# O FAZ DE CONTA NA EDUCAÇÃO INFANTIL<sup>1</sup>

Kadyma da Silva Souza<sup>2</sup>

### **RESUMO**

Através da brincadeira, a criança desenvolve suas habilidades, atenção, autonomia, socializa-se e desperta sua imaginação. Com o avanço da tecnologia e o advento do capitalismo, a brincadeira criativa vem perdendo espaço. Houve uma mudança significativa no comportamento da sociedade em relação à infância. Este artigo ajudará a conhecer mais sobre a importância das brincadeiras de faz de conta durante a infância, e como as escolas de educação infantil podem trabalhar de forma desafiadora, proporcionando espaço e tempo para o brincar criativo e planejado. Para tanto, é feita uma análise através de leituras de livros, artigos e periódicos, apontando as vantagens do faz de conta na educação infantil e as principais características da brincadeira simbólica.

Palavras-chave: Brincadeiras. Faz de Conta. Educação Infantil.

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Trabalho de Conclusão de Curso orientado pela Profa. Msc. Rita de Cássia Dias Leal.

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Acadêmica concludente do curso de Pedagogia da Faculdade São Luis de França.

## 1 INTRODUÇÃO

A maioria das crianças hoje passa maior parte do seu tempo livre assistindo à TV ou envolvida com brinquedos eletrônicos. O avanço da tecnologia e as brilhantes estratégias de marketing acabam atraindo com facilidade as crianças, ensinando-as a valorizar mais o que pode ser comprado do que as brincadeiras que trazem em seu bojo mais criatividade e menos recursos financeiros.

Em uma sociedade voltada para o mercado, brincadeira criativa é um fracasso; ela simplesmente não é lucrativa (LINN, 2010, p. 16). Com o advento do capitalismo, houve uma inversão de valores; hoje, uma das principais características de nossa sociedade é o imediatismo, que, aos poucos, foi transformando uma sociedade que valoriza o consumismo.

Com isso, a concepção de infância também foi transformada; hoje, as crianças também são consumistas, "as crianças são bombardeadas por mensagens criadas para convencê-las de que a chave para a felicidade e o bem estar está na aquisição de coisas que o dinheiro pode comprar" (LINN, 2010, p. 17).

A autora ressalta que, a brincadeira criativa não depende da aquisição de brinquedos midiáticos, ela depende mais da criatividade da criança que brinca do que o brinquedo usado. Na brincadeira criativa, o mesmo objeto tem várias funções, por exemplo, blocos, material artístico, bonecas e animais livres de ligações com a mídia.

Através da brincadeira, a criança desenvolve a atenção, a memória, a autonomia, a capacidade de resolver problemas, socializa-se, desperta a curiosidade e a imaginação, "brincar é tão fundamental para a saúde e o bem-estar da criança, que as Nações Unidas o relaciona como direito garantido em sua convenção sobre os Direitos da Criança" (LINN, 2010, p. 15).

Partindo dos pressupostos já apresentados, este artigo tem o objetivo de analisar a importância das brincadeiras de faz de conta nos espaços de Educação Infantil. A escola como espaço de educação, deve propiciar momentos lúdicos, estimulando as crianças a brincarem de forma criativa e autônoma, porém este momento tem que ser planejado, com um ambiente propício ao faz de conta, e o professor como mediador durante as brincadeiras.

Os espaços escolares estão reproduzindo o comportamento capitalista e reforçando o consumo das brincadeiras estabelecidas pelas mídias. O estudo formulado ajudará a conhecer mais sobre o tema e o reconhecimento da importância do brincar livre nos espaços de educação.

Para fins desta pesquisa, foi desenvolvida uma análise bibliográfica, através de livros, artigos e periódicos. O artigo apresenta informações de como professores poderão proporcionar momentos durante a rotina, de forma planejada para que crianças da Educação Infantil possam desenvolver suas habilidades com mais autonomia, aprendendo através do brincar de faz de conta, a expressar suas fantasias e seus conflitos.

## 2 BRINCADEIRAS, FAZ DE CONTA E EDUCAÇÃO INFANTIL

Com a tecnologia cada vez mais avançada, percebe-se uma mudança cultural nos tipos de brincadeiras infantis, os jogos e os brinquedos tradicionais são substituídos por brinquedos eletrônicos. Os momentos livres das crianças em suas casas, que na maioria das vezes, é onde a criança passa a maior parte do seu dia, tornam momentos de pouca autonomia, pouca liberdade para brincar, pois, tudo já é estabelecido pelos personagens das TV ou pelos brinquedos eletrônicos.

O que a escola, enquanto espaço de educação e formação, deve desempenhar e oferecer às nossas crianças que vivem em espaços restritos, e não têm a possibilidade de viver plenamente uma infância com brincadeiras criativas? Pois, o que se percebe é que as instituições de educação infantil estão cada vez mais antecipando os conteúdos programáticos, suas atividades são totalmente pedagogizadas, as crianças são cobradas a seguir um padrão de comportamento que a sociedade capitalista lhes atribui.

A criança, na interação com parceiros diversos, busca construir sua identidade dentro de um clima de segurança, exploração e autonomia. "Não é mera receptora de imagens elaboradas pela sociedade do consumo, mas alguém que se pergunta sobre o mundo, alimentando sua autoestima" (OLIVEIRA, 2002, p. 50). Diante disso, a proposta pedagógica na Educação Infantil deve priorizar os aspectos

que proporcionem a descoberta e a exploração, considerando o desenvolvimento social e emocional do aluno.

Deverão ser revistas as relações que a escola estabelece para que seu tempo seja pleno de sentido desafiador e as relações sejam simultaneamente significativas e prazerosas, criativas, criticas e inovadoras (REDIN, 2000, p. 52). A escola de Educação Infantil deve proporcionar espaços e tempos de alegria e prazer, para assim possibilitar na sua prática uma melhor qualidade de vida para criança, contemplando seus interesses e suas necessidades, garantindo assim, o que é de direito e está previsto por lei.

No estatuto da criança e do adolescente, Lei 8.069 de 13 de julho de 1990, o direito ao brincar é estabelecido como um direito fundamental da criança e do adolescente e é concebido como um dos aspectos do direito a liberdade. A garantia do direito ao brincar é assim uma prerrogativa tanto da família como do Estado. E nesse sentido, a escola de Educação infantil, como espaço formalizado para garantir a educação da criança pequena fora do ambiente doméstico, é investida da responsabilidade de contribuir para a sua efetivação (OLIVEIRA, 2012, p. 4).

Nesse contexto é que as escolas de Educação Infantil devem garantir espaço e tempo para o lúdico na sua rotina, mas algo planejado, com o objetivo de proporcionar momentos de brincadeiras de faz de conta. Segundo Linn (2010, p. 39), fazer de conta é um meio natural de lidar com medos profundos e fantasias, mesmo para os pequenos, é um meio para que eles obtenham noção de domínio sobre as coisas que as assustam ou oprimem.

A importância de promover a brincadeira de faz de conta, é que através do imaginário a criança representa diversos papéis, dentro de vários contextos; nesse viés, a menina torna-se mãe, professora, médica, enfim criando regras específicas para cada momento da brincadeira, ou seja, os personagens quase nunca se repetem; no outro dia, a mesma brincadeira muda seu papel, ao contrário de outros tipos de brincadeiras, que não permitem a intervenção imaginária da criança.

Bomtempo (2003, p. 58) afirma que, "a ênfase dada à "simulação" ou faz de conta, cuja importância é ressaltada por pesquisas que mostram sua eficácia para promover o desenvolvimento cognitivo e afetivo social da criança".

Para Vygotsky (apud BOMTEMPO, 2003, p.64)

O brincar tem sua origem na situação imaginaria criada pela criança, em que desejos irrealizáveis podem ser realizados, com a função de reduzir a tensão e, ao mesmo tempo, para construir uma maneira de acomodação a

conflitos e frustrações da vida real, para Piaget, o brincar representa uma fase no desenvolvimento da inteligência, marcada pelo domínio da assimilação sobre a acomodação, tendo como função consolidar a experiência passada.

Através das representações infantis, a criança compreende conflitos da vida real, e nas brincadeiras, ela representa suas frustrações, como por exemplo, uma criança ao brincar de médico com uma boneca, ela expressa angústias que passou durante uma internação hospitalar, usando termos comuns à situação durante a brincadeira, explicando para a boneca que ela tem que tomar os remédios para ficar boa e ir para casa.

Muitos especialistas em desenvolvimento infantil afirmam que, brincar é o fundamento da exploração intelectual. É como as crianças aprendem a aprender.

Habilidades essenciais para o sucesso acadêmico e para a produtividade na força de trabalho, tais como solução de problemas, raciocínio e alfabetização se desenvolvem por meio de variados tipos de brincadeiras, da mesma forma que habilidades sociais como cooperação e compartilhamento (LINN, 2010, p. 26).

Existem diversos tipos de brincadeiras, cada categoria com suas especificidades e semelhanças, mas todas trazem importantes contribuições para o desenvolvimento infantil.

Kishimoto citada por Meyer (2003) classifica as brincadeiras da seguinte forma:

- Brinquedo educativo recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, proporcionando diversão.
- Brincadeiras tradicionais manifestação da cultura popular tem a função de perpetuar a cultura infantil.
- Brincadeiras de faz de conta brincadeira simbólica, de representação de papéis, permite a criança criar símbolos, resignificando objetos e sua realidade.
- Brincadeiras de construção desenvolve habilidades e estimula a criatividade, possuem estreita ligação com o faz de conta.

Segundo a autora, "a brincadeira é um espaço de inovação para a criança que experimenta comportamentos novos para ela, desenvolvendo sua criatividade, que é essencial para a descoberta de suas competências" (MEYER, 2003, p.41).

Dessa maneira, a criança aprende a tomar decisões, resolver problemas, a se comunicar e interpretar o mundo à sua volta.

Em se tratando da brincadeira de faz de conta, ou brincadeira simbólica, não existem personagens, nem enredo estabelecido. A criança quando brinca, cria diversas situações imaginárias, representa personagens, mãe e filha, transforma o ambiente de acordo com a atividade. Ao brincar de casinha, a criança delimita um espaço com almofadas, representa animais imitando suas características, transforma objetos em alguma coisa que não corresponde ao que é na realidade. Por exemplo, uma peça de encaixe pode ter várias funções, um perfume, um pente, um copo etc. Não existe um padrão a ser seguido quando a brincadeira é criativa, pois as histórias quase nunca se repetem, e as funções dos objetos também se modificam.

Muito se fala que a criança quando vai à escola, nas series iniciais da educação infantil, é para brincar ou socializar. Por isso, as instituições de ensino devem apresentar objetivos com clareza, para que os pais compreendam a importância das atividades realizadas através do lúdico.

O lúdico proporciona à criança explorar o conhecimento através da diversão, pois a criança precisa do concreto para compreender o real. E através do imaginário, ela representa o real, resignificando suas relações sociais, expressando suas fantasias e seus conflitos.

O que parece é que as escolas de educação infantil estão antecipando conteúdos do ensino fundamental, para promover uma alfabetização antecipada, deixando o mais importante de lado, que é a essência da Educação Infantil. Dornelles (apud MEYER, 2003, p. 33) "alerta que, tudo na escola infantil, está sendo excessivamente pedagogizado, perdendo-se a idéia de prazer, que está inerente a cada atividade da criança".

Permitir espaço e tempo na Educação Infantil para a brincadeira de faz de conta possibilita uma perspectiva criadora e autônoma. Mas para o educador permitir esse tempo e espaço, é necessário um ambiente propício e uma metodologia que considere estas necessidades. Mayer (2003, p. 42) afirma que, "as crianças precisam de momentos da brincadeira pela brincadeira. Cabe ao professor o papel de observador e mediador nestes momentos, procurando intervir quando for absolutamente necessário". Pois, cabe ao professor estar atento, acompanhando as diferentes formas que a criança questiona sobre o mundo.

De acordo com Oliveira (2002), o ambiente físico das instituições de Educação Infantil precisa ser organizado segundo certa concepção educacional, que espera determinados resultados. O ambiente da sala de aula deve ser planejado pelo professor, considerando a criança em primeiro lugar, o espaço tem que ser organizado de modo que estimule a exploração dos recursos expostos, para a criança agir significativamente e desenvolver-se.

A mesma autora defende a organização dos cantinhos nas salas de aula na Educação Infantil, pois permite a criança interagir com seus parceiros, favorecendo a brincadeira simbólica. Neste cenário, é importante que o educador estimule as interações infantis, observando a maneira como as crianças utilizam tais espaços, modificando-os sempre que preciso.

Segundo Coelho e Pedrosa (2000, p. 52), a brincadeira de faz de conta se constitui num exemplo de uma atividade na qual a criança poderia ser vista como se estivesse num mundo só seu, num mundo de fantasia. Mas, estudos têm revelado que as crianças quando brincam, estão engajadas umas nas outras, construindo e compartilhando significados.

Os autores afirmam que ao brincar de faz de conta, uma criança:

- Transforma objetos presentes em outros objetos, por exemplo, coloca perfume usando uma peça de encaixe;
- Transforma recantos do ambiente físico de acordo com a atividade que está desenvolvendo;
- Representa personagens, desenvolvendo um script com regras para serem seguidas pelos participantes da brincadeira;
- Representa animais, assumindo com o uso do corpo as características do animal representado;
- Trata objetos inanimados como animados.

Coelho e Pedrosa (2000) afirmam ainda que, por meio destes recursos, as crianças estabelecem, criam e recriam, significados de situações já vivenciados no seu dia a dia, a criança brinca assumindo os papéis de personagens que são familiares, que já fazem parte da realidade que a criança conhece, expressando assim, seus medos, anseios e suas satisfações.

Através das brincadeiras, as crianças aprendem de maneira muito mais prazerosa e alegre, desenvolvem suas habilidades, expressam suas emoções, resolvem seus conflitos, etc. para isso, as escolas de Educação Infantil devem

garantir tempo e espaço para que as brincadeiras aconteçam significativamente como forma de dar continuidade aos processos de aprendizagem.

## **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Nos espaços de Educação Infantil, creches e pré-escolas, o atendimento abrange crianças de até cinco anos de idade. Nesta fase, a criança está em seu pleno desenvolvimento; as aprendizagens se constroem através de mediações entre o mundo imaginário e o real, por isso, as práticas pedagógicas da Educação Infantil têm como eixos norteadores as interações e as brincadeiras, sem a antecipação de conteúdos do ensino fundamental.

Neste sentido, os profissionais envolvidos com a Educação Infantil ao elaborar sua proposta pedagógica, devem estabelecer objetivos que promovam o brincar criativo, que possibilitem a criação, o desenvolvimento de suas habilidades, autonomia, incentivando a exploração do imaginário, do mundo do faz de conta, a curiosidade e o questionamento.

Para que isso aconteça, o ambiente escolar precisa estar propício, é importante que as salas de aula tenham cantinhos organizados de leitura, materiais que estimulem a imaginação, como fantasias, coroas, perucas, kit de médico, tendas etc. É importante também um espelho na sala, da altura das crianças. Porém, o tempo para essas atividades tem que ser medido pelo professor, e sua intervenção só deve ocorrer quando necessário, permitindo que a criança explore o mundo do faz de conta.

## 4 REFERÊNCIAS

BOMTEMPO, Edda. A brincadeira de faz-de-conta: lugar de simbolismo, da representação, do imaginário. In: KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2003.

COELHO, Maria T. F. PEDROSA, Maria Isabel. Faz-de-conta: construção e compartilhamento de significados. In: OLIVEIRA, Z. M. R. (org.). **A criança e seu desenvolvimento**: perspectivas para se discutir a educação infantil. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

LINN, Susan. **Em defesa do faz de conta**. Tradução: Débora Guimarães Isidoro. Rio de Janeiro: BestSeller, 2010.

MEYER, Ivanise. **Brincar e viver**: projetos em educação infantil. Rio de Janeiro: Wak, 2003.

OLIVEIRA, Y. D. A docência na educação infantil e o espaço para brincar. Práxis educacional UESB, Vitória da Conquista, v.8, n. 12, 2012. Disponível em: http://periodicos.uesb.br/index. php/praxis/article/viewFile/744/716. Acesso em: 02 mar. 2012.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação infantil:** fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2002.

REDIN, Euclides. **O espaço e tempo da criança**: se der tempo a gente brinca. 3. Ed. Porto Alegre: Mediação, 2000.