



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

TATIANA SAMPAIO DE LIMA

**A BRINCADEIRA DO FAZ-DE CONTA: UMA
POSSÍVEL RELAÇÃO COM A APRENDIZAGEM DAS
CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Salvador

2011

TATIANA SAMPAIO DE LIMA

**A BRINCADEIRA DO FAZ-DE CONTA: UMA
POSSÍVEL RELAÇÃO COMA APRENDIZAGEM DAS
CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.**

Monografia apresentada ao curso de graduação em Pedagogia, Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia como requisito para obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia.

Orientadora: Prof. Leila Soares

Salvador

2011

DEDICATÓRIA

Deus, obrigada pela saúde, pela paz e por todas as pessoas que o senhor colocou em meu caminho para apoiar-me neste processo.

AGRADECIMENTOS

Aos

Meus familiares, em especial meus pais que me deram todas as condições para chegar até aqui, aos amigos que me acompanharam nesta jornada, ao meu namorado pelo companherismo e aos meus mestres que ampliaram meus conhecimentos, em especial a minha orientadora Leila Soares.

“(...) Eu gostaria de uma escola onde a criança não tivesse que saltar as alegrias da infância, apressando-se, em fatos e pensamentos, rumo á idade, mas onde pudesse apreciar em sua especificidade os diferentes momentos de suas idades”. SNYDERS, apud Miranda (1964,p.85

RESUMO

Esta pesquisa, através de um levantamento bibliográfico, analisa uma possível relação entre a brincadeira do faz -de-conta e a aprendizagem das crianças na educação infantil. considerou-se pertinente realizar uma conceituação da brincadeira do faz-de- conta.Vale lembrar que,para que a brincadeira de faz-de-conta ocorra é necessário que a criança possua a capacidade de representação.Visando compreender em que momento a criança adquire esta capacidade, foram analisadas as fases de desenvolvimento descritas por Piaget, em seguida, para entendermos de que forma as crianças aprendem três teorias sobre o desenvolvimento humano, isto é, inatista,ambientalista e interacionista.

PALAVRAS-CHAVE: faz -de- conta, educação infantil e aprendizagem.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO -----	8
2	A BRINCADEIRA DO FAZ-DE-CONTA COMO FORMA DE MANIFESTAÇÃO DO SIMBÓLICO -----	11
2.1	O QUE É A BRINCADEIRA DO FAZ –DE– CONTA-----	11
2.2	A CRIANÇA E A CAPACIDADE DE REPRESENTAÇÃO-----	14
3	COMO AS CRIANÇAS APRENDEM -----	18
4	UMA POSSIVEL RELAÇÃO ENTRE A BRINCADEIRA DO FAZ DE----- CONTA E A APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS	22
4.1	CONTEXTUALIZANDO A INSERÇÃO DA BRINCADEIRA NO ----- CONTEXTO ESCOLA	22
4.2	A BRINCADEIRA DO FAZ–DE-CONTA:-----	23
	UMA POSSIBILIDADE DE APRENDIZAGEM	
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS -----	29
	REFERÊNCIAS -----	32

1. INTRODUÇÃO

Em 2007 iniciei minha trajetória como estudante no curso de Pedagogia da Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia e cursei algumas disciplinas que me despertaram o interesse por estagiar na Educação Infantil. Desde esse momento, a brincadeira do faz- de –conta era tema de minhas inquietações. Dentre as disciplinas cursadas, enquanto estudante de Pedagogia, considero que EDC290 - Educação Infantil, EDCC38 TEE - Práticas Educativas em Creches e Pré escolas e EDC236 - Recreação I, foram as que mais contribuíram na decisão em atuar na Educação Infantil. A disciplina EDC390 - Educação Infantil entra nesta lista porque foi através dela que eu tive a primeira noção do que seria e como acontecia a educação de crianças pequenas de acordo com as teorias de interacionistas como Piaget e Vigostky, já EDCC38 TEE - Práticas Educativas em Creches e Pré Escolas, pelo fato de demonstrar, através de oficinas realizadas pelos próprios alunos, atividades que fazem parte da rotina nas instituições que se dedicam a trabalhar com crianças pequenas e EDC236- Recreação I foi fundamental para que pudesse refletir, a partir de leituras, sobre a importância das atividades prazerosas no contexto escolar. Ainda enquanto aluna desta disciplina, fiz a leitura do livro Pedagogia da Animação do autor Nelson Marcellino. Este livro assegura a importância do prazer em aprender através de atividades lúdicas, nesse estudo entendidas como atividades prazerosas.

No ano de 2009, surgiu a primeira oportunidade de estágio na Educação infantil em uma turma do grupo 05, crianças com cinco anos de idade, e já em 2010 em uma turma do grupo 04, crianças de quatro anos. Estes estágios em Educação Infantil foram realizados em escolas da rede particular de ensino na cidade de Salvador/BA. Nestas vivências fui percebendo o quanto as crianças gostam da brincadeira do faz – de –conta e quantas aprendizagens ocorrem através desta atividade lúdica. Apesar de estudiosos como Kishimoto, Wajkop, Vigostky, dentre outros, acreditarem que as crianças aprendem através da brincadeira do faz -de – conta, percebi nestes estágios que algumas profissionais da área de educação ainda concebem esta brincadeira como sendo apenas um momento de diversão, sem ter

nenhuma relação com a aprendizagem das crianças. Para mim, isto ficou claro em diversas situações durante os momentos de estágio.

Na escola em que estagiei nos grupos 04 e 05 houve um dia que a diretora, por exemplo, observou uma situação na qual as crianças brincavam com as cadeiras, retirando-as do seu lugar. Diante desta situação, esta profissional disse que eu teria que colocar os meninos sentados com a cadeira no lugar certo, expliquei a mesma que eles estavam brincando de trenzinho, contudo ela não concordou com o que foi visto, justificando que estava uma bagunça e eles iriam perder a noção de sala de aula.

Num outro dia, a coordenadora verbalizou que eu deveria fazer mais atividades, pois as crianças estavam brincando demais durante o tempo em que permaneciam na escola.

Estas situações descritas nos parágrafos anteriores fomentaram o desejo em buscar fundamentação teórica para argumentar a possível relação entre a brincadeira do faz – de – conta e aprendizagem das crianças na educação infantil. Pois, ao observar as brincadeiras das crianças, era perceptível que através delas a aprendizagem acontece de forma prazerosa e ativa, além de favorecer ao desenvolvimento de aprendizagens relacionadas ao convívio social, como exemplo, a apreensão dos elementos da cultura, e aprendizagens intelectuais, que tem como exemplo a capacidade de criar, e imaginar e contar. Por isso, considerei pertinente a realização deste estudo, pois através do levantamento bibliográfico, pude comprovar a relação entre a aprendizagem das crianças e a brincadeira do faz -de – conta. Sendo assim, esta pesquisa tem como intenção torna-se mais um instrumento para que os educadores da Educação Infantil percebam a importância desta brincadeira em suas práticas educativas.

Para a realização deste estudo, foi necessário trilhar uma metodologia baseada numa pesquisa bibliográfica. Dessa forma, este texto conta com quatro capítulos, contando que esta introdução é o primeiro, os demais foram organizados conforme a descrição relatada abaixo.

O segundo capítulo, intitulado ***A brincadeira do faz -de – conta*** como forma de manifestação do simbólico, foram criados dois subtópicos: no primeiro foi

conceituado a brincadeira do faz-de-conta, já o segundo, nomeado a criança e a capacidade de representação, buscou identificar em qual fase da vida a criança adquire esta capacidade, para isso realizou-se o estudo da Epistemologia Genética de Piaget- teoria do desenvolvimento humano.

No terceiro capítulo, cujo título é: **Como as crianças aprendem** foram descritas as principais características das teorias inatista, ambientalista e interacionista. A importância deste capítulo se deu pelo fato desta pesquisa estar buscando relacionar a brincadeira do faz- de -conta e a aprendizagem das crianças. Sendo assim, é preciso evidenciar de que forma o processo de aprendizagem das crianças está sendo compreendido nesse estudo. Diante da valorização da aprendizagem a partir da relação com o outro ficou entendido que, a criança aprende de acordo com o que afirma os estudiosos do interacionismo, como exemplo destes estudiosos temos o teórico Vigotsky.

No quarto capítulo, foi feita uma relação entre a brincadeira do faz - de - conta e a aprendizagem das crianças evidenciando as possibilidades de construções de conhecimento a partir desta brincadeira.

Por fim, foram feitas as considerações finais demonstrando a eficácia da brincadeira do faz - de - conta no processo de aprendizagem das crianças, evidenciando também o papel do educador para proporcionar uma aprendizagem prazerosa.

2 A BRINCADEIRA DO FAZ-DE-CONTA COMO FORMA DE MANIFESTAÇÃO DO SIMBÓLICO

Neste estudo, a brincadeira do faz-de-conta é entendida como uma forma de manifestação do simbólico, isto é, a criança, por meio desta brincadeira infantil joga simbolicamente, representando e ressignificando os objetos e as situações. Por isso, este capítulo tem como finalidade conceituar a brincadeira do faz-de-conta e mostrar em que fase do desenvolvimento a criança adquire a capacidade de representar, já que esta capacidade é um elemento fundamental para que esta brincadeira aconteça.

2.1 O QUE É A BRINCADEIRA DO FAZ-DE-CONTA

De acordo com Piaget, apud Kishimoto (1994, p. 40), o jogo simbólico é a representação de um objeto por outro e a atribuição de novos significados. Com o aparecimento deste jogo a criança ultrapassa a simples satisfação de manipulação e repetição de sequências, pois estas ações são características da fase do jogo de exercício o qual a criança supera quando possui aproximadamente dois anos de idade.¹

Nesse tipo de jogo, lembra Kishimoto (1997, p.59), surgem alguns temas de brincadeira, tais como: "vamos brincar de cavalinho?" (apontando para um pedaço de madeira) ou a adoção de papéis, como "sou pai", "sou médico", "sou a mãe", etc.

Segundo Piaget, apud Kishimoto (1997, p.59), o jogo simbólico apresenta-se inicialmente solitário, já que quando brinca a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui, em seguida

¹ De acordo com Piaget, apud Kishimoto 1994, este jogo surge durante os primeiros dezoito meses de vida, envolve a repetição de sequências já estabelecidas de ações e manipulações, não com propósitos práticos ou instrumentais, mas por mero prazer derivado da mestria de atividades motoras.

evolui para o estágio de jogo sociodramático, isto é, para representação de papéis, como brincar de médico, de casinha, de mãe etc.

Kishimoto (1997, p.60) confirma que, o jogo simbólico individual pode também, de acordo com a ocasião, transformar-se em coletivo com a presença de vários participantes. Ela ainda contribui evidenciando que, a maior parte dos jogos simbólicos implica movimentos de atos complexos, que podem ter sido anteriormente objeto de jogos de exercício sensório motor isolados. Esses movimentos são, no contexto do jogo simbólico, subordinados à representação e à simulação que devem predominar na ação. De acordo com a mesma autora, o apogeu do jogo simbólico situa-se entre dois e quatro anos de idade, declinando a partir daí.

Kishimoto (1994, p.40) assegura que, no jogo simbólico a criança vai assimilar a realidade externa ao seu eu, fazendo distorções ou transposições. Da mesma forma que, podem usar este tipo de jogo para encontrar satisfação fantasiosa, isto por meio de compensação, superação de conflitos e preenchimento de desejos. Vale lembrar que, quanto mais a criança avança na idade, mais ela caminha para realidade.

De acordo com Vygotsky, apud Kishimoto (1997, p.64) o jogo simbólico é uma expressão de um sistema mediado no qual eventos internos, imagens ou palavras servem para orientar e dirigir o comportamento, isto é, este jogo é um mecanismo comportamental que possibilita a transição de coisas como objetos de ação para coisas como objetos de pensamento.

A brincadeira do faz-de-conta, na qual a criança age simbolicamente, é uma das formas que a criança possui para representar e elaborar uma realidade, podendo também utilizar a imitação e atribuir novos significados a essas situações. Mas de fato, o que é esta brincadeira? Quais são as suas principais características? Quando é possível o seu acontecimento na vida da criança? Vejamos a seguir:

Kishimoto (1997, p.57) afirma que a brincadeira de faz –de- conta, também conhecida como simbólica, de representação de papéis ou sócio dramática, é a que deixa mais evidente a presença da situação imaginária. Este tipo de brincadeira surge com o aparecimento da representação e da linguagem, em torno de dois a três 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. De acordo com os estágios de desenvolvimentos elaborados por Piaget, isso só ocorre no período pré - operatório, que será detalhado no próximo subtópico, quando o jogo de exercício já evoluiu para o jogo simbólico.

Este processo de fantasia, expressão de sonho e alteração da realidade ocorre pelo fato desta brincadeira dar a criança o poder de modificar uma realidade. Sobre isso, Wajskop (1999, p.29) cita Brougère definindo que:

“a brincadeira é uma mutação do sentido, da realidade: nele, as coisas transformam-se em outras. É um espaço à margem da vida cotidiana que obedece a regras criadas pela circunstância. Nela, os objetos podem apresentar-se com significados diferentes daqueles que possuem normalmente”.

Por isso, uma criança pode tornar-se médica sem que ao menos tenha idade e formação suficiente para assumir tal profissão, usar uma vassoura para dizer que está andando de cavalo, mexer os braços e dizer que é um avião, isto é, elas vão além das suas capacidades reais, transcendendo no tempo e no espaço.

Vigotsky(1896-1934) afirma que o brinquedo, em alguns momentos, usado como sinônimo de brincadeira, preenche necessidades da criança. Para ele, a tendência de uma criança muito pequena é satisfazer seus desejos imediatos. Além disso, ele considera que, normalmente, o intervalo entre esse desejo e sua satisfação é extremamente curto. Desta forma, a brincadeira do faz- de- conta pode ser um elemento que sacie este desejo de extrapolar uma realidade. Para Vigostky (1896-1934) é justamente nesta brincadeira que a criança começa a experimentar ações que em sua vida real seriam irrealizáveis.

Considerando a brincadeira do faz-de-conta como sendo uma possibilidade de saciar o desejo imediato de uma criança ela pode ser uma forma de fazê-las adentrarem no mundo da imaginação e na assimilação de regras implícitas. Isto é possível, pois quando uma criança deseja ser mãe, ela representa através desta brincadeira as características maternas as quais ela observa e vivência. Sobre a capacidade de imaginar, Vigostky (1896-1934, p.122) faz a seguinte afirmativa:

“A imaginação é um processo psicológico novo para a criança; representa uma forma especificamente humana de atividade consciente, não está presente na consciência de crianças muito pequenas e está totalmente ausente em animais. Como todas as funções da consciência, ela surge originalmente da ação”.

Considerando que a brincadeira do faz –de –conta é uma brincadeira infantil, Wajskop(1999)traz uma importante contribuição para sua caracterização.De acordo com esta autora a brincadeira infantil pode constituir-se em uma atividade em que as crianças, sozinhas ou em grupo, procuram compreender o mundo e as ações humanas as quais se inserem cotidianamente.Este tipo de atividade pode ser definida pelos seguintes critério:a criança pode assumir outras personalidades, representando papéis como se fossem um adulto, outra crianças, um boneco, um animal etc;a criança pode utilizar-se de objetos substitutos, ou seja, pode conferir significados diferentes aos objetos, daqueles que normalmente estes possuem;existe uma trama ou situação imaginária e as crianças realizam ações que representam as interações, os sentimentos e conhecimentos presentes na sociedade na qual vivem. Um exemplo desta trama é possível ser vista na brincadeira de crianças que moram em zona de violência, em bairros periféricos. É Comum perceber que elas sentem atração em brincar de bandido e policia, visto que elas presenciam estes conflitos diariamente. Outro exemplo disso é quando uma criança está brincando de ser mãe com suas bonecas, normalmente ela irá falar com sua “filha” da mesma forma que sua mãe lhe reclama.

2.2 A CRIANÇA E A CAPACIDADE DE REPRESENTAÇÃO

Com o intuito de certificar o momento em que a criança adquire a capacidade de representar algo ou alguém, tornou-se necessário a realização do estudo da Epistemologia Genética de Piaget.

Ao longo de sua carreira Piaget publicou inúmeros livros e artigos a respeito do conhecimento humano, iniciou sua carreira como Biólogo, porém ao longo dos anos interessou-se por outras áreas de conhecimentos, dentre elas podemos citar a Psicologia, a Filosofia e a Educação. Ao longo deste processo ele realizou uma importante pesquisa a respeito da evolução do conhecimento humano, esta foi intitulada Epistemologia Genética. Através desta teoria Jean Piaget buscou teórica e experimentalmente algumas hipóteses primordiais para origem e compreensão do conhecimento humano, identificando como ele se constrói no decorrer do nosso desenvolvimento.

Uma das formas pelas quais Piaget concretizou sua pesquisa foi através da utilização de centenas de experimentos com muitos colaboradores. De modo geral, esses estudos empíricos concretizavam-se, geralmente, propondo problemas às crianças de diferentes idades. A respeito deste modo de pesquisar, Macedo (p.9) afirma que:

“A originalidade desta forma de pesquisar de Piaget e colaboradores, (...), constitui em criar situações concretas em que perguntas ou tarefas são propostas às crianças. Além disso, as respostas são analisadas segundo estágios ou níveis ordenados de compreensão ou realização de questões. Por esse meio, Piaget pôde apresentar formas de organização do pensamento e da ação bem como a superação destas formas segundo um desenrolar cuja direção é o encontro com o pensamento do adulto (seja como pergunta ou como resposta) no qual ela (a criança) vai pouco a pouco se tornando.”

Conforme Rappaport (1981), Piaget procurou estudar cientificamente quais os processos que os indivíduos usam para conhecer a realidade. Ao longo de sua vida ele observou que existem formas diferentes de interagir com o ambiente nas diversas faixas etárias. Isso pode ser observado a partir da análise dos estágios de desenvolvimento definidas pelo mesmo.

De acordo com a teoria de Piaget, existem os seguintes estágios: sensorio motor, pré – operatório, operatório concreto e o operatório formal. Em cada um destes estágios a criança se comporta de maneira diferenciada em relação à forma de construção de conhecimento. Contudo, neste estudo só será mencionado às principais características dos dois primeiros estágios de desenvolvimento, ou seja, o sensorio motor e o pré – operatório, pois é neste último estágio, aproximadamente, que a criança adquire a capacidade de representar, o que é fundamental para a realização da brincadeira do faz-de-conta.

Compreendendo que não há saltos de um estágio para outro e que não existe a possibilidade da criança encontrar-se no estágio pré- operatório sem antes ter organizado as estruturas mentais referentes ao período anterior, tornou-se necessário evidenciar também o estágio sensorio- motor, já que é pré condição para que a criança atinge o estágio pré operatório.

O estágio sensório motor acontece, aproximadamente, de zero a dois anos de idade, nele a atividade da criança é sensorial e motora. Este período da vida criança de acordo com Rapoport (1981, p.66)

“Representa a conquista, através da percepção e dos movimentos, de todo universo prático que cerca a criança. Isto é, a formação dos esquemas sensoriais- motores irão permitir ao bebê a organização inicial dos estímulos ambientais, permitindo que, ao final do período, ele tenha condições de lidar, embora de modo rudimentar, com a maioria das situações que lhe são apresentadas.”

Como já foi dito anteriormente, no período sensório motor a criança não tem a capacidade de representar mentalmente os objetos, desta forma, sua ação é direta sobre ele. A estimulação ambiental deve ser principalmente de natureza sensorial (visão, audição, tato, paladar, olfato) e motora (movimentos com o corpo). Os estímulos do ambiente interferirá na passagem de um estágio para o outro.

A partir de reflexos neurológicos básicos, o bebê começa a construir esquemas de ação para assimilar mentalmente o meio. A inteligência é prática. As noções de espaço e tempo são construídas pela ação. O contato com o meio é direto e imediato, sem representação ou pensamento. Um exemplo disso é quando este bebê pega o que está em sua mão; "mama" o que é posto em sua boca; "vê" o que está diante de si. Aprimorando esses esquemas, é capaz de ver um objeto, pegá-lo e levá-lo a boca.

Ao passar pelo estágio explicitado acima, as crianças chegam ao estágio pré-operatório, neste elas desenvolvem a capacidade simbólica e não se restringem unicamente as sensações dos seus movimentos, o que era comum no estágio sensório motor, ou seja, tornam se capazes, agora, de atribuir um novo significado a uma imagem, a uma palavra, a um objeto ou a um símbolo.

Sobre esta fase de desenvolvimento, Rapport (1981) contribui dizendo que, quando a criança encontra-se no estágio pré - operatório ela possui a capacidade de pegar uma caixa de fósforos e formar um cachorrinho para brincar, desta forma estará transformando o objeto, atribuindo a ele um novo significado. Além disso, ela pode representar situações da vida diária, brincando de casinha, por exemplo. Nesta

mesma obra, este autor enfatiza que este estágio pode ser chamado também de estágio da Inteligência Simbólica,

O egocentrismo também é uma característica marcante do estágio pré-operatório. A suposta ideia da criança de que o mundo foi criado para ela justifica este comportamento egocêntrico. Neste período de vida a criança possui poucas informações referentes ao mundo adulto, por isso ela normalmente interpreta o mundo de acordo com suas experiências, necessidades e desejos. Uma das consequências do egocentrismo na vida da criança é a dificuldade de compreender o ponto de vista intelectual ou emocional de outra pessoa, isso faz entender o motivo pelo qual a criança, muitas vezes não compreende os limites com os quais se deparam.

Em suma, a capacidade de representação é algo extremamente importante para que as crianças joguem simbolicamente, pois assim elas podem atribuir novos significados aos objetos e representar situações vivenciadas em sua realidade.

3 COMO AS CRIANÇAS APRENDEM

Como já mencionado na introdução desta pesquisa, o principal objetivo deste estudo é analisar as possíveis relações entre a brincadeira do faz-de-conta e a aprendizagem das crianças. Desta forma, antes de demonstrar as aprendizagens que as crianças desenvolvem por meio desta brincadeira, torna-se necessário compreender de que forma elas constroem seus conhecimentos.

De acordo com o que foi descrito no capítulo anterior, um dos critérios que caracterizam a brincadeira, trazido por Wajskop (1999), é a possibilidade das crianças realizarem ações que representam as interações, os sentimentos e conhecimentos presentes na sociedade na qual vivem. Considerando a veracidade deste critério, fica entendido que brincando a criança adquire seus conhecimentos a partir das experiências vividas com outra pessoa mais experiente, seja ela adulta ou não.

Ao longo dos anos foram elaboradas diversas teorias que com o intuito de compreender como ocorre o processo de construção do conhecimento humano. Tais teorias, conforme Oliveira (1990, p.26), como qualquer outro estudo científico, dependem da visão de mundo existente em uma determinada situação histórica e evoluem conforme se mostram capazes ou incapazes de explicar a realidade.

A concepção inatista, segundo Oliveira (1990, p.27) parte do pressuposto de que os eventos que ocorrem após o nascimento não são essenciais e/ou importantes para o desenvolvimento. As qualidades e capacidades básicas de cada ser humano, sua personalidade, seus valores, hábitos e crenças, sua forma de pensar, suas reações emocionais e mesmo sua conduta social, já se encontrariam basicamente prontas e em sua forma final por ocasião do nascimento, sofrendo pouca diferenciação qualitativa e quase nenhuma transformação ao longo da existência. O papel do ambiente (e, por tanto da educação e do ensino) é tentar interferir o mínimo possível no processo do desenvolvimento espontâneo da pessoa.

De acordo com esta teoria, Deus criou cada homem em sua forma definitiva. Sendo assim, após o nascimento de cada ser não haveria mais nada a fazer, já que o bebê já teria em si os genes do homem que viria a ser. O destino de cada criança já estaria determinado pela graça divina.

Outra concepção de aprendizagem descrita por Oliveira (1990) é a ambientalista. De acordo com os estudiosos desta teoria, o ambiente possui um imenso poder no desenvolvimento do homem. De acordo com esta mesma autora, na concepção do comportamento defendida por Skinner e seus seguidores, o papel do ambiente é muito mais importante do que a maturação biológica. Na verdade, são os estímulos presentes numa dada situação que levam ao aparecimento de um determinado comportamento. Segundo os ambientalistas, os seres humanos buscam sempre minimizar a dor e maximizar o prazer.

Sobre a construção do conhecimento, a partir da concepção ambientalista, Oliveira (1990, p.31) expõe o seguinte exemplo:

“se uma criança após arrumar seus brinquedos (comportamento) ouvir elogios de sua mãe (consequência positiva), ela procurará deixar os brinquedos arrumados mais vezes, porque estabeleceu uma associação entre esse comportamento e aquele da sua mãe. Esta consequência positiva é nomeada reforçamento. Já a consequência negativa, é chamada punição, o exemplo dado por esta mesma autora é: se cada vez que João quebrar uma vidraça ao jogar bola (comportamento), ele for obrigado a pagar pelo estrago (consequência negativa), ele passará a tomar mais cuidado ao jogar, diminuindo os estragos em janelas”.

Desta forma, para que uma aprendizagem ocorra é preciso, por tanto que se considere a natureza dos estímulos presentes na situação vivenciada pelo sujeito.

A concepção interacionista considera que as crianças constroem seus conhecimentos a partir da relação com o meio, onde fatores internos, isto é, os fatores biológicos, interagem com fatores externos, ou seja, com o meio. De acordo com Oliveira (1990, p.36), os interacionistas destacam que o organismo e o meio exercem ação recíproca. Um influencia o outro e essa interação acarreta mudanças sobre o indivíduo. É, pois na interação da criança com o mundo físico e social que as características e peculiaridades desse mundo vão sendo conhecidas. Para cada criança, a construção desse conhecimento exige elaboração, ou seja, uma ação sobre o mundo. Nesta perspectiva o homem recebe grande importância, ou seja, a presença humana no ambiente é fundamental para o desenvolvimento, pois é

através da interação com outras pessoas, adultos e crianças que desde o primeiro momento de vida um recém nascido vai construindo suas características, dentre elas Oliveira(1990) destaca o modo de agir, de pensar e de sentir, além de ampliar sua visão de mundo, isto é, seus conhecimentos.

A respeito da relação entre aprendizagem humana e interação social, Wajskop (1990, p.34) contribui citando que Vigotsky afirma que, a aprendizagem configura-se no desenvolvimento das funções superiores através da apropriação e internalização de signos e instrumentos em um contexto de interação. A aprendizagem humana pressupõe uma natureza social específica e um processo mediante o qual as crianças acendem à vida intelectual daqueles que os rodeiam.

Nota-se que Vigotsky é um interacionista que busca explicação para o processo de aprendizagem através das relações sociais. Para este autor, existem dois níveis de desenvolvimento: um se refere às conquistas já efetivadas, que ele nomeia de nível de desenvolvimento real ou efetivo, e o outro, o nível de desenvolvimento potencial ou proximal, que se relaciona às capacidades que podem ser construídas. Para que estas capacidades se tornem em conquistas concretizadas, é de fundamental importância que exista a ajuda de outras pessoas, isto é, adultos ou outras crianças mais experientes. Em suma, Wajskop (1999, p. 35) define que:

“(...) a zona de desenvolvimento proximal não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz”.

Sobre a relação entre a brincadeira do faz - de - conta, a qual a criança representa diferentes papéis e a aprendizagem a partir da relação com o meio Kishimoto (1994, p.42) acrescenta:

“Vygotsky valoriza o fator social, mostrando que no jogo de papéis a criança cria uma situação imaginária, incorporando elementos do contexto cultural adquirido por meio da interação e comunicação”.

Diante das diferentes concepções de aprendizagem, a interacionista é a que possui possibilidade de conceber uma aprendizagem a partir da brincadeira do faz-de-conta. Visto que, esta considera que a aprendizagem ocorre a partir da relação com o outro, onde fatores externos, como já ditos, fatores do ambiente se interligam com os internos, os biológicos.

4 UMA POSSÍVEL RELAÇÃO ENTRE A BRINCADEIRA DO FAZ-DE-CONTA E A APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS

A brincadeira do faz - de - conta é uma atividade que faz parte do mundo infantil e possibilita a aprendizagem das crianças. Por isso, pode ser usada como um recurso para os profissionais da educação de crianças favorecerem à construção do conhecimento de forma prazerosa. Sendo assim, este capítulo objetiva estabelecer uma relação entre a brincadeira do faz-de-conta e a aprendizagem das crianças. Antes de atribuir esta relação, o primeiro subtópico irá contextualizar o momento em que a brincadeira passou a ser relacionada ao ambiente e para no subtópico seguinte evidenciar as possíveis construções de conhecimento existentes na brincadeira do faz-de-conta.

4.1 CONTEXTUALIZANDO A INSERÇÃO DA BRINCADEIRA NO CONTEXTO ESCOLAR

Esta pesquisa busca relacionar a brincadeira do faz-de-conta busca relacionar a brincadeira do faz-de-conta com o processo de aprendizagem das crianças, por isso Antes de estabelecer esta relação, considerou-se pertinente contextualizar o momento em que a brincadeira, de forma geral, passou a ser vista como algo que favorece à aprendizagem infantil.

A busca por relacionar estudo e prazer não é algo atual. Desde os primórdios da educação greco-romana, como por exemplo, Platão e Aristóteles, que esta busca já ocorria.

O acúmulo de capital originado da exploração de novos continentes pelos europeus, e o desenvolvimento dos grandes conhecimentos científicos, foram fatos que favoreceram ao início do processo da Revolução Industrial. Com isso, ocorreram mudanças em toda sociedade. Estas transformações modificaram a estrutura das famílias. Neste período as famílias deixam de ser patriarcal e passam a ser nuclear. Em meio a estes fatos, emergiu um novo pensamento pedagógico e as crianças

passam a ser vistas como cidadãs que possuem características próprias.

Wajskop (1999, p.20) considera que a valorização crescente da criança no seio da família nuclear em desenvolvimento, assim como as necessidades educacionais de seu controle e orientação, criaram um vínculo estrito entre a brincadeira e a educação. Vale lembrar que, neste período histórico as crianças já não eram educadas apenas no seio familiar, muitas mulheres estavam trabalhando nas fábricas e não tinham mais como se dedicar a educação de seus filhos.

Wajskop (1999, p.19) cita Comenius, Rousseau e Pestalozzi como autores que contribuíram para este sentimento de valorização das crianças. Esta mesma autora afirma que Froebel, Montessori e Decroly também contribuíram para um novo olhar para educação infantil, para superação de uma concepção tradicionalista de ensino inaugurando um período histórico onde as crianças passaram a ser respeitadas e compreendidas enquanto seres ativos. Diante disso a brincadeira ganha espaço no processo educacional.

4.2 BRINCADEIRA DO FAZ - DE - CONTA: UMA POSSIBILIDADE DE APRENDIZAGEM

Como vimos em capítulos anteriores, a brincadeira do faz-de-conta é uma atividade que faz parte do cotidiano infantil. A respeito desta atividade, alguns estudiosos como Wajskop, Kishimoto e Vigotsky, por exemplo, mencionam em suas obras possíveis relações entre a aprendizagens infantil e a brincadeira do faaz-de-conta.

Wajskop (1999, p.34) considera que, a brincadeira como atividade dominante da infância tendo em vista as condições concretas da vida da criança e do lugar que ela ocupa na sociedade, é primordialmente, a forma pela qual esta começa a aprender. Secundariamente, é onde inicia a formação de seus processos de imaginação ativa e, por ultimo, onde ela se apropria das funções sociais e das normas de comportamento.

Wajskop (1999, p.35) através da teoria de Vigotsky fundamenta a possibilidade de aprendizagem, citando que Vigotsky considera que:

“(...) a brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz.”

Vigotski (1896-1934, p.131) considera que o brinquedo, nesse estudo entendido como sinônimo de brincadeira, é importante para as aquisições da criança, já que

“(…) cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a desejar, relacionando os seus desejos a um “eu” fictício, ao seu papel na brincadeira e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro torna-se ao seu nível básico de ação real e moralidade”.

Esta possibilidade de vivenciar regras é uma das características da brincadeira do faz-de-conta. Esta vivência é uma importante fonte de desenvolvimento para as crianças. Quando as crianças se encontram numa situação de regra elas vivenciam o limite, o autocontrole, isto favorece para que ela construa uma moral a partir da representação de comportamentos observados em seu cotidiano. Quando uma criança assume o papel de mãe, possivelmente ela obedece aos comportamentos maternos de sua cultura. Isso é importante pois elas constroem o conhecimento das regras de convivência.

Kishimoto(1997) contribui trazendo uma importante relação entre a brincadeira do faz –de- conta e aprendizagem das crianças. Citando Vigotsky, ela ressalva que só brincando é que a criança vai começar a perceber o objeto não da maneira que ele é. Por isso, este tipo de brincadeira favorece ao desenvolvimento do pensamento abstrato, estimulando a imaginação e a criatividade.

De acordo com Wajskop (1999, p.35) ao definir papéis a serem representados, auferindo significados diferentes aos objetos para uso no brinquedo e no processo de administração do tempo e do espaço em que vão definindo os diferentes temas dos jogos, as crianças têm a possibilidade de levantar hipóteses, resolver problemas e ir acendendo, a partir da construção de sistemas de representação, ao mundo mais amplo ao qual não teriam acesso no seu cotidiano infantil.

Wajskop (1999, p.35) ainda demonstra o valor à brincadeira no processo de aprendizagem quando ela afirma que:

“(...) a brincadeira é uma situação privilegiada de aprendizagem infantil onde o desenvolvimento pode alcançar níveis mais complexos, exatamente pela possibilidade de interação entre pares em uma situação imaginária e pela negociação de regras de convivência e de conteúdos temáticos”.

Vigotsky, citado por Wajakop (1999, p.35), considera que a brincadeira cria uma zona de desenvolvimento proximal, que como já foi dito anteriormente, é a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz.

A brincadeira do faz – de - conta possibilita que a criança vá além de sua percepção visual, atribuindo novos significados aos objetos, o que futuramente irá contribuir para que ela construa o pensamento abstrato. Sobre isso, Kishimoto (1997, p.61) ressalva que:

“Só brincando é que ela vai começar a perceber o objeto não da maneira que ele é, mas como desejaria que fosse. Na aprendizagem formal isso não é possível, mas no brincar isso acontece, porque é onde os objetos perdem a sua força determinadora. A criança não vê o objeto como ele é, mas lhe confere um novo significado.”

Partindo desta mesma premissa de que o brincar possibilita a criatividade e a imaginação, Moyles, (2002, p.13) afirma que de acordo com El' Kounin

“No brincar, a criança opera com objetos, estes possuindo significado; ela opera com os significados das palavras que substituem o objeto; portanto, no brincar, a palavra se emancipa do objeto”.

Vigotsky, citado por Kishimoto (1997, p.62), chama a atenção para o fato de que, uma criança com menos de três anos de idade considera que o brincar, aqui entendido como sinônimo de brincadeira é coisa muito 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 uma criança em idade pré- escolar.

Outro aspecto positivo da brincadeira de acordo com Kishimoto (1997) é que através desta atividade a criança tem a oportunidade de desenvolver um canal de comunicação, uma abertura para o diálogo com o mundo dos adultos, onde ela restabelece seu controle interior, sua auto-estima e desenvolve relações de confiança consigo mesma e com os outros. Vigotsky (1896-1934, p.131), utilizando a palavra brincar com sinônimo de brincadeira, ressalva que

“O maior autocontrole da criança ocorre na situação de brincar. Ela mostra o máximo de força de vontade quando renuncia a uma abstração imediata do jogo (como, por exemplo, uma bala que, pelas regras, é proibido comer, uma vez que se trata de algo não comestível).

Na brincadeira do faz - de - conta as crianças constroem uma serie de conhecimentos.Moyles(2002,p.17) em uma das suas exemplificações de brincar relata que uma criança de quatro anos de idade, Vestida com uma roupa feita em casa com um material de seda e tule, com pregas e que parece uma mistura de vestido de dança, faz piruetas diante de um espelho, fica de um pé só, tentando “pontas” ao mesmo tempo em que segura o tule da saia com uma das mãos e cantarola uma melodia infantil para si mesmo. Sobre esta situação de brincadeira, ele fala que ao assumir o papel de bailarina ela está experimentando como é adotar o papel de outra pessoa. Ela imita movimentos, maneirismos, gestos, expressões: ela realmente sente como é estar vestida com um tecido armado como tule, as texturas contrastantes, as propriedades que elas oferecem e as diferentes qualidades e posturas físicas que inspiram. Através do espelho, ela se examina em outra aparência, provavelmente estimulada por vários fatores como a brilhante cor cereja do tecido e o contraste branco – creme do tule, a forma diferente de seu corpo com esta roupa especial, e como ela “se ajusta” ao quadro apresentado pela

imagem no espelho. Ao fazer piruetas, ela está explorando suas próprias capacidades físicas, hesitante e desajeitadamente a princípio, mas com uma pose e agilidade que aumentam rapidamente. Ela não está tentando ser aquela bailarina e ainda está firmemente posicionada no mundo da infância, o que fica evidente pela melodia infantil que está cantarolando.

A partir da descrição da cena relatada no parágrafo anterior, torna-se evidente que quando uma criança brinca de faz- de -conta é possível que ela desenvolva a criatividade, a imaginação, a percepção visual, a coordenação motora, as capacidades físicas, por exemplo. Além disso,

“O brincar ajuda os participantes a desenvolver confiança em si mesmos e em suas capacidades e, em situações sociais ajuda-os a julgar as muitas variáveis presentes nas interações sociais [...]”.(MOYLES,2002,p.2).

Em meio às possíveis construções de conhecimentos que já foram a partir da brincadeira do faz - de - conta torna-se evidente que esta é uma brincadeira que deve fazer parte da rotina das crianças da Educação Infantil.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das leituras realizadas ficou percebido que as crianças constroem conhecimentos a partir da relação com o outro. Sendo assim, a relação com o outro e as características biológicas são fatores que influenciam diretamente no processo de aprendizagem infantil. Partindo deste pressuposto, a brincadeira do faz-de-conta torna-se uma atividade importante para que ocorra o processo de aprendizagem nesta fase de vida. Já que, esta brincadeira acontece através de um processo em que as crianças observam o comportamento do mundo adulto, desta forma elas realizam representações, transposições e recriações.

A possibilidade de representar algo ou alguma situação e atribuir um novo significado a algum objeto são características que marcam a brincadeira do faz-de-conta e favorecem a construção do conhecimento das crianças. Quando uma criança representa algum comportamento adulto, por exemplo, possivelmente ela está desenvolvendo sua imaginação e sua criatividade. Quando ela atribui um novo significado a um objeto, ou recria uma situação, ela está desenvolvendo o pensamento abstrato. Além disso, a brincadeira do faz-de-conta deve ser entendida como um espaço em que a criança se socializa com os elementos de sua cultura, com as regras de convivência.

A brincadeira do faz-de-conta favorece para que haja o desenvolvimento da zona proximal. Isto acontece pelo fato de através desta brincadeira a criança ter a possibilidade de vivenciar situações que na realidade não seriam possíveis. Como exemplo, temos a brincadeira do menino que fantasiosamente quer assumir o papel de um médico. Ao realizar esta brincadeira ele possivelmente irá elaborar hipóteses para resolução de problemas gerados na situação e irá construir sistemas de representação, isso favorecerá para que ele construa novos conhecimentos e desenvolva suas potencialidades.

Ao realizar um levantamento bibliográfico a respeito da brincadeira do faz-de-conta, ficou entendido que esta brincadeira pode ser utilizada como um recurso para as práticas educativas com crianças no estágio pré-operatório. Brincando a criança desenvolve potencialidades; ela compara objetos e comportamentos; analisa

e vivência regras; nomeia pessoas, ações e coisas; associa; calcula espaço, classifica; compõe ao arruma a cena da brincadeira; conceitua e cria.

Além destas possibilidades a brincadeira do faz- de- conta por ser algo que faz parte do cotidiano infantil favorece que a construção do conhecimento aconteça de forma prazerosa.

Se um educador tiver como objetivo possibilitar que as crianças desenvolvam as noções de grandeza e espaço, por exemplo, ele pode disponibilizar alguns objetos para que na brincadeira do faz – de - conta elas possam perceber estas noções. Além disso, a socialização e aprendizagem de elementos culturais devem ser garantidas na Educação Infantil, sendo a brincadeira do faz- de- conta uma atividade em que favorece a interação dos sujeitos e apreensão da cultura através do processo de representação, ela configura-se um recurso positivo para a rotina dos educadores.

Vale lembrar que, conquistar a atenção de um grupo de crianças para o estudo de um determinado conteúdo não é uma tarefa fácil para um educador que não busque fazer isso a partir de uma atividade que seja atrativa para as mesmas. Desta forma, a brincadeira do faz- de -conta pode ser uma forma de o educador conseguir que os educandos não fiquem interessados no momento da aprendizagem. Sobre a relação entre conhecimento e prazer Assmann, apud Miranda (1964, p.43), considera que o conhecimento só emerge em sua dimensão vitalizadora quando tem algum tipo de relação com o prazer.

A brincadeira do faz-de-Conta além de possibilitar que a criança brinque em grupo e desenvolva uma série de habilidades, ela favorece para que aprendizagem se dê de forma prática, ou seja, o educando neste tipo de brincadeira manipula objetos atribuindo aos mesmos novos significados, desenvolvendo o imaginário, conhecendo, criando e recriando os elementos de sua cultura. Isto acontece, pois, na brincadeira do faz -de -Conta a criança supera as restrições que existem em sua faixa etária, permite que ela ultrapasse aos limites do tempo e do espaço.

A brincadeira do faz-de-Conta acontece de forma aleatória e inserta, por conta disso o educador ao concebê-la como elemento de sua prática, deve ter a

consciência que nem sempre ela irá favorecer para que as aprendizagens estabelecidas como meta sejam atingidas.

É importante evidenciar que, ainda que ocorra de maneira aleatória, na brincadeira do faz-de-conta existem regras, porém, elas são implícitas. Quando uma criança brinca de ser motorista, normalmente ela assume a postura que este profissional representa em sua cultura. Desta forma, ela está seguindo regras implícitas de comportamento.

Outro aspecto que ficou compreendido no decorrer deste estudo é que, a brincadeira do faz- de- conta não ocorre em qualquer idade, ou seja, para que ela ocorra é necessário que a criança já possua a capacidade de representar, que segundo Piaget, é uma capacidade que a criança adquire no estágio pré - operatório a partir dos dois anos de idade.

Para que a brincadeira do faz –de- conta seja entendida como atividade que favorece a aprendizagem é necessário conceber que a construção do conhecimento ocorre a partir da interação entre os fatores internos, ou seja, as características biológicas, com os fatores externos, isto é, o meio, as pessoas mais experientes.

Neste tipo de brincadeira, além de desenvolver o processo de socialização, assimilar as regras de convivência, nota-se que as crianças desenvolvem a autonomia e o autocontrole dentro da própria atividade do brincar.

É válido ressaltar que o educador possui um papel importante para realização desta brincadeira, este deve servir como o mediador desta atividade. Ele deve organizar o espaço e disponibilizar objetos que possam ser usados nas brincadeiras servindo como fonte de imaginação.

Através desta pesquisa fica entendido que, a brincadeira do faz-de-conta não é uma simples atividade onde apenas a diversão está em jogo, isto é, ela contribui de forma positiva para a construção do conhecimento das crianças. Por isso, os educadores devem concebê-las como fonte de aprendizagem fazendo uso deste recurso em suas práticas educativas. Desta forma, é pertinente que os cursos de formação de ofereçam disciplinas relacionadas a educação infantil, favorecendo para que os educadores reconheçam a importância da brincadeira do faz-de-conta e sintam-se preparados para realizar suas práticas de forma lúdica, isto é, prazerosa.

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, Tizuko M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 2. ed. São Paulo: Ed. Cortez, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação**. 8 ed. Campinas, São Paulo: Papyrus, 1989.

MACEDO, DE LINO, **O ancestral do humano e o futuro da humanidade**. Coleção memória da pedagogia.

MIRANDA, Simão de. **Do Fascínio do jogo à alegria do aprender nas series iniciais**. Campinas, São Paulo: Ed. Papyrus, 1964.

MOYLES, Janet R. **Só brincar?** O papel do brincar na educação infantil; tradução Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Ed. Artmed, 2002.

OLIVEIRA, Zilma Ramos. **Educação infantil: fundamentos e métodos**. 3.ed. São Paulo Cortez, 2007.

PULASKI, M. A. S. Piaget: perfil biográfico. In, **Compreendendo Piaget: uma introdução ao desenvolvimento cognitivo da criança**. (?): Zahan, 1980.

RAPPAPORT, C.R. Modelo piagetiano. In RAPPAPORT; FIORI; DAVIS. **Teorias do Desenvolvimento: conceitos fundamentais** - Vol.1. EPU, 1981.

SABINI, Maria Aparecida Córen. **Psicologia do desenvolvimento**.

2 ed. São Paulo: Ed. Ática, 2007.

WAJSKOP, Gisela Wajskop. **Brincar na pré – escola**. 3.ed. São Paulo: Cortez,1999.

VIGOTSKI, L. S. **Formação Social da mente**: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6 ed. Michel Cole *et al.*; Tradução: NETO, José Cipolla, BARRETO, L. S. 6 ed. São Paulo: 1998.

DAVIS, Claudia & OLIVEIRA Zilma de. **Psicologia na educação**. Ed. Cortez, São Paulo: 1990.