

A CRIANÇA E O JOGO DO FAZ DE CONTA

Roseni Diniz Miranda¹

Faculdade da Aldeia de Carapicuíba

José João Alencar²

Faculdade da Aldeia de Carapicuíba

RESUMO

A brincadeira do faz de conta; A importância do brinquedo na vida da criança, O papel do brinquedo. A criança e o jogo do faz de conta para esta reflexão abordaremos alguns conceitos sobre, jogo, brinquedos e educação. Este tema escolhido é um assunto que nos leva a viajar por várias discussões. Trabalhando com a o objetivo de mostrar algumas reflexões sobre a importância do jogo do faz de conta para o desenvolvimento da criança e tentando responder o porquê jogos e a brincadeira tornou-se tão importantes na socialização do ser humano. Esta ideia também pode ser considerada como: jogo imaginativo, jogo de faz de conta entre outros. E com este tipo de brincadeira que a criança ao brincar desenvolve o cognitivo e colabora com o objetivo social. Quando a crianças na educação infantil começa a brincar e a criar fantasias com o brinquedo inicia-se a formação e organização de pensamentos. Deste modo mostrar reflexões sobre a importância do jogo do faz de conta para o desenvolvimento da criança. Desenvolvimento da compreensão do mundo real por meio do mundo imaginário da criança. Visto que a brincadeira do faz de conta permite à criança a capacidade de imitar, imaginar, internalizar regras.

Palavras-Chave: Criança, jogo do faz de conta e Educação

ABSTRACT

The game of make-believe; The importance of toys in a child's life, the role of the toy. The child and the game of make believe for this reflection discuss some concepts, game, toys and education. This theme chosen is a subject that brings us to travel for several discussions. Working with the aim of showing some reflections on the importance of the game of make believe to the child's development and trying to answer why games and the game has become so important in the socialization of human beings. This idea can also be considered as imaginative play, game of make-believe and others. And with this kind of play the child to play develops the cognitive and collaborates with social goal. When the children in

¹ Graduanda no 6º semestre de Pedagogia Matutino da Faculdade da Aldeia de Carapicuíba (FALC), 2015 – SP.

² Professor Orientador Me José João Alencar. Graduado em Psicologia, Pedagogia, Letras, Mestre em Psicologia Educacional e Social, Especialista em Gestão Escolar. Professor universitário da Faculdade da Aldeia de Carapicuíba – (FALC), 2015 – SP, Diretor de escola pública do Estado de São Paulo – jose180360@gmail.com

A CRIANÇA E O JOGO DO FAZ DE CONTA

kindergarten begins to play and create fantasies with toy begins the formation and organization of thoughts. Thus show reflections on the importance of the game of make believe to the child's development. Development of understanding of the real world through the child's imaginary world. Since the game of make believe allows the child the ability to imitate, imagine, internalize rules.

Keywords: Child, play make-believe and Education

INTRODUÇÃO

Para iniciar a conversa faremos algumas reflexões sobre o tema: A criança e o jogo do faz de conta. Para esta reflexão abordaremos alguns conceitos sobre, jogo, brinquedos e educação. Este tema escolhido é um assunto que nos leva a viajar por várias discussões diferentes. São pensamentos diversificados acerca da palavra jogo, pois Kishimoto (2011) relata, que o jogo tem suas especificidades. Há umas variedades de jogos, mas não podemos esquecer que cada um deles possui suas características, regras, intenções, metodologias e estratégias, que na medida em que conhecemos, percebemos sua importância para a criança, para o adolescente e para o adulto.

Trabalhando com a o objetivo de mostrar algumas reflexões sobre a importância do jogo do faz de conta para o desenvolvimento da criança. Pensando nesta questão nos deparamos com a seguinte questão: Qual a influência do jogo do faz de conta no desenvolvimento da criança? Outra dúvida que surgiu foi: Porque os jogos e a brincadeira tornaram-se tão importantes na socialização do ser humano?

Existem algumas respostas que poderão nos ajudar. Por exemplo: quando a crianças na educação infantil começa a brincar e a criar fantasias com o brinquedo inicia-se a formação e organização de pensamentos. Por este motivo é que Frenet percebendo que o professor teria um papel fundamental na vida social da criança deve se preocupar em criar cantinhos pedagógicos. A partir do pensamento de Frenet é que surgiram brincadeiras e jogos dirigidos, que colaborasse para a socialização, coordenação, regras, pensamentos lógicos e a imaginação.

Ideias presente quando Kishimoto (2011) diz que “tais jogos, embora recebam a mesma denominação, tem suas especificidades”

A criança enquanto joga ou brinca, não tem noção do que significa regras, mas na medida em que se vai mediando as brincadeiras vão se aparecendo as regras. Um exemplo

A CRIANÇA E O JOGO DO FAZ DE CONTA

disso na educação infantil é que uma criança filha única, que possui em sua casa uma variedade de brinquedos e jogos, de repente se vê dentro de uma sala com 15 crianças tendo que dividir brinquedos, recebe um choque e cabe do educador ensiná-lo a dividir, este tipo de regra deveria ser ensinado na família, mas geralmente o professor é o responsável por esta criança e isto se torna um desafio, em que o professor como mediador das ações deve contribuir para formação moral, social e cognitiva. Assim também acontecem com outras brincadeiras como: amarelinha, roda-roda, escorregador entre outras. As regras poderão não ser explícitas na maioria das vezes, mas está lá e com certeza serão respeitados pelo condutor das brincadeiras que demonstrará a criança o respeito pelo coleguinha.

Percebemos que no Brasil existe uma dificuldade em se distinguir jogo de brincadeira, algumas vezes, por não se ter domínio desse assunto é que levanta muitos pesquisadores para nos trazer maiores informações sobre este assunto e descobrir que jogo, lembra regras, sistema linguístico e a necessidade de se manusear um objeto. O jogo não é uma ciência em particular segundo os estudiosos e sim o uso cotidiano. Por esta razão é que faremos um recorte e refletiremos sobre a questão do respeito e do uso cotidiano e social dos jogos que trazem uma interpretação de linguagem e uma projeção social.

Enfim, cada jogo transmite uma cultura diferente. Por este motivo e que se compreende que o mesmo jogo que circula por vários países ou estados, possuem uma característica peculiar com regras diversificadas e culturas linguagem diferente ideia percebida quando “para aumentar a complexidade do campo em questão, entre os materiais lúdicos alguns são usualmente chamados de jogos e outros de brinquedos” (Kishimoto, 2011 p.18)

Neste sentido quando a criança brinca se liberta de várias condições. Isto porque o lúdico, a fantasia e a imaginação da criança da vida a objetos inanimados exercendo a autonomia trabalhando com esta ideia no mundo real.

Sem regras a criança consegue entrar na brincadeira sozinha e aos poucos vai conseguindo organizar tudo a sua volta.

No jogo do faz-de-conta a criança vira mamãe, filhinho, empregada, médico, piloto, super-heróis, papai, professor. Para isto só é necessário alguns objetos e a sua imaginação. Nesta situação a criança se realiza brincando, projeta sonhos. Também ocorre a projeção em que a criança cria o brinquedo e consegue ter uma participação importante na construção do

A CRIANÇA E O JOGO DO FAZ DE CONTA

conhecimento. Por isso quando a criança brinca, se compromete inteiramente com o que está fazendo.

No desenvolvimento deste trabalho realizamos algumas reflexões sobre: Alguns aspectos históricos do jogo do faz de conta, A brincadeira do faz de conta, A importância do brinquedo na vida da criança, O papel do brinquedo e finalizando teceremos algumas considerações finais.

ALGUNS ASPECTOS HISTÓRICOS DO JOGO DO FAZ DE CONTA

Durante a idade média o jogo não tinha a menor consideração pelo motivo de ser visto por todos como “jogo de azar”. Foi a partir do renascimento é que os jogos e as brincadeiras passaram a fazer parte no desenvolvimento das crianças em seus estudos. Os jogos e brincadeiras entraram nos projetos de aprendizagem dos alunos colaborando com os docentes na mediação dos conteúdos escolares. Com tudo isso surgiram vários conceitos acerca dos jogos e brincadeiras e um deles era que não valorizaram bom hábito, pelo contrário, deseducam as crianças, porque predominavam muitos a ideia de azar. Para os críticos esses jogos não acrescentavam em nada no desenvolvimento das crianças. Outra ideia contraditória a essa, mostra que trabalhar com a ideia que os jogos podem ser vistos como instrumento de ensino, em qualquer conteúdo.

A BRINCADEIRA DO FAZ DE CONTA

Acreditando nesta ideia presenciar uma criança brincando é simplesmente mágico, pois a criança não precisa de muita coisa para usar sua imaginação. Esta ideia também pode ser considerada como: jogo imaginativo, jogo de faz de conta entre outros. E com este tipo de brincadeira que a criança ao brincar desenvolve o cognitivo e colabora com o objetivo social. Estas ações ocorrem quando a criança dá nomes a objetos, transformando-os em outra coisa conforme sua necessidade no momento, e usando a imaginação para se tornar outra pessoa ou bicho e até trabalha com a ideia que está criança monta seu próprio cenário.

Existem alguns teóricos como: Freud, Piaget, Luria e Vygotsky, que afirmam que o jogo da fantasia possibilita observar a origem dos devaneios na fase adulta. A criança quando brinca com blocos de montar, se concentra dizendo ser um prédio, um submarino ou sitio da vovó contando com detalhes cada montagem, tudo isto remete a experiência concretas que envolve um mínimo de elementos de imaginação e de faz de conta trabalhando com a

A CRIANÇA E O JOGO DO FAZ DE CONTA

manipulação de objetos. Para Vygotsky (2007) “o que define o brincar é a situação imaginária criada pela criança”.

Kishimoto (2011) afirma que “quando brinca a criança, assimila o mundo a sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objetivo não depende da natureza do objeto, mas da junção que a criança lhe atribui”

Observando esta questão percebemos que o jogo simbólico, como brincar de médico, de casinha ou trocar a função de um objeto como: um avião poderá ser um cavalo, ou um carrinho ser um submarino.

Cada criança tem seu momento particular de brincar de assimilar enquanto brinca e isto descobrimos de acordo com a idade de cada uma delas. Ideia justificada quando Kishimoto, (2011) afirma que: “No sonho, na fantasia, na brincadeira de faz de conta desejo que pareciam irrealizáveis podem ser realizados”

Ao olharmos uma criança brincando, achamos que é uma simples ação sem reflexão, mas vale ressaltar que a atividade do faz de conta é de grande complexidade, que leva a criança a imitar a representação social possibilitando assim a reviver situações que lhes causam alegria, medo, excitação, raiva e ansiedade, enfim, por meio da brincadeira as crianças expressam as emoções que mais necessitam ser trabalhadas para melhor compreensão.

A criança apresenta fortes relações com o brinquedo, quando a imaginação entre situações do pensamento e situações reais. Quando a criança manipula o brinquedo e como se ela fosse a criadora de um novo mundo, como por exemplo. Quando representa o papel da mãe cuidando dela. Quando a criança imagina situações, ou seja, consegue reproduzir ações de sua mãe, e muitas vezes utiliza a mesma maneira de falar e de agir da própria mãe.

Deixar a criança brincar à sua maneira dará condições do professor, psicopedagoga, psicólogo meios de trabalhos favorecendo o desenvolvimento da criança, pois quando está brincando resolveu problemas no presente, passado e até problema futuro.

Nesta reflexão percebemos a importância do jogo-do-faz de conta para o desenvolvimento da criança no cotidiano. Por isso que

Todo jogo e brincadeira favorece o desenvolvimento e em especial o jogo de faz de conta transforma a imaginação em situação real. (...) quando vemos uma

A CRIANÇA E O JOGO DO FAZ DE CONTA

criança brincando de faz de conta, sentimo-nos atraído pela representação que ela desenvolve. (Kishimoto, 2011)

Para Vygotsky (2007), a brincadeira de faz-de-conta é importante, e tem desenvolvimento próprio, a criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação aquilo que ela observa, assim é alcançado uma condição em que a criança começa a agir de forma independente, a criança tem domínio das situações imaginárias para o domínio das regras. A brincadeira do faz de conta é a criação de uma nova relação, ou seja, entre pensamento e o real. Vygotsky (2007) enfatiza que ao brincar de faz de conta, a criança representa papéis e relações do mundo adulto.

Quando a criança brinca sem saber nos fornece várias informações a seu respeito, a criança consegue separar pensamentos, significado de uma palavra e de um objeto, e a ação surge das ideias e não das coisas. Brincando a criança desenvolve, pois há todo um desafio contido nas situações lúdicas, que provocam ideias e levam as crianças a elevar seu nível de desenvolvimento que só as suas ações as motivam, ela está dominando o verdadeiro princípio envolvido numa atividade singular.

Nesta perspectiva, a brincadeira de faz-de-conta permite, por exemplo, que a criança execute uma tarefa mais avançada do que a usual para a sua idade. Quando uma criança põe a mesa ao brincar de casinha, ela está desenvolvendo uma habilidade que poderá ser útil para a vida adulta.

A IMPORTÂNCIA DO BRINQUEDO NA VIDA DA CRIANÇA

“A criança imagina-se como e a mãe e a boneca como criança e, dessa forma, vai obedecer às regras do comportamento materno.” (Vygotsky, 2007 p.110)

No sonho, na fantasia, na brincadeira de faz-de-conta desejos que pareçam irrealizáveis podem ser realizados.

A brincadeira pode ser uma atividade livre que não impede a fantasia, permitindo à autonomia. De acordo com Vygotsky (2007) ao distribuir o papel do brinquedo, refere-se especificamente a brincadeira de faz de conta, como brincar de casinha, brincar de escolinha, brincar com um cabo de vassoura como se fosse um cavalo.

É necessário compreender que o brinquedo para criança, não é unicamente a fonte do prazer, ao contrário para uma criança em desenvolvimento existem várias maneiras de estimular para aflorar prazer da criança, como, por exemplo, colocar a mão na boca, chupeta e

A CRIANÇA E O JOGO DO FAZ DE CONTA

principalmente vem exercendo o seu papel como forma de atividade. Estas ideias são percebidas quando ao

Definir o brinquedo como uma atividade que do prazer a criança é incorreto por duas razões. Primeiro, muitas atividades dão à criança experiência de prazer muito mais intensas do o que o brinquedo, como por exemplo, chupar chupeta, mesmo que a não se sacie. (Vygotsky, 2007)

Desde cedo a criança, é motivada a sentir prazer e a sua maturação vai cada vez mais desenvolvendo ao ponto de, que ao colocar a mão na boca perde o sentido e está criança intelectualmente já se desenvolveu e vai buscando outras atividades ou formas de sentir prazer. Percebemos isto quando

No entanto, enquanto o prazer não pode ser visto como uma característica definidora do brinquedo parece-me que a teoria que ignora o fato de que o brinquedo preenche necessidades da criança nada mais são do que uma intelectualização pendente da atividade de brincar. (Vygotsky, 2007)

Quando a criança chega ao período da pré-escola em que tudo e para já, a criança muda o seu comportamento quando não consegue satisfazer seus desejos, por conta disso, aquilo que ela não consegue na existência material, ela consegue no mundo do faz-de-conta, do imaginário, onde esses desejos aparentemente impossíveis tornam-se realizados através das fantasias. A imaginação é algo muito novo para a criança e passa a ser reconhecido, no estágio da pré-escola como o brinquedo sem ação.

A criança quando brinca usando sua imaginação mesmo sem perceber cria regras de comportamento como: isto pode aquilo não, apesar de conscientemente a criança não saiba a princípio se aquele jogo ou brincadeira possua regras formais. Mas quando brincam, criam uma ordem, como meio de se organizar a imaginação. Há um envolvimento da criança com o objeto a ser usado para brincar, a bicicleta vira carro, fio de carregador vira medidor de pressão, a pedra vira bolinho o chinelo vira ferro de passar assim a imaginação da criança vai se misturando com os objetos.

Por isso que no brincar, a criança consegue separar pensamento, ou seja, significado de uma palavra de objetos, e a ação surgem das ideias, não das coisas brincando a criança exercita suas potencialidades e se desenvolve, pois há todo um desafio contido nas situações lúdicas, que provoca o pensamento e leva as crianças a alcançarem níveis desenvolvimento que só às ações por motivações essências conseguem. Elas passam a agir e esforçar-se sem sentir cansaço. Trabalhando com essas ideias e

A CRIANÇA E O JOGO DO FAZ DE CONTA

Para resolver essa tensão, a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo. (Vygotsky, 2007).

É na idade pré-escolar que ocorre a diferenciação entre o campo de significado e o campo de visão. O pensamento deixa de ser regido pelos objetos externos, e passa a ser regido pelas ideias. A criança começa a utilizar materiais para representar a realidade ausente. Por exemplo, um cabo de vassoura representa um cavalo.

Para Vygotsky (2007) "A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente daquilo que vê. Assim, é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que ela vê".

Mas essa transformação, ou seja, separar o pensamento do objeto não se realiza de uma só vez. O objeto torna-se o pivô da separação entre o pensamento e o objeto real. Então, para imaginar um cavalo, a criança usa um "cavalo" de pau.

Vygotsky (2007) trabalha com a ideia de que o brinquedo é uma forma de satisfazer os desejos não realizáveis da criança, de suprir a necessidade que ela tem de agir em relação mundo adulto, extrapolando o universo dos objetos a que ela tem acesso. É através do brinquedo que ela pode dirigir um carro ou preparar uma refeição, por exemplo. A brincadeira é uma forma de resolver um impasse: a necessidade de ação da criança, com gratificação imediata a impossibilidade de executar essas ações na vida real e lidar com desejos que só podem ser satisfeitos no futuro.

Essa contradição é explorada e resolvida temporariamente através do brinquedo. O brinquedo é também uma atividade regida por regras. Mesmo no universo do "faz-de-conta" há regras que devem ser seguidas. Ao brincar de ônibus, por exemplo, exerce o papel de motorista. Para isso tem que tomar como modelo os motoristas reais que conhece e extrair deles um significado mais geral e abstrato para a categoria "motorista". Para brincar conforme as regras tem que esforçar-se para exibir um comportamento ao do motorista.

O PAPEL DO BRINQUEDO

“O brinquedo aparece como um pedaço de cultura colocado ao alcance da criança. E seu parceiro na brincadeira. A manipulação do brinquedo leva a criança à ação e à representação, a agir e a imaginar.” (Kishimoto, 2011).

A CRIANÇA E O JOGO DO FAZ DE CONTA

A brincadeira, portanto, é o verdadeiro impulso da criatividade. Não existe adulto criativo sem criança que brinque. Dessa forma, o brincar torna-se necessidade básica da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional.

O brinquedo tem para criança um significado muito forte, pois é a ponte que liga a imaginação à brincadeira. Com ele a criança pode imaginar e dar novos significados tanto a objetos que não seja necessariamente um brinquedo, como aos brinquedos. Por isso que

O brinquedo cria na criança uma zona de desenvolvimento proximal, que é por ele definida como a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (Vygotsky, 2007, p.112).

No entanto, para Vygotsky, (2007) o nível de desenvolvimento real refere-se a tudo aquilo que a criança já tem consolidado em seu desenvolvimento, e que ela é capaz de realizar sozinha sem a interferência de um adulto ou de uma criança mais experiente. Já a “zona de desenvolvimento proximal” refere-se aos processos mentais que estão em construção na criança, ou que ainda não amadureceram. A “zona de desenvolvimento proximal” é, pois, um domínio psicológico em constantes transformações, aquilo que a criança é capaz de fazer com a ajuda de alguém hoje, ela conseguirá fazer sozinha amanhã. É nesse sentido que a brincadeira pode ser considerada um excelente recurso a ser usado quando a criança chega na escola, por ser parte essencial de sua natureza, podendo favorecer tanto aqueles processos que estão em formação, como outros que serão completados. Visto dessa forma, não há dúvidas do quanto o brinquedo influencia o desenvolvimento da criança, e que a brincadeira favorece com que a criança adquira muitas aquisições. É por isso

o papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil, pois é brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos. (Vygotsky, 2007)

Ainda trabalhando esta ideia, Kishimoto (2011) refere-se ao uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos, remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino- aprendizagem e de desenvolvimento infantil.

Na educação de modo geral, e principalmente na educação Infantil o brincar é um aliado na aprendizagem, visto que permite, através do lúdico, vivenciar a aprendizagem como processo social. A proposta do lúdico é promover uma alfabetização significativa na prática educacional, é através das características do conhecimento do mundo. O lúdico promove o

A CRIANÇA E O JOGO DO FAZ DE CONTA

rendimento escolar além do conhecimento, oralidade, pensamento e o sentido. Entretanto, compreender a importância do brincar ajuda aos professores intervir de maneira apropriada, não interferindo e descaracterizando o prazer que o lúdico proporciona.

Portanto, o brincar utilizado como recurso pedagógico não deve ser dissociado da atividade lúdica que o compõe, sob o risco de descaracterizar-se, afinal, a vida escolar regida por normas e tempos determinados, por si só já favorece este mesmo processo, fazendo do brincar na escola um brincar diferente das outras ocasiões.

Para Vygotsky (2007), o educador poderá fazer o uso de jogos, brincadeiras, histórias e outros, para que de forma lúdica a criança seja desafiada a pensar e resolver situações problemáticas, para que imite e recrie regras utilizadas pelo adulto.

Com isso, é possível entender que o brincar auxilia a criança no processo de aprendizagem. Ele vai proporcionar situações imaginárias em que ocorrerá no desenvolvimento cognitivo, facilitando a interação com pessoas as quais contribuirão para um acréscimo de conhecimento.

A essas ideias, associamos nossas convicções sobre o brincar como prática pedagógica, sendo um recurso que pode contribuir não só para o desenvolvimento infantil, como também para o cultural. Brincar não é apenas ter um momento reservado para deixar a criança à vontade em um espaço com ou sem brinquedos e sim um momento que podemos ensinar e aprender muito com elas e brincando permite que a criança se prepare para a vida, para o mundo físico e social.

Observamos, deste modo que, a vida da criança gira em torno do brincar, é por essa razão que os professores têm utilizado a brincadeira na educação, por ser uma peça importante na aprendizagem.

Vygotsky (2007) afirma que o jogo infantil transforma a criança, graças à imaginação, os objetivos produzidos socialmente. Assim, seu uso é favorecido pelo contexto lúdico, oferecendo à criança a oportunidade de utilizar a criatividade, o domínio de si, à afirmação da personalidade, e o imprevisível.

O desenvolvimento da criança e seu aprendizado ocorrem quando participa ativamente, seja discutindo as regras do jogo, seja propondo soluções para resolvê-los. É de extrema importância que o professor também participe e que proponha desafios em busca de

A CRIANÇA E O JOGO DO FAZ DE CONTA

uma solução e de participação coletiva, o papel do professor neste caso será de incentivar a atividade.

Neste sentido cabe ao professor o papel principal de participar do processo de ensino-aprendizagem, além da interação social, ser indispensável para o desenvolvimento do aluno. Brincar é uma experiência fundamental para qualquer idade, principalmente para as crianças da educação infantil. O professor deve estar ao lado do aluno, acompanhando seu desenvolvimento, e utilizando os brinquedos adequados para idade, com objetivo de proporcionar o desenvolvimento infantil e para o conhecimento em todos os aspectos.

As brincadeiras, os brinquedos e os jogos são meios que a criança utiliza para se relacionar com o ambiente físico e social de onde vive, despertando sua curiosidade e ampliando seus conhecimentos e suas habilidades, nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo, e assim, temos os fundamentos para deduzirmos a importância que deve ser dada à experiência da educação infantil. O professor precisa aumentar a criatividade, o entusiasmo, a alegria e observar as crianças no decorrer do brincar. É necessário que o professor entenda o brincar da criança.

Para que o professor examine o universo infantil é preciso ter um conhecimento teórico, prático, com capacidade de observação e vontade. Através da observação do lúdico, o professor pode obter importantes informações sobre o brincar. E essas informações definem critérios como: quanto tempo uma determinada brincadeira ou jogo envolvem as crianças, quais as competências dos jogadores, qual o grau de criatividade, de autonomia, iniciativa e criticidade, quais as linguagens utilizadas pelos envolvidos, se possuem interesse, motivação, afetividade, emoções e satisfação pelo brincar, se demonstram colaboração, competitividade, interação, construção de raciocínio, argumentação e opinião.

É importante que o responsável organize e estruture o espaço de forma a estimular na criança a vontade de brincar, de competir e cooperar, pois em relação ao brincar o que é mais importante é a participação e aliando a teoria à prática acontece a valorização do conhecimento. Por isso que segundo Vygotsky (2007) ao estabelecer critério para distinguir o brincar da criança de outras formas de atividade, concluímos que no brinquedo a criança cria uma situação imaginária.

O brincar é uma característica da infância, direito assegurado pelo estatuto da criança e do adolescente, no artigo 16, inciso IV, no qual a liberdade compreende vários aspectos,

A CRIANÇA E O JOGO DO FAZ DE CONTA

entre eles, o brincar, praticar esportes e divertir-se, portanto, privá-las disso é não garantir o seu pleno desenvolvimento. Em sua proposta pedagógica, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, cita o brincar como algo fundamental para o desenvolvimento da autonomia e identidade da criança.

Através do brincar, ela prepara-se para aprender. Brincando aprende novos conceitos, adquire informações e tem um crescimento saudável. A criança é curiosa, imaginativa, está sempre experimentando o mundo e precisa explorar todas as suas possibilidades. Ela adquire experiência brincando. Participar de brincadeiras é uma excelente oportunidade para que viva experiências que irão ajudá-la a amadurecer emocionalmente e aprender uma forma de convivência mais rica.

Lembrando que, em todo o brincar, a criança participa por inteiro, isto é, o brincar da criança põe em atividade sua afetividade, sua inteligência, sua motricidade. Por isso, a função dos jogos simbólicos é satisfazer o eu, por transformação do real em função dos desejos: a criança que brinca de boneca refaz sua própria vida, corrigindo-a à sua maneira e revive todos os prazeres ou conflitos resolvendo-os, ou seja, completando a realidade através da ficção. Em suma: o jogo simbólico não é um esforço de submissão do sujeito ao real, mas ao contrário, uma assimilação deformada da realidade.

Vale a pena ressaltar que o brincar de faz-de-conta é importante porque torna as experiências mais claras e a criança compreende seu significado na vida real. Neste tipo de brincadeira, ela tem também a oportunidade de expressar e elaborar desejos, conflitos e frustrações.

Os jogos simbólicos são, portanto, recursos que a criança usa para obter prazer e para se ajustar a um mundo incompreendido ou temido. Quando brinca de “faz-de-conta” sabe que sua conduta não é racional para os outros, mas não está preocupada em convencê-los.

Ao brincar, coletivamente, aprende também que não basta ter uma ideia nova e divertida, mas que é preciso para pô-la em prática, convencer o grupo de que vale a pena, argumentando. A habilidade de negociação faz com que descubra projetos iniciais sem se sentir excluído. Sua visão de mundo deixa, lentamente, de partir de um único foco, centralizado em si mesmo, para se alargar e expandir para outros pontos de vista. A força de o grupo no brincar motiva a criança em seu movimento de abertura e socialização, ajudando-a a se libertar da dependência exagerada da mãe e a construir sua autonomia. O grupo propõe,

A CRIANÇA E O JOGO DO FAZ DE CONTA

estimula, desafia, negocia, decide, acolhe e rejeita, num contínuo movimento de progressivos ajustamentos recíprocos.

É importante ressaltar ainda que, as crianças pensam sobre o mundo da fantasia com mais flexibilidade do que pensam sobre o mundo real, e isso pode indicar que a brincadeira de faz-de-conta é um meio no qual elas são mais competentes nas tarefas que requerem flexibilidade ou habilidade de pensamentos divergentes.

No entanto o brincar constitui-se o principal componente do desenvolvimento infantil, focalizando-se na criatividade, na desenvoltura da criança em suas atividades gráficas, corporais, cognitivas, levando-a descobrir o mundo, por meio de sua imaginação.

Quando se fala do brincar, logo se imagina uma menina cuidando da sua boneca ou meninos brincando de carrinho. Contudo, os adultos consideram o brincar da criança como algo não sério, fazendo assim a distinção entre o brincar e a realidade. No caso da criança, ela não faz esta distinção naturalmente sem a ajuda do adulto, pois o brincar é o seu modo de viver e de crescer.

Vygotsky, (2007) chama atenção para o fato de que, para a criança com menos de três anos, o brinquedo é coisa séria, pois ela não separa a situação imaginária da real. Já na idade escolar, o brincar torna-se uma forma de atividade mais limitada que preenche um papel específico em seu desenvolvimento, tendo um significado diferente do que tem para uma criança em idade pré-escola.

Dessa forma, o brinquedo tem grande importância no desenvolvimento, pois cria novas relações entre situações no pensamento e situações reais.

O brincar é fundamental para uma vida adulta saudável, levando o indivíduo a ser mais criativo diante dos problemas e situações do dia-a-dia. Mas, como resgatar a importância do brincar simbólico? E ainda, como ajudar pais e professores a incentivarem e programarem este jogo infantil? Para isso, como já foi mencionado, deve-se partir da premissa de que a criança necessita: da fantasia, da imaginação, de desempenhar papéis, de imitar, de viver seu mundo de faz-de-conta.

O faz-de-conta, o fingir ser alguma coisa ou alguém, atividades que começam cedo na infância e continuam na vida adulta, são básicas para o ser humano.

A CRIANÇA E O JOGO DO FAZ DE CONTA

Quando meninos e meninas cozinham, costuram e lavam pratos durante o jogo de faz-de-conta; quando fingem ser médicos, bombeiros, estão aprendendo toda sorte de fatos sobre o mundo que os rodeia. Ao encorajarmos as crianças a brincarem com estes jogos, abrimos a porta para muitos caminhos de contato e interação com outras crianças e para o desempenho de papéis. Ao atribuírem papéis a si mesmos e aos colegas, as crianças acomodam-se às demandas do jogo ou do grupo, desenvolvendo suas habilidades de flexibilidade e resolução de problemas.

De fato, a Educação Infantil precisa ser reconhecida pela família e pela sociedade, como um trabalho educacional de extrema relevância para o desenvolvimento infantil, e não somente como "a escolinha, lugar recreativo para brincar com outras crianças" (sem que seja considerada a seriedade do brincar nessa fase da vida, mas atribuindo pouca importância a esta função). Ela faz parte da Educação Básica e pode contribuir de forma decisiva para a formação e desenvolvimento diferenciado das crianças.

Com a diminuição da permanência da criança na pré-escola, corre-se o risco de uma desvalorização ainda maior desta fase escolar, já pouco destacada em sua importância, à medida que ficará à margem das Escolas de Ensino Fundamental. E, por não ser uma etapa escolar obrigatória, surge o desejo dos pais de matricular seus filhos o quanto antes no Ensino Fundamental.

Por fim, as instituições de Educação Infantil devem propiciar condições materiais, pedagógicas, culturais, sociais, humanas, alimentares, espaciais para que a criança viva como sujeito de direitos e tenha todas as dimensões, ações, informações, constituições e vivências, respeitando a especificidade de cada idade e o direito da criança ser.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A brincadeira de faz de conta permite que a criança interaja com o seu meio social e seus conflitos para que possa compreendê-los melhor e assim assimilá-los. De acordo com Kishimoto (2011), a brincadeira significa sociabilizar as regras externas e o mundo adulto, ao qual a criança tem a consciência de que possui pouco poder e pouco pode fazer para mudar isto e ao brincar ela se coloca num papel de poder, em que pode dominar os vilões ou as situações que provocariam medo ou que a faria sentir-se vulnerável e insegura. A criança recebe estímulos do meio social em que está inserida, e é este um dos responsáveis pelo desenvolvimento social, afetivo e cognitivo, os quais são internalizados e expressados por meio da brincadeira de faz de conta.

Podemos concluir que através do brincar, a criança prepara-se para aprender. Brincando aprende novos conceitos, adquire informações e tem um crescimento saudável. Justamente com o Professor que tem uma participação ativa no desenvolvimento da criança, deste modo que consiga levá-la a conquistar a sua autonomia por meio da brincadeira. Percebemos a importância do jogo-do-faz de conta para o desenvolvimento da criança no cotidiano. Por meio dessa pesquisa constatamos que o brincar de faz de conta é um processo natural do desenvolvimento, ao mesmo tempo em que só se torna possível por meio da sua interação.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem**. Trad. M. Resende, Lisboa, Antídoto, 1979. . **A formação social da mente**. Trad. José Cipolla Neto et alii. São Paulo, Livraria Martins Fontes, 1984.

BRASIL. Decreto-lei nº 8069, de 13 de julho de 1990. **Estatuto da criança e do adolescente**. Disponível em: < <http://www.eca.org.br/eca.htm#texto>>. Acesso em: 31 mai. 2009.

<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/anagrama/article/viewFile/7479/6871>

A CRIANÇA E O JOGO DO FAZ DE CONTA