



A BRINCADEIRA: A CRIANÇA EM DESENVOLVIMENTO

Ma. Camile de Araujo Aguiar ¹(PPGE/UFMT/GEPOL) – camilearaujo2009@gmail.com
Mestranda Eva Laura F. de Carvalho ²(PPGE/UFMT/IE/GEPOL) – evalaurasfortes@outlook.com
Mestranda Leilane dos Santos Rohleder ³(PPGE/UFMT/IE/GEPOL) – leilanesme@gmail.com
Esp. Albene Cesar de Arruda ⁴(SME) – albenearruda@gmail.com
GT 1: CULTURAS ESCOLARES E LINGUAGENS

Resumo:

O presente artigo surge a partir das leituras e estudos do grupo de Estudos e Pesquisa sobre Corporeidade e Ludicidade da UFMT. Apresentaremos algumas considerações sobre a leitura e discussão do livro: "A brincadeira: a criança em desenvolvimento" de Catherine Garvey. A obra procura compreender a brincadeira e seu significado para a criança em desenvolvimento. A autora investiga em seus estudos sobre o brincar direcionamentos em que as crianças experimentam ações e papéis sociais que precisam dominar. A autora discute também assuntos importantes para as crianças conforme adquirem estilos de brincar ao se relacionar com seus pares utilizando a comunicação formal escolar.

Palavras-chave: Criança. Brincadeira. Desenvolvimento.

1 Introdução

Catherine Garvey nasceu em 1930 (89 anos) é professora de psicologia na Universidade do Maine, em Orono. Ela já foi cientista sênior de pesquisa e professora da Universidade Johns Hopkins, em Baltimore. A obra faz parte da coleção “Clássicos do Jogo” e é considerada importante para a discussão desse tema. A autora recorre aos conceitos de Kal Gross (1898) e Herbert Spencer (1897) que para seduzir o leitor, organiza o livro em dez capítulos no qual o foco é a brincadeira.

Um tema muito discutido por professores, cientistas, pais, comunidade e as crianças que vivenciam experiências únicas e as novas descobertas. No capítulo um as discussões envolvem o conceito da brincadeira. No capítulo dois e três se destina a

¹ Mestra em Educação Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal do Mato Grosso. Linha de Pesquisa Educação em Ciências e Educação Matemática. Membro do Grupo de Estudos e Pesquisa sobre Corporeidade e Ludicidade. Professora da Secretaria Municipal de Educação de Cuiabá, Especialista em Educação Infantil —UFMT/IE/GEPOL/SME.

² Mestranda do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal do Mato Grosso. Linha de Pesquisa Cultura Escolares e Linguagens. Membro do Grupo de Estudos e Pesquisa sobre Corporeidade e Ludicidade—UFMT/IE/GEPOL.

³ Mestranda do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal do Mato Grosso. Linha de Pesquisa Cultura Escolares e Linguagens. Membro do Grupo de Estudos e Pesquisa sobre Corporeidade e Ludicidade. Professora da Secretaria Municipal de Educação de Cuiabá, Especialista em Educação Infantil e Educação Especial—UFMT/IE/GEPOL/SME.

⁴ Especialista em Educação Especial na Perspectiva da Inclusão da Faculdade de Cuiabá/ FAUC. Professora da Secretaria Municipal de Educação de Cuiabá/SME.

história natural de sorriso, como uma forma de expressar alegria ao brincar e trata o movimento como recurso dessa brincadeira.

No capítulo quatro e cinco e seis, apontam os objetos como um elo interação social entre a criança e o ambiente, favorecendo as linguagens corporais, plásticas e verbais. No capítulo sete e oito se dedica a brincadeira com regra como, um recurso do jogador, sobretudo, como canais de ritualização vinculado a toda expressão da criança. O capítulo nove e dez traz a discussão do brincar como garantia de sobrevivência da espécie humana e como condutor que estabelece relações com a comunicação e os papéis das tramas dramáticas.

Assim, o brincar envolve um relacionamento mútuo e vem como uma das discussões principais que envolvem o mundo da criança, a convivência com seus pares, compartilhando, confrontando com o novo e se apropriando das linguagens nos ambientes escolares.

2 Brincar: expressão da linguagem infantil

O brincar para criança é um modo de apresentar a natureza sistematizada por meio de regras, um produto e o resquício da herança biológica do ser humano de sua capacidade de criar cultura. E também um período da expansão dramática do autoconhecimento, do mundo físico, social e dos sistemas de comunicação dessas formas de vida do indivíduo ou de um grupo.

Para Karl Groos (1898) a brincadeira é uma expressão fundamental da pessoa humana e também dos animais. Rivière (1996) vê a brincadeira como uma atividade autotélica. Jean Château (1987) postula que a brincadeira representa para criança o que o trabalho significa para o adulto.

Herbert Spencer (1897) estudou que o brincar envolve um grande gasto de energia popular em galopar, saltar, dar cambalhotas. Há uma hipótese que essa energia acumulada precisa ser descarregada e liberada por meio de exercícios. Desse modo, há várias formas de brincar, várias abordagens de estudos, vários linhas de trabalho de pesquisa relacionados as causas do ato de brincar. Assim, a autora destaca no livro os vários aspectos do brincar das crianças pequenas.

A maior parte dos estudos sobre a brincadeira conceituam da seguinte forma:

- A brincadeira não tem metas intrínsecas, suas motivações são extrínsecas ela é inerente improdutiva em termos utilitários;
- A brincadeira é espontânea e voluntária;
- A brincadeira envolve ativamente o brincante;
- A brincadeira se relaciona com aquilo que não é brincadeira.

Essas observações apontam que a brincadeira envolve a criatividade, solução de problemas, aprendizagem linguística, o desenvolvimento do papel social e o número de outros fenômenos sociais e cognitivos. Então, definir o brincar como conjunto de ações específicas com saltar atirar pedra ficou obsoleto no decorrer da última década.

Garvey (2015) relata os estudos de Peter Reynolds realizados com macacos *rhesus* definiu que o comportamento desses primatas se organiza em padrões complexos denominando "sistema afetivo-comportamentais", com objetivos característicos, orientações emocionais e resultados típicos como acasalamento.

A autora então conclui que toda brincadeira exige que os brincantes compreendam que o que é feito não é o que parece ser, é uma atividade não literal e permite que a brincadeira seja protegida e suas consequências, com efeito, permite que a brincadeira seja uma brincadeira.

A brincadeira para os adultos muitas vezes parece bastante complexa, geralmente aquilo que o adulto dizem ser brincadeira já foi institucionalizado com rigorosidade para que aconteça. A autora também pontua no livro que não investiga as formas de brincar da infância à adolescência, mas alguns aspectos de se brincar.

Jean Piaget (1973) dividir a brincadeira em três tipos:

1. A brincadeira sensório-motora que vai desde o nascimento até o segundo ano de vida. É quando a criança adquire controle dos movimentos, aprende a coordenar os gestos, sua percepção e os seus efeitos. Geralmente nesse estágio a criança brinca com a repetição de movimentos, adquirir o controle, experimento o mundo por meio do tato visão e audição.

2. Envolve após os dois anos de idade até mais ou menos aos seis anos, a criança tem a capacidade de codificar os símbolos, algumas imagens de eventos que consegue lembrar por meio da imaginação, amontoa objetos em sacolas.

3. São os jogos de regras os escolares, nessa idade as crianças iniciam a compreensão dos conceitos sociais de cooperação, competição, é capaz de pensar trabalhar mais objetivamente a brincadeira, ela reflete a mudança e os jogos

estruturados por regras ficam mais atrativos, ela se envolve em atividades de grupos ou equipes.

Porém, o trabalho realizado com o livro é diferente da formulação que ele postula. A autora examinará os tipos específicos do comportamento da brincadeira e vai relacionar com duas linhas de desenvolvimento, no segundo as abordagens em relação a brincadeira e várias mudanças importantes do desenvolvimento cognitivo enfatizando a natureza social da brincadeira desde seu começo: brincar com os outros é a maneira primária de brincar sozinho, e ter fantasias privadas são maneiras secundárias e derivadas do brincar.

Assim os exemplos de brincadeiras que se apresenta na obra são resultados de um estudo de observação de duplas de crianças em um único ambiente. Nesse estudo foi observado o comportamento instantâneo das crianças com menor coação possível em um mesmo ambiente para todas.

Objetivo era analisar detalhes das atividades das crianças naquilo que era pelo menos potencialmente uma situação social. Foi realizada as seguintes perguntas: até que ponto as crianças interagem com seus pares na ausência de adulto? Como é que uma criança se comunica com outra criança da mesma idade-isto é como é construída a sua conversação? Se ocupar se envolve uma brincadeira social, como exatamente ela é conduzida? Essas perguntas foram formuladas a partir do egocentrismo inicial da criança pré-escolar em seu pensamento e sua vida social.

Os participantes da pesquisa foram 5 jardins em infâncias particulares de uma população de classe média de uma cidade do Leste americano, onde foram selecionados conjuntos de três crianças, cada conjunto tinha praticamente a mesma idade e vinham de lares de língua inglesa.

A partir das sessões de gravações ela classificou quatro situações possíveis que resultam das distinções da brincadeira ou não brincadeira, social e não social quer dizer que a criança pode estar brincando ou não e ela poderia estar fazendo nada ou fazendo aquilo que poderia me chamar de resolução de problemas ou envolvendo uma conversa que não era brincadeira nem direcionada para solução de problema ou dificuldade imediata.

3 Sorrir: manifestação das brincadeiras prazerosas

O sorriso é a forma de expressar a alegria ao brincar ele pode ser observado descrito confiantemente identificado, provocado e seus antecedentes imediatos podem ser manipulados. Assim sim o sorrir reflete uma das características mais importantes do brincar.

O sorriso do bebê recém-nascido ocorre durante o sono (reflexo). Depois de um mês o sorriso fica mais consistente como expressão facial mais prazerosa por meio de umas canções ou até Palmas. Com o bebê mais velho acontece sorriso exógeno e ele começa a participar ativamente criando situações que levam a esse sorriso. Ele é capaz de participar como protagonista na produção de humor. Nessa fase o bebê é atraído para situações que ele não compreende muito bem, se ele interpretar que não há risco ameaçador ele irá sorrir.

Cada vez que vai amadurecendo, torna cada vez mais ativo da produção e desse controle que geram a diversão. O sorriso passa de ser apenas uma careta tímida para um sorriso largo com gargalhadas.

A autora em seu texto expõe os estudos de Florence Justin em 1932 que tentou descobrir as causas imediatas do sorriso das crianças realizou vários estudos experimentos com crianças 3, 4, 5 e 6 anos e eram bem criativas uma delas ela disse as crianças queria botar um ovo para ferver em uma panela cheia de água e marcar o tempo com relógio de pulso, em seguida ela deixou o relógio na água quente e consultou o ovo. Em outra sessão em outra sessão ela realizou uma contação de história com as crianças pegou uma pequena cadeira e fez a menção de sentar e sentou fora da cadeira e caiu com estrondo no chão.

Ela usou a teoria de superioridade-degradação, é a teoria da surpresa, apresentou três baldes cobertos e então a criança colocaria a mão por uma brecha e encontrava um balde com água, outro com areia e no próximo terceiro nada.

Para testar a atenção ela andava sobre uma linha estreita carregando uma sombrinha, uma batata em uma colher, o sorriso social provocado pelo próprio sorriso, o riso psicólogo, convidando a reação de sorrir por parte da criança. Comprovou que todas essas condições provocaram sorrisos na criança, 40% a 95% das crianças de cada grupo sorriu em uma das situações, as mais velhas vinham por mais tempo.

Ela também observou os risos amarelos que pareciam ser funções sociais, como atrair a atenção do parceiro ou encorajar participar de uma atividade ou até mesmo algo engraçado que a criança havia feito.

Outra forma de sorriso era gargalhada, no momento que era arrancado das mãos um parceiro um objeto era acompanhado de um sorriso exagerado.

O sorriso é universal na nossa espécie e foi chamado de *homo-ludens* (Huizinga, 1990) que desempenha um papel essencial na evolução da espécie. Dessa forma o sorriso é um processo de tensão e relaxamento.

Os pesquisadores também observaram que embora o sorriso pudesse ser provocado, os bebês no laboratório, isso não acontecia. Quando os pais fazem cócegas nos bebês, eles riam, e quando os pesquisadores faziam cócegas nos bebês, não riam. Assim, esse sorriso foi chamado de sorriso de reconhecimento. Na chegada da mãe o riso significa que ele me reconhece e entra no sistema de interação social em que o comportamento de cada participante é influenciado pelo outro. Sorrir e rir tem não só funções avaliativas específicas, mas também iniciativas importantes para manter intercâmbios comunicativos prematuros.

No Jardim de infância uma criança é capaz de expressar diferentes tipos fenômenos divertidos e prazerosos. Elas expressam uma variedade de reações sorrisos, risos e risadinhas nervosas o que é refletida dos eventos de diversão qualitativos e quantitativos.

Garvey (2015) em seus estudos, anuncia que Laurence Sherman denominou esse fenômeno de "alegria grupal", a erupção espontânea de alegria entre crianças. Ela se manifesta de maneira súbita com gritos, risadinha e muita vez envolve saltos com palmas. Durante 2 anos, observou 596 sessões de atividades direcionadas com duração de 20 minutos cada com um grupo de jardim de infância de idade com os pequenos 3 e 4 médios 5 e 6 e grandes 7 e 9 anos .as sessões serão realizadas com idades de três, quatro e cinco anos e foram observadas e 633 explosões de alegrias grupais.

Observou uma variedade de situações em que aconteceu essas explosões, como nas atividades de dançar quando a criança trocava o nome do ursinho "Ted dog" em vez de "Ted Bier" ou quando falavam palavras feias ou havia transgressão de regras, a falta de sorte da criança como tropeçar em uma caixa de leite. Esses episódios duravam aproximadamente 9 segundos e acontecia com mais frequência com os grupos maiores.

Todas as faixas etárias participavam dessas explosões e os professores atuavam para suprimir as explosões de alegria quando essas ocorriam durante uma atividade escolar e particularmente quando ela se espalhava por todo o grupo.

A descrição da risada, da alegria é direcionada com desenvolvimento da brincadeira. Conforme a criança cresce, o riso, se torna mais complexa, mais variada e

intelectual. O riso é o sinal da alegria e o comportamento na brincadeira transparece uma condição de bem-estar.

A criança doente, cansada, confusa ou com medo não ri ou brinca. Sorrir e brincar encontra sob a influência de fatores sociais e ambientais desde seu início. Nem todas as manifestações de brincadeiras se caracterizam por risos ou risadinhas e um sorriso não é um indicador confiável de uma orientação lúdica.

4 O brincar e o brinquedo: canal de interação social

A brincadeira com movimento tem como recurso correr, saltar, pular corda, gritar, é cheio de alegria, é livre e expressa um sentimento de bem-estar. As sensações e os movimentos são duas sensações de diversões os bebês e os primeiros recursos para o brincar.

Piaget (1973) em seus estudos aponta a descoberta do movimento voluntário e solitário de um bebê, como o de virar a cabeça para trás. Um dos primeiros brinquedos do bebê é essa interação com seus pais, é aquilo que Daniel Stern (1985) descreve como "pura interação" os pais tentam manter um nível de atenção estimulação com bebê por meio de expressões faciais movimento e sons, incluindo o contato físico que pode variar a frequência rapidez intensidade produzindo sensações variadas.

Esse processo interativo da brincadeira precisa ter a atenção de adultos cooperativos e sensíveis, que assumem um papel ativo em atividades lúdicas. A autora pontua que essa brincadeira social, se inicia no Jardim de infância, começa com as crianças de mais ou menos 3 anos e até as mais jovens usando as repetições de movimentos, os padrões e imitando uns aos outros.

O brincar é uma característica, realizada tanto pelos seres humanos como por animais (etólogos). Garvey (2015) ao abordar Irenäus Eibl-Eibesfeldt (1989), escreveu que a brincadeira é um diálogo com o ambiente e que não é exatamente um diálogo, mas existe um roteiro. Como saber se as formigas brincam, se elas não demonstram nenhum tipo de brincadeira, quanto mais flexível for o animal mais probabilidade terá de brincar.

A espécie humana também precisa aprender a brincar com seus pares e as primeiras brincadeiras acontecem com seus familiares pai e mãe e depois acontece dentro das creches. Garvey (2015) refere a Wanda Bronson que em seus estudos desenvolvidos, aponta que os bebês iniciam esses encontros interativos entre 10 meses e

2 anos ela acompanhou essas crianças por um longo período e concluiu pouca interação e um interesse muito grande por objetos.

Conforme as crianças compreendem, entendem essa comunicação, se desenvolve as habilidades e a brincadeira fica mais turbulenta. Inclui a esse fenômeno as expressões faciais, vocalizações, posturas, comportamento agressivo, outros gestos sociais como dar e mostrar o uso de brinquedos e equipamentos. Esse tipo de brincadeira denominado turbulento é composto pela corrida, pular num pé só, saltar, cair, perseguir, fugir, lutar, golpear, fazer caretas assinalado pelo brincar, pelo riso, pela cara brincalhona, embora os gestos pareçam potencialmente violentos, porém não tem esse valor comunicativo.

Envolve muito mais barulho, gritos, contatos físicos tais como os lutar, cair junto no chão, o pátio é a área preferida nesses grupos maiores. As meninas têm que ficar numa área mais restrita ou ficam mais perto dos funcionários do recreio. Nessas brincadeiras, os grupos são distintos as meninas são atraídas para brincadeiras sedentárias e os meninos correm mais de um lado para o outro. Os jovens passam mais tempo observando as brincadeiras turbulentas. Assim, a interpretação das brincadeiras turbulenta envolve relações sociais e é totalmente diferente dos atos intencionais de agressão.

Sobre a brincadeira com os objetos/brinquedos, a autora enfatiza que são eles entre a criança e o ambiente para que ela possa expressar seus sentimentos, um canal de interação social. O tema brinquedo muitas vezes atribuído a coisas que os adultos selecionam, escolhem e pensam especificamente para envolver a criança. Os objetos servem como um elo entre a criança e o ambiente para que possa expressar e representar seus sentimentos e interesses é um canal de interação social entre o adulto e as crianças.

Os objetos que envolvem as brincadeiras e existe uma tensão de coordenação adequada, a observação de olhar, segurar a capacidade de desempenhar diferentes ações, proporciona construir uma base de controle cada vez mais voluntário do próprio corpo físico. Jerome Bruner (2001), descreve que essa experiência da ação do objeto como “modo representativo” (*enactivemode*) a criança consegue estabelecer um padrão de distinção dessa ação repetitiva onde os objetos em que ela está conectada. A medida que a criança aprende a associação desses rótulos arbitrários e convencionais da linguagem com suas próprias experiências, ela passa do modo simbólico da representação e é capaz de simbolizar o objeto ou evento com uma palavra e ganha outro meio de armazenar e resgatar aspectos de sua experiência passada.

A brincadeira é considerada na obra de Garvey (2015) como uma linguagem que conduz recursos e fenômenos da fala e da expressão não verbal utilizado no brincar. Em sua obra cita um dos mais populares poetas infantis da língua russa, Kornei Chukovsky, aponta um momento criativo da criança (verbal), ao contrário do adulto já tem toda uma estrutura social adequada dessa linguagem e o significado dessa comunicação. A criança não era desprovida dessas convenções, ela pode estar brincando com bloco e dizer “Eu estou blocando” e simplesmente conjugar o verbo “bloco” (criar um substantivo de verbos).

O que nós sabemos sobre a brincadeira verbal é aquela realizada com articulação e a produção de som.

Com os bebês o balbucio a partir de 6 a 10 meses, a criança começa a produzir diferenciados sons e mais tarde dá um lugar as unidades do sistema fonológico representadas pelas palavras o nosso sistema de linguagem de comunicação.

Com os bebês, por exemplo há uma repetição sonora de uma consoante e uma vogal (da dada) a partir dos 10 meses a um ano, o bebê consegue produzir e controlar esses barulhos vocais e inicia a falar, então é possível identificar o episódio das brincadeiras verbais com som. Essas vocalizações passam a ser cantaroladas e acompanhadas por berros, risos e muitas vezes com melodia lúdica e o significado das palavras fica em segundo plano e até mesmo nem existe só o ritmo são desfrutados nessa atividade o que acompanha a brincadeira.

Entre 2 e 3 anos há um grande avanço nesses barulhos eles vem identificados com eventos de ações e emoções, os barulhos podem ser significados daquilo que está ocorrendo com seu parceiro na brincadeira e são constituídos por fonemas.

As crianças também podem usar sons onomatopaicos (campainha, carro, telefone). A criança utiliza desse cântico de sons para brincar eles não são caracterizados como elementos linguísticos convencionais, mas sim, um exemplo de uma transição entre brincar com barulhos e sons e brincar com características do sistema linguístico. A brincadeira com sons e barulhos é muito importante nesse momento.

No período de dois a três anos são rápidas essas realizações linguísticas principalmente quando a criança está sozinha. Ela consegue construir frases, exercita-se o intercâmbio conversacional muitas vezes perguntando e respondendo sua própria pergunta parabenizando se o advertindo-se fazendo lista de coisas.

A autora distingue três tipos de brincadeiras social com a linguagem primária brincar com palavras espontaneamente, brincar com fantasias e coisas sem sentido e

brincar com atos de fala e convenções discursivas. As rimas espontâneas e brincadeiras com palavras são as brincadeiras de palavras espontâneas que surgiram a partir das interações em progresso em situações de conversas mutuas, o tipo de brincadeira com as palavras é a rima, a predileção das crianças por ritmo, rima e aliteração é bastante conhecida.

Nas brincadeiras com fantasias e tolices podem acontecer conversas de rimas ou sem rimas, histórias todas contadas como a dimensão de distorção do significado como recurso para brincadeira como exemplo "Mamãe, mamãe! Tem um novas amigas chamadas "Sol" e "Tá".

Conversar é uma atividade cooperativa que direciona as transações sociais. A partir do momento que ela consegue conversar, se comunica adquirir essas premissas expectativas e regras de procedimento.

A medida que as pessoas se comunicam uma com as outras, os fatos, ou revelam emoções, elas desempenham atos sociais significativos. Na dimensão que uso da linguagem se baseia nas estruturas silábicas, mais sofisticadas do ato da fala, nas conversações convencionais, podemos ser capazes de identificar exemplos de brincadeiras infantis com os recursos da linguagem e da comunicação.

Garvey (2015) salienta em sua obra quatro tendências do desenvolvimento humano em relação ao brincar: O primeiro é o processo de maturação biológica de habilidades e competências, a segunda cada aspecto da brincadeira a medida que se envolve se torna-se mais elaborado e se combinam eventos mais complexos e mais recursos são usados simultaneamente, como pular a corda, que geralmente combina com a brincadeira de movimento e a brincadeira de linguagem, o terceiro conforme a brincadeira se desenvolve suas formas passa a ser menos determinadas pelas influências materiais na situação mediada e fica cada vez mais sobre o controle do plano das ideias e a última tendência sobre o desenvolvimento da brincadeira com os objetos a medida que o mundo a criança se expande para incluir mais pessoas, situações e atividades, novas experiências tem de ser incorporadas na brincadeira.

As características do mundo social são apreendidas e transmitidas sobre a maneira como os objetos são usados, as ações e as pessoas estão relacionadas nesse mundo fornecendo o recurso principal do faz conta ou do imaginário. É uma brincadeira que envolve personagens, enredos e tramas, são brincadeiras dramáticas ou temáticas, como brincar de casinha, polícia e ladrão, de mercado.

Conforme a autora "fazer de conta tem que ser marcado de forma redundante eu ensinar são especialmente claros nos momentos de transição para o novo estado ou de volta ao estado normal". O faz de conta pode distinguir realmente entre a situação como ela realmente é e como é quando elas se transformam.

Uma brincadeira de faz de conta importa ações e atitudes representadas apropriadas aos papéis da criança que planejam as falas e fornecem o que o outro irá fazer. (Ex: O bebê não se comportou bem). O outro exemplo de faz de conta é a chamada telefônica que é um desempenho solitário (aspirina para o ursinho) a criança fala com um amigo imaginário e a realização da conversa e pausas são realmente na situação real.

O espaço pode estar cheio de animais, pessoas e seres imaginários, assim as crianças podem adotar várias identidades, relacionar indivíduos, assumir vários papéis, um peixe pode nadar e a cobra deslizar e não morder.

5 Regras e Rituais: elementos que organizam as brincadeiras

Considerada como recurso do jogador a regra na brincadeira é vista por Garvey (2015) como um suporte que auxilia na organização dos grupos brincantes. Com por exemplo nas brincadeiras em que há trocas de papéis (preparar o jantar para a filhinha ou ir as compras no mercado). Esses Jogos são atividades lúdicas institucionalizadas com regras explícitas que podem ser ensinados e aprendidos e é influenciado com conjunto particular de regras com sanções específicas e com objetivo social.

A criança precisa de uma ajuda para aprender a participar de um jogo e descobrir os prazeres nessas atividades estruturadas por regras, o adulto apoia observa controla esses eventos. A brincadeira com regras nos dois sentidos do termo, aparece prematuramente e se torna cada vez mais complexa conforme a criança for crescendo. Tanto a sociedade como as pessoas são moldadas com regras.

Outro elemento que se destaca nas brincadeiras infantis são os seus rituais brincantes. Os rituais são características importantes para brincadeira espontânea. São baseadas com qualquer recurso do movimento da brincadeira com objeto linguagem, convenções sociais.

Os rituais são distintos de outras atividades por seu estilo de produção e característica, ele pode começar e ser corrigido, a criança pode dizer o que fazer momentaneamente, rompendo o ritmo e a forma estrutural. No ritual a criança controla

precisamente o comportamento da outra e ela que faz essa regulamentação, se é satisfatória ou não, conduz uma forma de continuar o domínio e o controle das ações e ações do parceiro na brincadeira.

Nos rituais os participantes estabelecem para manter os padrões de intercâmbio. Os rituais são geralmente baseados em um comportamento que pode ser desempenhado sempre, se for uma brincadeira como abrir uma porta e fechar dá uma olhada para fora eles são claramente caracterizados como não literais por sua repetição e sua execução rítmica extremamente controlada.

A brincadeira como garantia de sobrevivência humana é tratada nesta obra como algo específico que surge espontaneamente nos filhotes de mamíferos.

Nos indivíduos jovens a brincadeira é solitária. A diferença entre a brincadeira humana e a brincadeira animal é a complexidade das atividades e tarefas relacionada ao aprendizado que deve ser realizada. Durante a infância humana há um período prolongado de imaturidade e da independência, neste período as crianças adquirem habilidades e estabelecem as bases para um aprendizado futuro. Em muitas famílias a criança descobre que o pai é um companheiro das brincadeiras muito mais excitantes e a mãe é a escolha de brincadeiras mais tranquilas com brinquedos sugestivos para brincar. Na brincadeira com os irmãos mais velhos geralmente, ele dirige a ação e fornecia o diálogo necessário para recrutar a criança para brincadeira, organizava o cenário as identidades, anunciavam o início e o começo do plano, as crianças pequenas imitavam as ações do irmão mais velho. A criança que tem um contato maior e variadas relações de companheiros e brinquedos, adquirir repertório mais flexível envolvendo diversos estilos de brincar, podendo até ter a vantagem sobre as outras que tiveram poucas oportunidades.

As experiências das crianças com o mundo real oferecem os recursos para brincadeiras, essas relações estabelecidas com meio, a comunicação dos papéis sociais, as tramas dramáticas, desafios e limites, oportunizam a criança a explorar na brincadeira de maneira mais direta. A influência da família e da cultura se relaciona também pelo repertório que a criança terá ao brincar. Essas relações entre a brincadeira no real são selecionadas três tipos, a primeira é relação do gênero da brincadeira, a segunda é a relação com o *status* social das crianças e com a amizades e a terceira a relação da brincadeira com a capacidade narrativa e outras competências associadas com desenvolvimento de ler e escrever.

De acordo com que a criança aprende essa representação simbólica, tanto na linguagem quanto na brincadeira simbólica, se desenvolve rapidamente e há a necessidade de organizar e ordenar as experiências.

Com dois anos de idade geralmente consegue ordenar os fatos em um relato verbal, passo a passo, e assim ela apresenta o interesse das coisas que ocorrem no mundo cotidiano, lembram de eventos passado e até antecipa eventos futuros. A criança ao brincar, também consegue produzir textos mais complexos, compara a ação prolongada durante a interação com os cuidadores, ela consegue usar a linguagem para pensar em voz alta, contar histórias. Com a brincadeira de faz – de – conta, fornece uma maneira de capturar, recapturar, prever ou comandar a experiência e até inventá-la.

Ao contar a história ela desenvolve uma sofisticação crescente sobre como criar textos revelada no momento quando cria essa história. É evidente já que a criança precisa aprender muitos recursos para produzir um texto, porém a brincadeira de faz–de–conta, entre as várias experiências, contribui nos primeiros anos de vida para futura conquista a habilidade de ler e escrever. A narrativa é apenas uma estrutura de história e muito importante uma sequência simbólica de eventos conectadas pelo tempo.

6 Considerações finais

Por tanto, a brincadeira tem um valor considerado na vida da criança e o seu desenvolvimento quando brincam as crianças atuam, representam o conhecimento do seu mundo social e material, que elas não podem verbalizar explicitamente ou demonstrar no cenário de tarefas experimentais.

Referências

BRUNER, J. **A cultura da educação**. Porto Alegre: Artmed. 2001.

EIBESFELD, Irenäus Eibl. **Human Ethology**. Nova York. Foundations of human behavior. 1989.

CHÂTEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

GARVEY, Catherine. **A brincadeira: a criança em desenvolvimento**. Tradução de Vera Joscelyne.- Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.- (Coleção Clássicos do Jogo).

GROSS Karl. **The Paly of Animals**. New York: De Appleton and Company, 1898.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura; tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo, Perspectiva, 242p, 1990.

PIAGET, Jean. **Psicologia e epistemologia**: por uma teoria do conhecimento. Rio de Janeiro. Forence. 1973.

RIVIÈRE, Claude. **Os Ritos Profanos**: Tradução Guilherme João de Freitas Teixeira. Petrópolis, RJ: Vozes, 1996.

SPENCER, Hebert. **Fundamentos de la psicologia**. São Petersburgo: 1897.

STERN, D. **The interpersonal world of the infant**. A view from psychoanalysis and developmental psychology. New York: Basic Books, 1985.