sem saber que o está fazendo, da mesma forma que ela não sabe estar falando em prosa e, no entanto, fala, sem prestar atenção às palavras. Dessa forma, através do brinquedo, a criança atinge uma definição funcional de conceitos ou de objetos, e as palavras passam a se tornar parte de algo concreto. (p. 66)

A criança, durante as brincadeiras, não imagina o quanto o brincar é essencial em seu percurso, ele permite muitas possibilidades e primordialmente aumenta cada vez mais as potencialidades da criança.

Vygotski (1991, p. 66) afirma que “a criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais”. A criança, ao apresentar situações imaginárias, está simultaneamente construindo a sua independência diante dos obstáculos. O brinquedo é essencial no processo de desenvolvimento da criança, ele permite que ela possa construir a sua moralidade, assim como a aquisição de regras:

[...] em resumo, o brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a a desejar, relacionando seus desejos a um 'eu' fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade (VYGOTSKI, 1991, p. 67).

É nos brinquedos que as crianças apresentam e criam desejos, ao mesmo tempo existem diversas regras, sendo que elas podem seguir ou não, depende do seu entendimento diante destas regras. Para Vygotski (1991), o brinquedo potencializa a criação de uma zona de desenvolvimento proximal para a criança, isto é, durante o brincar ela consegue imaginar que é maior do que na realidade.

A realidade existe, assim como o imaginário para a criança, mas, ao utilizar o campo da imaginação diante do real, ela consegue ir além, desta forma ela reproduz a sua realidade de uma forma satisfatória de acordo com o seu desenvolvimento. Vygotski (1991) descreve duas situações sobre o brinquedo, a criança é livre diante dele ou da brincadeira, porém existem regras e significados, logo a criança irá agir de acordo com essas posições, neste sentido torna-se uma liberdade ilusória.

As regras podem ser seguidas ou não pela criança, em muitos casos, ela formula suas próprias regras, cabe ao adulto entender, refletir e respeitar. A criança precisa de um ambiente satisfatório, para que a sua imaginação e criação sejam desenvolvidas, ela, ao imitar a realidade, acaba utilizando o imaginário e, conseqüentemente, criando novas possibilidades:

[...] assim, quanto mais a criança for colocada em situações que a levem a explorar objetos por meio da manipulação, da compreensão de sua função e utilidade social, assim como na apropriação da literatura nos momentos de contação de histórias, ou ainda em brincadeiras de jogos de papéis sociais, jogos de dramatização, entre outros, tanto maior será o seu processo de apropriação e objetivação cultural e, por conseguinte, tanto mais qualitativa será a sua atividade imaginativa e criativa (BROLESI; STEINLE; SILVA, 2015, p. 89).

É importante as crianças estarem em contato com o lúdico, sendo por meio de brincadeiras, brinquedos, objetos, filmes, dramatização, teatro, música, melhor dizendo, ferramentas que as ajudem no seu processo de desenvolvimento. Segundo Brolesi, Steinle e Silva (2015), toda criação da criança por mais simples que seja, possui enorme significado, ao produzir algo, está materializando o seu pensar, sendo

esta ação importante para o seu desenvolvimento.

Assim, as brincadeiras em que a menina brinca de escolinha e imagina ser sua professora, o menino brinca com uma tampa de panela e imagina dirigir o carro do seu pai, a menina é uma cabeleireira, uma médica, uma dentista ou uma estilista, o menino é um policial, um bombeiro ou um super-herói, representam a maior prova da criação infantil (BROLESI; STEINLE; SILVA, 2015, p. 93).

As crianças representam papéis sociais da sua realidade, podendo ser por meio familiar, escolar ou outros, algumas brincam constantemente disso, até porque está baseado na sua vivência. Não é somente uma imitação, ou reprodução, a criança, ao brincar, recria a sua realidade, melhor dizendo, traz sempre elementos novos:

Possuir apenas a capacidade de imitar ou reproduzir as ações de outros com certeza impediria o ser humano de ser criativo e o tornaria apenas um reprodutor do passado, sem a possibilidade presente de construir o futuro [...] (BROLESI; STEINLE; SILVA, 2015, p. 94).

A criança não pode pegar um carro e sair dirigindo, porque precisa ter um desenvolvimento propício para isso, assim como para cozinhar, andar a cavalo ou costurar:

A superação dos interesses gerados pelas brincadeiras manipuláveis do mundo objetal e a inserção de papéis sociais no universo da brincadeira exigem um novo interesse manifesto pelas crianças, o interesse por se relacionar com as pessoas. Nesse momento, o desafio posto para os infantes é representar situações do mundo real do adulto que lhe são impedidas, como dirigir, cozinhar, costurar [...] (BROLESI; STEINLE; SILVA, 2015, p. 97).

Algumas famílias convidam as crianças para poderem participar das tarefas diárias, com supervisão é claro, as crianças ajudam os responsáveis a fazerem bolo, biscoito, assim como os responsáveis entram no mundo imaginário da criança, neste momento percebe-se uma enorme troca e aprendizado. As crianças, ao participarem ou observarem ações que correspondem ao mundo adulto, acabam representando em suas brincadeiras. Quando o psicólogo atende crianças na clínica, alguns responsáveis querem entender o motivo pelo qual o filho está brincando daquilo, ou está manifestando alguns comportamentos; é interessante frisar que todo brincar, ou comportamento é baseado em experiências.

Segundo Rolim, Guerra e Tassigny (2008, p. 2), a ação de brincar contribui

para o desenvolvimento infantil, “[...] brincar estimula a criança em várias dimensões, como a intelectual, a social e a física. A brincadeira a leva para novos espaços de compreensão que a encorajam a prosseguir, a crescer e a aprender”. O brincar favorece a criança em todo o seu desenvolvimento, isto é, desde o seu nascimento, o brincar necessita estar presente, através dele, a criança consegue ir além da sua realidade, recria e aumenta as suas possibilidades e potencialidades com o mundo.

Convido o leitor a entender um pouco mais sobre brincar, brinquedos, jogos, mídia, mediadores, simbólico e o real para o autor Brougère (2010). Cada teórico tem uma visão e opinião sobre estes assuntos, cabe a cada um analisar e entender, por fim, escolher qual o autor ou autores, transmitem o melhor entendimento para quem está lendo. Sempre pergunte a si, faz sentido isso que estou lendo e aprendendo, se sim, continue neste caminho, se não, mude a sua direção.

### 1.3 Brougère

Este autor é filósofo, antropólogo e professor de ciências da educação, dedicando grande parte dos anos a estudar assuntos ligados a infância e a ludicidade. Brougère (2010) traz, em seu livro, que o brinquedo é fruto da cultura, isto é, o ambiente, as relações, acontecimentos passados e, assim, contribui para a fabricação dos brinquedos, que a nossa sociedade e principalmente as crianças utilizam em suas ações lúdicas.

Neste sentido, convido agora o leitor a abarcar neste assunto junto comigo, compreendendo e analisando o quanto o brinquedo corresponde a diversas épocas.

#### 1.3.1 *A mídia, o brinquedo, a brincadeira e o jogo*

A definição de brinquedo e jogo é bem ampla, cada autor tem a sua visão e descreve de acordo com o seu entendimento, assim sendo, neste subitem iremos apresentar a visão de Brougère (2010) sobre estas temáticas e a influência da mídia com os brinquedos e jogos.

[...] o brinquedo é um objeto infantil e falar em brinquedo para um adulto torna-se, sempre, um motivo de zombaria, de ligação com a infância. O jogo, ao contrário, pode ser destinado tanto à criança quanto ao adulto: ele não é restrito a uma faixa etária. Os objetos lúdicos dos adultos são chamados



exclusivamente de jogos, definindo-se, assim, pela sua função lúdica (BROUGÈRE, 2010, p. 13).

Os brinquedos e jogos são associados a determinadas faixas etárias, os brinquedos são presenciados principalmente na infância, onde as crianças passam grande parte do seu tempo brincando. Os jogos, por outro lado, embora permaneçam nesta fase são associados também à fase adulta. De acordo com Brougère (2010, p. 18), “as pressões da propaganda na televisão, a publicidade, assim como os desenhos animados que dão origem aos personagens de brinquedos, levam a aumentar, ainda mais, a dimensão expressiva e simbólica do brinquedo [...]”.

As indústrias conseguem produzir cada dia mais brinquedos parecidos com o que quer realmente representar, neste sentido, a mídia surge e potencializa o expressivo e o simbólico de determinado brinquedo. Brougère (2010) apresenta sobre a época dos ursinhos carinhosos, é interessante descrever esta passagem, a mídia lançou um desenho com este tema, por sinal eu assistia quase todos os dias, por seguinte as indústrias começaram a produzir demasiadamente ursos que representavam este desenho. Os ursinhos possuem diversos significados, podendo ser compreendidos como um brinquedo, ou também como uma demonstração de afeto de quem presenteia e de quem recebe.

Segundo Brougère (2010, p. 21), há uma diferença entre o brinquedo e a brincadeira, sendo:

[...] o brinquedo é, acima de tudo, um dos meios para desencadear a brincadeira. Porém, a brincadeira escapa, em parte, ao brinquedo. Este tem, em contrapartida, funções sociais relativas à maneira como ele é colocado à disposição da criança [...]. (p. 21)

O brinquedo e a brincadeira podem estar ligados, entretanto a brincadeira não depende do brinquedo. A brincadeira não necessariamente necessita de brinquedos para acontecer.

De acordo com Brougère (2010, p. 53), “quer a lamentemos, quer nos resignemos ou aceitemos com entusiasmo, a mídia desempenha nas sociedades ocidentais um papel considerável, tanto entre os adultos quanto entre as crianças [...]”. A mídia cresceu e está crescendo consideravelmente, principalmente para as crianças, algumas passam uma maior parte do tempo assistindo televisão, desenhos

animados, filmes ou no celular. Entender a cultura a qual estas crianças estão vivenciando é de suma importância, só assim o adulto conseguirá analisar e intervir de forma adequada. Não é negando a realidade que acontece a transformação, mas sim a sua forma de olhar e agir diante dela.

[...] a televisão não se opõe à brincadeira, mas alimenta-a, influencia-a, estrutura-a na medida em que a brincadeira não nasceu do nada, mas sim daquilo com o que a criança é confrontada. Reciprocamente, a brincadeira permite à criança apropriar-se de certos conteúdos da televisão (BROUGÈRE, 2010, p. 60).

A apresentação da televisão à criança, de uma maneira equilibrada, ou seja, sem excesso, também colabora para as ações lúdicas da criança, quando ela está assistindo a algo, posteriormente irá utilizar em suas brincadeiras, quando na mídia apresenta algum brinquedo novo, a criança provavelmente pedirá ao responsável para comprar e, por seguinte, irá brincar com os colegas.

### 1.3.2 *Os mediadores, brinquedos, as brincadeiras e os jogos*

Neste subitem, irei apresentar quais são os mediadores que estão em volta dos brinquedos, das brincadeiras e dos jogos para as crianças. Brougère (2010) descreve sobre os mediadores que colaboram para a realidade infantil ou adulta:

A criança, como o homem adulto, não se contenta em se relacionar com o mundo real, com os objetos; ela deve dominar os mediadores indispensáveis que são as representações, as imagens, os símbolos ou os significados. A cultura na qual ela está inserida, mais do que o real, é composta de tais representações. (p. 41-42)

A cultura na qual todo ser humano vive é sempre mediada, assim, os brinquedos e jogos para a criança possuem representações, significados, símbolos e imagens. Os brinquedos e os jogos não são somente objetos para a criança, pelo contrário possuem diversos sentidos. Para Brougère (2010, p. 42), o brinquedo apresenta a dimensão funcional e simbólica, ambas estão interligadas, “[...] a representação desperta um comportamento e a função se traduz numa representação, como por exemplo: rodar e ter o aspecto de um veículo; pelúcia e função afetiva [...]”. Brougère (2010) descreve que o próprio material do brinquedo já

tem uma significação, fazendo com que a criança possa ter diversas representações com o brinquedo. Muitos brinquedos possuem funções apropriadas, o carrinho, a boneca, o escudo, a espada, as peças de lego, o urso, entretanto, a criança vai além da sua função, ou seja, entra no campo simbólico, fazendo com que um objeto consiga apresentar um vasto significado, isto é, um brinquedo para a criança pode desempenhar diversas brincadeiras e representações sociais.

Segundo Brougère (2010, p. 55), a brincadeira pode ser observada e compreendida como, “[...] a brincadeira é, igualmente, imaginação, relatos, histórias. O próprio brinquedo serve de suporte para representações, para as histórias, sejam elas específicas ou retiradas de outros suportes (livros, filmes, desenhos animados)”. Quando a criança está brincando com ou sem brinquedos, o imaginário, faz de conta e o simbólico entram em suas ações, sendo repletas de significações. Segundo Brougère (2010):

[...] acontece que pensamos que numa sociedade onde os objetos são, não só cada vez mais numerosos, mas também cada vez mais pregnantes, indispensáveis em numerosas situações de comunicação, mediadores onipresentes, eles também são vetores importantes no processo de socialização, muito particularmente através dos brinquedos, que são objetos específicos da infância. (p. 66)

Os brinquedos também são considerados mediadores, além de permitir maior socialização entre as crianças, sendo que corresponde à infância. De acordo com Brougère (2010, p. 66), “os brinquedos podem ser definidos de duas maneiras: seja em relação à brincadeira, seja em relação a uma representação social [...]”. Isto é, o brinquedo é o auxiliar da brincadeira e é um objeto social, a criança pode utilizar da forma que quiser.

[...] com o brinquedo, a criança constrói suas relações com o objeto, relações de posse, de utilização, de abandono, de perda, de desestruturação, que constituem, na mesma proporção, os esquemas que ela reproduzirá com outros objetos na sua vida futura [...] (BROUGÈRE, 2010, p. 68).

O brinquedo permite à criança construir vários tipos de relações, formando esquemas, que possivelmente manterá com outros objetos ao longo do seu processo.

### 1.3.3 *O brinquedo, a brincadeira, o simbólico e o social*

O brinquedo tem um imenso conteúdo simbólico, sendo social, segundo Brougère (2010, p. 69): “[...] os conteúdos imaginários, quer sejam originais ou retomados do livro ou do cinema, estão cada vez mais frequentes no mundo do brinquedo [...]”. Com o brinquedo a criança também entra no mundo imaginário.

O brinquedo é capaz de estimular a criança em diversas situações do seu cotidiano, fazendo com que ocorra um desenvolvimento satisfatório e significativo para ela. Brougère (2010, p. 62) descreve que “[...] a brincadeira é, entre outras coisas, um meio de a criança viver a cultura que a cerca, tal como ela é verdadeiramente, e não como ela deveria ser”. Na brincadeira, a criança representa a vida cotidiana, ao mesmo tempo que outorga outros sentidos.

Para Brougère (2010, p. 71), “a diversidade das dimensões sustentadas pelo brinquedo torna-o um objeto rico em potencialidades enquanto fator de socialização. Porém, a especificidade está no fato de que ele estimula uma reação [...]”.

Os brinquedos e as suas particularidades são vistos com diferentes olhares, pelo adulto de uma maneira, pela criança de outra, mas não se pode negar, eles colaboram para o desenvolvimento da criança, essencialmente para a socialização e a criação de ações lúdicas.

Para Brougère (2010, p. 72), existem várias experiências que o brinquedo pode realizar “o brinquedo pode, também, ser objeto de investimento afetivo, de exploração e de descoberta, sem se inserir num comportamento lúdico. É a experiência das múltiplas relações sociais que são possíveis de construir com o objeto”.

Brougère (2010) afirma que:

[...] o brinquedo estimula condutas mais ou menos abertas, estrutura comportamentos e aparece, portanto, como exercendo, nesse nível, uma função de socialização que permite a inscrição de comportamentos socialmente significativos na própria ação da criança [...]. (p.70)

O brinquedo é um objeto com várias características e funções, no decorrer da escrita pode-se perceber o quanto ele vem sendo associado a ações lúdicas, mas ele também apresenta outras possibilidades para a criança. Brougère (2010) apresenta a socialização e a simbolização do brinquedo para a criança:

[...] a socialização não pode ser entendida como condicionada pelo objeto, mas sim como um processo de apropriação e de reconstrução a partir do contato com o brinquedo. A dimensão simbólica do brinquedo não desaparece, mas só tem eficácia na apropriação, na interpretação que a criança faz dele [...]. (p.78).

Tanto a socialização quanto a dimensão simbólica, só terão sentido quando ocorrer apropriação pela criança. Para Brougère (2010, p. 79), “a brincadeira assimila e destrói qualquer distância de cultura”, muitos brinquedos são fabricados em países, cidades ou estados distintos, cada território tem a sua cultura, entretanto quando as crianças se apropriam de alguma brincadeira ou brinquedo de áreas diversas, não existem separações, pelo contrário, evidenciam diversas trocas culturais.

Existem diversas culturas, cada povo ao longo dos séculos trouxeram diversas contribuições e principalmente uma gama de sentidos. A criança quando brinca, manifesta, recria, deseja, colabora, aprende, assimila e transmite o seu saber para outras crianças, nestes momentos percebe-se o quanto a cultura se faz presente nas brincadeiras e nos brinquedos escolhidos. Brougère (2010) descreve que as brincadeiras fazem com que a criança possa também confrontar com uma parte da cultura, a qual vive ou nem vivenciou. Muitos brinquedos são fabricados para representar os momentos históricos.

Segundo Brougère (2010), a brincadeira talvez seja a única forma da criança representar e ao mesmo tempo atribuir novos sentidos ao momento que está vivenciando:

[...] a brincadeira é, também, confrontação com a violência do mundo, é um encontro com essa violência em nível simbólico. A criança deve dar sentido não só a isso, como ao resto. De que modo a violência poderia escapar dessa apropriação desde que compreendemos sua importância cultural? A criança tem de conviver com isso. Talvez a brincadeira seja o único meio de suportá-la [...]. (p. 83)

A violência é inerente à cultura, não se pode negar ou dizer que não existe, entretanto, cabe a cada um de nós fazer a nossa parte, ou seja, embora a criança tenha que viver com esta condição, não significa que ela irá se constituir de forma violenta, brincando com a “espada”, “arminhas”, “soldadinhos” entre outros, pelo contrário, ela está vivenciando de maneira simbólica.

A brincadeira passou por várias visões e opiniões ao longo dos séculos, neste sentido, Brougère (2010, p. 96) “[...] antigamente, a brincadeira era considerada,

quase sempre, como fútil, ou melhor, tendo como única utilidade a distração, o recreio (daí o papel delegado à recreação) e, na pior das hipóteses, julgavam-na nefasta [...]”. O entendimento atribuído à brincadeira no século XIX é diferente do século XXI, ou seja, no decorrer do tempo, a interpretação mudou. A brincadeira nem sempre foi compreendida como algo benéfico e essencial na infância, passando por várias etapas, até chegar ao momento atual. Segundo Brougère (2010, p. 98), “foi o Romantismo que forneceu o cenário no qual se pode pensar numa valorização da brincadeira infantil”.

De acordo com Brougère (2010, p. 104), “[...] a brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura [...]”, a criança não nasce sabendo brincar, mas, na relação social com os responsáveis, familiares, instituições que frequenta e, assim, ela vai se constituindo nestas relações, o lúdico vai surgindo e aos poucos ela vai se apropriando de brincadeiras e brinquedos.

Neste momento, convido o leitor a entender mais sobre os jogos para as autoras Kamii e DeVries (1991), ambas apresentam nesse livro a teoria do autor Piaget.

## **1.4 Kamii & DeVries**

Estas duas autoras dedicaram os seus estudos com base na teoria de Piaget, Kamii tem a formação em sociologia, mestra em educação e doutora em educação e psicologia e DeVries professora e doutora em psicologia. Piaget, autor de diversos livros, biólogo, psicólogo, filósofo, formulou a teoria da epistemologia genética, sendo essencial para compreender e explicar o desenvolvimento da criança. Neste sentido, vamos abordar o entendimento dos jogos para as autoras descritas, lembrando que o livro foi escrito por Kamii e DeVries (1991), mas é com base na teoria de Piaget.

### *1.4.1 Os jogos: além das regras*

Segundo Kamii e DeVries (1991, p. 9), é de suma importância a criança jogar o jogo mais de uma vez, “[...] a oportunidade de jogar um jogo várias vezes pode resultar com frequência numa modificação substancial da consciência da criança. É, portanto, uma boa idéia tentar jogar um jogo mais de uma vez antes de rejeitá-lo [...]”.

Existem vários jogos destinados a crianças e a adultos, embora o nosso foco seja os jogos correspondentes à infância, a criança pode utilizar o jogo inúmeras vezes ou somente uma vez, mas é essencial descrever, em sua ação de jogar percebe-se uma mudança considerável em sua consciência, neste sentido, a repetição de jogar o jogo colabora para a mudança.

Kamii e DeVries (1991, p. 9) afirmam que “[...] um bom jogo não é aquele que necessariamente a criança pode dominar ‘corretamente’. O importante é que a criança possa jogar de uma maneira lógica e desafiadora para si mesma [...]”. O jogar não precisa ter uma visão de certo ou errado para a criança, o mais importante é a maneira como ela joga e encara os desafios do jogo.

Para Kamii e DeVries (1991, p. 12), o jogo precisa ser entendido com outras perspectivas, “[...] o que importa é que o jogo proporcione um contexto estimulador da atividade mental da criança e de sua capacidade de cooperação, seja ele jogado ou não de acordo com regras previamente determinadas”. O jogar do adulto é diferente do jogar da criança, o jogar da criança é diferente do jogar do adulto, deste modo, o jogo para a criança possui uma significação que necessita ser respeitada, independente se ela estiver ou não seguindo as regras do jogo. Alguns autores, descritos ao longo do desenvolvimento da dissertação, dedicaram-se a estudar sobre as regras dos jogos e a importância delas para a criança, mas as autoras Kamii e DeVries nesta etapa, possuem outros entendimentos com relação aos jogos, isto é, o objetivo principal dos jogos vai além das regras, embora elas existam e possuem um vasto significado.

#### *1.4.2 Os jogos: com regras e significações*

Os jogos possuem regras, umas impostas, outras construídas pelas crianças, cada regra tem uma importância e significação, Kamii e DeVries (1991, p. 38) “[...] as crianças se desenvolvem não apenas social, moral e cognitivamente, mas também política e emocionalmente através de jogos com regras”. Não adianta apresentar um jogo com diversas regras a uma criança de três a quatro anos, pois ela ainda não apresenta a descentralização ou a coordenação, isto é, para Kamii e DeVries (1991, p. 39) “[...] para se chegar a um acordo sobre regras, as crianças têm que descentrar e coordenar pontos de vista”.

A descentração é quando a criança começa a se perceber em relação aos outros e a coordenação é a capacidade de analisar diversos pontos de vista (KAMII; DEVRIES, 1991). Cada etapa do desenvolvimento infantil corresponde a alguns conceitos, como apresentados acima, descrever sobre, analisar, observar e aplicar é imprescindível para entender o processo da criança, acima disso, o significado que terá para ela. Kamii e DeVries (1991) descrevem que as crianças às vezes modificam as regras que o jogo ou o adulto impõe, ou seja, quando a criança está brincando com algum jogo que possui várias regras, pode ter sentido ou não para ela seguir estas regras.

O adulto, ao mostrar um jogo para a criança, deve-se atentar a qual etapa do desenvolvimento ela está, isso não significa que a criança de três a quatro anos não pode conhecer este jogo, pelo contrário deve ter contato. Não é interessante esperar a criança possuir determinada idade para apresentá-la a um jogo, entretanto, esperar que ela siga as regras do jogo não se faz necessário nesta fase. As regras de um jogo só serão compreendidas quando a criança conseguir passar por todas as etapas correspondentes. Kamii e DeVries (1991, p. 41) argumentam que “[...] a inteligência se desenvolve com o uso, e o cumprimento da regra requer seu uso ativo”. O termo autonomia é discutido em áreas distintas, principalmente quando está relacionado a quem analisa e o utiliza. De acordo com Kamii e DeVries (1991), entende-se que:

A autonomia não tem somente aspectos políticos, intelectuais e morais, mas também aspectos emocionais. Sem um forte sentido de si mesmo (autoconceito positivo e auto-estima), não pode haver autonomia moral, intelectual e política, e vice-versa. Quando a criança obedece apenas a regras feitas por outra pessoa, permanece indiferenciada em relação àquela pessoa. Sua vontade é apenas uma extensão da vontade daquela pessoa [...]. (p. 41)

A autonomia e as regras de um jogo evidenciam total relação, quando a criança não quer seguir as regras de um jogo, o adulto precisa analisar esta posição da criança, de maneira sutil e não autoritária, para que ela possa manifestar a sua autonomia, quer dizer, o seu desejo e principalmente ser encorajada nesta ação. Os jogos fazem com que a criança possa desenvolver muitas potencialidades e possibilidades. Kamii e DeVries (1991) afirmam isso, ao descreverem que as crianças aprendem muito mais com os jogos do que com exercícios copiados, que algumas vezes não possuem nenhum sentido para ela. Os jogos, além de favorecerem a



aprendizagem, colaboram em inúmeras áreas, como afirmam Kamii e DeVries (1991, p. 47):

Se o objetivo for fazer as crianças jogar 'corretamente', o valor do jogo desaparecerá por completo. Se, ao contrário, o jogo for usado para se alcançarem os três grandes objetivos da educação infantil discutidos anteriormente, pode contribuir para o desenvolvimento social, político, moral, cognitivo e emocional. (p. 47)

O adulto, ao comprar um jogo e utilizá-lo com a criança, deve compreender que o objetivo não é fazer com que a criança jogue corretamente, longe disso, o essencial nesta ação é fazer com que a criança teste todas as possibilidades, que adquira ainda mais autonomia e autoconfiança ao jogar.

De acordo com Kamii e DeVries (1991, p. 287), “[...] que os jogos sejam modificados a fim de se ajustarem à maneira como a criança pensa, e que a autoridade do adulto seja reduzida tanto quanto possível [...]”. Quando se fala em jogo e criança, seja o adulto jogando com ela, a criança com outra criança, ou ela sozinha, o primordial é fazer o ajustamento do jogo de acordo com o entendimento dela, e que a intervenção do adulto seja minimizada, fazendo com que a criança possa se implicar no jogo, observar e conseguir resolver os desafios que lhe serão apresentados durante a sua ação de jogar. Kamii e DeVries (1991) apresentam que:

[...] quando as crianças pequenas são encorajadas a transformar um jogo para torná-lo mais significativo para elas, conseguem inventar jogos incrivelmente desafiadores, apropriados à sua inteligência, que está num momento de pleno desenvolvimento. As crianças gostam de ficar mentalmente ativas e não gostam de continuar jogando jogos que se tornaram muito fáceis ou que não funcionam. (p. 290)

As crianças gostam de desafios, ao jogar e perceber que o jogo não apresenta desafios novos, elas demonstram um desânimo ou param de jogar. Muitos adultos descrevem que as crianças são o tempo todo ativas, não cansam, isso é verdade, a criança é o ser mais ativo que conheço. Kamii e DeVries (1991) descrevem novamente sobre a autonomia e o jogo:

[...] quando o objetivo dos jogos é o desenvolvimento da autonomia da criança, a professora não hesita em usar grande parte do tempo discutindo o que fazer quanto a um conflito mesmo que sobre pouco tempo para se jogar o jogo. (p. 292-293).

Percebe-se nesta posição, quando a criança está jogando e apresenta alguma dificuldade, cabe ao adulto saber conduzir de forma satisfatória.

A autonomia é bastante discutida em todas as áreas e com os responsáveis pela criança, cada pessoa tem a sua análise diante dela, uns acreditam que a criança tomando banho, lavando os pés ou as mãos, comendo sozinha ou fazendo as atividades escolares já possui a autonomia, ela apresenta diversos significados, depende do estudo e entendimento de cada um. Para Kamii e DeVries (1991), existe uma diferença entre autonomia e heteronomia, que deve ser descrita, antes de qualquer análise, a primeira retrata sobre a criança conseguir gerir a si mesmo, a segunda ela seria gerida por outra pessoa. A criança ter a autonomia é um dos primeiros passos para um desenvolvimento satisfatório, entretanto ela não é inata, precisa de aprendizagem, o adulto é fundamental neste processo.

De acordo com Kamii e DeVries (1991, p. 293), “as crianças naturalmente procuram no adulto a autorização para o que fazer”. Geralmente, quando elas estão jogando, se existe um adulto por perto, elas fixam o olhar nele, antes da jogada, caso não receba nenhuma devolutiva do adulto, elas tendem a utilizar outros meios de comunicação para pedir ajuda. Quando a criança demonstra alguma dificuldade no jogo, é essencial o adulto compreender a situação, antes de qualquer ação com a criança, encorajá-la é uma das atitudes extremamente importante neste momento. Kamii e DeVries (1991, p. 293) “nosso poder adulto é tão natural e nossas concepções empiristas sobre aprendizagem são tão inconscientes e fortes que freqüentemente fazemos coisas autoritariamente, apesar das nossas melhores intenções [...]”. Quando a criança joga está aprendendo, entretanto, o adulto ao intervir diante da sua dificuldade no jogo, pode utilizar sem perceber uma autoridade, por isso, a importância de sempre estudar as suas ações, sei que é difícil observar questões que não estão evidentes, mas se faz necessário.

Para Kamii e DeVries (1991), o jogo precisa estimular o interesse da criança, fazendo com que ela permaneça ativa, ao escolher o jogo, é importante sempre levar em consideração os desejos da criança. O adulto tem o dinheiro para comprar o jogo, mas a criança precisa estar nesta escolha. Desta maneira, a teoria de Piaget apresenta pontos importantes que precisam ser analisados, observados e aplicados. Esta teoria pode ser utilizada por diversos profissionais, quando se fala em infância, aprendizagens e jogos, este é um dos caminhos a se seguir. Agora, convido o leitor a

entender sobre o brincar e os brinquedos para o último autor do nosso primeiro capítulo, Benjamin (2009).

## 1.5 Benjamin

Benjamin foi um crítico literário, com formação em Filosofia e Sociologia, doutor e autor de vários livros, um deles é o que iremos utilizar, para ilustrar a sua visão com relação ao brincar e aos brinquedos para as crianças.

### 1.5.1 *O brincar, os brinquedos e as suas possibilidades*

Para Benjamin (2009, p. 85), “[...] não há dúvida que brincar significa sempre libertação. Rodeadas por um mundo de gigantes, as crianças criam para si, brincando, o pequeno mundo próprio [...]”. No brincar, a criança desenvolve possibilidades, potencialidades, caminhos diferentes, em outras palavras, a criação do seu próprio mundo, o faz de conta, simbólico e o imaginário entram em ação, neste momento tão especial e único para ela.

O brincar, para Benjamin (2009), compreende também sobre o repetir, ou seja, a criança algumas vezes durante a escolha do brinquedo ou da brincadeira pode querer repetir inúmeras vezes, isso não tem problema. A criança em sua vida diária segue algumas rotinas, assim como os adultos, tomar banho, escovar os dentes, ir à escola, lavar as mãos, fazer as atividades escolares entre inúmeras outras, se o adulto conseguir introduzir o lúdico nestas ações, com certeza a criança irá aderir de forma mais satisfatória. Benjamin (2009, p. 102) apresenta que “[...] o hábito entra na vida como brincadeira, e nele, mesmo em suas formas mais enrijecidas, sobrevive até o final um restinho da brincadeira [...]”.

Neste sentido, pode-se perceber que tudo está relacionado a como o adulto apresenta o mundo para a criança, embora exista a rotina que deve ser seguida, ela pode ser efetivada de maneira que a criança compreenda, quer dizer, pelo lúdico. Benjamin (2009) traz vários pontos de vista em seu livro sobre o brincar e os brinquedos para as crianças:

[...] não poucos dos mais antigos brinquedos (bola, arco, roda de penas, pipa) terão sido de certa forma impostos à criança como objetos de culto, os quais

só mais tarde, e certamente graças à força da imaginação infantil, transformaram-se em brinquedos. (p. 96)

Benjamin (2009, p. 127) descreve sobre os brinquedos produzidos:

Originariamente os brinquedos de todos os povos descendem da indústria doméstica. A primitiva riqueza de formas do povo baixo, dos camponeses e artesãos, constitui até os dias de hoje uma base segura para o desenvolvimento do brinquedo infantil [...].

Neste sentido ainda existem brinquedos produzidos de forma manual, embora a modernidade acelerou mais a produção industrial, esta produção que compreendia séculos anteriores foram essenciais, pois se faz presente no século XXI de uma maneira modificada, porque a tecnologia avança no decorrer dos anos.

Assim sendo, termino o primeiro capítulo da nossa dissertação, espero que você leitor tenha compreendido sobre o brincar, os brinquedos e jogos para os cinco autores descritos, cada teórico possui a sua visão e entendimento sobre estes assuntos, percebe-se que existem diversas semelhanças entre eles. O brincar, os brinquedos e os jogos são descritos pelos cinco autores como uma das ferramentas essenciais no processo de desenvolvimento infantil, por isso, a importância de pesquisas sobre esta temática.

## **2 O BRINCAR, OS BRINQUEDOS E OS JOGOS, EM DIFERENTES ESPAÇOS E PERCEPÇÕES**

O brincar, assim como os brinquedos e os jogos, não possui um lugar certo para acontecer ou utilizá-los, entretanto, neste capítulo iremos descrever eles em dois lugares, ou seja, na clínica psicológica e na instituição escolar. Convido o leitor a entender um pouco mais sobre o brincar, brinquedos e jogos, no capítulo um, descrevemos o brincar, brinquedos e jogos para cada autor com as suas visões e teoria.

Neste momento, vamos tentar compreendê-los em dois espaços físicos e com profissionais diferentes, um é o psicólogo e o outro é o professor, ambos com formações distintas, mas o caminho é o mesmo, quer dizer, potencializar o desenvolvimento e a aprendizagem da criança por meio do brincar, dos brinquedos e jogos.

### **2.1 Clínica**

A palavra clínica é muito associada a medicina, se você leitor fazer uma procura rápida na internet vai perceber isso, mas ela também está vinculada a outros profissionais da área da saúde, por isso, ela será compreendida dentro da psicologia, além disso, o brincar, os brinquedos e jogos serão analisados dentro da clínica psicológica. Quando se ouve ou fala-se que a pessoa tem a formação em psicologia, ela é um psicólogo, isto é, o foco deste profissional é a mente do ser humano, sendo que cada um tem a sua abordagem teórica, psicanálise, behaviorismo, cognitivo comportamental, humanista, entre inúmeras que existem e estão surgindo no mercado.

Assim sendo, trago para você, leitor, o brincar, os brinquedos e os jogos dentro da clínica psicológica com autores que versam a psicanálise. Segundo Kishimoto (2002, p. 157), “a abordagem psicanalítica com crianças vai além da concepção cronológica, objetiva revelar o que há de específico no infantil e na criança”. A psicanálise é uma teoria que trabalha com diversas faixas etárias, mas, quando se refere à infância, o seu objetivo é entender a criança de forma singular, respeitando todos os seus atravessamentos. Para Kishimoto (2002, p. 161), “o uso da atividade lúdica como uma das formas de revelar os conflitos interiores das crianças foi, sem

dúvida, uma das maiores descobertas da Psicanálise [...]”. Os brinquedos, as brincadeiras e os jogos, melhor dizendo, atividades lúdicas são algumas das formas de o psicólogo trabalhar as questões subjetivas da criança, estas ferramentas foram uma das descobertas mais importantes no viés psicanalítico. Kishimoto (2002) descreve que:

[...] é que o brincar da criança não é apenas um ato espontâneo de um determinado momento. Ele traz a história de cada criança, revelando quais foram os efeitos de linguagem e da fala em cada sujeito, sob a forma de um circuito transferencial específico. (p. 160-161)

O brincar não pode ser compreendido como algo espontâneo que avalia somente o momento, quando a criança brinca está manifestando todo o seu atravessamento enquanto ser humano. Segundo Kishimoto (2002, p. 160): “[...] para a Psicanálise a criança, o brincar e os brinquedos são processos que precisam ser ainda investigados”. Cada autor traz a sua visão em psicanálise, entretanto, a criança, o brincar, os brinquedos e os jogos ainda necessitam de muito estudo, ou seja, teoria e prática. A teoria é importante ao querer trabalhar com crianças, mas a prática também, quando o psicólogo atende em clínica necessita destes dois pontos. Kishimoto (2002) discorre sobre o brincar e a criança:

[...] é brincando que a criança revela seus conflitos. De uma forma muito parecida como os adultos revelariam falando. No entanto, o brincar e as brincadeiras infantis não podem ser tomados como processos iguais à linguagem e à fala [...]. (p. 161)

O brincar da criança na clínica é diferente do atendimento verbal, tanto um como o outro são importantes, não existe uma norma do que é melhor ou pior, devemos sempre respeitar a pessoa analisada, sendo ela que precisa escolher qual o melhor caminho a se seguir. O brincar, para a criança, apresenta um vasto sentido, quando ela está brincando em um determinado momento pode ser compreendido de uma forma, mas em outro período pode ser analisado como uma expressão dos seus conflitos internos e externos. Kishimoto (2002, p. 163) descreve que “[...] o brinquedo e o brincar são os melhores representantes psíquicos dos processos interiores da criança. Eles estão em significação, na busca do sentido dos atos da criança”. Assim, é por meio do brincar, dos brinquedos e jogos que as crianças manifestam os seus

atravessamentos psíquicos.

A autora Kishimoto (2002) descreve, em seu livro, muitos posicionamentos sobre o brincar, os brinquedos e os jogos para as crianças, inclusive descreve a colocação de autores psicanalíticos como Winnicott, Klein e Lacan. Diante disso, para Winnicott (1975, p. 88) “é no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação [...]”. O brincar é uma das vias para ocorrer a criatividade e em seguida a criação de algo novo, neste momento a criança possui maior autonomia e liberdade. Winnicott (1975) apresenta sobre o brincar para a criança:

[...] o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia; finalmente, a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros. (p.70).

O brincar é uma ação indispensável durante os atendimentos com crianças, por meio dele ela conseguirá aumentar as suas potencialidades e a convivência com outras crianças se dará de forma satisfatória.

É bom recordar que o brincar é por si mesmo uma terapia. Conseguir que as crianças possam brincar é em si mesmo uma psicoterapia que possui aplicação imediata e universal, e inclui o estabelecimento de uma atitude social positiva com respeito ao brincar [...] (WINNICOTT, 1975, p. 83).

O brincar da criança na clínica já configura uma das formas de terapia, o psicólogo dispõe de diversas ferramentas, sendo que o brincar, os brinquedos e jogos são uma delas quando se destina a atender crianças. Segundo Kishimoto (2002, p. 162): “[...] o brincar, como atividade terapêutica, possibilita que a criança supere a situação traumática [...]”. Diante disso, a criança ao mesmo tempo que brinca está ressignificando<sup>5</sup> (informação verbal) diversas situações, isto é, conflitos internos e externos que ainda não foram trabalhados.

Winnicott (1975) aborda sobre a associação livre, este é um dos métodos essenciais ao atender em uma clínica psicológica:

---

<sup>5</sup> Anotações de aulas durante a graduação de psicologia. Atribuir novos sentidos diante de algo traumático.

[...] ao paciente criança entre os brinquedos no chão, que comuniquem uma sucessão de idéias, pensamentos, impulsos, sensações sem conexão aparente, exceto do ponto de vista neurológico ou fisiológico, ou talvez além da detecção. Isso equivale a dizer: é ali, onde há intenção, ou onde há ansiedade, ou onde há falta de confiança baseada na necessidade de defesa que o analista poderá reconhecer e apontar a conexão (ou diversas conexões) existente entre os vários componentes do material da associação livre. (p. 91)

A associação livre foi desenvolvida por Freud (1910), isto é, quando a pessoa pode manifestar todas as suas questões sem nenhuma interferência. A criança ao brincar ou escolher um brinquedo e jogo pode estar entrando na associação livre, sendo que esta ação tem um sentido para a criança. Existem psicólogos que preferem atender a criança no chão, outros sentado na cadeira, cada psicólogo tem a sua escolha juntamente com a escolha da criança, um atendimento é sempre uma relação com duas pessoas, em outras palavras, a criança e o analista.

Algumas crianças, quando estão brincando na clínica, convidam o psicólogo para fazer parte da brincadeira, outras preferem brincar somente consigo, não tem nenhum impedimento com relação a estas duas posições. Para Klein (1981), o brincar é um dos meios de expressão mais importante na constituição da criança:

As crianças frequentemente expressam em seus brinquedos, a mesma coisa que acabaram de nos contar em um sonho; ou fazem associações a um sonho no brinquedo que se lhe segue, pois o brincar é o meio de expressão mais importante da criança. (p. 31)

O brincar é um dos meios de expressão da criança, existem crianças que gostam de dialogar e brincar durante os atendimentos, outras somente brincam ou dialogam. Ao atender crianças na clínica, o psicólogo precisa saber conduzir da melhor forma possível todas as possibilidades que existem.

Segundo Kishimoto (2002, p. 168): “é devido às cadeias de gozo, e não ao sentido ou significado de um determinado jogo ou brincadeira infantil, que a criança repete. Ou seja, ela repete algo que ainda não conseguiu elaborar”. O brincar da criança de forma repetida está relacionada ao gozo, o gozo é uma palavra que apresenta diversos sentidos, cada autor traz a sua visão, mas neste momento iremos descrever o significado para Lacan (1992); ele evidencia como algo que está além do princípio do prazer. Percebemos que agora a repetição dos brinquedos ou das brincadeiras da criança não está direcionada ao sentido ou significado, mas sim



devido às cadeias de gozo com as quais ela está emparelhada.

Neste sentido, a criança repete uma brincadeira ou um jogo durante os atendimentos, porque ainda não conseguiu elaborar de forma satisfatória as suas questões. Quando a criança repete um brinquedo, uma brincadeira ou um jogo, nós, psicólogos, observamos, analisamos e percebemos; o sentido disso precisa ser manifestado e descrito pela criança, não pelo profissional. É muito recorrente quando estamos atendendo na clínica querer dar respostas ou significados para as ações da criança, mas devemos parar e analisar, as respostas e os significados são dados pela criança; o psicólogo só ajudará neste processo. Kishimoto (2002) descreve, em seu livro, que a teoria e a prática até agora não são suficientes para explicar de forma total a criança, o brincar e os brinquedos:

A importância da concepção psicanalítica encontra-se em que ela revela os limites dos pesquisadores a respeito das teorias sobre o brincar, o brinquedo e a criança. Ainda falta muito para nos aproximarmos de uma visão mais precisa do que são estes elos na vida da criança [...]. (p.170)

Esse livro foi escrito no ano de 2002, no decorrer dos anos houve diversas descobertas e observações, mas não se pode negar, o brincar, os brinquedos e jogos são extremamente importantes quando se vincula ao desenvolvimento infantil.

Kishimoto (2002, p. 170) apresenta que “[...] é preciso que nós percebamos que o sujeito, a criança está em outro lugar, distinto de tudo que escrevemos e falamos sobre ela”. Ao invés de descrever sobre a criança, o brincar, os brinquedos e os jogos seria interessante descrever com a criança, o brincar, os brinquedos e os jogos, em outras palavras, não falar sobre, mas juntamente com ela de maneira lúdica. A ludoterapia, segundo Kishimoto (2002, p. 165), é “[...] o meio pelo qual as relações ruins da criança seriam recriadas, ‘consertadas’ [...]”.

Conclui-se que as teorias existem a diversos séculos, cada autor apresenta a sua teoria, o estudar sobre determinado assunto precisa ser constante, só assim o ser humano vai aprendendo e ao mesmo tempo seguindo o que experimenta, acredita e tem significado para si.

Jamais deixe de seguir aquilo em que você acredita, quando estudar sobre um tema, leia o bastante, peça ajuda a quem estudou ou estuda, observe e vivencie. A criança, o brincar, os jogos e os brinquedos são um exemplo disso. Agora, convido o

leitor a compreender sobre o brincar, os brinquedos e jogos para o âmbito escolar, confesso que estudei sobre estes assuntos, mas descrever a aplicação deles em um outro ambiente que não seja o meu foi uma tarefa difícil, mas não impossível.

## **2.2 Escola**

A maior parte da população já frequentou ou frequenta alguma escola, sempre descrevo que esta instituição é extremamente importante na vida de todos, quer dizer, a equipe que a compõe. Todo aluno já teve ou tem um professor que admirava ou admira, todos os conhecimentos aprendidos vem deste profissional, para torna-se um ótimo aluno precisa de um ótimo professor, para torna-se um ótimo professor foi um dia um ótimo aluno. As experiências de cada um são comprovadas em suas ações, alguns alunos não tiveram bons professores, mas souberam ressignificar estas vivências que não foram agradáveis, outros conheceram ótimos professores que foram essenciais em seu processo de aprendizagem, sendo que estes alunos seguem o que aprenderam com os seus mestres.

Para Fernández (1994, p. 46): “[...] aprendente somos cada um de nós, adulto ou criança, frente a um outro como ensinante. Ensinante somos cada um de nós, adulto ou criança, frente a um outro como aprendente”. O aluno, assim como o professor podem torna-se aprendentes ou ensinantes, depende de cada um. O professor e o aluno precisam sempre estar abertos para estes posicionamentos, quando o aluno apresentar o desejo de ensinar cabe ao professor saber ouvir, quando o professor manifestar o seu desejo de ensinar compete também ao aluno saber ouvir.

Acredito que a aprendizagem é sempre uma troca de saberes e conhecimentos, ou seja, o professor tem a sua formação acadêmica diferente do aluno que ainda está em construção, mas ambos estão em uma relação de desenvolvimento que necessita de respeito mútuo. Cada profissional tem a sua prática, neste momento o nosso objetivo não é criticar a forma de agir de ninguém, pelo contrário é descrever alguns caminhos que os professores podem trilhar na educação infantil.

Neste sentido, o brincar, os jogos e as brincadeiras correspondem a um destes caminhos que os professores podem seguir ao optarem por trabalhar com crianças dentro da sala de aula ou em outros lugares. Kishimoto (1993, p. 90) apresenta, em seu livro, que “desde sua origem, o jardim de infância surgiu no Brasil como instituição

que tem o direito e o dever de desenvolver a pedagogia froebeliana baseada no uso de jogos”.

Nota-se que a criação do jardim de infância corresponde ao uso de jogos, brincadeiras e brinquedos com as crianças, nesta ação ocorre as trocas de saberes entre os colegas. Kishimoto (1993) evidencia, em seu livro, que autores como Froebel, e de escolanovistas como Claparède, Dewey, Decroly e Montessori foram de suma importância para a introdução dos jogos como uma ação livre da criança ou como uma atividade orientada pelo professor.

Segundo Brolesi, Steinle e Silva (2015), o brincar agrega muitas possibilidades:

Brincando, a criança estabelece os seus próprios limites e papéis sociais, imita a realidade para compreendê-la, constrói a sua identidade, exerce liderança, desenvolve espírito de solidariedade, de cooperação, ajuda mútua e aceitação [...]. (p. 75).

Os jogos podem ser utilizados pelos professores, porém necessitam de uma visão ampla, ou seja, uma das ferramentas que possuem inúmeras potencialidades e possibilidades, para alguns eles serão utilizados dentro da sala de aula somente para ocorrer a aprendizagem dos alunos, para outros, além desta aprendizagem, melhor dizendo, como uma das maneiras de obter a socialização, afetividade, criatividade, autonomia, entre outros. Segundo Kishimoto (1993):

Todos os jogos froebelianos envolvem movimentação das crianças de acordo com os versos por elas cantados. O conteúdo das músicas, em consonância com os movimentos, facilita o conhecimento espontâneo sobre os elementos do ambiente. O papel educativo do jogo é exatamente esse. Quando desenvolvido livremente pela criança, o jogo tem efeitos positivos na esfera cognitiva, social e moral. (p. 102)

Assim, os jogos dentro da sala de aula não podem ser impostos à criança, os professores precisam ter cautela com relação a isso, tudo que é forçado não traz benefícios, pelo contrário, acaba atrapalhando o desenvolvimento das crianças, mas o agir livremente colabora para o desenvolvimento físico, psíquico e social. Kishimoto (1993), em seu livro, discorre como os autores Decroly e Montessori narram, em suas teorias, a importância do jogo na educação infantil, sendo a criança um ser ativo e o jogo um facilitador para a sua aprendizagem.

É interessante descrever que existem diversas ferramentas que os professores

podem utilizar para a construção da aprendizagem dos alunos, o aprender não é somente copiar ou tirar nota máxima em todas as atividades, mas sim que a criança possa realizar ações que possuem sentido para si, além disso que ela consiga se apropriar dos conhecimentos e saberes em uma sala de aula.

Kishimoto (2002, p. 61) afirma que “embora não tenha sido o primeiro a analisar o valor educativo do jogo, Froebel foi o primeiro a colocá-lo como parte essencial do trabalho pedagógico, ao criar o jardim de infância com uso dos jogos e brinquedos [...]”. Ao longo dos séculos, vários autores apresentaram a importância que os jogos e os brinquedos possuem para a educação. O professor, dentro da sala de aula, necessita analisar a sua prática, o aluno é um ser singular, assim como o professor, ambos possuem o mesmo objetivo, aprender e ensinar.

Vygotski (1991, p. 67) evidencia que “numa criança em idade escolar, inicialmente a ação predomina sobre o significado [sic] e não é completamente compreendida”. Para muitos professores e outros profissionais conectados à infância, é difícil compreender alguns processos ligados à constituição da criança, em certos momentos a ação é mais importante do que o significado, posteriormente pode ocorrer uma inversão.

[...] o brinquedo é caracterizado pelo fato de seu alvo residir no próprio processo e não no resultado da ação. Para uma criança que está brincando com cubos de madeira, por exemplo, o alvo da brincadeira não consiste em construir uma estrutura, mas em fazer, isto é, no conteúdo da própria ação. Isto é verdadeiro não apenas no caso das brincadeiras do período pré-escolar, mas também no de qualquer jogo em geral. A fórmula geral da motivação dos jogos é ‘competir, não vencer’ (VYGOTSKY; LURIA; LEONTIEV, 2010, p. 123).

A criança, ao brincar ou jogar, não está preocupada em vencer ou obter algum resultado em sua ação, a sua motivação está em competir, isto é, a criança gosta de desafios. Kishimoto (2002) descreve que a formação de professores precisa ter ações lúdicas, eles necessitam ter contato com a imaginação, faz de conta e o simbólico, não somente teorias, mas vivências para que assim possam cada vez mais se familiarizar e juntamente com as crianças poderem participar de forma ativa e humanizada.

A formação em pedagogia precisa ser diariamente vivenciada, os professores às vezes se sentem perdidos dentro da sala de aula, são várias demandas que os

alunos trazem para um só professor. É de suma importância entender que várias questões que os alunos apresentam em uma sala de aula perpassam a outras áreas, como a psicologia, medicina e o serviço social, por isso, é indispensável um trabalho multidisciplinar.

Acredito que as trocas de saberes e conhecimentos entre os profissionais é uma das portas de entrada para poder compreender um pouco sobre a criança e a educação.

Kishimoto e Santos (2016) apresentam que:

[...] nessa interação subjaz a ação lúdica infantil através da qual a criança investiga, explora, descobre, age sobre o meio. Nessa procura de respostas a uma necessidade, a criança adapta-se, modifica os seus conhecimentos anteriores, progride, constrói o novo conhecimento e cresce na aprendizagem. (p.156)

Toda questão necessita de um olhar abrangente, por meio de jogos, brincadeiras e brinquedos a criança consegue ter um desenvolvimento satisfatório, ao jogar ela testa inúmeras possibilidades ao mesmo tempo que aprende. De acordo com Kishimoto (2002, p. 160), “onde o professor deveria estar descobrindo como cada criança brinca, que tipo de brinquedos e jogos que gosta [...]”. É fundamental o professor, em sala de aula, investigar de que forma a criança gosta de brincar, quais são os seus brinquedos e jogos favoritos, um dos passos para construir uma relação de aprendizagens é através da investigação e do ouvir. De acordo com Kishimoto e Santos (2016):

[...] pela brincadeira, a criança modifica, adapta o mundo exterior ao seu, com liberdade e iniciativa. É também pela brincadeira que a criança escapa da limitação de sua idade, tamanho, dependência adulta e se projeta num universo onde tudo é possível e se afasta do cotidiano [...]. (p. 117).

A brincadeira faz com que a criança seja quem ela quer ser, independente da sua idade, cor, etnia ou de outros fatores. Alguns jogos e brinquedos possuem a descrição para qual idade eles são destinados, mas o brincar não, ele é livre. Quando se fala em lúdico, existem diversas ferramentas podendo ser os brinquedos, brincadeiras, jogos, músicas, desenhos, ou melhor, instrumentos capazes de fazer com que a criança desenvolva o imaginário, simbólico e o faz de conta. Assim, segundo Brolesi, Steinle e Silva (2015):

Essa mediação materializa-se quando o trabalho docente é organizado para transmitir às crianças conhecimentos historicamente construídos e acumulados pela humanidade, enfatizando a brincadeira como atividade principal do processo de desenvolvimento da criança, utilizando-se para isso: contação de histórias, observação, desenho e pintura de obras de artes, exibição de vídeos, audição de músicas, representação de personagens de histórias, entre outras atividades que possibilitem à criança apropriar-se de objetos culturais diferenciados e diversificados na escola. (p. 90)

A brincadeira não tem uma finalidade única dentro da sala de aula, ela abre caminhos de possibilidades, ou seja, quando o professor quer transmitir algum conhecimento o brincar é um dos meios para isso. Trago para o leitor a expressão “um dos” durante a escrita para deixar claro que, quando se fala em aprendizagens, não existe só um caminho, cada professor e aluno terá que trilhar o seu próprio percurso.

Kishimoto (2002, p. 100) afirma que “[...] a vida social da criança é a base do desenvolvimento infantil e a escola deve dar oportunidade para exprimir em suas atividades a vida em comunidade [...]”. Não tem como separar a vida da criança por meio de lugares, melhor dizendo, em casa a criança é um ser e na escola é outro, isto é impossível, é interessante que os professores articulem as suas atividades com as crianças e os responsáveis para que eles também possam vincular as suas atividades com os professores. Na escola, existem crianças que possuem responsáveis analfabetos, como a equipe pode intervir nestas situações externas a instituição, acredito que uma das vias é não separando escola de outros lugares.

[...] infelizmente, poucos são os momentos em que a criança utiliza as brincadeiras de papéis sociais no seu cotidiano para adquirir tais conhecimentos. Em muitos casos, as escolas para a infância ainda encontram-se presas a um dualismo metodológico em que ora a brincadeira é livre, ora a brincadeira é pedagogizada, tendo como único fim ensinar conteúdos acadêmicos impostos pelo currículo (BROLESI; STEINLE; SILVA, 2015, p. 97-98).

Os professores precisam seguir um cronograma, pois existem conteúdos a serem trabalhados, a equipe como um todo cobra estas ações, mas as formas de transmitir estes conteúdos necessitam de atenção e análise. De acordo com Kamii e DeVries (1991, p. 38) é importante sempre uma reorganização com relação ao currículo escolar, isto é, embora tenha modelos e regras cabe ao profissional analisar,

acima disso propor aprendizagens significativas as crianças, ou seja, “[...] o fato de ter freqüentado uma escola autoritária e obtido sucesso no sistema educacional obedecendo a um currículo imposto vertical e autoritariamente não significa que a educação deva permanecer nesse estágio para sempre”.

A brincadeira não pode ser vista somente por um ângulo, melhor dizendo, como uma forma de passar conteúdos, embora ela também possa ter esta finalidade, assim como inúmeras outras. A aprendizagem deve ser satisfatória, por isso, existem ferramentas que ajudam neste processo, cabe ao âmbito escolar saber escolher quais as ferramentas essenciais para o desenvolvimento do aluno.

Kamii e DeVries (1991, p. 38) afirmam que “[...] o currículo escolar freqüentemente destrói esse desejo intrínseco de trabalhar e crescer graças à imposição de lições e exercícios sem significação”. É importante que os professores analisem as suas ações com as crianças, o currículo existe e deve ser seguido, mas a sua forma de conduzir que fará toda a diferença em uma sala de aula juntamente com os alunos. Para Kamii e DeVries (1991), os professores precisam observar esta posição:

[...] quando eles obtêm sucesso em ensinar algo, acreditam que esse sucesso é devido aos seus ensinamentos. Entretanto, quando não obtêm sucesso ensinando a mesma coisa a outras crianças, têm a tendência de dizer que é a criança que ainda não está ‘madura’ ou ‘pronta’. Se a nossa falha em ensinar é atribuída à criança, nosso sucesso também deve ser atribuído a ela [...]. (p. 19)

O sucesso, assim como o insucesso são responsabilidades de todos quando estão em uma relação, não utilizo a palavra culpa, pois ela paralisa, prefiro a responsabilidade, pois ela potencializa. Então, como afirma Kishimoto (2002, p. 168) “[...] este saber do sujeito, de cada criança não pode ser reduzido, como acredita a Psicologia e a Pedagogia a um saber universal, a um saber completo e total”.

Não existe um saber único nem uma forma única de ensinar e aprender, cada criança apresenta as suas singularidades, compete ao professor saber observar e intervir de maneira adequada para que, assim, a criança possa ter um desenvolvimento satisfatório, além disso que a educação seja um dos caminhos a se seguir.

Agora, convido o leitor a entrar na metodologia da dissertação, ou seja,

compreender quais técnicas foram utilizadas na teoria e prática da pesquisa.



### **3 METODOLOGIA**

Ao longo de todo o processo de escrita da dissertação, a metodologia passou por duas fases, no primeiro momento, antes da qualificação foi o estudo de caso, depois da qualificação percebeu-se a necessidade de mudar para o método clínico, sendo que todas as cinco (05) sessões que serão analisadas foram gravadas pelo celular com o consentimento da mãe (APÊNDICE A) e aconteceram em uma clínica psicológica na cidade de Sooretama/ES uma (01) vez por semana, com duração aproximada de trinta (30) minutos.

#### **3.1 Método clínico**

A pesquisa aconteceu pelo método clínico, segundo Gil (2008), ele é muito utilizado na área psicológica, principalmente quando o paciente procura o psicólogo ou o psiquiatra para obter alguma ajuda. Gil (2008, p. 36) apresenta que “o método clínico tornou-se um dos mais importantes na investigação psicológica, sobretudo depois dos trabalhos de Freud [...]”. Sendo que o pai da psicanálise analisava os seus pacientes por esse método.

Segundo Bassora e Campos (2010, p. 3), eles descrevem a importância que o método clínico tem, “o método clínico-qualitativo apresenta outras características específicas como a preocupação com significados conscientes e inconscientes atribuídos pelos sujeitos estudados aos diversos fenômenos vivenciados”. Bassora e Campos (2010) apresentam que o número de publicações baseados no método clínico-qualitativo vem aumentando ao longo dos anos, essencialmente para poder compreender diversos fenômenos que estão envolta dos seres humanos. De acordo com Bassora e Campos (2010, p.8) “a técnica de análise de conteúdo pode recuperar nas falas do ator toda sua expressão psicológica, avaliando o verbal, o não verbal e toda representação captadas pelo pesquisador [...]”. Segundo Silva, Herzberg e Matos (2015):

[...] a metodologia clínico-qualitativa se preocupa menos com a explicação, com o porquê e os consequentes modelos causais, priorizando a compreensão dos significados e das atitudes humanas, ou seja, a interpretação da relação de significações dos fenômenos para os sujeitos e para a sociedade [...]. (p.3)

O método clínico não está preocupado com os porquês e, sim com o ser humano em toda a sua complexidade. Turato (2000) descreve sobre a importância do método clínico em pesquisas, principalmente porque o foco do pesquisador é o ser humano e ele busca compreender diversos fenômenos internos e externos do ser.

### **3.2 O decorrer das videograções**

Os encontros com Maome aconteceram uma vez por semana com a duração aproximada de trinta (30) minutos, sendo que todas as sessões foram gravadas com o consentimento da responsável por ele, ou seja, a sua mãe. Durante todo o processo de gravação tiveram diversas dificuldades, no primeiro momento o meu celular não aguentava gravar por mais de dez (10) minutos, logo comprei uma câmera, entretanto Maome sempre pegava e acabava saindo da gravação, posteriormente analisei o que poderia fazer para resolver essa pendência, comprei um celular novo que aguentava todo o período de gravação, porém Maome continuava pegando o celular e saindo da gravação.

Analisando novamente o caso,, resolvi criar um esconderijo para o celular em um palhaço que havia na clínica, inicialmente achei a ideia magnífica, mas pensei que ele possivelmente iria descobrir o celular, sendo uma criança muito ativa, tudo quer ver e testar. Maome quando chegou na clínica, olhou para o palhaço, pegou e sorriu, logo pensei descobriu tudo, mas ele simplesmente colocou novamente no lugar que estava e começou a brincar. Fazer a pesquisa e utilizar a gravação para obter diversos dados foram de suma importância para a concretização dos objetivos, embora as dificuldades também fossem inúmeras como descritas acima. A gravação permite que o pesquisador obtenha muitas informações verbais e não verbais, Maome durante todo este processo utilizou frequentemente o não verbal, pois a sua comunicação ainda está em construção.

[...] o som e as imagens em movimento integradas podem ajudar a desvendar a complexa rede de produção de significados e sentidos manifestados em palavras, gestos e relações, a compreender as culturas infantis e a captar a essência das narrativas em jogo (GARCEZ; DUARTE; EISENBERG, 2011, p. 4).

Segundo as autoras, após a gravação, o pesquisador ao mesmo tempo que analisa as verbalizações compreende ainda mais as manifestações não verbais feitas pela criança, que utiliza o jogo como uma das formas de expressão. De acordo com Garcez, Duarte e Eisenberg (2011, p. 4): “[...] a videogravação foi muito importante para captar exatamente os aspectos que vão além da fala”.

As autoras apontam novamente a importância da videogravação na hora de compreender o não verbal, isto é, os movimentos e gestos. Garcez, Duarte e Eisenberg (2011, p. 5) sinalizam que “[...] o vídeo permite capturar o contexto das interações, assim como permite que façamos repetidas revisões, a fim de criar códigos para uma análise compreensiva do fenômeno [...]”. Em conversa com a orientadora sobre a transcrição dos vídeos, percebi que durante o transcrever das sessões, eu conseguia analisar a minha forma de conduzir os encontros com Maome.

[...] ver-se em ação e tomar consciência de sua interação com os sujeitos da pesquisa são formas de ir corrigindo alguns aspectos importantes do posicionamento do pesquisador em campo, modificando, se necessário, sua atuação nas atividades subsequentes (GARCEZ; DUARTE; EISENBERG, 2011, p. 6).

É interessante descrever esta citação das autoras na escrita da dissertação, nos primeiros encontros com Maome pude observar e analisar o quanto utilizava a palavra não com ele, assim como o dedo indicador, movimentando para direita e para a esquerda, como uma das formas de também dizer não, dessa maneira fui me posicionando e acima de tudo mudando as minhas ações com ele. Garcez, Duarte e Eisenberg (2011) apresentam sobre o sigilo das gravações como forma de preservar o participante da pesquisa, fundamentalmente se for uma criança, Maome é um nome fictício, dialogando com a orientadora resolvemos preservar o nome real dele, assim como da sua mãe.

Segundo as autoras Garcez, Duarte e Eisenberg (2011, p. 7), a ferramenta é importante, isto é, “o tripé pode ser um recurso útil no caso de filmagens de longos períodos de tempo em que não haja muita movimentação ou em que as situações a serem registradas aconteçam em uma área mais ou menos restrita [...]”. O tripé foi comprado, entretanto Maome sempre pegava, a imagem de si era recorrente nos primeiros encontros, nos demais como o celular não estava visível ele não pegava. Garcez, Duarte e Eisenberg (2011) evidenciam que a gravação traz diversos

elementos para a pesquisa, mas cabe ao pesquisador captar o máximo possível para a realização dos objetivos propostos.

A pesquisa com Maome teve como principal objetivo investigar como o brincar, os brinquedos e jogos poderiam contribuir para o desenvolvimento de uma criança, assim como os objetivos específicos, sendo eles, compreender a importância do brincar, dos brinquedos e jogos na clínica psicológica e refletir sobre o brincar, os brinquedos e jogos no âmbito escolar, por meio da interface psicologia e educação.

Maome apresentava somente um diagnóstico durante os atendimentos, sendo o autismo<sup>6</sup> (APÊNDICE B) e depois dos atendimentos finalizados obteve o segundo diagnóstico, sendo o inicial de surdo-mudo<sup>7</sup> (informação verbal) (APÊNDICE C).

O pesquisador na maioria das vezes ao propor uma pesquisa precisa levar em conta muitos aspectos que estão envolta de quem é observado e analisado.

Garcez, Duarte e Eisenberg (2011) discutem sobre a dificuldade de transcrever as gravações de forma precisa, enquanto pesquisadora tive enormes dificuldades nesta fase, pois a todo momento colocava sentido ao transcrever, não conseguia transcrever de forma fidedigna o que havia filmado, conversando com a orientadora ela relatou que eu precisava transcrever de forma minuciosa e, assim foi acontecendo ao longo das sessões.

O transcrever exige do pesquisador muita atenção a todos os detalhes que às vezes passam despercebidos. Analisar a filmagem, ir escrevendo de forma detalhada, voltar, observar novamente e assim por diante demanda bastante tempo, em média cada sessão de trinta (30) minutos levava horas para transcrever. O pesquisador pode utilizar algumas ferramentas que transcrevem, neste sentido optei em não utilizar, essencialmente porque gosto de analisar aquilo que estou fazendo e Maome utiliza os gestos e movimentos, formas não verbais que algumas ferramentas ainda não conseguem transcrever.

As autoras Garcez, Duarte e Eisenberg (2011) discorrem que, após a gravação, o pesquisador ao transcrever de forma manual ou por alguma ferramenta vai

---

<sup>6</sup> As características essenciais do transtorno do espectro autista são prejuízo persistente na comunicação social recíproca e na interação social (Critério A) e padrões restritos e repetitivos de comportamento, interesses ou atividades (Critério B). Esses sintomas estão presentes desde o início da infância e limitam ou prejudicam o funcionamento diário (Critérios C e D) [...]. (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2014).

<sup>7</sup> O nome surdo-mudo foi descrito no laudo pelo médico otorrinolaringologista (2021), mas ao longo da escrita da dissertação será utilizado a palavra surdez.

inserindo as temáticas que estão envolvidas nesta fase, assim em cada transcrição das sessões fui escrevendo os temas cabíveis e que colaboravam para alcançar os objetivos propostos.

### 3.3 O transcrever das sessões

Nos primeiros encontros com Maome, não aconteceram as transcrições de forma minuciosa, tive muitas dificuldades nessa etapa, indo para a qualificação sem ter transcrito de forma detalhada, entretanto logo após a qualificação e orientações da banca pude voltar a analisar as cinco (05) sessões, observar e transcrever os vídeos do celular. Apresento para vocês de que forma aconteceu a transcrição das sessões, sendo utilizadas as convenções indicadas no quadro abaixo descritas por Preti (1999).

**QUADRO 1 – Convenções utilizadas na transcrição das videogravações**

ACONTECIMENTOS	SINAIS
Narração das sessões	Arial 12
Verbalização da mãe, pesquisadora e de Maome	Recuo à esquerda
Prolongamento de vogal e consoante	::, :::
Pausa	...
Expressões corporais e atos físicos de Maome, pesquisadora e mãe	[ ]

Diante disso, para analisar e entender as sessões, foram lidos alguns livros baseados nos autores, Kishimoto, Santos, Brougère, Benjamin, Kamii, Devries e Vygotski, que apresentam diferentes concepções sobre o brincar, os brinquedos e jogos para a criança, assim como alguns artigos e dissertações que colaboram com esta temática. Todas as sessões foram gravadas pelo celular, a gravação permite ao pesquisador captar diversos elementos, principalmente os não verbais, Maome ainda está aprendendo a se comunicar, por este motivo a videogravação foi essencial. O transcrever das sessões foram de suma importância, principalmente ao utilizar o autor Preti (1999) que colabora de forma eficaz na transcrição das cinco (05) sessões que foram realizadas com Maome, as convenções que o autor utiliza consegue evidenciar

de forma precisa e clara como ocorreram as sessões e sucessivamente as transcrições, principalmente as não verbais.

Agora, convido o leitor a entender um pouco da história do participante da pesquisa que tem como nome fictício Maome e, posteriormente compreender a transcrição das sessões com o embasamento teórico.

## 4 MAOME E O BRINCAR OU MAOME E A SUA HISTÓRIA

Maome é um nome fictício que foi colocado na criança a qual é a protagonista da pesquisa. Este capítulo é importante, assim como os outros descritos, quero levar a você leitor a história deste menino que no momento da escrita da dissertação tem cinco anos de idade.

### 4.1 História familiar

Maome reside somente com a sua mãe, de família humilde que é assistida por todas as redes do município de Sooretama/ES, ele frequenta a Escola Municipal de Educação Infantil Girassol lugar a qual conheço, por sinal também foi a minha escola quando era criança (APÊNDICE D). A mãe de Maome namorou aproximadamente nove meses descobrindo que estava grávida aos dezenove anos de idade, morou por um tempo com o pai de Maome, mas logo depois ocorreu a separação.

O pai de Maome sempre foi ausente, acompanhou o filho até os dois anos de idade, mas depois não houve contato entre eles. A mãe de Maome trabalhava de doméstica, mas teve que abandonar o serviço devido a graves problemas na gestação, perdeu quase todo o seu líquido amniótico<sup>8</sup>, ficando no hospital do 7º mês de gestação até o 08º, sendo necessário realizar a cesariana. Assim, depois desta breve explanação convido o leitor a continuar comigo no próximo subitem.

### 4.2 Maome: três anos de idade

A mãe de Maome percebeu que, aos três anos de idade, ele apresentava dificuldades na verbalização, por seguinte ela procurou um neurologista que em uma consulta descreveu o diagnóstico de autismo. Em diálogo com a mãe ela relatou, “deis [sic] de então minha batalha é constante levando ell [sic] a vários especialistas para que ele possa ter uma melhor condição de vida (informação verbal)<sup>9</sup>”. O diagnóstico deste transtorno está recorrente em nossa sociedade do século XXI, ao

---

<sup>8</sup> Além de manter a homeostase térmica, o líquido proporciona proteção ao feto contra traumas mecânicos, evita fenômenos compressivos do cordão umbilical e é fundamental para o adequado desenvolvimento do sistema musculoesquelético, permitindo a movimentação corporal. (DERTKIGIL *et al*, 2005).

<sup>9</sup> Descrição da mãe desde o primeiro diagnóstico do seu filho (2021).

receber o diagnóstico CID: F84.0 e o laudo descrevendo que possuía o autismo infantil. Maome começou a tomar o medicamento de Risperidona. Ao atender Maome na clínica, ele tinha este laudo, o médico descreveu que ele apresentava atraso na fala, irritabilidade, dificuldade de comunicação e interação social e estereotípias.

Durante os atendimentos, o único sintoma apresentado era a não verbalização, às vezes ele soltava algumas palavras, mas na maioria não. Deste modo, os nossos encontros eram realizados sempre com a mãe, ela ficava na recepção, enquanto atendia Maome em outra sala por meio do lúdico.

### **4.3 Maome: cinco anos de idade**

Esta foi a idade em que conheci e comecei a atender Maome na clínica com o diagnóstico de autismo e a não verbalização. Nesta idade e com os nossos atendimentos finalizados, foi outorgado o segundo diagnóstico. Maome ficou alguns meses realizando acompanhamento com a fonoaudióloga (APÊNDICE E), sendo que ela descreveu que ele apresentava perda auditiva profunda no ouvido direito e severa no esquerdo sugerindo uma próxima avaliação com o otorrinolaringologista, do qual deu o diagnóstico CID: H-91 descrevendo no laudo que Maome apresenta o diagnóstico de surdez<sup>10</sup>.

Agora Maome apresenta-se com dois diagnósticos, a mãe voltou à clínica neurológica para conversar com o médico, que realizou o diagnóstico de autismo, mas como ele não se encontrava, o médico que estava em seu lugar descreveu que Maome é autista e apresenta surdez.

Maome, durante todos os atendimentos, e, ao término deles, continuava sendo acompanhado pelas redes, sendo a saúde, assistência e a escola. Na saúde ele conseguiu ser atendido pela neurologista e pela fonoaudióloga, na assistência a sua mãe deu entrada no Benefício Assistencial a Pessoa com Deficiência (BPC)<sup>11</sup> sendo realizada a avaliação social e sucessivamente a perícia médica, mas encontra-se em

---

<sup>10</sup> Surdez define-se como uma impossibilidade, total ou parcial, para ouvir sons, provocada por uma lesão do sistema auditivo. (AFONSO, 2022).

<sup>11</sup> A pessoa com deficiência é considerada elegível ao benefício se apresentar (além de renda familiar per capita igual ou inferior a ¼ do salário mínimo) impedimentos de longo prazo de natureza física, mental, intelectual ou sensorial, os quais, em interação com diversas barreiras, podem obstruir sua participação plena e efetiva na sociedade em igualdade de condições com as demais pessoas. Como critério de impedimento de longo prazo, a lei considera o período mínimo de dois anos.



análise. No Centro de Referência de Assistência Social (CRAS)<sup>12</sup>, a família recebe o benefício de cesta básica e Maome também realiza as oficinas do Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos (SCFV)<sup>13</sup>, este serviço tem como principal objetivo fortalecer e desenvolver ainda mais a criança por meio de várias ações. Maome está na oficina do brincar juntamente com as outras crianças (APÊNDICE F). Na escola ele é acompanhado, no presente ano de 2022, por uma professora de libras.

Diante disso, foi essencial descrever um pouco da história deste menino, na clínica, no Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos e na escola, o brincar, os brinquedos e jogos foram uma das ferramentas utilizadas com ele. Convido o leitor às reflexões do último subitem, em que consta uma análise de tudo que foi apresentado até aqui (mas ainda não chegamos às considerações finais da pesquisa).

#### **4.4 Um novo olhar**

Toda dificuldade, em primeiro lugar, necessita de uma mudança no olhar, Maome é uma criança de cinco anos que ainda está desenvolvendo uma maneira de se comunicar consigo, mãe, família, equipe que acompanha e os amigos. Santos (2020, p. 74) afirma que, “estabelecer uma comunicação que seja compreensível é fundamental em qualquer processo de formação humana [...]”.

A proposta da pesquisa não é procurar culpados, mas cada um tem a responsabilidade diante das suas ações. Às vezes coisas novas assustam os seres humanos, isso é normal não tem nada de errado, o que não pode acontecer é a paralização diante dos problemas. Atender Maome com o primeiro diagnóstico e a falta de verbalização foi um desafio, mas juntos construímos caminhos, sendo fundamental para ocorrer os nossos encontros.

Quando apresento este subitem “um novo olhar” quero descrever para o leitor

---

<sup>12</sup> A Proteção Social Básica prevê um conjunto de programas, serviços, projetos sociais e benefícios, visando sempre à inclusão, e são organizados em rede para inserir o usuário as várias opções de serviços ofertados, conforme a situação de vulnerabilidade apresentada, que são ofertadas pelo CRAS, e se dispõe em três segmentos: Serviço de Proteção e Atendimento Integral à Família (PAIF), Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos (SCFV) e Serviço de Proteção Social Básica no domicílio para pessoas com deficiência e idosas.

<sup>13</sup> O SCFV tem o objetivo de cessar e/ou prevenir as situações de risco e vulnerabilidade nos vínculos sociais e familiares dos usuários, que são divididos em: crianças de até 06 anos; crianças e adolescentes de 06 a 15 anos, jovens e adultos, e pessoa idosa.

e para mim que tudo é possível apesar da situação que Maome encontra-se, foi possível realizar os atendimentos e transcrever as sessões, isto o leitor irá perceber na parte que corresponde ao transcrever das sessões articuladas com as teorias. Maome, ao chegar na clínica, descobriu coisas que nem eu sabia que funcionavam e existiam, na verdade era ele quem conduzia os nossos encontros e eu era somente o suporte ou a mediadora, diante dele, sentia-me uma aluna, isto é, queria aprender e entender como ele se comunicava.

A mãe, uma jovem de vinte e sete anos, com várias dificuldades e sem o apoio da família paterna do seu filho, estava presente em todos os nossos encontros, nunca faltou, o que Maome sabia ela foi uma das responsáveis em ensinar, embora tenha sido realizado todos os encaminhamentos cabíveis e a família esteja sendo acompanhada pelas redes, sempre falta alguma coisa, já diria Lacan (1964).

Kosloski (2020), em sua pesquisa de mestrado, descreve a história de Eijey e a falta de políticas públicas, isto é, a família, assim como a criança ou o adolescente necessitam garantir os seus direitos, por isso, a importância das trocas entre as redes no município a qual eles fazem parte.

Para Kosloski (2020, p. 44), “a infância de Eijey foi repleta de situações de violações de direitos, uma história narrada pela perspectiva da ausência de políticas públicas e situações de exclusão às quais ele e seus familiares foram sujeitos”.

Assim, Kosloski (2020, p. 122) traz algumas críticas com relação às políticas públicas, mas não devemos esquecer que quem pratica a política são seres humanos, ou seja, cada um deve fazer a sua parte, garantindo os direitos de toda a população, “esperamos que o trabalho possa servir como alerta sobre como não deve funcionar as políticas públicas em relação às crianças e adolescentes [...]”.

A criança não pertence somente a escola, mas todas as outras redes e áreas, por isso, a importância sempre das trocas de saberes e conhecimentos, uma criança não consegue ir à escola com fome, se ela for, não conseguirá aprender, existem muitas crianças no nosso Brasil que a sua refeição está na escola. Uma criança não consegue ir à escola com problemas internos e externos, quando os professores percebem isso e encaminham para as redes do município este é um dos caminhos, não o único. A responsabilidade com o aluno não precisa estar centrada no professor, isso é angustiante, mas articulada com todas as redes cabíveis que esta criança, assim como a sua família tem direito e precisam fazer parte, por isso, a importância

de pesquisas em políticas públicas. Algumas pessoas não conseguem garantir os seus direitos, pois ainda falta conhecimento e saber, isto é, divulgações, trocas, experiências e aprendizagens.

Paín (1985, p. 22) afirma que “[...] é comum a criança com problemas de aprendizagem apresentar um déficit real do meio devido à confusão dos estímulos, à falta de ritmo ou à velocidade com que são brindados ou à pobreza ou a carência dos mesmos [...]”.

Sei que existem várias falhas, somos seres humanos e erramos o tempo todo, o que não pode acontecer é deixarmos de assumir as nossas responsabilidades com a criança que necessita de ajuda e a sua família.

Agora, convido o leitor a continuar comigo na transcrição das sessões realizadas com Maome, compreendendo como aconteceram os nossos encontros, quais as ferramentas foram utilizadas, assim como a forma com que aconteceu a nossa comunicação, lembrando que, nos nossos encontros, o único diagnóstico era o de autismo, após o término, veio o segundo diagnóstico, o de surdez.

## 5 SESSÕES NA CLÍNICA

Neste capítulo<sup>14</sup> (informação verbal), irei descrever as cinco (05) sessões realizadas com Maome, assim como a articulação com as teorias cabíveis e de acordo com os autores. O brincar, os brinquedos e jogos estiveram em todos os encontros, o leitor perceberá isso ao analisar as transcrições e de que forma aconteceu a nossa comunicação para a realização desta última etapa.

### 5.1 Sessão 1

#### 5.1.1 *Descobrimo novamente o celular escondido*

[ajeito o celular no palhaço], bom dia, estou esperando a mãe e o Maome chegar, o telefone está escondido é na frente do palhaço, vamos ver se ele vai conseguir identificar né, não sei, vamos aguardar, o primeiro momento foi o celular antigo, ele descobriu e depois a câmera [risos] que ele pegava e agora as gravações nesse celular... ei amor tudo bom? e aí.

Maome e a sua mãe chegaram, estão na recepção me esperando para iniciar o nosso atendimento.

[Maome entra na sala de atendimentos e acende as lâmpadas], ah que legal, vamos ficar no escuro? [risos] viu ascendeu, o outro, você quer ascender a outra? tá bom, ok.

Maome possivelmente nesse instante descobre que o celular estava escondido no palhaço, ele tinha duas opções, pegar ou não, todavia ele decidiu neste dia, assim como nos demais a não pegar o celular.

[Maome sorri, vai direto no palhaço que está com o celular e mexe], oh os palhacinhos que bonitinho, oh :: o mosquito, [Maome olha para mim e começa a sorrir], éh, oh, cheio de mosquitos.

Diante disso, ao transcrever este momento com Maome percebe-se que o direcionar o seu olhar para mim e sorrir foi um dos gestos de se comunicar. Santos

---

<sup>14</sup> Nas análises das sessões, foram utilizados vários autores que discorrem sobre o brincar, os brinquedos e jogos para a criança, sendo que cada autor descreve a sua visão, mas o objetivo é comum a todos, isto é, contribuir, possibilitar e potencializar o desenvolvimento e a aprendizagem infantil.

(2020) descreve o caso de Ana, uma criança surda da educação infantil, uma das formas de comunicação com a sua professora era também pelo sorrir, ou seja, quando a professora se dirigia a ela e perguntava algo, Ana simplesmente fixava o seu olhar e sorria.

Maome, no início dos atendimentos e ao final, se comunicava pelo olhar, gestos e movimentos. Santos (2020) apresenta sobre a importância de pesquisas sobre crianças surdas na educação infantil e a relevância destas crianças, assim como as outras terem aulas de libras, sendo este um dos caminhos para ajudar as crianças com surdez.

Para Santos (2020, p. 77): “[...] a criança surda deve entrar em contato desde cedo com a língua de sinais [...]”. Maome começou a ter contato na instituição escolar aos cinco anos de idade, ou seja, no ano de 2022, segundo a mãe, o seu desenvolvimento está sendo de forma satisfatória.

Maome só conseguiu obter ajuda devido ao comprometimento, cuidado e amor da sua mãe e a articulação das políticas públicas. A sua mãe, no começo dos atendimentos, não sabia por quais caminhos poderia percorrer para ajudar o seu filho, sendo que o diagnóstico de autismo não correspondia aos comportamentos de Maome, isto é, ele demonstrava interação social e afetividade a todo momento, embora apresentasse algumas ações repetitivas. Diante disso, percebe-se que coisas novas assustam a todos, inclusive os pais, mas, no decorrer do processo, as coisas começaram a se reorganizar.

No primeiro momento, não conseguia obter trocas com Maome, não compreendia o seu mundo<sup>15</sup> (informação verbal), tornando-se difícil estabelecer algum contato, mas fui persistente, ou seja, aos poucos as minhas ações foram sendo transformadas, assim como as de Maome, sendo este um dos vieses do método clínico.

Após analisar os comportamentos de Maome e tentar compreender, foi possível utilizar o brincar, os brinquedos e jogos com ele, sendo que os seus gestos e movimentos eram expressivos com estas ferramentas.

---

<sup>15</sup> Anotações de aulas durante a graduação em psicologia. Todo ser humano tem uma maneira de mostrar as suas singularidades, cabe a cada um de nós respeitar e compreender, Maome apresentava gestos e movimentos desconhecidos para mim, mas, no decorrer das sessões, fui analisando e, ao mesmo tempo, querendo compreender o seu mundo.

### 5.1.2 Primeiro contato com o escudo-volante

O título com o hífen evidencia o quanto um brinquedo para a criança pode possuir inúmeros significados, ou seja, o imaginário, faz de conta e o simbólico estão presentes durante o seu brincar e no brinquedo escolhido. O autor Vygotski (1991, p. 62) apresenta que “assim, ao estabelecer critérios para distinguir o brincar da criança de outras formas de atividade, concluímos que, com o brinquedo, a criança cria uma situação imaginária [...]”. Nesse momento, Maome pega um brinquedo na sala de jogos que possui a finalidade de ser um escudo, entretanto ele usa como volante também.

Segundo Kishimoto e Santos (2016):

[...] o brinquedo enquanto ‘objeto extremo’, impregnado dos mais variados significados, não possui uma função precisa. Depende da interação da criança, do que fará com que o lúdico aconteça, protagonizando uma nova realidade, que pode diferir daquela função para qual o objeto se destina [...]. (p. 59, grifo das autoras)

As autoras descrevem a ação de Maome com o escudo-volante, embora a finalidade fosse ser um escudo, ele utilizou como volante em algumas sessões, e, em outras, como escudo.

Kishimoto e Santos (2016, p. 243, grifo das autoras): “Os *Jogos simbólicos* são aqueles que buscam uma representação de um objeto que não está presente no momento do jogo ou que de certa forma não participa diretamente do brincar [...]”. No mesmo brinquedo e espaço físico, a criança consegue imaginar diversas brincadeiras, além disso, ela representa inúmeros papéis.

[vai até a sala de jogos e pega o escudo-volante e os óculos escuros], nossa que lindo :: [pega na minha mão e me chama para ir até a janela da sala], que? [estende a sua mão, apontando que quer ir para fora e abre a janela], agora não, tá com negócio ali na frente, tá construindo lá, tá construindo, tá sujo, lá fora tá sujo, que isso Maome, que você pegou ali na salinha? Significa o que? Tipo rum :: [começo a circular envolta do tapete], [Maome olha para mim e começa a sorrir], paro, é? [paro de circular], [Maome faz gestos virando o escudo-volante e circulando no tapete], [começo a sorrir] entendi, volante [vou atrás dele circulando também, risos], [Maome começa a aumentar a velocidade envolta do tapete], [continuo circulando com ele, risos, paro] opa, [Maome olha para mim e começa a gargalhar], [olho para ele] é, parou, bi::, bi::, bi::, como é que faz? [Maome continua circulando envolta do tapete], [vou atrás dele, risos] bi::, parou, que isso? [me aproximo dele e articulo com as mãos] isso serve para que? [Maome coloca o escudo-volante no braço], ah entendi, como se fosse um escudo [eu e ele vamos para a sala

de jogos].

### 5.1.3 Óculos escuros: imagem de si

Maome, no decorrer de várias sessões, sempre utilizava os óculos escuros, ao mesmo tempo pegava o celular do tripé e começava a se olhar, mostrava a sua mãe e por seguinte sorria. Palmeira (2018, p. 17) argumenta que “para a criança, o seu corpo e suas ações são o centro das suas realizações, onde esta está centrada em si mesma e no seu ponto de vista. A esse comportamento Piaget chamou de egocentrismo infantil [...]”. Esse comportamento faz parte do desenvolvimento infantil, conhecer as teorias que discorrem sobre este assunto é extremamente importante ao analisar uma criança na clínica ou em outro espaço.

Segundo Kamii e DeVries (1991), com base na teoria de Piaget, o egocentrismo não é a mesma coisa que o egoísmo:

O termo ‘egocêntrico’ é algumas vezes confundido com ‘egoísta’ que significa fazer alguma coisa para benefício próprio, mesmo sabendo que esse ato não convém ou magoa uma outra pessoa. Egocentrismo é diferente de egoísmo na medida em que se refere à total inabilidade de ver outro ponto de vista. As crianças de três a quatro anos estão interessadas apenas no que ‘elas’ fazem, e não lhes ocorre comparar sua performance com nenhuma outra [...]. (p. 22, grifo das autoras)

A ação de Maome, no começo dos encontros, ao pegar sempre o celular gravando e sair da gravação, olhar a si, mostrar a sua mãe e sorrir pode ser característico do egocentrismo infantil. Ele utilizava o eu, nas demais transcrições, o leitor perceberá ainda mais esse comportamento.

Maome como toda criança é bem curioso, quando entra na sala de jogos, além de pegar os brinquedos que lhe chamam a atenção, pegou os óculos escuros.

[coloca os óculos escuros no rosto e vai à recepção mostrar a sua mãe], hum:: muito bom [risos] olha aí mãe, que lindo, famoso galã, [a mãe olha para ele e sorrir] que bonito.

### 5.1.4 Continuação do escudo-volante

Nessa sessão, Maome utilizou grande parte do seu tempo brincando com o escudo-volante, sua atenção se voltava para outros brinquedos e outras ações,

embora esse brinquedo tenha despertado enorme interesse nele. Dialogando com a orientadora, descrevia que, na clínica, existiam outros brinquedos, mas Maome preferia e repetia sempre esse.

O repetir para algumas pessoas talvez seja caracterizado como algo incômodo, mas, para Maome, representava uma imensa alegria, segundo Kishimoto (2002), a criança, ao repetir um brinquedo, jogo ou uma brincadeira pode significar inúmeras coisas, entre uma delas que ela ainda não conseguiu elaborar de forma satisfatória alguma situação.

Para Benjamin (2009), a criança ao brincar poderá repetir diversas vezes o mesmo brinquedo, sendo que está ação não tem nenhum problema, pelo contrário tem um significado para ela, assim a alegria da criança é sempre repetir o brincar, os brinquedos e jogos mais de uma vez.

Kamii e DeVries (1991) descreve que, quando a criança repete um jogo, significa que pode estar ocorrendo uma mudança considerável em sua consciência.

Percebe-se que, para cada autor, o repetir de um brinquedo, jogo ou brincadeira pela criança tem uma explicação e necessita ser compreendida.

[volta para a sala de atendimentos com os óculos escuros e o escudo-volante fazendo movimentos com ele], hum:: de óculos igual ao meu? [aponto para o meu rosto] igual ao meu? ah::, oh::, igual ao meu, muito bem mocinho, [Maome começa novamente a circular envolta do tapete], tenho que rodar também? também tenho que rodar? [vou atrás dele], [ele para], [olho para ele] ah::, tá escuro [ele tira a máscara<sup>16</sup> (informação verbal) e coloca encima da mesa], [olho novamente para ele] ok, certo, [ele começa a circular novamente], [eu vou junto com ele] tana::, ah::: [ele para e apaga as lâmpadas], [faço gestos com as mãos abertas uma para a direita, outra para a esquerda] quer apagar a lâmpada? ok, vai ficar muito escuro, ok [risos] [eu e ele vamos para a recepção onde encontra-se a mãe].

#### 5.1.5 *O carrinho que as rodas não funcionam: a comunicação de Maome para representar*

Maome, em todas as sessões, utilizava os gestos, movimentos e sorrisos como uma das formas de expressão, em conversa com a orientadora ela descreveu que eu pudesse utilizar a verbalização com ele também, nesse momento ele não possuía o diagnóstico de surdez, somente o de autismo. Realizar a pesquisa com uma criança

<sup>16</sup> A população desde o ano de 2020 começou a utilizar máscaras como uma das formas de proteção por causa da COVID-19.



de cinco anos que não apresentava a verbalização foi algo complexo, mas não impossível, Maome, no decorrer dos atendimentos, sempre manifestava os seus desejos, o não ele representava balançando a cabeça para esquerda e para a direita e, o sim utiliza o dedo polegar na posição vertical. Quando comia ou bebia algo que gostava também utilizava o dedo polegar na posição vertical e sorria.

Palmeira (2018) apresenta que o movimento do corpo é uma das formas de expressão da criança. A criança, ao nascer e até determinada idade, utiliza frequentemente movimentos e gestos para manifestar os seus desejos e serem realizados. Crianças e adultos que apresentam a verbalização também utilizam os gestos e movimentos para enfatizar o que estão expressando.

Para Rosa (2015, p. 5), “[...] todo ser constrói o seu mundo com base em suas próprias experiências corporais”. A verbalização com ele não existia, mas, em alguns momentos, ele soltava algumas palavras que serão apresentadas no decorrer das transcrições. A mãe descreveu que ensinou essas palavras para ele.

Maome sai da recepção e vai direto para a sala de jogos pegando um carrinho que faz barulho, mas não tem a função de andar.

ah::, ah:: [volta para a sala de atendimentos e ascende as lâmpadas], muito bom mocinho, ele pegou esse carinho e colocou no ouvido para ver se escuta, porque o carinho faz assim um barulho [aperto o carrinho para sair o barulho], [ele pega o carrinho, agacha, começa a andar com ele na sala de atendimentos e olha para mim] ah:: muito bom, [mostra o carrinho para mim, apontando para as rodas e fazendo movimentos com a cabeça, de um lado para o outro e me entrega] oh:::, [pego o carrinho dele] não tá indo não? oh::, ok, partiu, [ ele vai para a sala de jogos e sai].

#### 5.1.6 *A primeira verbalização: aba*

Maome viu o filtro de água na sala de atendimentos, mas não havia água nele, logo fomos na loja ao lado buscar. Quando olhou para o filtro imediatamente pronunciou aba, aba, aba. O filtro lhe possibilitou imaginar o que não estava presente, ou seja, a água. Kishimoto (2002, p. 126) “[...] a imaginação não cria nada que não seja tomado da experiência vivida. Ou seja, a base da criação é a realidade”. Para a autora, as vivências adquiridas pela criança com o meio social são a essência para o mundo da imaginação.

aba, água? aba, ok, água, aba, aba, agora ele quer água, vou buscar para

ele, só um minute [sic], vamos lá pegar, pega o copo, cadê o copo? o copo, o copo, copo, pega ali, [pega o copo e posteriormente pega a sua máscara em cima da mesa], ah:: pegando a máscara, entendi, ok, muito bom [fomos na loja ao lado buscar a sua água] ...

A sua mãe ficou na recepção esperando, enquanto isso fomos na loja ao lado buscar a sua água e voltamos para continuar o nosso atendimento.

### 5.1.7 *Brincando de perfurar o papel: o novo e o repetir*

Maome, ao olhar para a mesa da recepção, encontra o perfurador em cima dela, no primeiro momento, achou que era um grampeador segundo a mãe, tentou realizar a ação algumas vezes parecida com a ação de grampear uma folha, mas não conseguiu, posteriormente peguei uma folha de ofício e expliquei como funcionava esse objeto, conseqüentemente, começou a brincadeira, ele não queria parar, ficou bastante tempo nela, assim como no escudo-volante. De acordo com Kishimoto e Santos (2016), um conceito importante na teoria de Vygotsky é a:

[...] Zona de Desenvolvimento Próximo (ZDP) - definida como a distância existente entre o nível atual de desenvolvimento da criança, determinado pela sua capacidade de resolver problemas individualmente e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de problemas sob a orientação de adultos [...]. (p. 195-196).

Quando Maome pegou o perfurador, deixei que ele guiasse a sua ação com o objeto, quando percebi que ele necessitava de ajuda, logo realizei as devidas intervenções.

Para Benjamin (2009, p. 101), “[...] a lei da repetição. Sabemos que, para a criança, ela é a alma do jogo; que nada a torna mais feliz do que o ‘mais uma vez’ [...]”. Algumas crianças, quando estão brincando, repetem a mesma brincadeira ou brinquedo, o adulto, ao visualizar, pode estranhar essa ação, mas, para a criança, tem um sentido.

Benjamin (2009, p. 102) descreve sobre o repetir para a criança: “[...] a essência do brincar não é um ‘fazer como se’, mas um ‘fazer sempre de novo’, transformação da experiência mais comovente em hábito”.

Kishimoto (2002, p. 168) afirma que é devido às cadeias de gozo, e não ao sentido ou significado de um determinado jogo ou brincadeira infantil, que a criança

repete. Ou seja, ela repete algo que ainda não conseguiu elaborar”. Maome passa alguns minutos nessa brincadeira, o brincar de perfurar representa algo novo e repetitivo para ele.

[ele chega na recepção] uu::, as meninas lá na loja, ele passa e não deu nem confiança [estamos na recepção conversando e voltamos para a sala de atendimentos, com os óculos escuros dele, folha de ofício e o perfurador que ele pegou na recepção], [começa a brincar com a folha de ofício e o perfurador no tapete da sala, tentando furar]... há::, aqui oh::, quer ajuda? aqui assim, vira, vai, [ele perfura a folha], dois furinhos, agora, do outro lado [mostro com o dedo o local de perfurar], [ele perfura], foi há::, em cima, ok, vai, [ele perfura], muito bom, agora embaixo, [ele perfura], hum::, ótimo [faço o gesto com o polegar, apontando para a vertical], [ele faz gestos com os braços e aponta para a folha e perfura], [faço gestos com a cabeça de um lado para o outro], você não fez a perfuração certinha, [ele perfura de novo], foi [faço gestos com a cabeça para baixo e para cima] boa, agora, [perfura de novo], tem que colocar aqui a folha por cima [faço gesto com o dedo, indicando o local], [perfura], uma vez só, uma vez só [mostro para ele com o dedo], coloca a folha aqui, [pega o perfurador e faz a perfuração], [faço gestos com a cabeça para baixo e para cima] ok, [ele olha para folha, tenta perfurar novamente, mas não consegue, realizando uma expressão facial e balançando a cabeça de um lado para o outro], porque foi muito na beiradinha, assim quer ver [pego a folha, dobro e mostro para ele] peraí, pera, não [faço gesto com o dedo indicador de um lado para o outro], [ele querendo perfurar], [coloco a folha] vai ok, [ele perfura], ok, foi, viu, tem que esperar [faço gestos com a cabeça para baixo e para cima], [ele realiza alguns gestos], que isso? como? assim [pego a folha e abano], [faz gestos com a cabeça de um lado para o outro], o que Maome? [coloca os óculos escuros no perfurador], não [faço gestos com a cabeça de um lado para o outro] isso aí não, [risos] que isso mãe? [a mãe olha para mim] ele quer dizer que é dele, o perfurador e os óculos, ah:: agora entendi.

No início dos atendimentos, além de aprender com Maome, também aprendi várias coisas com a sua mãe, alguns gestos e movimentos dele eram desconhecidos para mim, mas aos poucos fui tentando compreender e entrando no seu mundo, no decorrer das demais sessões, além de o leitor perceber o brincar, os brinquedos e jogos nos atendimentos realizados com Maome, compreenderá como aconteceu a nossa comunicação e principalmente a nossa interação com estas ferramentas.

## 5.2 Sessão 2

### 5.2.1 Mexendo nas lâmpadas

No nosso segundo atendimento, assim como no primeiro e nos demais, Maome sempre mexia nas lâmpadas, algumas vezes apagava, outras acendia.

[ajeito o celular no palhaço], vamos para o outro atendimento, vamos iniciar, ele já chegou e está na recepção, vamos receber, [vou para a recepção], [Maome chega e começa a emitir alguns sons] aa:::, abo:::, [olho para mãe e para Maome], bom dia, vamos, partiu, vem, [Maome entra na sala de atendimentos com pigarro na garganta e apaga todas as lâmpadas], hum:::, apagou tudo? ah::: o que? vai dar susto?

Na clínica, existem algumas coisas que chamavam a sua atenção, lâmpadas, portas, chaves e janela. A criança é um ser ativo, isso já foi mencionado anteriormente, Maome adorava ligar e desligar as lâmpadas, quando guiava o seu olhar para as lâmpadas e percebia que diante da sua ação o ambiente ficava escuro ou claro começava a sorrir. Com base na teoria de Piaget, “[...] o sujeito é um ser ativo que estabelece relações de troca com o conhecimento, num sistema de relações vivenciadas e significativas [...]” (SILVA; SANTOS; JESUS, 2016, p. 4). Diante disso, toda a ação de Maome tem um sentido e necessita ser compreendida.

Segundo Kebach (2016, p. 82), de acordo com a teoria de Piaget, a ação é essencial “[...] na medida em que o sujeito procura descobrir os mecanismos de um objeto, o qual tematizou, a partir de seu interesse, como fonte de descoberta, suas estruturas mentais avançam, mesmo que de modo inconsciente [...]”.

Para Cavicchia (2003, p. 15), com base também na teoria de Piaget, “[...] o ser humano — criança, adulto ou adolescente — constrói seu próprio conhecimento através da ação [...]”. Assim, Maome gostava de agir sobre os objetos que conhecia e não conhecia.

### 5.2.2 O trancar e o abrir da porta e janela

[faz gestos na porta de querer trancar, olha para mim, articulando com os dedos fechados da mão, movimentando para a direita e para a esquerda], não tem chave, [ele começa a emitir sons] aah:::, [olha para a janela e tenta abrir], [ajudo ele], agora vamos fechar [ajudo ele], [ele começa a sorrir, logo cai no chão encima do tapete], oh meu Deus, [começa a emitir sons] ah:::, [bate na porta, quer abrir a porta, mas não consegue], pera lá, roda do outro lado, outro lado, outro lado [faço gestos com a mão, indicando a posição para abrir a porta], não, isso, [fui e ajudei a abrir], [ascendo a lâmpada], [ele fecha a porta e abre novamente], [pego o biscoito do tapete], vou colocar aqui encima, senão você vai entornar tudo, tá vou colocar aqui encima, [ele olha para a vasilha e aponta] que? é pão, pão, ele ficou desesperado que não estava conseguindo abrir a porta para pegar o escudo-volante dele, escudo que é volante né, [entro na sala de atendimentos], aqui sempre coloco um lanchinho para ele, [sai da sala de atendimentos, entra de novo e bate na

mesa], oh::, machucou, machucou ou não? sarou? ele bate muito nas coisas, derruba, daqui apouco tá pulando de novo [risos], [pegou o biscoito doce e o pão fitness, olhou para mim quando comeu o pão e balançou a cabeça para a direita e para esquerda], gostou não? ha:::, gostou não, comeu o pão, mas não gostou, Maome, Maome, como é a cara Maome de que não gostou do pão? [risos].

De acordo com Vygotski (1991, p. 64), “[...] os objetos ditam à criança o que ela tem que fazer: uma porta solicita que a abram e fechem, uma escada, que a subam, uma campainha, que a toquem”. Dessarte, toda esta ação de Maome é um aprendizado também, quer dizer, ao observar alguém abrindo as portas, janelas e gavetas ele acaba se familiarizando e, por seguinte repete esta ação.

Para Vygotski (1991, p. 64), “[...] os objetos têm uma tal força motivadora inerente, no que diz respeito [sic] às ações de uma criança muito pequena, e determinam tão extensivamente o comportamento da criança [...]”.

### 5.2.3 O correr: pique-pega ou outra brincadeira

[ele começa a correr], [corro junto], cuidado bater, uhum::, uhum::, [ele começa a correr atrás de mim], eita olha, [bate em mim, risos], o que pique pega? colou? colou? colou? vai cola eu, corre, corre [faço gestos com a mão apontando para mim] corre vou te colar [corro atrás dele], [ele começa a sorrir, aproxima-se de mim e encosta, logo sai correndo], me colou, agora eu vou te colar, [ele para, pega um biscoito doce, come e volta para a brincadeira], quer acender a lâmpada? [faço gestos com as mãos, apontando para as lâmpadas], [ele olha, começa a rodar o dedo indicador para a direita], depois, ok, mas está meio escuro aqui, [começa a correr e me dar um tapa], opa, hum::, me deu um tapa é moço.

A criança é ação, isto é, movimento, segundo Palmeira (2018), muitas vezes a ação da criança não possui uma finalidade específica, ou seja, um objetivo, esta explicação tem como base a teoria que Piaget desenvolveu e chama-se o jogo de exercício simples. Assim, o correr de Maome pode significar inúmeras coisas, ou simplesmente ser o movimento pelo movimento, sem nenhuma intenção.

A nomeação das ações das crianças são importantes também, por isso, como pesquisadora, descrevo os movimentos e gestos de Maome como uma brincadeira a qual caracterizo com o nome de pique-pega, ou outro tipo de brincadeira.

De acordo com Kamii e DeVries (1991), a brincadeira em que predomina totalmente a ação da criança colabora para o seu desenvolvimento, nesta ação é presenciado enorme prazer, entusiasmo e envolvimento, sendo uma brincadeira com

enorme liberdade.

#### 5.2.4 *Brincando pela segunda vez com o escudo-volante: o escudo*

Maome, no primeiro atendimento, ficou grande parte do tempo no escudo-volante, assim como no segundo atendimento. Para Benjamin (2009, p. 101): “[...] para ela, porém, não bastam duas vezes, mas sim sempre de novo, centenas e milhares de vezes [...]”.

A repetição dos brinquedos, objetos e das brincadeiras durante os atendimentos foi recorrente com Maome.

aqui o escudo, como é que coloca, assim? [Maome olha e começa a sorrir], como é que coloca? que você fez na recepção, [pega o escudo e tenta colocar atrás das costas] [emiti sons] u:::, [tenta colocar atrás das costas, mas não dar e posteriormente corre atrás de mim], o que? não dar não, como é o volante? [corre atrás de mim], ainda bem que faço academia, [Maome bate em mim com certa força], oh:::, pode bater muito forte não, [vai e pega um biscoito], tá bom, ta bom o biscoito? [começa a correr, bate na mesa e cai], opa, caiu, olha, machucou, cuidado, cuidado, se não vai machucar, não pode correr muito forte não, se não machuca, perai deixa eu ver se machucou, vou ascender aqui [ascendo as lâmpadas], perai, deixa eu ver se machucou, machucou não, [ele emiti sons] oh::::: [ele abre a porta e sai, quer ir embora], ele caiu, será que machucou mãe? o negócio é que ele quer apagar a luz e correr, é menino, [Maome pronuncia] mama, mama [e sai da clínica], [a mãe sai para fora também], [vou junto com eles] ...

Maome, a mãe e eu ficamos, por alguns minutos, fora da clínica até passar o susto que ele tomou, logo voltamos para o nosso atendimento.

#### 5.2.5 *Continuação do escudo-volante: o capacete*

Depois de ter caído no chão, saído da sala, ele continua brincando com o escudo-volante, mas agora o escudo-volante tem outro objeto, o capacete. Quanto mais elementos a criança tiver em suas brincadeiras maior será a utilização do imaginário, faz de conta e o simbólico.

Segundo Brougère (2010), os objetos são extremamente importantes, Maome, quando viu o capacete, imediatamente tentou colocar em sua cabeça, quanto mais objetos o espaço possuir, melhor será a interação da criança.

[vai até a sala de atendimentos com o escudo-volante] ei, [mexe nos palhaços], gostou do palhacinho? oh como ele é esperto, [me entrega o escudo-volante e pega o palhaço que o celular estava escondido e deita ele em seu colo, pega o ursinho que faz barulho e entrega o palhaço a mim], ele descobriu o palhacinho, [pega o ursinho que faz barulho e me mostra, querendo abrir o detalhe que tem em cima], que? não sei, não abre, não abre não, [volta e pega o outro palhaço, coloca no ombro juntamente com o ursinho e o escudo-volante e sai], vamos guardar? [fico na sala de atendimentos] esse aqui é o palhacinho que tentei esconder o celular, mas ele já sabe [risos], essas crianças [vou para a sala de jogos], [colocou o capacete na cabeça], capacete? capacete? [pega o escudo-volante juntamente com o capacete e vai para a recepção], escudo e capacete? hum:, [abre a viseira enfrente a mãe, dar o escudo-volante a ela e coloca o capacete na mesa, fecha a viseira e bate em cima dele, pega o escudo-volante com a mãe e coloca em cima do capacete], acho que é pesado para a cabeça dele, quer comer? [faço gestos com a boca, como se estivesse mastigando], [Maome pega o dedo indicador e começa a rodar para o lado direito], depois, entendi, [ele aponta para a água], água? [ele olha e verbaliza] aba, pega a sua água, [ele bebe a água no copo], [a mãe olha para ele e verbaliza] que isso? aba? [Maome sorrir, mostra a língua, fecha os quatro dedos utiliza o dedo polegar na vertical].

### 5.2.6 *Anel perdido*

Maome sente vontade de ir ao banheiro, ele queria que eu o levasse, levei, mas depois chamou a sua mãe, que o ajudou nesse momento, entretanto, o seu anel caiu no vaso, ele não sabia o que fazer.

Maome é uma criança que observa bastante as coisas a sua volta tentando compreender como elas funcionam, após observar algumas ações da sua mãe ou da pesquisadora, ele apresentava algumas expressões evidenciando um entendimento, outras, ele ainda não entendia.

[faz sinal que quer ir fazer xixi, colocando a mão embaixo da barriga], [a mãe olha para ele], fazer xixi?, [olho para a mãe] quer levar ele lá mãe, pode levar ou ele sabe ir sozinho? ele sabe, então tá bom, [ele entra no banheiro a lâmpada estar apagada, volta e faz gestos com a mão], [vou até o banheiro com ele e ascendo a lâmpada, a mãe entra com ele], ah tá, tem que desfazer o nó do short, aqui, aí, [a mãe levanta a tampa para ele], [ocorreu um barulho no banheiro], [ele sai do banheiro desesperado, emitindo sons] ah:::, aba, aba, [olho para ele], o anel? [a mãe sai do banheiro], o anel dele caiu dentro do vaso, eita mãe, perai, meu Deus, [Maome olha desesperado], [a mãe começa a sorrir], [olho para a mãe e Maome] e agora? só se a gente pegar uma sacola, perai, não deixa ele, [a mãe fica com Maome], perai, [vou na sala de jogos procurar uma sacola], como que vai fazer? gente o anel dele caiu dentro do vaso, deixa eu ver aqui mãe, se tem uma sacola aqui atrás, perai [vou até a despensa], [a mãe olha para mim], um pedacinho de pau, qualquer coisa para puxar, um pedacinho de pau seria melhor, [olho para a mãe] tá, perai [vou a despensa, Maome vai junto], segura a sacola Maome, [ele pega e leva para mãe, fica observando o que ela irá fazer], só Maome

mesmo, o anelzinho dele caiu dentro do vaso quando ele foi fazer xixi, gente atender crianças tem desses imprevistos [a mãe está dentro do banheiro com ele, lavando o anel], [Maome pega o anel novamente e sorrir].

Ele ficou muito desesperado quando viu o seu anel dentro do vaso, mas, com a ajuda da mãe, conseguiu resgatar, ele ficou observando de que forma ela iria pegar o anel. Bandura (2021) apresenta que os seres humanos aprendem coisas novas quando observam as ações de outras pessoas, neste sentido, Maome, ao observar a ação da sua mãe, assim como da pesquisadora, estava aprendendo algo novo.

### 5.2.7 *Continuação do escudo-volante: o capacete e a viseira*

[volta para a sala de atendimentos com o capacete na cabeça, viseira abaixada, fazendo ecos e com o escudo-volante em movimentos e acende a lâmpada, me chama para entrar], [eu entro], [fecha a porta e começa a andar emitindo sons dentro do capacete], vai devagarzinho para não cair, pelo amor de Deus, [levanta a viseira e o pescoço], que? tirar? [tiro o capacete dele], [ele bate no móvel com a mão para eu colocar o capacete encima], [coloco], [ele coloca o escudo-volante encima do capacete e faz gestos com a boca, como se estivesse mastigando e sorrir], cade, tá lá o lanchinho, pega lá, [pega o capacete novamente e o escudo-volante e vai para a recepção], ele quer por que quer usar esse capacete, vai, oh mãe você falou que quem tem moto lá? e o tio dele né, seu irmão? [Maome andando na recepção], não, o marido da minha irmã, ah, o marido da sua irmã, [ele fecha a viseira], cadê o biscoito? você falou que ia buscar e esquece, é menino, [faz sinal com a mão, fecha e abre os dedos voltados para si], é para mim trazer? que horror mãe, se apossando da minha bondade, esse aqui você não gostou não, fez uma cara que não gostou, [leva o biscoito e coloca no móvel na sala de atendimentos, abre a viseira e emiti sons] ba:::, abrir? [continua emitindo os sons] aba, aba, abrir? aba, aba, abrir? aba, aba, [fecha a viseira], não vai dar para você comer, tem que tirar, é tem que tirar, não, tem que tirar, vou tirar aqui, [tiro o capacete dele], [ele dar tapas no móvel para eu colocar o capacete lá], vou colocar aqui [olho ele com o anel] vai perder oh, o anel coloca no bolso, [tira e quer colocar em outro lugar], não Maome, o anel coloca no bolso, no bolso [faço gesto com a mão em direção ao seu bolso], [ele coloca no bolso], isso para não perder, tá, [faz gestos com as mãos em direção a cabeça] que? colocar o negócio de novo? [coloquei o capacete nele], ok.

Maome descobre ou imita a ação de abaixar ou levantar a viseira do capacete, sendo que esta ação proporcionou enorme alegria nele.

### 5.2.8 *Segunda verbalização: amo da*

Maome, durante os atendimentos, utilizava gestos e movimentos, expressões não verbais, mas às vezes verbalizava algumas palavras e emitia alguns sons.



[Maome começa a andar de novo na sala e vai para a recepção], gente ele não fica em uma sala só, ele vai, vai para a recepção, [vai em direção a mãe e verbaliza] amo da, [olho para ele e a mãe], ele tá falando o que mãe? [Maome olha para a mãe e verbaliza] amo da, [a mãe olha para ele] amor da tia, fala para Olívia Maome, [olho para ele] fala, [ele olha para mim e descreve] amo da [logo depois fecha a viseira e fala] amo da, [a mãe olha para ele] da vovó, vovó.

Maome é uma criança que demonstrava grande afetividade nos atendimentos, este tipo de manifestação não é muito evidenciado nas crianças que possuem o autismo. De acordo com Loos-Sant'Ana e Gasparim (2013, p. 4), baseado na teoria de Wallon:

A afetividade está presente no sujeito desde o seu nascimento, sendo sua expressividade possibilitada por meio prioritariamente corporal, o que indica a satisfação ou não de suas necessidades de sobrevivência e daquilo que lhe traz agrado e desagrado. Nos primeiros anos de vida, constata-se também o desenvolvimento motor mais acentuado, pois é dessa forma que o ser humano dialoga com seu mundo externo, por meio de suas atividades corporais. (p. 4)

## 5.3 Sessão 3

### 5.3.1 Horário das sessões

A mãe de Maome em todas as sessões chegava na hora marcada, quando atrasava ligava ou mandava mensagem. Quando o psicólogo atende em clínica a constância do horário de chegar do paciente, assim como o término da sessão é essencial durante todo o processo.

É admirável o comprometimento da mãe de Maome, sempre disposta a ajudar o seu filho, durante os atendimentos era percebido uma preocupação dela com os atravessamentos<sup>17</sup> (informação verbal) de Maome.

eles chegaram, ei amor, [a mãe chega e senta na cadeira] nem chegamos atrasados, chegamos na hora [aponto o meu dedo indicador para a lâmpada] pode ligar a lâmpada aí mãe, tá meio escuro [a mãe liga a lâmpada] cheguei, só dei uma meia sola nele para a gente não atrasar [risos], meia sola é o que? [risos], jogar água rapidinho e acabou, [olho para a mãe] um banho de gato né, [a mãe olha para mim] um banho de gato.

---

<sup>17</sup> Anotações de aulas durante a graduação em psicologia. Todas as situações ruins que aconteceram em sua vida.

### 5.3.2 Gestos: comida

Maome, em todas as cinco (05) sessões, comunicava-se através de gestos e movimentos.

Para Loos-Sant’Ana e Gasparim (2013, p. 4), com embasamento e explicação da teoria de Wallon, “o conjunto motor, que possibilita os movimentos e a expressão da vida psíquica por meio do corpo, é o primeiro que precisa desenvolver-se para possibilitar a sobrevivência, mas ele continua a permear todas as idades [...]”.

Assim, Maome, juntamente com a sua mãe, aprendeu uma maneira de se comunicar, pois os gestos e movimentos são essenciais para ele e para outras pessoas.

[Maome vai até a minha mesa], [eu puxo a cadeira], [ele senta na cadeira da recepção e faz gestos com as mãos em direção a boca], o que ele fez? o que? [a mãe começa a sorrir], [vira para mim e faz os gestos com as mãos em direção a boca novamente], comida? comida? mãe, vê a hora fazendo favor, [a mãe olha para mim as horas no celular] são dez horas e quatro minutos, [fui a sala de jogos para pegar a torcidinha dele], [brincando com os legos encima da mesa e mexendo com a boca], aqui, não sei se irá gostar né, [olhou para a vasilha com a torcida, afastou os brinquedos da sua frente, olhou para a mãe, sorriu e logo começou a comer], [a mãe olha para ele] torcida? [eu olho para a mãe] torcida, [a mãe sorrir] ele gosta, ele só não gosta de coisa fitness [risos], aquele pão que dei para ele, [a mãe sorrir] porque o gosto é diferente, [Maome comeu e fez gestos com o dedo indicador para o lado direito dirigido a mãe, logo fechou a vasilha, posteriormente realizou gestos com o dedo polegar subindo e descendo em direção a sua boca], [a mãe olha para ele] deveria ter trazido sua garrafinha de água e esqueci, acabei saindo na correia, [olho para eles] deixa pegar um copo aqui, [Maome entrega a vasilhinha à mãe, ela come uma torcidinha, ele pega o escudo-volante e sai comigo até a loja para pegar a sua água], vamos lá pegar a água, [a mãe olha] eu acho que nem é sede, [olho para a mãe] é só vontade de andar né ...

### 5.3.3 Repetição: escudo-volante

Maome repete o brinquedo, mas os sentidos diante desse objeto são diferentes, em alguns momentos ele estava imitando um carro, outros um escudo.

Para Kishimoto (2002, p. 164), “[...] a criança não repete apenas ações prazerosas, mas as complicadas e difíceis”. A repetição do brincar, dos brinquedos e jogos podem significar inúmeras coisas, não existe uma única teoria sobre isso, mas várias, por isso, a importância de buscar a teoria que apresenta maior sentido para o

participante da pesquisa, isto é, Maome.

[Maome chega na recepção, tenta colocar o escudo-volante nas costas, pedindo ajuda a mãe], [ela olha para ele] ele quer que fica nas costas, pega uma cola e cola aqui [risos] capuz de tartaruga, [Maome olha para a mãe, faz gestos com o dedo polegar para baixo], [olho para a mãe] isso significa o que? que não deu certo? [a mãe olha para mim] que não deu certo [tentou colocar o escudo-volante em cima da cabeça dele], [olho para ele e começo a sorrir] oh: o pião, [Maome tira o escudo-volante de cima da cabeça].

#### 5.3.4 *Aprendizagem: observações*

Maome é uma criança bem observadora, ao chegar na clínica olhava os brinquedos e sempre pegava o escudo-volante, eu continuava analisando, na clínica existem alguns brinquedos, mas esse possui sentido para ele, porque faz parte do seu ambiente.

A criança durante o brincar sempre repete ações com base em suas experiências, isto é, vivências, dia a dia, diversos autores descrevem sobre esta posição, entre eles Kishimoto (2002).

[olho para a mãe] ele aprendeu a questão de volante com o que mãe? [ela olha para mim] tampa de panela, mas ele tem alguém em casa? meu padrasto que tem um carro, motorista que leva agente no médico, motorista vai dirigindo, ele na cadeirinha com a bolsa, vai vendo passando a marcha e faz também, entendi, olhando e observando, [a mãe olha para mim] é.

#### 5.3.5 *Conhecendo os objetos*

As ferramentas utilizadas durante os encontros foram o brincar, os brinquedos e jogos, entretanto Maome ao presenciar alguma coisa desconhecida procurava mexer e testar. De acordo com Kamii e DeVries (1991, p. 29) a ação de Maome é importante para o seu processo, “[...] crianças alertas e curiosas vão construindo muitos conhecimentos ao pensar sobre tudo o que as rodeia. A característica mais marcante dos bebês e das crianças pequenas é sua intensa curiosidade e o fato de ser alertas [...]”.

Maome sempre ao chegar na clínica gostava de observar e as vezes de testar objetos que não conhecia, segundo Kamii e DeVries (1991, p. 30), “[...] crianças pequenas são investigadores espontâneos que têm curiosidade insaciável e orgulho de suas realizações [...]”.

[Maome olha para sua mãe] mama, mama:: [vai a sala de jogos, aponta com o dedo indicador para mim e posteriormente para os soldadinhos, pega eles e me entrega, volta para a recepção, chegando deixa o escudo-volante na mesa, tira o capacete e começa a mexer no repelente elétrico de mosquito e de cheiro que está na tomada], [a mãe olha para ele] ei, tem medo de choque não, [olho para ele e para a mãe] criança tem medo não, agente que é adulto que tem medo [risos], [Maome senta na cadeira e começa a cheirar os vidros que estavam o repelente elétrico de mosquito e cheiro, dando para mim cheirar e a mãe também, logo quis guardar na gaveta tampando], [olho para ele] aí vai deixar nos cheia de mosquitos mordendo [risos], [a mãe olha para ele] quando é cheiro bom ele faz hum:::, quando é ruim tampa o nariz, é bom que mata os mosquitos e é cheiroso também, [olho para a mãe] mas esse daqui é de cheirinho, o outro é de mosquito, ah:: tá, [Maome tira o repelente elétrico de mosquito e de cheiro da gaveta, querendo colocar na tomada, mas não consegue], não, não aqui, cadê o negócio aqui? tem que ter o negócio embaixo, [ele não consegue, pega o repelente elétrico de mosquito e guarda na gaveta e faz gestos com o dedo indicador para a direita], vai deixar nos tudo no mosquito? [Maome olha para mim e sorrir], vai deixar nos tudo no mosquito? não to te entendendo senhor Maome, [Maome tira o cheirinho da gaveta e me dar], [pego o objeto que faz com que o cheirinho funcione e engato para ir na tomada], [ele vê eu pegando e faz gestos com o dedo indicador apontando para o outro], [olho para ele] cada um tem o seu objeto destinado para engatar e ir na tomada, [coloco o cheirinho na tomada], [Maome ao ver o cheirinho na tomada faz gestos com o dedão apontando para baixo], esse daí não está funcionando, [risos] oh:: não, tá, [tiro ele da tomada], [Maome pega o cheirinho da minha mão, faz gestos com o dedão para baixo e guarda o repelente elétrico de mosquito na gaveta, fica mexendo no que tem dentro dela, procurando algo e olhando para a mãe, vê algo na sacola] há:::, [olho para ele] o que? [Maome ver o tripé, tira da sacola, colocando em cima da mesa e mexendo com ele], [a mãe faz gestos com as mãos abertas e viradas uma para a esquerda, outra para a direita] é de quem? [Maome aponta o dedo indicador para mim].

### 5.3.6 A sala de atendimentos

Na terceira sessão, a sala de atendimentos estava fechada, realizamos o atendimento na recepção, entretanto Maome sentiu falta nesse dia do seu espaço. A sala estava passando por algumas reformas, quando ele chegou ficou na recepção, mas ao se deparar com o perfurador quis ir para a sala de atendimentos, insistindo por alguns minutos.

[Maome pega o perfurador, olha para a folha de ofício, aponta o dedo indicador para mim e para a folha, pega na minha mão e me dirigi para a sala de atendimentos], a sala está fechada, hoje é aqui, [faz gestos com as mãos tentando abrir a porta], [a mãe olha para ele] mas hoje é aqui, [olho para ele também] hoje é aqui, [Maome coloca o tripé encima da mesa e senta, tenta perfurar a folha, movimentando três vezes e olha para a mãe]...[ perfura de novo, olha para mãe] oh:::, oh:::, [aponta o dedo indicador para a folha], [a mãe olha para ele] rasgou, [Maome tenta perfurar de novo, repetindo umas duas vezes], cuidado perfurar o dedo, [Maome tenta três vezes], [a mãe olha

para ele] está difícil? [Maome dobra a ponta da folha e tenta novamente], [eu ajudo ele], [ele aperta três vezes], uma vez só, vou ensinar, calma, [coloco a folha no perfurador] calma, [Maome aperta o perfurador, umas três vezes], [a mãe sorrir], [Maome para de perfurar, abre a gaveta e ver algumas chaves, pega e vai direto para a porta da sala de atendimentos], [a mãe olha para ele] vai lá tentar abrir a porta, [vou junto com ele] esse menino [risos], não abre não Maome, [Maome bate na porta], depois, depois Maome [pego o dedo indicador e viro para a direita]...

Nesse dia seria interessante eu ter aberto a porta para ele ver que estava em reforma, mas não realizei essa ação, ao transcrever a sessão fiquei analisando que poderia ter feito isso, sendo que Maome utiliza também a sua visão para guiar os seus passos em direção ao que deseja.

Diante disso, Maome ao visualizar as chaves dentro da gaveta, imediatamente dirigiu-se à porta com elas para tentar abrir; como afirma Vygotski (1991), os objetos descrevem para a criança o que ela necessita fazer.

## 5.4 Sessão 4

### 5.4.1 *Disse não para a folha e sim para o seu corpo*

Em diálogo com a mãe de Maome, ela descreveu que na escola ele utiliza a pintura em folha de ofício, sendo que a instituição disponibilizou várias tintas e pincéis para as crianças utilizarem em suas casas.

gente, hoje a proposta é usar tinta guache, a mãe trouxe da escola, como a escola disponibilizou a mãe trouxe da casa dela para a clínica ..., hoje também irei dar o escudo e a espada de presente [pegou as tintas, folha e quero ir para a sala de atendimentos], [Maome ao ver, pega a folha da minha mão e coloca encima da mesa na sala de jogos], [pego novamente a folha], [Maome faz gestos com a cabeça para o lado direito e esquerdo, pega o pincel e começa a passar no rosto, vai em direção a sala de atendimentos e chama a mãe para filmar].

Esta ação de Maome foi bem reflexiva para mim, enquanto psicóloga e pesquisadora, às vezes levamos propostas e ferramentas que não colaboram para a manifestação do desejo do outro. Pode-se perceber que insisti nessa proposta, mas Maome resistiu, logo, observei que o desejo era meu, não dele.

O objetivo de utilizar a tinta com a folha de ofício era para relacionar as ferramentas que a escola disponibiliza com as ferramentas que a clínica também

disponibiliza, isto é, não havendo dissociação. Maome entretanto não aprovou a proposta, neste sentido deixei ele conduzir o seu desejo com base nas ferramentas.

#### 5.4.2 *Utilizando o seu corpo como uma das formas de expressão*

No corpo podemos manifestar a arte e principalmente os nossos desejos, Maome uma criança de cinco anos efetivou essas possibilidades. Para Brougère (2010, p. 109), “[...] a brincadeira é ‘um meio de minimizar as consequências de seus próprios atos e, por isso, aprender numa situação que comporta menos riscos’. Contudo, é também um mundo aberto, incerto [...]”.

Ao propor a brincadeira com a folha de ofício, que Maome não quis, pude perceber o quanto ela é incerta, podemos levar uma proposta, mas nem sempre será efetivada, é necessário estar aberto e principalmente observar qual é o desejo da criança com a brincadeira, os brinquedos e jogos. Kamii e DeVries (1991, p. 24-25) apresentam sobre o descentrar, conceito que foi importante nesse momento, “a cooperação, ou coordenação de pontos de vista, não pode começar sem a descentração. ‘Descentrar’, aqui, significa ser capaz de ver alguma coisa a partir de um ponto de vista que difere do seu próprio [...]”.

gente eu dei a folha de ofício, mas ele não quis, ele quer utilizar o próprio corpo, isso é bacana [chamou a mãe, eu coloco as tintas na mesa] qual cor? qual? [a mãe vai até a sala de atendimentos com o seu celular gravando] no dia das crianças fizeram tipo um bigodinho nele com tinta, [olho para Maome] qual? hum::, vou passar bem pouquinho, [a mãe olha para mim] não, pode passar, depois eu lavo, [olho para Maome, pego o pincel, aponto com o dedo indicador para ele e depois para mim] você quer fazer ou eu faço? [Maome pega o pincel e começa a passar no rosto, primeiro em cima da boca, depois lado direito, pega mais tinta e agora lado esquerdo, pega mais tinta e passa no queixo, risos, faz gestos com a cabeça balançando de um lado para o outro e coloca o pincel em cima da tinta], [a mãe olha para ele] quer mais não, você quer ver? [ela dar o celular para ele], [Maome assiste o vídeo no celular... sorri e entrega à mãe].

#### 5.4.3 *Escudo-espada*

Agora o escudo tem a espada, antes, só existia o escudo na clínica, após os atendimentos com Maome comprei uma espada. É interessante descrever, quando existem mais elementos alguns brinquedos juntamente com os outros podem ter vários sentidos para a criança.

Brougère (2010, p. 72), “[...] o brinquedo é também, por excelência, o objeto que se recebe de presente, suporte da relação de ‘doação’ que pode originar uma ‘contradoação’, prazer e grande alegria manifestados pela criança”.

Maome ao receber de presente o escudo e a espada (APÊNDICE G) ficou, por alguns minutos, olhando e começou a sorrir, e então, a brincar.

Segundo Brougère (2010), os brinquedos estimulam a criança a imitar situações do cotidiano, personagens de desenhos, filmes entre outros, além disso, quanto mais acessórios a criança tiver durante o seu brincar, maior será a diversificação das brincadeiras. Neste sentido, a ação de comprar uma espada para o escudo possibilitou a Maome diversificar a sua brincadeira. Os brinquedos, acessórios e o aspecto são fundamentais para a brincadeira. Brougère (2010, p. 56) descreve que é “pelas ficções, pelas diversas imagens que mostra, a televisão fornece às crianças conteúdo para suas brincadeiras. Elas se transformam, através das brincadeiras, em personagens vistos na televisão [...]”.

Brougère (2010, p. 60) afirma que: “Por meio dos filmes publicitários, os quais sabemos que a criança gosta de olhar, ela descobre, ao mesmo tempo, suportes de brincadeiras e de situações lúdicas apresentadas como encenação do objeto promovido [...]”. A mãe de Maome descreveu que ele assiste a muitos desenhos e filmes que possuem super-heróis, inclusive quando foi entregue o escudo-espada para ele, a sua ação foi igual ao filme, como treinar o seu dragão (informação verbal)<sup>18</sup>.

[pego o escudo com a espada e entrego a ele], [Maome fica olhando, abre a sacola, pega a espada, faz dois movimentos com os braços esticados para a direita e para a esquerda, depois coloca o escudo no braço e a espada na frente e realiza o movimento novamente], [olho para ele] agora sim, [Maome me entrega a espada], [mostro para ele que pode colocar na cintura] aqui, assim, [Maome tenta colocar na cintura, estava meio apertado o short, mas conseguiu, vai no banheiro limpar o rosto por causa das tintas]... [Maome volta para a sala de atendimentos], [olho para ele] gostou menino? [Maome aponta a espada para mim], [faço a expressão facial de medo, encenação] ah:::, [Maome desliga as lâmpadas da sala de atendimentos com a espada e vamos para a recepção], [Maome aponta a espada para mim], [olho para ele] ah::: [enceno], [Maome começa a sorrir, aponta a espada e o escudo para si], [a mãe olha para ele, aponta o dedo indicador para mim] é dela? [Maome aponta para si].

Brougère (2010, p. 58) defende que as crianças, quando estão brincando,

---

<sup>18</sup> Descrição da mãe ao presenciar os gestos e movimentos de Maome com o escudo e a espada.

utilizam a imaginação “[...] basta lembrar um herói de desenho animado para que as crianças entrem na brincadeira em pé de igualdade, ajustando seu comportamento ao dos outros a partir daquilo que conhecem do seriado lembrado [...]”.

As cenas dos desenhos ou filmes de animação não estão presentes visualmente, mas estão na imaginação da criança, no pensamento dela, a qual, assim, representa essas cenas em suas ações lúdicas, como afirma Rosa (2015, p. 5) “[...] o movimento é o pensamento em ato e o pensamento é o movimento sem ato [...]”.

## **5.5 Sessão 5**

Esta foi a nossa última sessão, enquanto pesquisadora e psicóloga, percebi o quanto a transcrição das sessões foram fundamentais no decorrer desse processo, principalmente nas últimas sessões. Em diálogo com a orientadora, ela descreveu que cinco sessões seriam suficientes, sendo que, no início, a proposta era fazer em média doze atendimentos, mas os cinco atendimentos foram essenciais, sobretudo pelos objetivos propostos, ou seja, investigar como o brincar, os brinquedos e jogos poderiam contribuir para o desenvolvimento de uma criança na fase infantil, assim como compreender a importância do brincar, dos brinquedos e jogos na clínica psicológica e refletir sobre o brincar, os brinquedos e jogos no âmbito escolar, por meio da interface psicologia e educação.

### *5.5.1 Objetos da sua casa para a clínica*

Em conversa com a mãe de Maome, ela descreveu que em casa ele utilizava bastante tampas de panelas e cabo de vassoura. Diante disso, resolvi levar esses objetos para o atendimento na clínica para posteriormente Maome utilizar. O objetivo desta proposta é fazer com que a criança possa utilizar ferramentas iguais ou parecidas em casa, escola, clínica ou em outros espaços que frequenta, melhor dizendo, ferramentas que colaboram para as suas ações lúdicas e para o seu desenvolvimento.

ei pessoal, bom dia, a gente vai para o quinto atendimento hoje, é com o Maome juntamente com a mãe que sempre fica na recepção, o Maome



geralmente fica nessa sala de atendimentos [mostro a sala para a câmera] em conversa com a mãe ela falou que ele sempre utiliza o cabo de vassoura e as tampas de panelas como volante e o cabo de vassoura como cavalinho de pau, ao conversar isso por telefone com ela eu trouxe para a clínica, vamos ver qual será a reação dele ao presenciar isso na sala de atendimentos, estou esperando eles chegarem, geralmente nosso horário é as dez horas da manhã, tá bom, vamos aguardar, agora então...

### 5.5.2 Tampa de panela: volante de um carro

[a mãe chega com ele] tá chovendo, [recebo eles] o que tá chovendo? e aí esta camisa do flamengo, [Maome chega e vai direto para a sala de atendimentos, vê os objetos em cima da cadeira, pega a tampa de panela e começa a realizar movimentos com as mãos para a direita e para a esquerda, [olho para ele] e aí, [Maome estica o braço e o dedo indicador, em direção a outra tampa], pegar também? eu pegar? beleza, faz como? assim? [começo a rodar a tampa para a direita e para a esquerda, circulando na sala], [Maome começa a circular com a tampa de forma rápida], corre muito não, vamos devagarzinho para não cair, bibi:, [Maome bate com a mão no centro da panela, posteriormente faz um movimento com o braço e a mão direita, encostado na lateral da sua perna direita realizando movimentos para baixo e para cima], hum:: muito bem, está passando as marchas.

Os gestos e movimentos que Maome realizou, no decorrer da sessão, para interpretar as brincadeiras foram expressivos.

Para Vygotsky, Luria e Leontiev (2010):

Uma criança que se imagina um motorista em uma brincadeira reproduz talvez a forma de agir do único motorista que ela viu, mas sua própria ação é uma representação, não de um certo motorista concreto, mas de um motorista 'em geral', não suas ações concretas, tais como foram observadas pelas crianças, mas as ações de guiar um carro em geral, dentro dos limites, é claro, da compreensão e generalização dessas ações, que sejam acessíveis à criança [...]. (p. 130)

### 5.5.3 Cabo de rodo e tampa de panela: cavalinho de pau e volante de carro

Utilizo o termo cabo de rodo e não cabo de vassoura, pois realmente peguei o cabo de um rodo que tem na clínica.

[aponto para ele o cabo do rodo] ali, [Maome vai em direção ao cabo do rodo, coloca a tampa de panela em cima da cadeira e pega o cabo, coloca entre as pernas e começa a circular na sala com ele], [eu começo a circular com ele também], [Maome para, coloca o cabo do rodo encostado na parede, pega a tampa de panela, começa a circular realizando movimentos para a direita e para a esquerda com ela, bate no meio da tampa, para e vai em direção a porta].

Segundo Vygotski (1991, p. 66), “no brinquedo, a criança opera com significados desligados dos objetos e ações aos quais estão habitualmente vinculados [...]”. A criança ao utilizar algum objeto como brinquedo, por exemplo, no caso de Maome, o cabo de rodo que geralmente é usado juntamente com o rodo que possui a finalidade de limpar algum espaço, para ele esse objeto teve um sentido lúdico, isto é, imitação de um cavalinho de pau.

Vygotsky, Luria e Leontiev (2010) descrevem sobre o brincar da criança imitando um cavalinho de pau:

[...] ela deseja montar um cavalo, mas não sabe como fazê-lo e não é ainda capaz de aprender a fazê-lo; isto está além de sua capacidade. Ocorre, por isso, um tipo de substituição; um objeto pertencente ao mundo dos objetos diretamente acessíveis a ela toma o lugar do cavalo em suas brincadeiras. (p. 125)

#### 5.5.4 Comunicação

Maome consegue manifestar os seus desejos por gestos e movimentos, é interessante descrever novamente como ele realiza a ação, por isso, a transcrição desse momento.

Assim, a criança frequenta diversos espaços, cada ambiente tem as suas particularidades, mas as vezes a criança já apresenta um hábito devido aos ambientes que frequenta, como descreve Benjamin (2009). Na escola e no SCFV, Maome sempre lanchava ao chegar, por isso, na clínica gostava de repetir este hábito.

vai para onde? vai para a recepção? [Maome vai para a recepção e faz gestos com as mãos em direção a sua boca], comer? depois [risos], [a mãe olha para mim] é costume, [olho para a mãe] na hora da escola ele come depois? [a mãe olha para mim] ele chega cedo e já tem o lanche, [olho para ele] comer? então senta ali [vou na sala de atendimentos e pego o celular] gente ele está na recepção, fez sinal com as mãos em direção a boca que quer comida [pego o palhaço com o celular e levo até a recepção]... [vou para a sala de jogos, pego o seu lanche e levo para a recepção], [Maome ao ver que tinha leite com chocolate, deu um sorriso, pegou as duas mãos e começou a bater uma na outra, sentou na cadeira e começou a beber, tentou abrir a vasilha de biscoito, mas não conseguiu] aba, aba, [olhei para ele] abre, [ele tentou mais uma vez, fazendo expressões faciais, mas mostrou o machucado no dedo que estava impossibilitando de abrir], [a mãe olhou para ele] ah::: o machucadinho, ele tocando violão na escola.

#### 5.5.5 Comunicação: Maome e mãe

No Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos (SCFV), que existe no Centro de Referência de Assistência Social (CRAS), Maome sempre pegava uma arminha para brincar durante as oficinas, aicineira ficava preocupada por achar que este brinquedo poderia induzir a atos violentos. Brougère (2010, p. 84) afirma que “[...] nem toda brincadeira de guerra pressupõe uma agressividade: nem toda brincadeira agressiva é uma brincadeira de guerra. A guerra é o tema do jogo [...]”.

A arminha às vezes é vista pelo adulto como algo agressivo ou que pode levar a agressividade, entretanto quando a criança brinca não necessariamente a sua ação é violenta, precisa de cuidado e atenção na hora de interpretar brinquedos e brincadeiras que as crianças gostam de utilizar. Segundo Brougère (2010, p. 93), “é preciso admitir que a manipulação de uma arma de brinquedo não é, em geral, um ato violento, mas sim a representação, talvez necessária, de um ato violento [...]”.

[Maome fica por alguns minutos sentado tomando o leite com chocolate, para e come o biscoito, olha para mãe] oo:: [e coloca a mão fechada nos olhos, movimentando para a esquerda e para a direita], [a mãe olha para ele] você chorou? aonde? [Maome começa a utilizar os dedos e a outra mão como apoio para o movimento dos dedos], [a mãe olha para ele] aonde? na escolinha? [Maome utiliza o braço esticado apontando para o lado de fora da clínica], [a mãe olha para ele] como? você foi de ônibus? [olho para ele] aqui Maome, como você faz? [ele movimenta as pontas dos dedos], [olho para ele] e a menina do serviço de convivência e fortalecimento de vínculos (SCFV)? [Maome pega a sua mão e abre perto do rosto], [a mãe olha para ele] e lá mãe, lá é o que? [ele estica o braço apontando para o lado de fora da clínica], [a mãe olha para ele] não, lá é outra coisa, vou mostrar a foto dela que ele sabe [a mãe pega o celular e mostra a foto para ele da menina do SCFV], quem é? [ele pega a mão, fecha os três dedos, o quarto apontado que é o indicador e o dedão ou polegar vertical], [olho para a mãe] mostrando a foto ele sabe identificar, [a mãe olha para mim e mexe no celular novamente] vou mostrar a professora dele, [Maome ao ver a foto movimenta as pontas dos dedos], [a mãe olha para ele e mexe no celular] a monitora dele, vamos ver se ele vai falar o nome dela, [Maome olha o celular] abu, abu::, [a mãe olha para ele] ele falou o nome da monitora dele, [olho para a mãe] só o meu que ele não sabe [risos], [a mãe olha para mim] aqui é a médica dele, ele também não conseguiu falar, ele tem dificuldades no seu com o lí, [Maome termina de tomar o leite com chocolate], [a mãe olha para ele e mostra o celular] quem é? [ele estica o braço novamente apontando para o lado de fora, depois movimenta as pontas dos dedos com a outra mão apoiada], [a mãe olha para ele e mostra a foto no celular] não, é esse daqui, [Maome olha a foto, bate as mãos uma na outra, depois coloca o dedo indicador nos ouvidos] ba::, [a mãe olha para ele] é do pi:: [ele come o biscoito, pega o dedo indicador e movimenta para a direita e fecha a vasilha], [olho para ele] ok.

A criança, em suas brincadeiras, representa também as suas vivências, Maome juntamente com a sua mãe, reside em um bairro que a violência é recorrente, a violência da vida real existe em todo lugar, a criança vivencia isso todos os dias, logo

no seu brincar, seus brinquedos ou jogos poderá representar ações da sua vida cotidiana, embora isso não significa uma ação agressiva, mas uma representação necessária para a sua constituição (BROUGÈRE, 2010).

#### 5.5.6 *Presença e ausência durante a sua ação de brincar*

Durante algumas sessões, pude perceber essa ação de Maome ao entrar na sala de atendimentos e deixar a sua mãe esperando na recepção. A mãe de Maome esperar na recepção era uma das formas para manter os nossos atendimentos, não sabíamos se ele iria aderir sem a sua mãe estar por perto, mas foi essencial esta proposta, pois a mãe de Maome nos ajudou bastante durante os nossos encontros.

Para Kishimoto (2002, p. 166-167), “é um dos traços mais fulgurantes da intuição de Freud na ordem do mundo psíquico que haja captado o valor revelador dos jogos de ocultação, que são os primeiros jogos da criança [...]”. Assim, Maome, ao entrar para a sala de atendimentos, fechar a porta, começar a brincar, mas sucessivamente abrir a porta e realizar gestos para a sua mãe e fechar novamente, pode ser considerado um jogo de ocultação, isto é, presença e ausência.

Baleeiro (2007, p. 4) argumenta que “[...] a porta que antes só abria, já pode abrir e fechar - a criança brinca de desaparecer do olhar do Outro [...]”. Cada autora traz a sua visão com relação a esta ação de Maome, sendo necessário observar, pois a sua ação tem um sentido, cabe ao pesquisador levantar hipóteses, que poderão ser testadas com a prática e a teoria.

[Maome pega a tampa de panela e vai em direção a sala de atendimentos], [eu pego o celular da recepção e levo para a sala de atendimentos], [Maome entra na sala de atendimentos, abre a mão direita em direção a mãe movimentando para a direita e esquerda, coloca a mão aberta na boca e tira em direção a mãe e fecha a porta, apaga a lâmpada e começa a correr atrás de mim], [corro também], [ele para, abre a porta, olha para a mãe] amo da mama [fecha a porta]...[abre novamente] amo da mama [fecha a porta].

#### 5.5.7 *Continuação: cavalinho de pau e volante de carro*

[Maome começa a correr novamente com a tampa de panela, para e tira o chinelo, colocando no canto da sala, estica o braço, com o dedo indicador, apontando para mim], ok, vou tirar minha sandália também, [ele senta no tapete e mostra os machucados de mosquitos para mim, levanta as mãos, bate e aponta para cima], [eu olho para ele e começo a sorrir] mosquito, [ele tira a máscara do rosto e coloca encima da mesa, pega a tampa de panela,

faz um movimento com o braço e a mão direita, encostado na lateral da sua perna direita e realizando movimentos para baixo e para cima e começa a correr, para, coloca a tampa encima da cadeira, pega o cabo de rodo, coloca entre as pernas e começa a correr, para, coloca o cabo do rodo na parede e pega a tampa de panela e começa a correr], [eu pego a outra tampa e corro junto], [Maome acelera os movimentos], cuidado cair, [para, abre a porta, coloca a mão aberta na boca e solta em direção a sua mãe], [olho para o celular e descrevo para a câmera] ele abre a porta para mostrar a mãe que está correndo, dar tchau e joga beijos.

Segundo Vygotsky, Luria e Leontiev (2010), a criança quer conduzir o carro, moto e o barco, mas ainda não domina as operações exigidas para estas ações, assim só conseguirá realizar através do lúdico. Desta forma, as ações lúdicas podem preparar a criança para a realidade, isto é, no momento ela não apresenta as operações cabíveis para estas ações, mas ao longo do seu desenvolvimento vai construindo estas operações e ao brincar vai se familiarizando.

Kishimoto (2002, p. 143) apresenta que “[...] ao usar um cabo de vassoura como cavalo, o objeto cabo de vassoura denota o cavalo, que não existe na realidade, apenas na imaginação, na metacognição, na substituição de significados [...]”. Maome utilizou um cabo de rodo para representar um cavalinho de pau e, uma tampa de panela para simbolizar um volante de carro, os seus gestos e movimentos com estes objetos foram representativos.

Diante disso, as suas ações foram nomeadas com base em seus gestos e movimentos, formas não verbais, mas expressivas e representativas.

#### 5.5.8 *Semelhança com uma pulseira*

Maome possivelmente relacionou esse objeto com uma pulseira, devido a sua ação repetida de querer colocar no braço. Para Kamii e DeVries (1991, p. 28), “é importante para Piaget que as crianças relacionem as coisas umas com as outras porque é relacionando-as que elas constroem o conhecimento [...]”. Neste sentido, Maome relacionou a argola em cima do urso que apresenta uma pequena abertura com uma pulseira, assim, quis colocar no braço, repetindo esta ação por algumas vezes.

[Maome abre a porta e sai para a sala de jogos, pegando o urso que faz barulho e tem uma argola em cima dele, Maome tenta abrir para encaixar no braço e olha para mim], [olho para ele] não abre não, não é pulseira, [Maome

vai em direção a sua mãe] mama, mama, [a mãe olha para ele] oi, abre não, [movimenta a cabeça para a direita e para a esquerda], [Maome insiste em colocar no braço, mas não consegue e acaba guardando].

Maome repetiu o movimento por algumas vezes, testando as possibilidades, ou seja, quando percebeu que não abria mostrou a sua mãe, por seguinte ela fez os movimentos com a cabeça para a direita e para a esquerda afirmando que não abria, logo Maome guardou o brinquedo.

A criança gosta de testar todas as possibilidades, por isso, ela insiste em algo, não é somente uma vez, mas repetidas vezes, o adulto necessita respeitar estas ações da criança, por mais simples que pareça, tem enormes significados em seu desenvolvimento.

Na teoria de Piaget, existem dois conceitos, a acomodação e a assimilação, sendo utilizados frequentemente nas ações das crianças, segundo Silva, Santos e Jesus (2016, p. 6): “na assimilação, o indivíduo usa as estruturas psíquicas que já possui. Porém se elas não forem suficientes, é necessário construir novas estruturas e assim é desenvolvida a acomodação”.

Silva, Santos e Jesus (2016) descrevem sobre a assimilação e a acomodação com referência na teoria de Piaget:

A assimilação refere-se à tentativa do sujeito em solucionar determinada situação utilizando a estrutura mental já formada. O indivíduo busca resolver um problema com base no conhecimento que ele tem e de acordo com a forma de interpretar o mundo. A acomodação é a modificação nas estruturas antigas que o indivíduo tem para poder dominar uma nova situação, é como um processo de modificação das estruturas, de ajustamento para poder resolver um problema que ainda não foi solucionado. (p. 7).

Assim, a ação de Maome diante da argola pode ser considerada e explicada como um conceito de assimilação, pois realmente é parecida com uma pulseira, mas a argola em cima do urso tem uma função, ou seja, pendurar ele em algum local.

Agora convido o leitor a continuar comigo no último subitem, sendo que este trará contribuições da psicologia e educação para o desenvolvimento infantil. Os profissionais ao quererem trabalhar com crianças necessitam utilizar o brincar, os brinquedos e jogos, sendo que estas ferramentas são essenciais com a psicologia e a educação, isto é, a criança necessita delas, assim como os profissionais.

## 5.6 Tecendo os fios: psicologia & educação

A psicologia e a educação são áreas que não podem jamais dissociar, a criança necessita do conhecimento e saber destes campos, percebe-se que o professor ao trabalhar com crianças na educação infantil dispõe de técnicas ligadas a psicologia e a pedagogia, assim como o psicólogo. Estes profissionais são fundamentais para compreender, analisar e potencializar o desenvolvimento infantil.

O brincar, os brinquedos e jogos foram descritos e praticados com o participante da pesquisa, com o olhar psicológico e educacional. Estas ferramentas são indispensáveis ao trabalhar com crianças na fase infantil, principalmente a importância que elas possuem com o desenvolvimento infantil.

Segundo Kishimoto (2002, p. 171), “há um novo no brincar, nos brinquedos e jogos infantis que precisa ser resgatado pelos educadores e pesquisadores infantis [...]”.

Todo profissional ligado à fase infantil, especialmente os professores e psicólogos que compreendem a pesquisa, precisam estar atentos, a criança, o brincar, os brinquedos e jogos necessitam de um olhar abrangente e singular. Cada criança traz, em suas brincadeiras, algo novo e único, suas ações com as ferramentas podem ser parecidas com as ações de outras crianças, mas o sentido é peculiar, por isso, o profissional precisa de teoria e prática ao querer trabalhar com crianças.

Kishimoto (2002) descreve que o psicólogo e o professor não pode reduzir o saber da criança, ou seja, a criança ao apresentar alguma ação necessita ser compreendida, sendo que esta compreensão não é universal, completa ou total. O profissional precisa estar aberto, dialogando com os diversos saberes e conhecimentos ligados a fase infantil.

Para Kishimoto (2002, p. 168), “cada paciente, cada criança, cada professor terá que tecer<sup>19</sup> (informação verbal) o saber, a partir da linguagem e da fala. Um saber que tecerá a verdade do sujeito”.

Assim, todos os saberes necessitam estar conectados ao analisar o desenvolvimento infantil, visto que o brincar, os brinquedos e jogos são uma das ferramentas que ajudam os profissionais a compreenderem o saber da criança e

---

<sup>19</sup> Conversa com a Professora Doutora Isabel Matos Nunes (2022). Juntando um saber e conhecimento a outro, ou entre si.

propor intervenções adequadas ao seu desenvolvimento.

Agora convido o leitor, depois de toda teoria e prática descrita com e sobre a criança, o brincar, os brinquedos e jogos a analisar a conclusão da pesquisa, lembrando que as considerações finais evidenciam a importância que a pesquisa trouxe para a fase infantil, assim como orienta que os profissionais possam constantemente desenvolver pesquisas ligadas à criança, ao brincar, aos brinquedos e aos jogos.



## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

É esperado que o trabalho cumpra o seu papel e insira o leitor acerca do tema, que é um assunto bastante polarizado na sociedade contemporânea. Após isso, é pretendido trazer essas ideias ao debate com o auxílio de periódicos da área que fazem um estudo minucioso e cientificamente relevante, para que no futuro, o presente trabalho possa ser colocado na mesma mesa dos especialistas e, possa servir, também, como inspiração a novos estudos que queiram trazer uma nova abordagem e possam utilizar este trabalho como referencial teórico.

Baseada nas teorias aqui apresentadas por pesquisadores que buscam compreender o comportamento lúdico de crianças e como estes auxiliam os profissionais que atualmente buscam rever sua compreensão sobre o que é o brincar infantil e como mantê-lo no cotidiano das crianças, constatamos que, por meio do brincar, dos brinquedos e jogos, as crianças podem acumular conhecimentos e saberes. Para isso, uma das qualidades mais importantes do brincar, dos brinquedos e jogos é a confiança da criança em sua capacidade de encontrar soluções. Confiança e capacidade de tirar suas próprias conclusões, isto é, ter autonomia.

Percebemos que brincar não significa apenas se divertir, pois é a forma mais completa de uma criança se comunicar consigo e com o mundo. Nesse jogo, linguagem, pensamento, ação, produzem canais de comunicação.

O pensamento atual está alinhado com nossa crença de que a linguagem da própria cultura de uma criança é lúdico. É por meio dela que a criança se comunica e se torna um meio de transformação, um aspecto essencial para alcançar o desenvolvimento global da criança.

Então, o brincar, os brinquedos e jogos são importantes, terapêuticos, prazerosos, o prazer é o foco é a base da natureza equilibrada dos seres humanos. Portanto, podemos dizer que o brincar, os brinquedos e jogos são uma necessidade intrínseca, tanto para as crianças quanto para os adultos.

Na brincadeira, quanto mais papéis uma criança desempenha, mais ela amplia sua expressão, entendido como um todo. A partir da brincadeira, ela constrói conhecimentos através dos papéis que desempenha, e ao mesmo tempo amplia dois vocabulários o linguístico e o psicomotor, além do ajuste emocional e afetivo.

As crianças brincam porque têm um papel, um lugar específico na sociedade,

e não apenas porque a ficção como brincar com cavalos, crianças usando vassouras faz parte da natureza das crianças. Brincar é a forma das crianças descobrirem contextos que representam o contexto em que estão inseridas, isto é, a cultura.

Além disso, o ato de brincar pode conter valores morais e culturais, onde o entretenimento deve visar a autoimagem, autoestima, autoconhecimento, cooperação, pois estes levam à imaginação, simbólico, fantasia, faz de conta, criatividade, criticidade e apropriação que ajudam a moldar suas vantagens de vida, sejam crianças ou adultos. Sem eles, a criança não será capaz de desenvolver plenamente seu processo de habilidade.

A forma como o brincar, os brinquedos e jogos revelam seu mundo interior, proporcionando o aprender fazendo, entendido aqui através das ações específicas da criança. Por exemplo, brincar de polícia significa apropriar-se de certas características do ato da realidade e recriando o ambiente em que a criança está inserida.

Através do brincar, dos brinquedos e jogos, as crianças se envolvem em aprendizados importantes. Portanto, podemos dizer que as ações lúdicas proporcionam às crianças um mundo do tamanho do que elas entendem, em que vivenciam diversas situações, incluindo cozinhar, limpar a casa, cuidar de crianças etc. O brincar, os brinquedos e jogos permitem que as crianças conectem as coisas entre si e, ao conectá-las, constroem o conhecimento e o saber. Esse conhecimento e saber são adquiridos por meio da construção de relacionamentos, em vez da exposição a fatos e conceitos isolados, e é por meio de atividades divertidas que as crianças ganham, sendo que o brincar, os brinquedos e jogos são um dos meios para as crianças se expressarem e crescerem.

A criança está sempre brincando, mas esse comportamento depende do seu ambiente, independente do tempo, sexo, classe social e outros fatores.

Podemos argumentar que desde os primeiros anos da infância, há um processo criativo que se materializa principalmente em ações lúdicas. É por meio delas que as crianças reformulam criativamente, combinam fatos entre si e constroem novas realidades de acordo com seus gestos e necessidades. Toda a experiência acumulada da criança também aparece em suas ações lúdicas. Nelas se desenvolvem líderes, onde aprendem a obedecer e a respeitar regras e normas que existem socialmente e fazem parte de todo ser humano.

No brincar, nos brinquedos e jogos, existem um processo de comunicação,

compartilhamento, confronto e negociação, gerando momentos de desequilíbrio e equilíbrio que proporcionam novas conquistas individuais e coletivas. Então, descobrimos que o brincar, os brinquedos e jogos são fontes de alegria e, ao mesmo tempo, fontes de conhecimento e saber.

Por isso, acreditamos que as crianças constroem o seu conhecimento de mundo de forma divertida, utilizando os recursos da fantasia, simbólico, faz de conta e da imaginação para modificar a realidade.

A criança que brinca precisa ser respeitada porque seu mundo está mudando, oscilando eternamente entre a fantasia, o simbólico, faz de conta, imaginário e a realidade.

É por meio de atividades lúdicas que a criança se prepara para a vida, absorve a cultura do meio em que vive, integra-se a ela, adapta-se ao que o mundo lhe oferece, aprende a competir, coopera com seus pares e vive do seu jeito, ou seja, que tem sentido.

Em suma, além de proporcionar alegria e diversão, o brincar, os brinquedos e jogos também podem representar um desafio e estimular o pensamento reflexivo nas crianças. O objetivo deste trabalho é propor mudanças conceituais para a prática cotidiana das ações lúdicas com as crianças, lembrando que a doença, deficiência ou transtorno, isto é, as dificuldades, assim como a saúde existem na vida de todo ser humano, mas a nossa forma de agir diante disso é que faz total diferença. Maome apresenta algumas dificuldades que necessitam de atenção e cuidado, mas tenho a certeza de que, com a ajuda da sua mãe e dos profissionais, ele conseguirá passar por estas dificuldades de uma maneira satisfatória, sendo que o lúdico ajudará neste processo.

A infância, o brincar, os brinquedos e jogos foram vistos por muito tempo como algo sem importância, ou seja, a criança brincava por brincar, jogava por jogar, mas percebe-se que, ao longo dos séculos, estes posicionamentos foram sendo modificados. Por isso, a necessidade de pesquisas que versam sobre estes assuntos, melhor dizendo, prática e teoria, só a prática não é suficiente, assim como só a teoria, ambas precisam dialogar, a criança necessita disso.

Assim, as pesquisas podem descrever sobre a criança, o brincar, os brinquedos e jogos; o essencial é sempre observar a criança, o foco do pesquisador deve ser este, as ferramentas são elementos imprescindíveis ao analisar a criança, pois é por

meio do lúdico que o pesquisador conseguirá obter diversos dados. A criança é o ser mais ativo que conheço, ela pode apresentar certas dificuldades, assim como os adultos, mas as nossas ações diante das suas dificuldades são o que fazem a diferença para ela, família e para o mundo, as crianças necessitam de cuidado e atenção.

## REFERÊNCIAS

- AFONSO, S. **Uma criança surda é uma criança muda?**. Disponível em: <https://lifestyle.sapo.pt/saude/saude-e-medicina/artigos/uma-crianca-surda-e-uma-crianca-muda#:~:text=Mudez%20%C3%A9%20a%20aus%C3%Aancia%20total,terem%20ouvindo%20palavras%20e%20sons>. Acesso em: 23 jun. 2022.
- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **DSM-5: manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais** (A.V. Cordioli, C.T.B. da Silva, I.C. Passos, C. Kieling, M.T. Barcellos, trad.). Porto Alegre, RS: Artmed, 2014.
- BALEEIRO, M. C. Brincar: aquém e além do carretel. **Cogito**, Salvador, v. 8, p. 15-19, 2007. Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1519-94792007000100003&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-94792007000100003&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 02 jun. 2022.
- BANDURA, A. Entenda a teoria da aprendizagem social. **Revista Educação**, 2021. Disponível em: <https://revistaeducacao.com.br/2021/01/18/aprendizagem-social-al/>. Acesso em: 25 jun. 2022.
- BASSORA, J. B.; CAMPOS, C. J. G. Metodologia clínico-qualitativa na produção científica no campo da saúde e ciências humanas: uma revisão integrativa. **Revista Eletrônica de Enfermagem**, Goiânia, Goiás, Brasil, v. 12, n. 4, p. 753–60, 2010. DOI: 10.5216/ree.v12i4.5804. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/fen/article/view/5804>. Acesso em: 11 dez. 2021.
- BENJAMIN, W. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. 2.ed. São Paulo: 34, 2009.
- BROLESKI, M. L.; STEINLE, M. C. B.; SILVA, S. L. P. O. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. Londrina: S. A, 2015.
- BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, v. 24, n. 2, pp. 103-116, jul. 1998. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0102-25551998000200007>. Acesso em: 12 maio 2022.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 8.ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- CAVICCHIA, D. C. **O desenvolvimento da criança nos primeiros anos de vida**. Disponível em: <file:///D:/Downloads/PIAGET%20P%C3%81GINA%2003.pdf>. Acesso em: 04 jul. 2022.
- DERTKIGIL, M. S. J. et al. **Líquido amniótico, atividade física e imersão em água na gestação**. *Revista Brasileira de Saúde Materno Infantil*, 5, 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbsmi/a/q4FQfgpPVkDND9scwZdHZDQ/?lang=pt>. Acesso em: 24 agosto 2021.

FERNÁNDEZ, A. **A inteligência aprisionada**: abordagem psicopedagógica clínica da criança e sua família. Porto Alegre: Artmed, 1991.

FERNÁNDEZ, A. **A mulher escondida na professora**: uma leitura psicopedagógica do ser mulher, da corporalidade e da aprendizagem. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

FREUD, S. (1910 [1909]). **Cinco lições de psicanálise, Leonardo da Vinci e outros trabalhos**. Edição: Standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud, Vol. XI. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

GARCEZ, A.; DUARTE, R.; EISENBERG, Z. Produção e análise de vídeogravações em pesquisa qualitativa. **Educ. Pesqui**, São Paulo, v. 37, n. 2, mai./ago. 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1517-97022011000200003>. Acesso em: 12 dez. 2021.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6.ed. São Paulo: Atlas S.A, 2008.

KAMII, C.; DEVRIES, R. **Jogos em grupo na educação infantil**: implicações da teoria de Piaget. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991.

KEBACH, P. F. C. **Da ação à compreensão**: um passeio pela teoria de Piaget. Schème: **Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia** Genéticas, v. 8, n. 2 2016.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais infantis**: o jogo, a criança e a educação. 2.ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

KISHIMOTO, T. M.; SANTOS, M. W. **Jogos e brincadeiras**: tempos, espaços e diversidade. São Paulo: Cortez, 2016.

KLEIN, M. **Psicanálise da criança**. 3.ed. São Paulo: Mestre Jou, 1981.

KOSLOSKI, F. R. **“O menino esquecido?”**: um estudo sobre os processos de invisibilidade e silenciamento de um adolescente inserido nas políticas públicas. 2020. Dissertação (Mestrado em Ensino na Educação Básica) - Universidade Federal do Espírito Santo, São Mateus, 2020.

LACAN, J. **O seminário, livro 11**: os quatro conceitos fundamentais da psicanálise. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1964.

LACAN, J. **O seminário, livro 17**: o avesso da psicanálise. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1992.

LOOS-SANT'ANA, H.; GASPARIM, L. Investigando as interações em sala de aula: Wallon e as vinculações afetivas entre crianças de cinco anos. **Educ. rev.**, Belo Horizonte, v. 29, n. 3, p. 199-230, Set. 2013. Disponível em: [https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-46982013000300009](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-46982013000300009). Acesso em: 26 jun. 2022.

NASCIMENTO, G. S. et al. O serviço social na proteção social básica - SCFV Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos. **Revista Direito em Foco**, 2019. Disponível em: [https://portal.unisepe.com.br/unifia/wp-content/uploads/sites/10001/2019/09/003\\_O-SERVI%C3%87O-SOCIAL-NA-PROTE%C3%87%C3%83O-SOCIAL-B%C3%81SICA-.pdf](https://portal.unisepe.com.br/unifia/wp-content/uploads/sites/10001/2019/09/003_O-SERVI%C3%87O-SOCIAL-NA-PROTE%C3%87%C3%83O-SOCIAL-B%C3%81SICA-.pdf). Acesso em: 11 maio. 2022.

PAÍN, S. **Diagnóstico e tratamento dos problemas de aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 1985.

PALMEIRA, J. S. **Sete dias de brincadeiras: a criança e seu brincar na educação infantil**. Dissertação (Mestrado em Ensino na Educação Básica) - Universidade Federal do Espírito Santo, São Mateus, 2018.

PRETI, D. **Análise de textos orais**. São Paulo: Humanitas Publicações FFLCH/USP, 1999.

ROLIM, A. A. M.; GUERRA, S. S. F.; TASSIGNY, M. M. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Revista Humanidades**, Fortaleza, v. 23, n. 2, jul./dez. 2008.

ROSA, L. R. **Compreendendo a psicomotricidade e suas interfaces na educação infantil**. Disponível em: [https://eventos.ufu.br/sites/eventos.ufu.br/files/compreendendo a psicomotricidade e suas interfaces na educacao infantil.pdf](https://eventos.ufu.br/sites/eventos.ufu.br/files/compreendendo%20a%20psicomotricidade%20e%20suas%20interfaces%20na%20educacao%20infantil.pdf). Acesso em: 04 jul. 2022.

SANTOS, P. S. **As interações da criança surda no espaço da educação infantil**. Orientador: Eleny Brandão Cavalcante. 2020. Dissertação (Mestrado Acadêmico em Educação) – Universidade Federal do Oeste do Pará, Santarém, 2020.

SILVA, E. S.; SANTOS, S. A.; JESUS, V. M. **O desenvolvimento cognitivo infantil sob a ótica de Jean Piaget**. Disponível em: <https://portal.fslf.edu.br/wp-content/uploads/2016/12/tcc9-6.pdf>. Acesso em: 23 jun. 2022.

SILVA, S. A.; HERZBERG, E.; MATOS, L. A. L. Características da inserção da psicologia nas pesquisas clínico-qualitativas: uma revisão. **Bol. psicol**, São Paulo, v. 65, n. 142, pp. 97-111, jan. 2015. Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0006-59432015000100009&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0006-59432015000100009&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 22 dez. 2021.

TURATO, E. R. Introdução à metodologia da pesquisa clínico-qualitativa- definição e principais características. **Revista Portuguesa de Psicossomática**, Portugal, v. 2,

n. 1, pp. 93-108, jan./jun. 2000. Disponível em:  
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28720111>. Acesso em: 23 dez. 2021.

VAITSMAN, J.; LOBATO, L. V. C. Benefício de Prestação Continuada (BPC) para pessoas com deficiência: barreiras de acesso e lacunas intersetoriais. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 22, n. 11, pp. 3527-3536, nov. 2017. Disponível em:  
<https://doi.org/10.1590/1413-812320172211.20042017>. Acesso em: 11 maio. 2022.

VYGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. 4.ed. São Paulo: Ltda, 1991.

VYGOTSKY, L. S. **Educação- pensadores- história**. Recife: Massangana, 2010.

VYGOTSKY, L. S.; LURIA. A. R.; LEONTIEV. A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 11.ed. São Paulo: Ícone, 2010.

WINNICOTT, D. W. **O brincar & a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.



## APÊNDICES

### APÊNDICE A- TERMO DE CONSENTIMENTO



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO  
CENTRO UNIVERSITÁRIO NORTE DO ESPÍRITO SANTO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO NA EDUCAÇÃO BÁSICA

#### TERMO DE CONSENTIMENTO DE PARTICIPAÇÃO- PESQUISA

**Responsáveis:** Mestranda Olívia Biss Mathias  
Profa. Dra. Regina Célia Mendes Senatore

Este é um convite especial para você autorizar o seu filho (menor) a participar voluntariamente da pesquisa com a temática: O brincar, brincadeiras e jogos. Por favor, leia com atenção as informações abaixo antes de dar seu consentimento para o seu filho participar do estudo, qualquer dúvida pode ser esclarecida diretamente com a pesquisadora: Olívia Biss Mathias, Fone: 27 99600-3075

#### OBJETIVO E BENEFÍCIOS DO ESTUDO

Enquanto pesquisadora e psicóloga CRP: 16/6042 estudar o caso desta criança será extremamente importante, trará diversas contribuições, principalmente no meio acadêmico.

#### PROCEDIMENTOS

A pesquisa será realizada pelo período mínimo de três (03) meses, atendimento uma (01) vez por semana, com duração de aproximadamente 30 minutos, a pesquisadora utilizará alguns materiais essenciais para a realização do estudo, isto é, brinquedos, brincadeiras e jogos, sendo que todas as sessões serão filmadas com o consentimento da responsável pela criança.

#### DESPESAS

A Clínica Psicológica localizada na Rua Henrique Alves Paixão, nº 405, Bairro: Centro-Sooetama/ES onde acontecerá os encontros é particular, entretanto como se trata de uma pesquisa para a elaboração da dissertação de mestrado, ambos estão INSENTOS de qualquer custo.

#### PARTICIPAÇÃO VOLUNTÁRIA

A participação do menor na pesquisa é voluntária, tendo plena e total liberdade para poder desistir a qualquer momento, sendo que tal ação não acarretará nenhum prejuízo.

#### GARANTIA DE SIGILO E PRIVACIDADE

Centro Universitário Norte do Espírito Santo  
Rodovia BR 101 Norte, Km 60, Bairro Litorâneo | São Mateus - ES | CEP: 29932-540  
Tel.: (27) 33 12-1510  
Site Eletrônico: <http://www.CEUNES.ufes.br>



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO**  
**CENTRO UNIVERSITÁRIO NORTE DO ESPÍRITO SANTO**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

As informações relacionadas ao estudo são confidenciais e qualquer informação divulgada em relatório ou publicação será feita sob forma codificada, para que a confidencialidade seja mantida, assim sendo a pesquisadora utilizará nome fictício.

Enquanto Pesquisadora e Psicóloga o art.16 do Código de Ética Profissional do Psicólogo, Conselho Federal de Psicologia (CFP) apresenta algumas alíneas em realização a pesquisa:

- a) Avaliará os riscos envolvidos, tanto pelos procedimentos, como pela divulgação dos resultados, com o objetivo de proteger as pessoas, grupos, organizações e comunidades envolvidas; b) Garantirá o caráter voluntário da participação dos envolvidos, mediante consentimento livre e esclarecido, salvo nas situações previstas em legislação específica e respeitando os princípios deste Código; c) Garantirá o anonimato das pessoas, grupos ou organizações, salvo interesse manifesto destes; d) Garantirá o acesso das pessoas, grupos ou organizações aos resultados das pesquisas ou estudos, após seu encerramento, sempre que assim o desejarem (CFP, 2005, p.14).

Diante do exposto acima eu, [REDACTED] declaro que fui esclarecida sobre os objetivos, procedimentos e benefícios do presente estudo, sendo a responsável pelo menor, autorizo o meu filho participar por livre e espontânea vontade do estudo em questão. Foi-me assegurado o direito, caso sentir necessidade a qualquer momento de não deixar o meu filho participar, sem prejuízos. Declaro que não possuo vínculo familiar, educacional ou afetivo com a pesquisadora envolvida nesse projeto, ou seja, a pesquisadora não pode prejudicar o meu filho em nenhuma área, dessa forma não me sinto pressionada a autorizar o meu filho para participar dessa pesquisa.

Sooretama, 08 de março de 2021.

[REDACTED]

Responsável RG [REDACTED]

*Alvine Pinheiro*

Pesquisadora RG 3.340.443

**APÊNDICE B- LAUDO DE AUTISMO****Rede Cuidar Região Central**

Unidade de Cuidado Integral à Saúde

PREFEITURA MUNICIPAL DE ESPERANÇA  
CIM POLIHORTE

04/05/2021

PACIENTE, 05 ANOS, HISTÓRIA DE ATRASO NA FALA, IRRITABILIDADE, DIFICULDADE DE COMUNICAÇÃO E DE INTERAÇÃO SOCIAL E ESTEREOTÍPIAS.  
ESTÁ EM USO DE RISPERIDONA PARA CONTROLE DOS SINTOMAS.  
AGUARDA LIBERAÇÃO DE FONOAUDIÓLOGO PELA PREFEITURA. MÃE CIENTE DA IMPORTÂNCIA DE REALIZAÇÃO DE TERAPIA APLICADA A COMPORTAMENTO (ABA), PORÉM A MESMA NÃO DISPONÍVEL NO SUS.

CID: F84.0

\*Este serviço foi realizado pelo Sistema Único de Saúde - SUS e pago com recursos públicos provenientes de seus impostos e contribuições sociais\*.

## APÊNDICE C- LAUDO INICIAL DE SURDEZ

### LAUDO MEDICO

Pac. [REDACTED] anos, com historia de prematuridade, apresenta atraso de fala, diagnostico neurologico de hiperatividade e altismo em uso de respiridona.

A audiometria condicionada apresentou respostas inconsistentes em sons de alta intensidade.

Paciente com diagnostico inicial de surdo-mudez, em acompanhamento fonoaudiologico, necessitando de acompanhamento especializado e exames complementares ( Acompanhamento com Otorrinolaringologista e Fonoaudiologo ). Necessita, tambem de submeter-se a audiometria de tronco cerebral ( BERA ), com maximo de urgencia possivel.

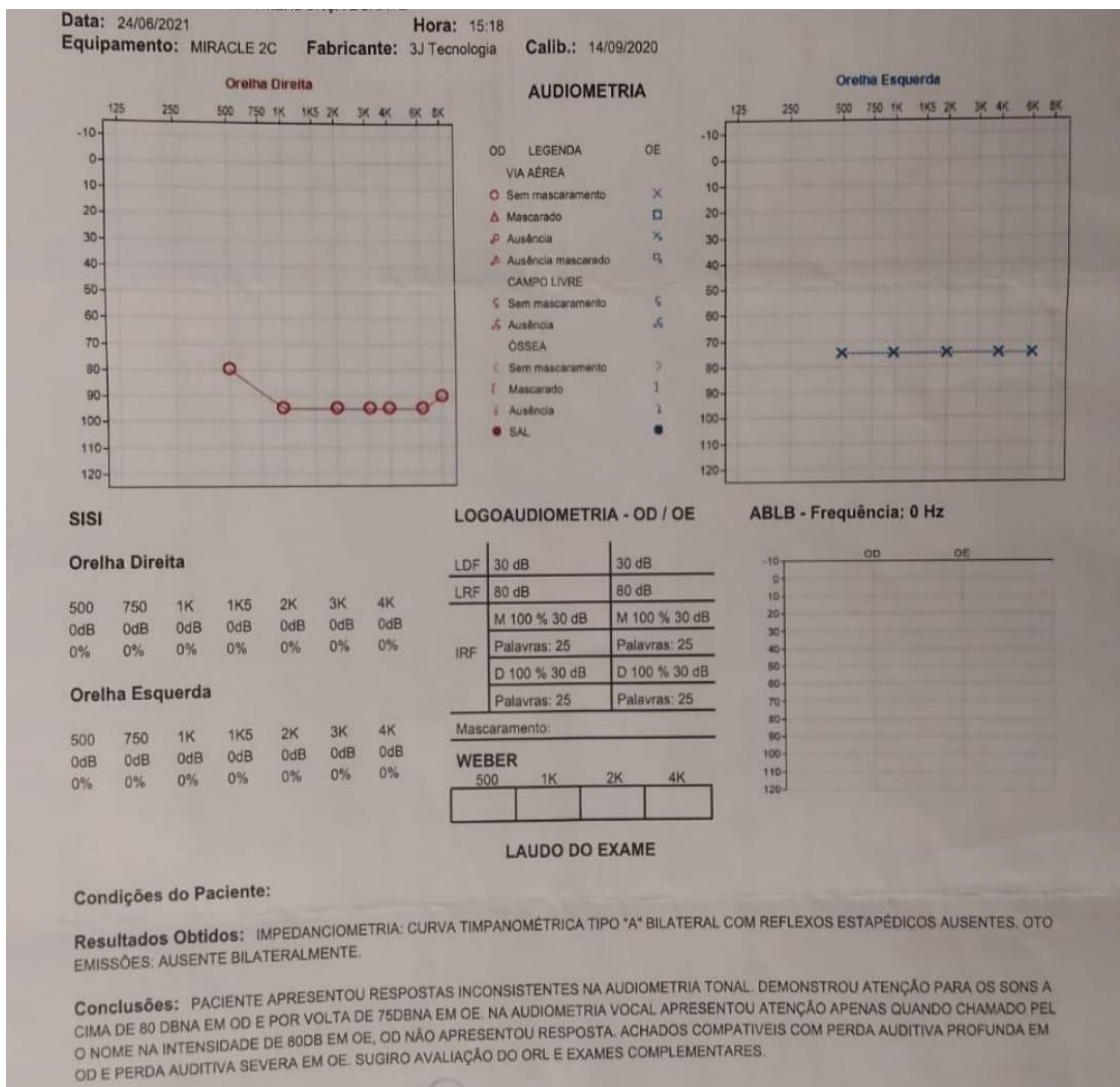
CID H-91

Linhares, 29 de novembro de 2021

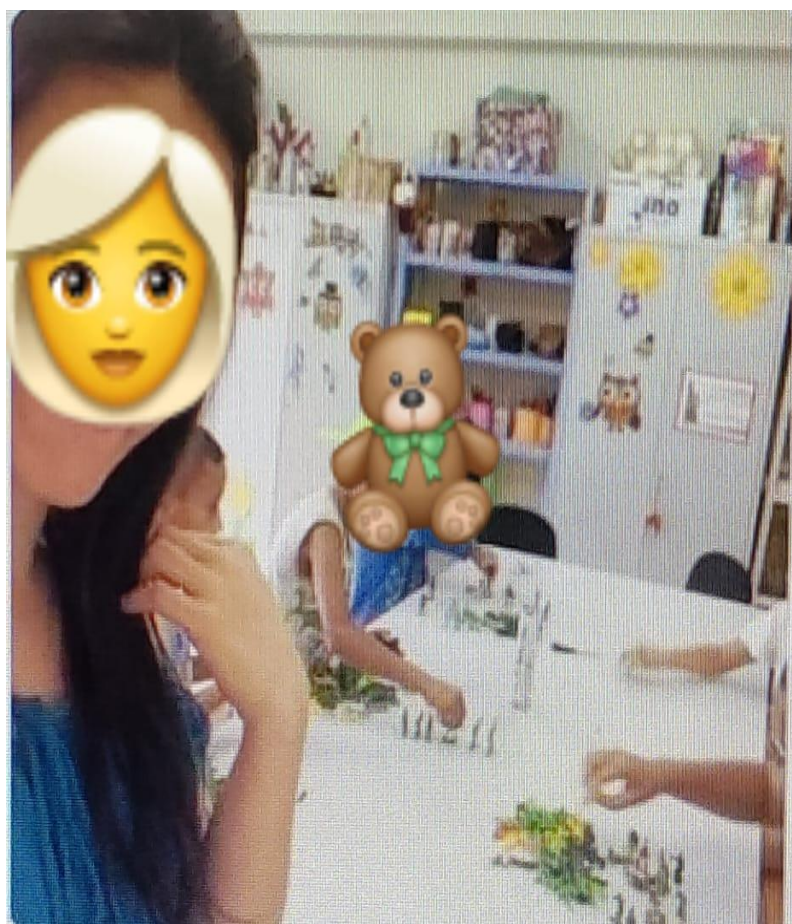
\_\_\_\_\_  
T /

**APÊNDICE D- MAOME NA ESCOLA COM AS OUTRAS CRIANÇAS**

## APÊNDICE E- CONSULTA E EXAME COM A FONOAUDIÓLOGA



**APÊNDICE F- O BRINCAR, OS BRINQUEDOS E JOGOS COM MAOME E  
OUTRAS CRIANÇAS NO SCFV**



**APÊNDICE G- PRESENTE ENTREGUE A MAOME O ESCUDO E A ESPADA**