



DESENVOLVIMENTO HUMANO E BRINCADEIRA DE FAZ DE CONTA: LINGUAGEM, MEDIAÇÃO E PRODUÇÃO CULTURAL NA INFÂNCIA AMAZÔNICA

HUMAN DEVELOPMENT AND PRETEND PLAY: LANGUAGE, MEDIATION, AND CULTURAL PRODUCTION IN AMAZONIAN CHILDHOOD

DESARROLLO HUMANO Y JUEGO DE FICCIÓN: LENGUAJE, MEDIACIÓN Y PRODUCCIÓN CULTURAL EN LA INFANCIA AMAZÓNICA

Ana Cristina Mota da Costa Cunha • Rayanne Mesquita Estumano • João Luiz da Costa Barros

Resumo

O presente artigo analisa a brincadeira de faz de conta como forma de linguagem, mediação e produção cultural na constituição do desenvolvimento humano, a partir de estudo empírico realizado na Educação Infantil no contexto amazônico. Fundamentado na Teoria Histórico-Cultural, especialmente nas contribuições de Vigotski (2021; 2009), Leontiev (2004) e Luria (2010), o estudo adota abordagem qualitativa e análise microgenética segundo Góes (2000) de um episódio em que crianças utilizam peças de monta-monta para simular um barco e a atividade de pesca no rio. Argumenta-se que o brincar, enquanto prática social mediada, promove reestruturações qualitativas na relação entre campo visual e campo semântico, favorece a emergência da autorregulação, da vontade e da consciência cultural, e evidencia o deslocamento do plano interpsicológico para formas intrapsicológicas de organização da conduta. A análise demonstra que a brincadeira não apenas representa experiências socioculturais amazônicas, mas as reelabora simbolicamente, configurando-se como atividade formadora que cria zonas de desenvolvimento iminente e participa da constituição ontológica do sujeito. Conclui-se que o brincar de faz de conta constitui dimensão estruturante do desenvolvimento humano na infância, ao articular linguagem, cultura e atividade em um processo histórico de humanização.

Palavras-chave: Desenvolvimento Humano; Brincadeira de Faz de Conta; Mediação; Cultura Amazônica; Educação Infantil.

Abstract

This article analyzes pretend play as a form of language, mediation, and cultural production in the constitution of human development, based on an empirical study conducted in Early Childhood Education within the Amazonian context. Grounded in Cultural-Historical Theory, especially in the contributions of Vygotsky (2021; 2009), Leontiev (2004), and Luria (2010), the study adopts a qualitative approach and microgenetic analysis, according to Góes (2000), of an episode in which children use interlocking building blocks to simulate a boat and fishing activity in the river. It is argued that play, as a socially mediated practice, promotes qualitative restructurings in the relationship between the visual field and the semantic field, fosters the emergence of self-regulation, volition, and cultural consciousness, and reveals the shift from the interpsychological plane to intrapsychological forms of behavioral organization. The analysis demonstrates that play not only represents Amazonian sociocultural experiences but symbolically re-elaborates them, configuring itself as a formative activity that creates zones of imminent development and participates in the ontological constitution of the subject. It is concluded that pretend play constitutes a structuring dimension of human development in childhood, as it articulates language, culture, and activity within a historical process of humanization.

Keywords: Human Development; Pretend Play; Mediation; Amazonian Culture; Early Childhood Education.

Resumen

El presente artículo analiza el juego de ficción como forma de lenguaje, mediación y producción cultural en la constitución del desarrollo humano, a partir de un estudio empírico realizado en Educación Infantil en el contexto amazónico. Fundamentado en la Teoría Histórico-Cultural, especialmente en las contribuciones de Vigotski (2021; 2009), Leontiev (2004) y Luria (2010), el estudio adopta un enfoque cualitativo y un análisis microgenético, según Góes (2000), de un episodio en el que niños utilizan piezas de construcción encajables para simular un barco y la actividad de pesca en el río. Se sostiene que el juego, en tanto práctica





social mediada, promove reestruturaciones cualitativas en la relación entre el campo visual y el campo semántico, favorece la emergencia de la autorregulación, la voluntad y la conciencia cultural, y evidencia el desplazamiento del plano interpsicológico hacia formas intrapsicológicas de organización de la conducta. El análisis demuestra que el juego no solo representa experiencias socioculturales amazónicas, sino que las reelabora simbólicamente, configurándose como actividad formativa que crea zonas de desarrollo inminente y participa en la constitución ontológica del sujeto. Se concluye que el juego de ficción constituye una dimensión estructurante del desarrollo humano en la infancia, al articular lenguaje, cultura y actividad en un proceso histórico de humanización.

Palabras clave: Desarrollo Humano; Juego de Ficción; Mediación; Cultura Amazónica; Educación Infantil.

INTRODUÇÃO

A discussão acerca do desenvolvimento humano na infância, quando situada no horizonte da Teoria Histórico-Cultural, exige um deslocamento ontológico que rompe com leituras naturalizantes e maturacionais do psiquismo. Nessa perspectiva, o desenvolvimento não é concebido como simples atualização de potencialidades biológicas previamente inscritas no organismo, mas como processo histórico de humanização que se realiza na atividade social mediada. O humano não nasce pronto; constitui-se na e pela cultura. A linguagem, os instrumentos simbólicos, as formas sociais de interação e as práticas culturais são, nesse enquadramento, condições constitutivas da consciência e não meros elementos externos ao indivíduo.

É nesse campo teórico que a brincadeira de faz de conta assume centralidade. Longe de ser compreendida como atividade espontânea desprovida de estrutura ou como momento secundário da rotina escolar, a brincadeira é entendida como forma específica de atividade que reorganiza qualitativamente o psiquismo infantil (Vigotski, 2009). Ao criar situações imaginárias, assumir papéis sociais e instituir regras implícitas, a criança passa a agir orientada por significados e não apenas pela percepção imediata dos objetos. Esse deslocamento inaugura uma nova relação com a realidade, marcada pela mediação simbólica e pela emergência de formas iniciais de autorregulação e vontade.

A formulação vigotskiana de que a brincadeira constitui atividade principal na idade pré-escolar não se refere à sua frequência quantitativa, mas à sua função estruturante no desenvolvimento. Na brincadeira, a criança atua além de seu nível habitual de conduta, ensaiando comportamentos que ainda não se consolidaram plenamente no plano individual. Ao fazê-lo, cria-se aquilo que o autor denomina zona de desenvolvimento iminente, espaço potencial em que as funções emergentes podem se transformar em formas estáveis de organização psíquica. O brincar, assim, não reflete apenas o desenvolvimento já alcançado; ele o impulsiona novas possibilidades de aprendizagem.

Nesse íterim, compreender o brincar como atividade-guia do desenvolvimento requer situá-lo em contextos históricos concretos. As práticas lúdicas não se realizam em um vazio cultural, elas são





atravessadas por experiências sociais, por modos de vida, por relações com o território e por narrativas compartilhadas (Vigotski, 2021). No contexto amazônico, por exemplo, o rio, a pesca, as embarcações, as feiras e as dinâmicas comunitárias constituem referências estruturantes da vida cotidiana. Tais elementos não aparecem na brincadeira como simples “temas”, mas como repertórios simbólicos que organizam a produção de sentidos infantis. A criança, ao brincar, não apenas reproduz a cultura; ela a reelabora e a recria, produzindo mundos possíveis a partir de experiências socialmente vividas.

Essa compreensão permite afirmar que a brincadeira de faz de conta opera simultaneamente como linguagem e como produção cultural. Linguagem, porque organiza significados compartilhados, coordena ações, institui regras e sustenta narrativas. Produção cultural, pois reconfigura simbolicamente as práticas sociais concretas, incorporando-as ao enredo lúdico e transformando-as em experiência formativa. O brincar, nesse sentido, constitui-se como espaço privilegiado de mediação entre o plano intersubjetivo e a formação de estruturas intrapsíquicas, evidenciando o movimento pelo qual o social se converte em forma de organização individual.

Partindo desses pressupostos, o presente artigo tem por objetivo analisar a brincadeira de faz de conta como forma de linguagem, mediação e produção cultural na constituição do desenvolvimento humano, a partir de estudo empírico realizado na Educação Infantil no contexto amazônico. A investigação centra-se na análise microgenética de um episódio em que crianças utilizam peças de monta-monta para simular um barco e a atividade de pesca no rio. Busca-se compreender como, no interior dessa atividade, emergem situações imaginárias, regras implícitas, negociações intersubjetivas e formas iniciais de autorregulação, bem como de que maneira os elementos culturais amazônicos são incorporados e reelaborados na produção simbólica infantil.

Ao articular Teoria Histórico-Cultural, desenvolvimento humano, linguagem e produção cultural situada, este estudo pretende contribuir para o aprofundamento epistemológico do debate sobre o brincar na Educação Infantil, deslocando-o de perspectivas reducionistas e reafirmando sua centralidade na constituição histórica do sujeito dentro e fora do ambiente escolar.

METODOLOGIA

A investigação foi orientada por uma abordagem qualitativa, de natureza descritivo-interpretativa, fundamentada na epistemologia da Teoria Histórico-Cultural. Tal escolha metodológica decorre do entendimento de que o desenvolvimento humano não pode ser apreendido por meio de





recortes fragmentados ou de mensurações isoladas de comportamentos, mas requer análise das relações sociais e das mediações simbólicas nas quais o psiquismo se constitui. A perspectiva histórico-cultural pressupõe que os fenômenos psicológicos são processos dinâmicos, historicamente situados e socialmente produzidos, de modo que sua compreensão exige captar o movimento de formação das funções, e não apenas seus resultados estabilizados.

Nesse horizonte, a pesquisa adotou a análise microgenética de acordo com Góes (2000) como procedimento metodológico central. A microgênese não se restringe à observação minuciosa de comportamentos em pequena escala temporal; trata-se de um método que busca apreender, no curso da interação, os momentos de emergência, transformação e reorganização das funções psíquicas. O foco desloca-se do produto para o processo de constituição, permitindo evidenciar como os significados são negociados, como as regras são instituídas e como a autorregulação se esboça na relação entre os sujeitos. A microanálise, assim, revela a dinâmica pela qual o plano interpsicológico se converte progressivamente em forma intrapsicológica de organização da conduta humana.

O estudo foi desenvolvido em uma turma de Educação Infantil composta por 18 crianças, com idades entre quatro e cinco anos, matriculadas em um Centro de Educação Infantil situado na zona rural do município de Parintins, contexto que expressa especificidades socioculturais próprias do território amazônico e que se refletem nas experiências e práticas cotidianas vivenciadas pelas crianças.

No âmbito desta investigação, os sujeitos culturais não são compreendidos apenas como indivíduos isolados, mas como posições sociais e simbólicas que emergem na e pela atividade. Assim, constituem-se como sujeitos culturais as próprias crianças, enquanto produtoras ativas de sentidos e participantes das práticas sociais mediadas; o coletivo infantil, entendido como espaço intersubjetivo de negociação, partilha e construção de significados; os papéis sociais assumidos no interior da brincadeira — como pescador, piloto e vendedor — que materializam experiências sociais concretas do território; bem como a cultura amazônica, que se apresenta como matriz simbólica estruturante da atividade lúdica, orientando o enredo, os objetos e as ações.

Desse modo, a escolha desse contexto não se deu de modo fortuito, mas responde à compreensão de que o desenvolvimento humano é inseparável das condições socioculturais concretas em que ocorre. As infâncias amazônicas são atravessadas por repertórios simbólicos específicos, relações com o rio, com a pesca, com embarcações e com circuitos comunitários de troca que estruturam experiências e significações. Investigar o brincar nesse contexto, permite compreender como a cultura local se inscreve





na produção simbólica infantil e como a atividade lúdica opera como espaço de reelaboração dessas experiências.

A produção do material empírico ocorreu por meio de observação participante em momentos de brincadeira espontânea, registros sistemáticos em diário de campo e registro audiovisual, quando autorizado. Vale ressaltar, que o estudo foi submetido e aprovado pelo Comitê de Ética, pois faz parte de um dos episódios de resultado da Tese de Doutorado de um dos autores. Desta maneira, observação participante possibilitou acompanhar o desenvolvimento da atividade em sua fluidez, sem interferência diretiva dos pesquisadores, preservando a espontaneidade da brincadeira do faz de conta.

Os registros escritos e audiovisuais foram posteriormente analisados com foco na identificação de núcleos microgenéticos, momentos de mudança qualitativa na organização da atividade, tais como a instituição da situação imaginária, a emergência de regras implícitas, a negociação de papéis e a resolução de conflitos.

A unidade de análise selecionada corresponde a um episódio de brincadeira de faz de conta, no qual seis crianças mobilizam peças de monta-monta para construir simbolicamente um “barco”, engendrando, de forma coletiva, a simulação da navegação no rio e da atividade de pesca. A escolha desse episódio justifica-se por concentrar, em curto intervalo temporal, elementos estruturantes da teoria: a substituição simbólica de objetos, a constituição de um campo semântico compartilhado, a emergência de regras imanentes à situação imaginária e a manifestação de autorregulação na conduta infantil.

A análise foi conduzida em três movimentos articulados. Em um primeiro momento, realizou-se a descrição densa da sequência interacional, buscando reconstruir a lógica interna do enredo lúdico e a participação dos sujeitos. Em seguida, identificaram-se os momentos de reorganização qualitativa da atividade, examinando como os significados foram instituídos e sustentados coletivamente. Por fim, procedeu-se à interpretação teórica desses movimentos à luz das categorias da Teoria Histórico-Cultural — atividade, mediação, linguagem, campo semântico e zona de desenvolvimento iminente, compreendendo o brincar como processo de produção cultural e como mediação ontológica do desenvolvimento humano.

Importa destacar que os nomes das crianças foram substituídos por pseudônimos alfanuméricos, garantindo a preservação da identidade dos participantes, em conformidade com princípios éticos da pesquisa com seres humanos. A análise não se orientou por critérios classificatórios





ou avaliativos, mas por uma perspectiva compreensiva, que busca revelar as condições históricas e simbólicas da constituição da atividade.

Ao adotar essa orientação metodológica, o estudo reafirma que a investigação do desenvolvimento humano não pode prescindir da análise da atividade concreta na qual o sujeito se forma. A brincadeira, enquanto prática social mediada, oferece um campo privilegiado para observar o movimento pelo qual o social se transforma em forma de organização individual, evidenciando a inseparabilidade entre cultura, linguagem e constituição do psiquismo.

O EPISÓDIO DE FAZ DE CONTA: CONSTRUÇÃO DO BARCO E SIMULAÇÃO DA PESCA NO RIO

O episódio analisado ocorreu durante um momento de brincadeira espontânea, vivenciado na sala de aula da Educação Infantil, em um espaço organizado com diferentes materiais de livre acesso, entre eles um conjunto de peças de monta-monta de tamanhos e cores variadas. Inicialmente, as crianças encontravam-se envolvidas em construções dispersas e pouco articuladas entre si. A dinâmica se transforma quando uma das crianças (C1) reúne várias peças maiores e as organiza longitudinalmente no chão, formando uma estrutura alongada. Ao concluir essa disposição inicial, C1 verbaliza: *“Isso aqui é o barco”*.

Essa enunciação não se limita a nomear um objeto já constituído; ela institui uma nova ordem de significação. As peças deixam de ser blocos de encaixe e passam a integrar uma totalidade simbólica, o “barco”. A palavra proferida cria o campo imaginário no qual a atividade passa a se desenrolar. C2 aproxima-se e acrescenta novas peças às laterais, reforçando a estrutura, enquanto afirma: *“Tem que ser grande pra não virar no rio”*. A referência ao “rio” amplia o horizonte da situação imaginária, deslocando o cenário da sala para um espaço simbólico que remete às experiências culturais do território amazônico.

Progressivamente, outras crianças se incorporam à atividade. C3 posiciona uma peça comprida na parte frontal da construção e a movimenta como se fosse um remo. C4 recolhe pequenas peças e anuncia que serão “os peixes”. C5 delimita, com o próprio corpo, a fronteira entre o “barco” e o “rio”, afirmando: *“Aqui é a água”* e que *“É fundo”*. C6 acrescenta um elemento narrativo: *“Tem piranha nesse rio”*. Observa-se que, em poucos minutos, o que era uma construção material torna-se uma situação imaginária compartilhada, sustentada por linguagem, gestos e coordenação intersubjetiva.

A organização dos papéis emerge de modo não previamente combinado, mas coerente com a lógica cultural evocada. C2 declara: *“Eu piloto”*, assumindo função de condução da embarcação. C1





posiciona-se na parte frontal, como se observasse o trajeto. C3 realiza movimentos ritmados de remar. C4 “*Lança a rede*”, simulando o ato de pescar. Desta forma, a brincadeira deixa de ser simples manipulação de objetos e se converte em narrativa encenada, com divisão funcional de tarefas e coordenação temporal das ações.

O primeiro momento de tensão ocorre quando C3 tenta retirar uma das peças laterais do “barco” para utilizá-la como “peixe”. C2 intervém imediatamente: “*Não pode tirar, senão o barco quebra e a gente cai no rio*”. A intervenção introduz uma regra imanente à situação imaginária. A peça, embora materialmente disponível, adquire função estrutural no enredo; removê-la comprometeria a coerência da narrativa. Após breve hesitação, C3 recoloca a peça na posição original, e a atividade prossegue.

Em seguida, C5 levanta-se e começa a afastar-se da construção, como se deixasse o “barco”. C1 o chama de volta: “*Não sai, tá no meio do rio*”. C2 complementa: “*Só pode sair quando chegar na beira*”. C5 retorna e passa a segurar uma das laterais, reforçando a estabilidade simbólica da embarcação. Nesse momento, evidencia-se que a permanência no espaço delimitado não decorre de imposição adulta, mas da coerência interna do enredo compartilhado.

A narrativa expande-se quando C4 sugere que os peixes serão levados “*Pra feira*”. C6 acrescenta que venderá “*Barato pra acabar logo*”. C2 contrapõe: “*Não, é caro, foi difícil pescar*”. Surge, assim, um novo eixo simbólico, o da circulação e do valor que amplia o campo semântico da brincadeira. A pesca não é apenas captura; envolve trabalho, esforço e negociação de preço. As crianças articulam, no plano imaginário, dimensões econômicas e sociais observadas no cotidiano.

Ao final do episódio, as peças são organizadas como se compusessem uma “caixa de peixe”, e uma das crianças afirma que guardarão o barco “*pra brincar depois*”. Mesmo com a interrupção pela rotina escolar, observa-se tentativa de manter a continuidade simbólica da atividade.

A descrição do episódio revela que a brincadeira se constitui como processo coletivo de produção de sentidos, no qual a linguagem desempenha função estruturante (Vigotski, 2009). A transformação das peças de monta-monta em barco, rio, rede e peixes não depende de semelhança física, mas de acordo semiótico sustentado pela interação. As regras emergem do próprio enredo e são negociadas entre pares.

A cultura amazônica aparece como matriz simbólica que organiza a narrativa e oferece coerência ao faz de conta. Segundo Antônio (2008, p. 14) “na perspectiva da THC a aprendizagem por meio da mediação dos instrumentos culturais, sejam eles simbólicos ou concretos, com a ajuda de um adulto





ou de colegas mais experientes, tem um papel de destaque no processo de desenvolvimento da criança”. Essa descrição prepara o terreno para a análise teórica subsequente, na qual se examinará como, no interior dessa atividade, se articulam mediação linguística, produção cultural e constituição ontológica do desenvolvimento humano.

A CONSTITUIÇÃO ONTOLÓGICA DO DESENVOLVIMENTO HUMANO NO BRINCAR: ANALISANDO O EPISÓDIO

A análise do episódio evidencia, em sua concretude, a tese central da Teoria Histórico-Cultural segundo a qual o desenvolvimento humano é processo socialmente mediado e historicamente constituído. Para Vigotski (2008), as funções psíquicas superiores não emergem de modo espontâneo ou natural, mas são produzidas nas relações sociais e posteriormente internalizadas, transformando-se em formas intrapsíquicas de organização da conduta. Assim, aquilo que inicialmente aparece como coordenação intersubjetiva converte-se progressivamente em mecanismo interno de autorregulação.

No episódio analisado, o primeiro deslocamento qualitativo ocorre quando as peças de monta-monta são nomeadas como “barco”. Essa enunciação não corresponde a simples identificação perceptiva, mas institui um novo campo de significação compartilhado. Dessa maneira, está ocorrendo a mediação pelos signos e pela relação com o Outro na hora da brincadeira.

Conforme argumenta Vigotski (2008), na brincadeira ocorre a ruptura entre o campo visual e o campo semântico, pois a criança passa a agir orientada pelo significado atribuído ao objeto e não apenas por sua aparência imediata. O objeto deixa de determinar diretamente a ação e passa a ser reorganizado por meio da mediação simbólica, pelas ações e atitudes desde a infância no plano cultural para o plano biológico e irão ser desenvolvidas ao longo das experiências da vida.

Esse movimento constitui transformação ontológica fundamental: a criança começa a relacionar-se com a realidade por intermédio de signos. A linguagem assume função estruturante nesse processo, não como instrumento externo, mas como elemento constitutivo da atividade. Luria (2010) sustenta que a fala exterior desempenha papel decisivo na organização da atividade consciente, permitindo que a criança formule intenções, estabeleça planos e coordene ações coletivas; posteriormente, essa fala se interioriza, convertendo-se em forma intrapsíquica de regulação do comportamento. No episódio descrito, a linguagem organiza os papéis (“eu piloto”), delimita o espaço (“aqui é o rio”) e regula as condutas (“não pode sair”), evidenciando sua função mediadora.





A emergência das regras no interior da brincadeira confirma a formulação vigotskiana de que toda situação imaginária contém normas implícitas (Vigotski, 2008). Quando uma criança afirma que não se pode retirar determinada peça porque “o barco quebra”, institui-se uma regra derivada da coerência interna do enredo. Essa regra não é imposta por uma autoridade externa; ela nasce da própria lógica simbólica compartilhada. Ao submeter-se a essa norma, a criança aprende a agir contra o impulso imediato, inaugurando formas iniciais de vontade e autocontrole.

Vigotski (2008) argumenta que, na brincadeira, a criança realiza aquilo que ainda não consegue realizar plenamente na vida cotidiana, pois atua em um nível superior ao seu comportamento habitual. É nesse sentido que o autor afirma que a brincadeira cria a zona de desenvolvimento iminente. Tal conceito designa o espaço potencial em que funções emergentes podem se consolidar mediante colaboração e mediação social. No episódio analisado, observa-se que determinadas crianças assumem papéis de coordenação, sustentam narrativas e regulam comportamentos de modo mais complexo do que em situações dirigidas, evidenciando atuação além do nível já consolidado.

A contribuição de Leontiev (2004) permite aprofundar essa análise ao enfatizar que o desenvolvimento psíquico é determinado pela atividade socialmente estruturada. Na idade pré-escolar, a brincadeira constitui atividade-guia, pois reorganiza os motivos da ação infantil. O motivo deixa de ser a manipulação imediata do objeto e passa a ser a sustentação do enredo coletivo. No episódio descrito, a permanência no “barco” e a preservação da estrutura construída respondem ao motivo compartilhado de manter a coerência da narrativa. A atividade, portanto, transforma o modo de organização da conduta, deslocando-a do plano impulsivo para o plano motivado e regulado simbolicamente.

A dimensão cultural da brincadeira torna-se particularmente evidente quando se analisam os elementos simbólicos mobilizados — rio, pesca, piranha, feira, preço do peixe. Esses elementos correspondem a práticas sociais vivenciadas no contexto amazônico. Vigotski (2021) afirma que as funções psicológicas superiores têm origem social e são moldadas pelas condições culturais concretas. Assim, a cultura amazônica não aparece como cenário externo, mas como matriz de significação que estrutura o enredo lúdico. A criança reelabora simbolicamente experiências sociais e produz sínteses imaginárias que articulam trabalho, risco, cooperação e troca.

Ao incorporar a dimensão da venda do peixe e da negociação de preço, a brincadeira amplia seu campo semântico e evidencia que o faz de conta integra relações sociais complexas. Nesse sentido, o brincar configura-se como prática de produção cultural, pois reorganiza simbolicamente aspectos





estruturantes da vida social. A criança não apenas reproduz a cultura; ela participa de sua recriação ativa. Pois, o desenvolvimento intelectual e a atividade prática estão ligadas com as histórias individuais e sociais pela união do signo com a prática; com a presença do Outro na mediação social e pelo controle da ação prática pelo próprio signo.

Do ponto de vista ontológico, o que se observa é a constituição progressiva de uma relação mediada com o mundo. O sujeito infantil deixa de responder exclusivamente a estímulos imediatos e passa a agir segundo significados compartilhados, internalizando regras e desenvolvendo formas de autorregulação. Tal processo confirma a tese histórico-cultural de que o desenvolvimento humano é inseparável das mediações simbólicas e das práticas sociais partilhadas (Vigotski, 2008).

Desse modo, o episódio analisado evidencia que a brincadeira de faz de conta opera como mediação histórica da constituição do psiquismo. Ao articular linguagem, atividade e cultura, o brincar possibilita que o social se converta em forma individual de organização da consciência e vice-versa. Além disso, a cultura amazônica, longe de ser pano de fundo, constitui elemento estruturante da produção simbólica infantil, reafirmando que o desenvolvimento humano é processo histórico de humanização mediado pela linguagem, mediação, cultura e pela atividade.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Conclui-se que o brincar de faz de conta, analisado no contexto amazônico, evidencia de forma concreta as teses histórico-culturais sobre o desenvolvimento humano. Ao criar situações imaginárias culturalmente situadas, consegue-se destacar que as instituições de regras implícitas; a reorganização entre objeto e o significado; a autorregulação, são formas de constituição da consciência a partir da brincadeira. Portanto, defender o brincar na Educação Infantil é afirmar a centralidade da cultura na formação humana e reconhecer a criança como sujeito histórico capaz de produzir sentidos sobre o mundo que habita.

Logo, as práticas lúdicas e o desenvolvimento humano analisado pela psicologia da criança são entendidos para compreender as bases biológicas de comportamento humano, pelos processos psíquicos elementares, que dialogam com a mediação da ação humana sobre a natureza e sobre as pessoas, através da natureza semiótica. Consequentemente, pela ordem de significação que são gerados pelos signos e significados das funções mentais superiores pela natureza social e cultural do desenvolvimento humano.





REFERÊNCIAS

ANTÔNIO, Rosa Maria. **Teoria histórico-cultural e pedagogia histórico-crítica: o desafio do método dialético na didática**. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência da Educação. Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE/IES: Universidade Estadual de Maringá, Maringá, PR, 2008.

GÓES, Maria Cecília Rafael de. A abordagem microgenética na matriz histórico-cultural: uma perspectiva para o estudo da constituição da subjetividade. **Caderno Cedes**, ano XX, n. 50, p. 9-25, 2000.

LEONTIEV, Alex N. O homem e a cultura. *In*: LEONTIEV, Alex N. **O desenvolvimento do psiquismo**. 2. ed. São Paulo: Centauro, 2004.

LURIA, Alexander Romanovich. “Vigotskii”. *In*: VIGOTSKII, Lev Semionovitch; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alex N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 11. ed. São Paulo, Icone Editora, 2010, p. 21-37.

VIGOTSKI, Lev Semionovitch. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. **Revista virtual de gestão de iniciativas sociais**, p. 23-36, 2008.

VIGOTSKI, Lev Semionovitch. **Psicologia, educação e desenvolvimento: escritos de L. S. Vigotski**. PRESTES, Zoia; TUNES, Elizabeth. São Paulo: Expressão Popular, 2021.

VIGOTSKI, Lev Semionovitch. **Imaginação e criação na infância: ensaio psicológico**. São Paulo: Ática, 2009.

Ana Cristina Mota da Costa Cunha

<https://orcid.org/0000-0001-9627-6025>

<https://lattes.cnpq.br/7144385215663076>

Universidade Federal do Amazonas (Manaus, AM – Brasil)

ana-cristina.cunha@ufam.edu.br

Rayanne Mesquita Estumano

<https://orcid.org/0000-0003-4667-2315>

<http://lattes.cnpq.br/6856239563496361>

Universidade Federal do Amazonas (Manaus, AM – Brasil)

rayanne.estumano@prof.am.gov.br





João Luiz da Costa Barros

<https://orcid.org/0000-0001-5459-8691>

<http://lattes.cnpq.br/6129130317451083>

Universidade Federal do Amazonas (Manaus, AM – Brasil)

jlbarros@ufam.edu.br

CONTRIBUIÇÃO DOS AUTORES

Autora 1: concepção e desenho da pesquisa; construção e processamento dos dados; análise e interpretação dos dados; escrita conjunta do texto; revisão do texto final.

Autora 2: análise e interpretação dos dados; escrita conjunta do texto.

Autor 3: análise e interpretação dos dados; escrita conjunta do texto.

FINANCIAMENTO

Esse artigo teve financiamento da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

DISPONIBILIDADE DE DADOS DE PESQUISA

Todos os dados foram gerados/analísados no presente artigo.

DECLARAÇÃO DE CONFLITO DE INTERESSES

Não há conflito de interesses.

COMO CITAR ESTE ARTIGO

CUNHA, Ana Cristina Mota da Costa; ESTUMANO, Rayanne Mesquita; BARROS, João Luiz da Costa. Desenvolvimento humano e brincadeira de faz de conta: linguagem, mediação e produção cultural na infância amazônica. *Corpoconsciência*, v. 30, e21143, p. 1-12, 2026.

Recebido em: 28/02/2026

Aprovado em: 30/03/2026

Publicado em: 06/04/2026

