

## Brincadeira lúdica: o faz de conta

Sônia Maria Costa Soares<sup>1</sup>  
Richele Timm dos Passos da Silva<sup>2</sup>

### Resumo

O presente artigo tem como objetivo refletir sobre um trabalho realizado em turma de Educação Infantil, com crianças de 3 a 4 anos. Nesse texto apresenta-se o faz de conta, como atividade de contato com a prática lúdica, ampliando a construção e apropriação do conhecimento do eu e do mundo por parte das crianças. Com essas intenções, as crianças tiveram contato com diferentes cantos temáticos: casinha, música, leitura, mercado e beleza, para que pudessem imaginar, fantasiar, criar/recriar, explorar e representar sua realidade de uma maneira lúdica, utilizando materiais e objetos simbólicos favorecendo assim, a representação e a construção do seu conhecimento sobre sua realidade. Este estudo está fundamentado em autores que abordam a importância das brincadeiras na infância tais como: Lopes, Kishimoto e os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Durante a execução do trabalho verificou-se o quanto o mesmo contribuiu não só como um meio de aprendizagem para as crianças, mas principalmente para nós como educadoras, pois possibilitou a reflexão da prática pedagógica, trabalhando algo que faz parte da realidade das crianças e ampliando esse conhecimento de forma gratificante e prazerosa. Ao sentirem-se “coautora” de suas decisões e escolhas, elas tornam-se mais envolvidas e participativas.

**Palavras-chave:** Faz de conta. Conhecimento. Aprendizagem. Imaginação. Fantasia.

### 1 Introdução

Este texto é parte integrante de um memorial reflexivo de uma prática pedagógica construído ao final do curso de Especialização em Docência da Educação Infantil oferecido pela Fundação Universidade Federal de Rondônia (UNIR) em parceria com o Ministério da Educação (MEC). Tem como objetivo refletir sobre um trabalho realizado pela docente-aluna do referido curso, com sua turma de Educação Infantil, aplicando-se a crianças de 3 a 4 anos, no município de Cerejeiras, estado de Rondônia (RO).

---

<sup>1</sup> Pedagoga pela Universidade do Tocantins (UNITINS). Pós Graduada em Gestão, Orientação Educacional e Supervisão Escolar. Pós Graduada em Especialização em Docência na Educação Infantil e pela UNIR (Universidade Federal de Rondônia).

<sup>2</sup> Professora do Departamento Acadêmico de Ciências da Educação do Campus de Vilhena da UNIR. Mestre em Educação.

Nesse texto, apresenta-se o faz de conta, como atividade lúdica, que intenta ser uma atividade de contato com a prática do brincar de modo a desenvolver e ampliar a construção e apropriação do conhecimento do eu e do mundo por parte das crianças.

Minha<sup>3</sup> atuação como pedagoga inicia-se no ano de 2012 em uma turma de pré I, com 20 (vinte) alunos, na cidade de Cerejeiras - RO. Eu já tinha conhecimento na área da Educação Infantil por participar de um programa de formação inicial para professores em exercício na Educação Infantil (Pró Infantil) como professora auxiliar, atuando em creche por um período de dois anos. Por mais que estivesse preparada para essa nova fase da vida, ainda sentia-me tão insegura, as crianças me olhavam com olhar de medo e espanto e eu, tentava ao máximo, não demonstrar o mesmo diante daquela nova realidade.

Com o tempo, adquiri conhecimentos e aprendizagens que foram me capacitando e me aperfeiçoando e com isso fui me tornando mais autoconfiante para exercer a profissão de educadora junto aos alunos da Educação Infantil.

Juntamente com as crianças e com a experiência da prática que ia adquirindo, preocupava-me em organizar um ambiente prazeroso e aconchegante que fosse capaz de proporcionar o bem estar de todos nós e com isso ser um local facilitador dos novos saberes.

A fim de agir como um educador para a criança, o ambiente precisa ser flexível e deve passar por uma modificação frequente pelas crianças e pelos professores a fim de permanecer atualizado e sensível a suas necessidades de serem protagonistas na sua construção de seu conhecimento. Tudo o que cerca as pessoas na escola e o que usam – os objetos, os materiais e as estruturas – não são vistos como elementos cognitivos passivos, mas, ao contrário, como elementos que condicionam e são condicionados pelas ações dos indivíduos que agem nela (GANDINI, 1999, p 157).

Diante disso, compreende-se que o ambiente é visto como algo que educa a criança. Na verdade, ele é considerado o terceiro educador juntamente com a equipe de professores e daí a preocupação em tornar o espaço da escola um espaço de aprendizagem acolhedor.

Ao iniciar o curso de especialização em Docência na Educação Infantil, no ano de 2013, percebi ainda mais, a importância dos eixos norteadores na prática pedagógica, durante as interações e as brincadeiras, na construção e apropriação do conhecimento e

---

<sup>3</sup> Neste texto, usar-se-á, primeira pessoa do singular por tratar de um texto construído a partir de memórias reflexivas vivenciadas pela autora principal em sua prática pedagógica e por isso, é um convite ao leitor a refletir uma vida viva e problematizada a partir das experiências aqui relatadas.

da aprendizagem da criança.

Compreende-se, portanto, que o brincar é uma possibilidade de a criança tentar resolver problemas tanto do presente, como do passado e ao mesmo tempo permitir que a criança faça planos se projetando para o futuro.

De acordo com Kishimoto (2003, p.66),

A criança precisa deste momento para que possa entender o seu eu interior e que em muitos casos os pais ficam incomodados com as fantasias de seus filhos e acabam não permitindo à criança esse momento de faz de conta que é um dos momentos mais importantes para a vida dela.

Ao olhar uma criança brincando, pode parecer que é uma simples ação sem reflexão, mas vale ressaltar que a atividade de brincar, como por exemplo, o faz de conta, é de grande complexidade, que leva a criança a imitar a representação social possibilitando-a reviver situações que lhes causam alegria, medo, excitação, raiva e ansiedade, enfim, por meio da brincadeira, em especial o faz de conta, as crianças expressam as emoções que mais necessitam ser trabalhadas. Segundo Kishimoto (2003, p.43) “ao prover de uma situação imaginativa por meio de uma atividade livre a criança desenvolve a iniciativa, expressa seus desejos e internaliza as regras sociais”.

Compreende-se assim que o ato de brincar na Educação Infantil pode ser a principal ferramenta do trabalho pedagógico do docente, principalmente na Creche e por isso, precisa ser introduzida no cotidiano pedagógico com mais intensidade e planejamento. Com essa reflexão, é que passei a utilizar dessa ferramenta de ensino-aprendizagem na minha prática pedagógica.

Sabe-se que a Educação Infantil é a fase da interação, da socialização e da brincadeira, em que a criança vai ampliar seu conhecimento de mundo e iniciar a construção da sua identidade e autonomia durante o convívio social com outras crianças e adultos.

Diante dessas questões referentes ao brincar e mais precisamente a brincadeira do faz de conta, o presente artigo irá trazer a tona reflexões sobre um projeto desenvolvido na turma do maternal III, com o objetivo de refletir sobre as condições de aprendizagem desenvolvidas através da brincadeira que intencionava oportunizar ampliação, construção e apropriação do conhecimento por meio do faz de conta.

A brincadeira do faz de conta foi desenvolvida com as crianças a partir do contato com diferentes cantos temáticos, a saber: casinha, música, leitura, mercado e

beleza. Esses espaços possibilitaram a representação da realidade vivida pelas crianças a partir de uma maneira lúdica.

## **2 Reflexões críticas sobre teoria e prática**

Por fazer parte de uma família grande, lembro-me que adorávamos ir para a escola, que minha mãe trabalhava e quando chegávamos, brincávamos de escolinha com minhas irmãs, onde reproduzíamos o que presenciávamos durante esse período de tempo.

Meus pais não tinham condições econômicas boas para comprar brinquedos e roupas, mas nunca faltava o que comer. Para brincar criávamos nossos próprios brinquedos, com sabugos, espigas de milho e sacolas, fazíamos bonecas e com todos os tipos de frutas e legumes que encontrávamos, criávamos todos os tipos animais de brinquedo. Quando chovia e a lama secava ficavam tabletes de barro e fazíamos de conta que eram chocolates e comíamos, também brincávamos de enterrar uns aos outros na areia.

Ainda hoje, lembro com saudade desse período da infância, das lembranças, da inocência e da liberdade que tínhamos para brincar, correr e sentar no final de tarde a luz de uma fogueira para ouvir os ensinamentos dos mais velhos. São a partir dessas lembranças que busco recriar oportunidades em meu fazer educacional para que as crianças possam brincar de uma maneira prazerosa e aprenderem com as atividades.

Hoje compreendo que a criança brinca, imagina, cria, recria e constrói a partir do que ela tem em mãos, seja o objeto que for, pois utiliza da criatividade para brincar, construir seu mundo imaginário e realizar assim a diversão. Com isso é perceptível que

Brincando a criança pode tornar-se algo que é, ou melhor, que ainda não é (através da brincadeira a criança pode ser o que quiser), agir com objetos substitutivos, interagir segundo padrões não determinados pela realidade do espaço social em que vive e ultrapassar os limites que lhe são apresentados (PRADO, 1999, p. 2).

Confirma-se assim que através das brincadeiras, a criança pode desenvolver algumas capacidades importantes, tais como: a atenção, a imitação, a memória e a imaginação. Ao brincar, as crianças exploram e refletem sobre sua realidade e a cultura na qual vivem, incorporando e, ao mesmo tempo, questionando regras e papéis sociais.

Nos jogos de faz de conta, por exemplo, a criança recria situações que fazem parte de seu cotidiano, trazendo personagens e ações que fazem parte de suas observações. Pode-se dizer que, nas brincadeiras, as crianças podem ultrapassar a realidade, modificando-a através da imaginação.

A ação pedagógica que visa promover o desenvolvimento das múltiplas dimensões humanas deve contemplar aspectos físicos, emocionais, afetivos, cognitivos, linguísticos e sociais da criança. A brincadeira do faz de conta propicia esses momentos já que contempla diversificados saberes e aprendizagens.

Em vista disso, os Referenciais Curriculares para a Educação Infantil, proposto pelo Parecer CNE/CEB 22/98 estabelecem que:

As propostas pedagógicas para as instituições de Educação Infantil devem promover em suas práticas de educação e cuidados a interação entre os aspectos físicos, emocionais, afetivos, cognitivo linguístico e social da criança, entendendo que ela é um ser total, completo e indivisível. Dessa foram, ser, sentir, brincar, expressar-se, relacionar-se, mover-se, organizar-se, cuidar-se, agir e responsabilizar-se são partes do todo de cada indivíduo, menino ou menina, que desde bebês vão, gradual e articuladamente, aperfeiçoando esses processos nos contatos consigo mesmos, com as pessoas, as coisas e o ambiente em geral (BRASIL, 1998, p. 20).

E, segundo o que estudos realizados nas disciplinas do curso de Especialização na Educação Infantil, o eixo norteador do trabalho pedagógico junto às crianças deve ser de múltiplas formas de diálogos e interação, tendo por objetivo promover a autonomia, a responsabilidade e a solidariedade.

Ao analisar o que as políticas públicas têm sinalizado para o trabalho com a Educação Infantil, constata-se que tanto o Referencial Curricular para Educação Infantil (BRASIL, 1998), como as Diretrizes Curriculares para Educação Infantil (BRASIL, 1999), assinalam a brincadeira como um dos eixos para desenvolvimento do trabalho nesta etapa do ensino.

Nos fundamentos norteadores das Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil, está previsto que as propostas pedagógicas das instituições devem incluir a ludicidade, a criatividade e práticas de educação e cuidados, que possibilitem a integração entre os aspectos físicos, emocionais, afetivos, cognitivos, linguísticos e sociais da criança (BRASIL, 1999).

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil considera a brincadeira como uma linguagem infantil e ressalta a importância do brincar tanto em

situações formais quanto em informais (BRASIL, 1998).

A partir do que foi discutido é possível compreender o papel da brincadeira na educação escolar onde a grande dificuldade é criar práticas que, respeitando as identidades, promovam situações que favoreçam o desenvolvimento, a expressão, a convivência e a aprendizagem num ambiente de prazer e ludicidade, nos quais as crianças possam se apropriar e recriar os modos de vida nos diferentes contextos de sua realidade social da qual faz parte.

Brincar de faz de conta desperta a descoberta do novo, através do contato com aquilo que o professor traz de sua realidade para a sala de aula, de uma forma lúdica e prazerosa. Contribui assim na construção de sua identidade e autonomia durante as ações de interação, socialização, comunicação, expressão, auxiliando na aquisição da aprendizagem. Durante as brincadeiras individuais e coletivas as crianças vão adquirindo autonomia em suas escolhas, aprendendo a criar e respeitar regras, lidar com as diferenças, resolvem conflitos e encaram o medo como algo que faz parte de sua realidade na construção de sua identidade.

Desta forma, entende-se que o lúdico não é um mero passatempo e que brincar é coisa séria! Mais do que um direito da criança, o brincar é essencial para sua vida, traz inúmeros benefícios, porque solicita a inteligência, possibilita uma maior e melhor compreensão do mundo, favorece a simulação de situações, antecipa soluções de problemas, sensibiliza, alivia tensões, estimula o imaginário e, conseqüentemente, a criatividade.

Ainda é possível dizer que a brincadeira em sala de aula permite, também, o desenvolvimento do autoconhecimento, elevando a autoestima, propiciando o desenvolvimento físico-motor, bem como do raciocínio e da inteligência, sensibilizando, socializando e ensinando a respeitar as regras. Enfim, o brincar diverte, traz alegria e faz sonhar.

É possível concluir que com o lúdico a criança tem a oportunidade de organizar seu mundo seguindo seus próprios passos e utilizando melhor seus recursos. Ao utilizar o lúdico como instrumento facilitador no ensino- aprendizagem, percebemos que esta é uma proposta criativa e recreativa de caráter físico ou mental, que permitirá ao educando criar, imaginar, fazer de conta, funcionar como laboratório de aprendizagem.

Para Gilles Brougere (1998) brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo,

mas uma atividade dotada de significações social que, como outras, necessitam de aprendizagem.

De acordo com Brougere (2001, p. 105) "A criança não brinca em uma ilha deserta ela brinca com as substâncias materiais e imateriais que lhe são propostas. Ela brinca com o que tem na mão e com o que tem na cabeça".

Segundo os RECNEI (BRASIL, 1998) a brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica.

Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada.

Para brincar é preciso que as crianças tenham certa independência para escolher seus companheiros e os papéis que irão assumir no interior de um determinado tema e enredo, cujos desenvolvimentos dependem unicamente da vontade de quem brinca. Pela oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginativas e criadas por elas mesmas, as crianças podem acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhe são importantes e significativos. Propiciando a brincadeira no espaço da sala de aula, portanto, cria-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos.

Os referenciais ainda destacam a importância da intervenção nas brincadeiras:

A intervenção intencional baseada na observação das brincadeiras das crianças oferecendo-lhes materiais adequados, assim como um espaço estruturado para brincar permite o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacionais infantis. Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou os jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais (BRASIL, 1998, p.29).

A partir disso, nas brincadeiras de faz de conta, seguidas de observação do docente, reforça-se que é a oportunidade de se verificar e compreender o uso dessa brincadeira pelas crianças como capacidade de imitar, imaginar, representar sem medo da imposição do adulto. A partir do mundo que ela cria, ela conseguirá entender e internalizar regras no mundo em que está inserida.

A brincadeira de faz de conta, também conhecida como simbólica, de representação de papéis em sociodramática, é a que deixa mais evidente a presença de situações imaginária. Ela surge com o aparecimento da representação e da linguagem, em torno 2/3 anos, quando a criança começa a alterar o significado dos objetos, dos eventos, a expressar seus sonhos e fantasias e a assumir papéis presentes no contexto social (KISHIMOTO, 2003, p. 39).

Com isso, tem-se que brincando, a criança cria muitas possibilidades de entrar no mundo adulto, fazendo justiça a algo que ela julga estar sendo injustiçada, tendo força para atuar com mais facilidade perante um desafio, tendo o poder de controle sobre a situação, pois ela sabe que na vida real perante os adultos esse poder não existe, e ela tem que aceitar imposição exterior. Para Kishimoto (2003, p.68) ao brincar a “criança sai do papel passivo para o ativo trazendo a ela oportunidade de enfrentar seus medos”.

Portanto, ela cria em seu mundo imaginário a sua maneira de adquirir poder, e vive seu momento de super-herói, tendo em sua mão o poder de governar o seu próprio destino.

Observando a realidade da creche na qual atuo, percebi a necessidade de proporcionar momentos de vivências da realidade das crianças através do faz de conta, porém, havia uma dificuldade quanto à falta de materiais pedagógicos, ou seja, de brinquedos que oportunizassem a reflexão do mundo e da realidade que as crianças vivenciam e presenciam em seu dia a dia. Por isso, para além das dificuldades, durante um determinado tempo adquiri materiais e guardei-os para que no momento certo utilizasse deles nas brincadeiras escolares.

Ao surgir a necessidade de se trabalhar um projeto com algo que é próprio da criança, foi a partir do “brincar” que realizei a ação. Foi brincando de faz de conta que permiti que as crianças tivessem contato com diversos objetos, materiais e espaços que possibilitassem a elas pensar, criar, recriar, imaginar, fantasiar e vivenciar sua realidade



de uma forma lúdica, respeitando sua maturidade, potencialidade, limitação e realidade na aquisição de novas aprendizagens.

Aprendi com a atividade que ao brincar a criança reflete sua realidade, seus desejos, suas angústias, suas dificuldades e seus anseios. Durante o faz de conta à criança tende a desenvolver a liberdade de escolha, a flexibilidade, aprende a enfrentar decisões e a respeitar regras, desenvolve a linguagem, estimula o pensamento, a criatividade, a cooperação, a interação e a socialização.

É através do brincar que a criança entra no mundo do imaginário e da fantasia, onde ela é autora de sua própria história em um mundo cheio de significados, propício a criação de diversas representações de sua realidade, na construção de novas aprendizagens.

Dentro da experiência com crianças percebi que é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento da mesma. Para uma criança com menos de três anos de idade é essencialmente impossível envolver-se numa situação imaginária, uma vez que isso seria uma forma nova de comportamento que liberaria a criança das restrições impostas pelo ambiente imediato.

É de suma importância que a criança tenha contato com sua realidade e cabe ao professor ser o mediador dessa aprendizagem oferecendo os materiais necessários para que a criança possa reproduzir, expor seu pensamento e conhecimento sobre uma realidade muitas vezes desconhecida pelo educador.

### **3 Resultado da ação reflexiva do educador sobre o brincar infantil**

Realizei a atividade de faz de conta, com os materiais escolhidos por mim, a partir de cantos temáticos totalizados em cinco diferentes ambientes são eles: leitura, música, casinha, mercado e beleza. Todos eles oportunizaram aprendizagens as crianças, a saber:

O cantinho da leitura oportunizou momentos para que as crianças expressassem suas experiências, desejos e sentimento, estimulando a linguagem oral, autonomia, cooperação, socialização e interação das crianças. Esse momento me fez refletir sobre o nosso papel como educador em um ambiente com crianças tão pequenas, ao presenciar o envolvimento e a participação das crianças em atividades que possam contribuir para

desenvolvimento e aquisição da linguagem ao ter autonomia para fazer suas escolhas e expressar seu conhecimento de mundo. Com essa atividade compreendi ainda que

É observando, olhando, conhecendo, tocando, manipulando e experimentando que se vai construindo conhecimento. Neste jogo o da busca do conhecimento, onde se pode brincar, jogar e estabelecer um espaço e tempo mágico, onde tudo é possível, um espaço confiável, onde a imaginação pode desenvolver-se de forma sadia, onde se pode viver entre o real e o imaginário, este é o lugar e tempo propício para crescer e produzir conhecimento. "O saber se constrói fazendo próprio o conhecimento do outro, e a operação de fazer próprio o conhecimento do outro só se pode fazer jogando (FERNANDEZ, 1990, p. 165).

No faz de conta da música, as crianças tiveram a oportunidade de manipular e explorar alguns instrumentos musicais. Constatei que as crianças já tinham um pré-conhecimento de alguns instrumentos pelo fato de os identificarem e relacionarem com algo que já haviam tido contato em sua vivência, os quais já faziam parte da realidade de algumas crianças. Após mostrar os instrumentos sugeri que escolhessem o instrumento que mais gostassem ou que estivesse despertando sua atenção e sua curiosidade. Após cada criança escolher seu instrumento realizamos um momento interação e socialização onde as crianças no entusiasmo do momento tocavam cada um no seu ritmo e compasso sem a intervenção de um adulto na sua forma de expressar seu entendimento e conhecimento.

Após explorarem os instrumentos intervi pedindo que escolhessem uma única música que gostariam de tocar com os colegas para que todos tocassem e seguissem um mesmo ritmo. Mas antes teríamos que tentar tocar em um só ritmo, então começamos a brincar imitando um som de tambor em ritmo e compasso, pedimos que fizessem silêncio para ouvirem, pois um dos coleguinhos tentaria imitar o som que a professora fazia utilizando um tambor.

Cabe a nós educadores mediar e fornecer recursos e instrumentos necessários para que a criança possa se expressar e recriar sua realidade. A partir dessa atividade foi possível verificar que

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva a sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como, a atenção, a imitação, a memória e a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais (LOPES, 2006, p. 110).

Diante disso, entendo que é o professor o responsável pela ampliação de conhecimento de mundo da criança, da interação com o seu meio e principalmente ser um grande promotor da brincadeira de faz de conta na escola.

Para a execução da atividade de faz de conta do mercado, reuni com certa antecedência, várias embalagens de recipientes vazios e brinquedos. Acredito que cabe a nós professores oportunizar a elas momentos que representem e revivam essa realidade para a ampliação e construção do conhecimento e aprendizagem

Após selecionar as embalagens, convidei aos alunos para que sentassem em círculo para que observássemos algumas notas de dinheiro e que eles identificassem qual animal tinha em cada nota e assim o seu valor. Para que compreendessem melhor, tentei demonstrar de uma forma mais lúdica, dizendo que cada nota era “mais forte que a outra” e que quando uma delas não podia comprar uma coisa, a outra podia, pois ela era mais forte, ou seja, valia mais que a outra.

Percebi por meio do relato de um dos alunos o quanto uma convivência diária em família e em sociedade influencia nas atitudes, comportamento e aprendizagem da criança, pois ela apenas reflete e reproduz o que vivência. Reforço assim o que expressa o autor a seguir quando diz que

Brincando as crianças conhecem a si própria e aos outros em relação recíproca, para aprender as diferenças sociais e seus comportamentos, os hábitos determinados pela a cultura, para conhecer e identificar os objetos e seus contextos, ou seja, o uso cultural dos objetivos para desenvolver a linguagem e a narrativa, para trabalhar com o imaginário, para conhecer os eventos e fenômenos que ocorrem a sua volta. "A criança precisa brincar, inventar, jogar, para crescer e manter o seu equilíbrio com o mundo" (RALLO, 1993, p.11, grifo do autor).

É gratificante você presenciar e observar as diversas formas que as crianças têm de raciocinar e dar sentido as coisa de uma maneira tão simples e natural. A criança precisa de espaço e ambiente para que possa se expressar e ampliar seu conhecimento de mundo. Pois temos que reconhecer que elas são crianças e que seu conhecimento se amplia e se constrói durante a brincadeira.

Na atividade de faz de conta da casinha observei que as meninas olharam de forma natural os meninos brincando de casinha. Em um determinado momento o aluno

João<sup>4</sup> estava comandando a cozinha, pois ele era o cozinheiro e dava ordem para que os coleguinhas mexessem o arroz na panela para não queimar, enquanto ia pegar água. Durante a brincadeira do faz de conta à criança expressa sem medo seus sentimentos e conhecimento de mundo.

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. É preciso deixar claro que a substituição de significados aos brinquedos e outros objetos não acontece de forma esporádica para a criança, mas sim de uma maneira bastante complexa, demonstrando uma grande estruturação de sua inteligência.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil afirma que:

A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. (BRASIL, 1998, p.27).

A brincadeira enriquece a identidade da criança, porque ela experimenta outra forma de ser e de pensar; amplia suas concepções sobre as coisas e as pessoas, porque a faz desempenhar vários papéis sociais ao representar diferentes personagens.

No faz de conta do cantinho da beleza, constatei o quanto as crianças interagem, compartilham e adquirem novos conhecimentos, pois as atividades de faz de conta possibilitaram às crianças a exposição dos conhecimentos sobre determinada realidade vivenciada, refletindo seus desejos, emoções e sentimentos, reproduzindo-os de uma forma natural e real. Quanto ao papel do docente e o uso dos brinquedos na sala, partilho, portanto, da ideia que segue a qual menciona que

O professor deve atuar como alguém que entende essa importância e, conseqüentemente, dedica tempo para a brincadeira diariamente dentro da escola. Mas que os brinquedos não devem servir na sala de aula como um instrumento para se preencherem os espaços vazios, mas sim a ideia é de fazer da brincadeira um objeto de estudo para conhecer mais o aluno e os processos de desenvolvimento em que ele se encontra (VITÓRIA, 2005, p.32).

Cabe ao professor criar situações adequadas para provocar curiosidade na

---

<sup>4</sup>O nome João não expressa o nome real e sim fictício do aluno como meio de preservar a identidade do mesmo.

criança e estimular a construção de seu conhecimento. O aspecto criativo do professor em sala de aula é fundamental. Desenvolver esse trabalho de brincar de faz de conta propôs a minha prática reflexões sobre a postura enquanto educadora, ao valorizar os conhecimentos adquiridos e construídos no dia a dia da criança, no seu convívio social, percebe-se quão valioso e gratificante é presenciar essa recriação no cotidiano infantil agora com um olhar observador, questionador e criador.

#### **4 Considerações finais**

Diante do exposto, considera-se que a partir do brincar a criança desenvolve sua motricidade, a cognição e a socialização quando interage com o outro e com os brinquedos durante as brincadeiras.

Segundo Borba (2007):

Para as crianças, a brincadeira é uma forma privilegia a interação com outros sujeitos, adultos e crianças, e com os objetos e a natureza à sua volta. Brincando, elas se apropriam criativamente de formas de ação social tipicamente humana e de práticas sociais específicas dos grupos aos quais pertencem, aprendendo sobre si mesmas e sobre o mundo em que vivem. Se entendermos que a infância é um período em que o ser humano está se constituindo culturalmente, a brincadeira assume importância fundamental como forma de participação social e como atividade que possibilita a apropriação, a resignificação e a reelaboração da cultura pelas crianças. (p.12).

Portanto, cabe a escola de Educação Infantil, ou seja, seu educador desenvolver ações e estratégias para que essa prática seja desenvolvida e realizada em seu ambiente escolar, valorizando a brincadeira como principal ferramenta para alcançar objetivo da aprendizagem infantil.

Por isso é preciso, oportunizar o contato com a prática lúdica, criando condições de aprendizagem através do faz de conta na ampliação, construção e apropriação do conhecimento do eu e do mundo. Ainda é possível dizer que é proporcionando momentos como os aqui relatados que se possibilita a aprendizagem relacionada a identidade infantil, autonomia e conhecimento do mundo através da ação de brincar, em especial, do faz de conta. Promover a socialização e interação, através da organização de espaços com cantos temáticos como, casinha, leitura, música, mercado e beleza fez com que um mundo imaginário e real fossem partilhados e vividos pelas

crianças. Disponibilizar brinquedos e materiais para que as crianças explorem, criem e recriem sua realidade vivenciada em seu contexto social é também educar e tarefa da educação.

Por tudo, é preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa.

Segundo os RECNEI (BRASIL, 1998, p. 23) é preciso, porém, que o “professor tenha consciência que as crianças não estarão brincando livremente nestas situações, pois há objetivos didáticos em questão”.

Durante a execução do projeto verificou-se o quanto o mesmo contribuiu não só como um meio de aprendizagem para as crianças, mas principalmente para a educadora, pois possibilitou a reflexão da prática permitindo trabalhar algo que faz parte da realidade das crianças e ao mesmo tempo ampliar esse conhecimento de forma gratificante e prazerosa. Percebe-se que ao trabalhar algo que as crianças possam se sentir coautora de suas decisões e escolhas é enriquecedor e estimulante ao docente e as crianças visto que se permite a criança, sentir-se mais envolvida e participativa durante as atividades de uma forma natural e real. A partir do momento que se ouvi uma sugestão, ou seja, uma “ideia” de uma criança permite-se trabalhar e ampliar aquilo que a criança já sabe e almeja aprender, pois se sente estimulada a aprender de forma lúdica e prazerosa. No entanto, entende-se que

Ser educador em tempos de mudança educacionais é uma tarefa árdua, pois estamos marcados pela ansiedade, medo, resistência e ao mesmo tempo esperança. Navega-se sem bússola em caminhos desconhecidos e só tem uma saída: a formação continuada, para que possam se atualizar constantemente de forma a se manter na vanguarda dos processos inovadores da área educacional. Atualmente a educação exige que os educadores sejam multifuncionais, não apenas educadores, mas psicólogos, pedagogos, filósofos, sociólogos, psicopedagogos, recepcionistas e muito mais para que possa desenvolver as habilidades e a confiança necessária nos educando, para que tenham sucesso no processo de aprendizagem e na vida (QUEIROZ e MARTINS, 2002, p.5).

A pesar das dificuldades, é gratificante perceber que as atividades que foram realizadas relacionadas ao projeto, trouxeram aprendizagem para as crianças. Ao presenciar uma atitude de uma das alunas que estuda o período integral, ao vê-la se dirigindo a outra professora do período vespertino e questionando-a sobre sua compra. A professora ficou sem saber do que se tratava no início. A aluna explicou para a

professora que tinha feito “compra no mercadinho de mentira” e queria levar suas compras para casa. A professora se dirigiu até a sala e a mesma veio arrastando sua sacola de compra toda feliz. No outro dia a mesma disse que tinha guardado sua compra no armário, junto com as da mamãe.

É nesse momento que percebe-se que uma simples atividade faz a diferença e contribui na aquisição de aprendizagem da criança pois

Brincando com sua especialidade, a criança se envolve na fantasia e constrói um atalho entre o mundo inconsciente, onde desejava viver, e o mundo real, onde precisa conviver. "É o brinquedo, como, todo material didático da escola, que proporciona condições favoráveis ao desenvolvimento sócio-emocional, cognitivo e afetivo das crianças." (PEREIRA, 2002, p.108, grifo do autor).

É emocionante observar e ver a evolução da criança gradativamente, respeitando seu desenvolvimento, sua idade, sua fase, seu limite e sua maturidade na construção e aquisição da linguagem e da aprendizagem.

Assim sendo, ainda existe uma grande preocupação e necessidade do professor estar inovando e adquirindo novas aprendizagens para subsidiar e aperfeiçoar sua prática enquanto educador e saber utilizar da brincadeira de forma atrativa e promotora de uma aprendizagem prazerosa e criativa.

### **Child play ludic: the make-believe**

#### **Abstract**

This article aims to reflect on a work in Early Childhood Education class, with children 3-4 years. This text presents the make-believe like contact activity with the playful practice, expanding the construction and appropriation of knowledge of self and the world by children. With these intentions, the children had contact with different thematic corners: house, music, reading, market and beauty, so that they could imagine, fantasize, create / recreate, explore and represent their reality in a playful way, using material and symbolic objects favoring thus the representation and construction of knowledge about their reality. This study is based on authors that address the importance of play in early childhood such as: Lopes, Kishimoto and the National Curriculum Benchmarks for Early Childhood Education. During the work of running it was how much it contributed not only as a means of learning for children, but especially for us as educators, for possible reflection of teaching practice, working something that is part of the reality of children and expanding that knowledge of rewarding and pleasurable way. To feel "co-author" of their decisions and choices, they become more involved and participatory.

**Keywords:** make-believe. Knowledge. Learning. Imagination. Fantasy.

## Broma juguetona: el hacer creer

### Resumen

Este artículo tiene como objetivo reflexionar sobre una obra en la clase de Educación Infantil, con niños de 3-4 años. Este texto presenta la composición creer como actividad de contacto con la práctica lúdica, la expansión de la construcción y apropiación del conocimiento de uno mismo y el mundo de los niños. Con estas intenciones, los niños tuvieron contacto con los diferentes rincones temáticos: la casa, la música, la lectura, el mercado y la belleza, de modo que pudieran imaginar, fantasear, crear / recrear, explorar y representar la realidad de una manera lúdica, utilizando objetos materiales y simbólicos que favorecen por tanto, la representación y la construcción de conocimiento sobre su realidad. Este estudio se basa en autores que abordan la importancia del juego en la primera infancia, como: Lopes, Kishimoto y los puntos de referencia Curriculares Nacionales para la Educación Preescolar. Durante el trabajo de ejecución que era lo mucho que contribuyó no sólo como un medio de aprendizaje para los niños, pero sobre todo para nosotros como educadores, para una posible reflexión de la práctica docente, algo de trabajo que forma parte de la realidad de los niños y la ampliación que el conocimiento de manera gratificante y placentera. Sentir "coautor" de sus decisiones y elecciones, se vuelven más involucrado y participativo.

**Palabras clave:** Hacer Creer. Conocimiento. Aprendizaje. Imaginación. Fantasía.

### Referências

- BORBA, A. M. A brincadeira como experiência de cultura na educação infantil. **Revista Criança do professor de Educação Infantil**, n. 44.p. 12, Nov. 2007.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- \_\_\_\_\_. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Secretaria da Educação Básica. - Brasília:MEC, SEB, 1999.
- BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- \_\_\_\_\_. **Brinquedo e cultura**. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- FERNANDEZ, A. **A inteligência aprisionada: abordada psicopedagogia**. Clínica da criança e sua família. Porto alegre: Artes Médicas, 1990.
- GANDINI, L. Espaços educacionais e de Envolvimento Pessoal. In: EDWARDS, C; GANDINI, L. e FORMAN, G. **As cem linguagens da criança**. A abordagem de Reggio Emilia na Educação da primeira infância. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira,2003
- LOPES, V. G. **Linguagem do corpo e movimento**. Curitiba: PR: FAEL, 2006.



PRADO, P. D. As crianças pequeninhas produzem cultura? Considerações sobre educação e cultura infantil em creche. UNICAMP, 1999.

PEREIRA, M. S. C. **A descoberta da criança: introdução à educação infantil**. Rio de Janeiro: Wak, 2002.

QUEIROZ, T. D. e MARTINS, J. L. **Pedagogia Lúdica: Jogos e brincadeiras de A a Z**. São Paulo, Rideel, 2002.

RALLO, R. M. P. de. **A magia dos jogos na alfabetização**. Porto Alegre: Kuarup, 1993.

VITÓRIA, Maria Inês Corte. **Brincar para ser feliz**. Revista Aprende Brasil. Agosto/Setembro, 2005.

---

*Recebido maio 2015.*

*Aprovado setembro 2015.*