XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO
I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO
CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS

O BRINCAR DE FAZ-DE-CONTA E SUA IMPORTÂNCIA PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL: REFLEXÕES À LUZ DO PIBID/UEL

Nathany Aparecida Trece – UEL nathanytrece1@gmail.com; Marta Regina Furlan – UEL mfurlan.uel@gmail.com; Lilian Caroline Machado – UEL lilian_caroline_machado@hotmail.com

Eixo 1: Educação e Infância

Resumo
Este texto tem o objetivo de refletir sobre o brincar de faz-de-conta e sua importância para o desenvolvimento infantil. A discussão é atual e pertinente, principalmente, pela necessidade de melhor compreensão deste cenário do brincar no cotidiano do trabalho com crianças, com vistas a novos olhares para o campo do brincar e da brincadeira infantil. Esse estudo é fruto da participação do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID/UEL em sintonia com projeto de pesquisa "Semiformação e Educação no contexto da sociedade danificada: para além do território demarcado" da Universidade Estadual de Londrina. A metodologia de caráter qualitativo, é um estudo bibliográfico de referenciais indicados na Iniciação Científica e relato de experiência à luz das observações e participações do Pibid na educação infantil com crianças de 4 e 5 anos. Os resultados direcionam para a compreensão do brincar enquanto experiência lúdica que oportuniza a criança interagir com o meio, permitindo a manifestação de sua criatividade, inteligência e imaginação.

Palavras-chave: Educação infantil; Brincar; Desenvolvimento.

Introdução

O brincar é uma experiência que oportuniza a criança interagir com o meio, permite a manifestação de sua criatividade, inteligência e imaginação. Atualmente, várias pesquisas têm demonstrado que brincar reúne todas as condições necessárias para o desenvolvimento integral da criança. Contudo, ainda pode se perceber um certo preconceito com o brincar na sala de aula, pois, para alguns, o "brincar" na sala de aula assume outro sentido, servindo apenas para distrair as crianças. Entende-se, assim, que a criança só aprende algo quando está sentada em sua cadeira fazendo alguma atividade escrita.

Há também uma nova configuração do brincar no contexto atual, visto que algumas crianças desde cedo já estão diante da televisão tornando-se, assim, receptores ativos por meio de tanta informação. Para o mercado capitalista essa criança é considerada um consumidor em processo de formação e que exerce grande influência nas compras que são feitas pela sua família, então, mesmo tão pequena, ela assume o papel de simples consumidora de bens culturais.

Segundo Adorno e Horkheimer (1985, p. 128), os conteúdos dos produtos da indústria cultural expõem aos sujeitos uma mera desconstrução da sua capacidade criativa e de pensamento. Podemos enfocar que a mídia faz com que a criança se comporte como um consumidor compulsivo, as propagandas são cuidadosamente realizadas de acordo com o interesse infantil, de maneira que a criança ao ver o produto anunciado e o comportamento adotado pelos modelos não resistam, passando a pensar que o produto é indispensável na sua vida, exemplo disso são os desenhos animados explorados pela mídia, ao assistir esses desenhos as crianças são atraídas pelos personagens famosos explorados nos brinquedos.

Com isso, as crianças usam esses elementos apresentados pela mídia em suas brincadeiras com um intuito simbólico e lúdico, a mídia então, passa a ter um certo poder de influência e estímulo muito grande em relação à criança. Algumas visões descrevem os meios de comunicação de massa como aquela que impõe um novo imaginário para a criança, impedindo-a de desenvolver autonomia, sendo incapaz de refletir conscientemente sobre suas escolhas, estabelecendo valores ideológicos e culturais para a criança que se encontra em posição de consumidora.

Em contraposição, o brincar é considerado um direito da criança, como está previsto na Declaração Universal dos Direitos Humanos, na Declaração dos Direitos da Criança, no Estatuto da Criança e do Adolescente, na Convenção sobre os Direitos da Criança e no Marco Legal da Primeira Infância (Lei 13.257). O direito de brincar é fundamental para desenvolvimento integral da criança. Nas brincadeiras a criança desenvolve a criatividade, e é por meio das brincadeiras de faz de conta que ela trabalha o que tem de mais

sério e de mais necessário em sua presente fase: o crescimento e o desenvolvimento para a vida.

A Declaração Universal dos Direitos da Criança (aprovada na Assembleia Geral das Nações Unidas em 1959), no artigo 7º, também enfatiza o direito ao brincar: "Toda criança terá direito a brincar e a divertir-se, cabendo à sociedade e às autoridades públicas garantir a ela o exercício pleno desse direito."

Nesse texto, trataremos de como o brincar, mais especificamente como a brincadeira de faz-de-conta auxilia e tem papel extremamente importante no desenvolvimento das crianças na educação infantil.

Esse estudo é fruto da participação do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID/UEL em sintonia com projeto de pesquisa “Semiformação e Educação no contexto da sociedade danificada: para além do território demarcado” da Universidade Estadual de Londrina.

Desse modo, este texto tem o objetivo de refletir sobre o brincar de faz-de-conta e sua importância para o desenvolvimento infantil. A discussão é atual e pertinente, principalmente, pela necessidade de melhor compreensão deste cenário do brincar no cotidiano do trabalho com crianças, com vistas a novos olhares para o campo do brincar e da brincadeira infantil.

Metodologia

A metodologia de caráter qualitativo, é um estudo bibliográfico de referenciais indicados na Iniciação Científica e relato de experiência à luz das observações e participações do PIBID na educação infantil com crianças de 4 e 5 anos.

Em se tratando do PIBID Pedagogia, tem um papel fundamental na formação inicial de professores já que além de estimular desde o início uma reflexão sobre a prática profissional docente para alunos das instituições de educação superior cursistas de licenciatura, ainda contribui para a articulação entre teoria e prática necessárias à formação dos docentes.

Para os estudantes do 1º e 2º anos do Curso de Pedagogia é de extrema importância que sejam oferecidas oportunidades para se inserirem

desde cedo no cotidiano de escolas da rede pública de educação, já que assim, podem participar da criação e da aplicação de tarefas educacionais que são executadas dentro da sala de aula, adquirindo novas e essenciais experiências que são cruciais para o indivíduo em processo de formação superior.

O PIBID, em poucas palavras, proporciona a produção inicial necessária de experiências docentes, e ainda, uma certa e imprescindível familiarização do estudante com o ambiente de sala de aula. Além disso, fornece ao aluno a vivência da experiência de estar em uma sala de aula e relacionar a teoria com a prática docente.

No que se refere ao processo de observação participante na turma de educação infantil com crianças de 4 e 5 anos, pudemos constatar que ao trabalhar o lúdico a criança se desenvolve melhor e aprende de maneira mais significativa e prazerosa, por essa questão sempre é muito importante a presença do lúdico nas atividades da educação infantil, pois é possível perceber que com essas atividades a criança tem a oportunidade de trabalhar a mente, o corpo, a interação e, também, a socialização. Mas, também é de extrema importância citar que as atividades propostas e realizadas na sala de aula, devem ser acompanhadas por uma prática pedagógica intencionada, e planejada com determinados fins e objetivos.

Machado (2007), cita que as brincadeiras tradicionais, como pião, bola, faz de conta, permitem que as crianças interajam entre si e com o mundo, desenvolvendo experiências para a construção de sua identidade infantil, estimulando sua criatividade, imaginação e fantasia. Contudo, os brinquedos sofreram diversas mudanças e tornaram-se um produto fortemente comercializado, sendo incorporados à indústria cultural.

Durante o desenvolvimento de atividades propostas pelo PIBID, com as crianças de 4 a 5 anos, foi possível perceber que as brincadeiras das crianças eram repletas de elementos que estão presentes na mídia do universo infantil, com grande enfoque nos personagens. Tive oportunidade de refletir sobre os estímulos que a Indústria Cultural provoca nos brinquedos e no brincar da criança contemporânea. Eles possuíam roupas, mochilas, brinquedos, acessórios de assuntos midiáticos, voltados para o

consumismo infantil, sempre quando adquiriam algo novo, faziam questão de mostrar para as professoras e para seus colegas.

As meninas adoravam “Frozen”, os meninos tinham vários ídolos, como “Os incríveis” e “Os carros”, as crianças costumavam se comparar com os personagens sempre que possível. Entre outros personagens, o “Sonic”, foi um dos que mais se fez presente no processo de apropriação da mídia para o universo simbólico das crianças. Nas aulas de educação física, as crianças, principalmente os meninos, corriam imitando os movimentos do personagem citado.

A imitação, de acordo com Piaget (1964), também é um conteúdo importante das funções simbólicas, pois representa um progresso na comunicação e na representação da criança, já que essa faixa etária é fortemente marcada pela linguagem. As crianças observadas também apresentaram forte influência de “Os Vingadores”, pois sempre estavam comentando sobre, e ainda durante as brincadeiras diziam “eu sou o homem de ferro”.

Ao decorrer do tempo, percebi que as crianças apreciavam e gostavam muito quando eram levados livros para serem lidos com elas, elas sempre interagiam com as histórias, prestavam muita atenção nas imagens que os livros traziam. Nesses momentos, a imaginação se fazia muito presente, pois permitia que a criança imaginasse mundos distantes, culturas diferentes, e ainda tinham a oportunidade de ampliar seu vocabulário com palavras e expressões que eram novas para eles, usadas nesses livros infantis.

Na hora do desenho a imaginação ganhava um espaço muito grande, pois era nesse momento que as crianças registravam suas preferências, como entenderam e como era interpretado por elas o livro lido. No momento do desenho os personagens midiáticos também se faziam presentes, algumas vezes, as crianças misturavam personagens dos livros que eram contados com os personagens de desenhos que eles gostavam.

O uso frequente da expressão feita pelas crianças “é de brincadeira”, “faz de conta que eu sou...” é a confirmação de como essas brincadeiras fazem parte da imaginação e do mundo de “faz de conta” que as crianças criam para sustentar suas experiências lúdicas. É crucial sabermos

respeitar a autenticidade da cultura e do brincar, não deixando que a cultura trazida pela indústria cultural caia em banalização, inibindo o exercício da reflexão crítica. No brincar, as crianças podem vivenciar diferentes experiências sociais e constituir sua identidade com maior capacidade seletiva e não aceitar somente o que vem pronto, como os vários produtos trazidos pela indústria cultural.

Resultados e Discussão

As crianças começam a brincar de faz de conta desde muito cedo. Geralmente dos 2 aos 5 anos de idade, período em que se encontram na educação infantil. Elas entram em uma fase de jogos simbólicos, jogo imaginativo, ou simplesmente conhecido como faz de conta, que são representações manifestadas pelo imaginário, por meio de criação de situações, cenários e novas brincadeiras.

No jogo simbólico as crianças constroem uma relação entre a fantasia e a realidade. Na fantasia, a criança usa como recurso a imaginação, fazendo representacões de papeis, fantasiando, virando super-herói, brincando de casinha. Já na realidade, ela pode explicitar o que vê no dia a dia, apresentando possíveis conflitos em seus gestos, baseado em seu cotidiano. Desse modo, quando a criança pratica a brincadeira de faz de conta, mesmo que sem saber, acaba fornecendo várias informações a seu respeito.

Conforme a criança vai construindo a linguagem oral este “mundo de faz de conta” pode ser muito marcado pelas frases “Vamos brincar?”, “Faz de conta que...”, que podem vir acompanhadas de papéis que devem ser assumidos como, por exemplo “eu sou a mãe e você é o pai”. Assim, pode se perceber que a criança já tem uma ideia de o que é ser mãe, e como essa mãe deve agir, a partir de suas próprias vivências e representações pessoais. É através dessas brincadeiras, que as crianças têm a possibilidade de representar o mundo conforme seu entendimento, estimulando seu pensamento imaginativo e transferindo essa imaginação para o corporal.

O faz de conta é uma brincadeira bastante complexa e que pode ser um fator constituinte da criança. Tanto Jean Piaget (1896-1980),

quanto Lev Vygotsky (1896-1934), compreendem a brincadeira de faz de conta como atividade muito importante para o desenvolvimento da criança.

Com isso, pode se entender que a criança pequena ainda não tem o recurso da comunicação de ideias totalmente desenvolvido então, nesse sentido, o jogo simbólico entra com a função de representar e expressar o pensamento da criança, que pode ser feito por meio de brincadeiras e imitações. Para Piaget, o jogo simbólico não serve apenas de uma distração ou um entretenimento para gastar energias, mas constitui um meio que enriquece e contribui para o desenvolvimento intelectual da criança.

De acordo com Vygotsky, toda criação humana é baseada na imaginação, “a formação de uma personalidade criadora projetada em direção ao amanhã se faz pela imaginação criadora encarnada no presente” (VYGOTSKY, 1996, p. 108). A imaginação, então, pode ser compreendida como criadora e impulsionadora de novos e presentes sentimentos, emoções e pensamentos. Vygotsky também ressalta a importância do ato de brincar, pois, segundo ele, é a partir da representação dos jogos simbólicos que a criança manifesta aspectos que estão presentes em sua realidade, pois, geralmente, são expressas na brincadeira e imitação, vivências e situações que foram ou ainda são vividas pela criança e, com isso, podem ser perceptíveis sentimentos, angústias, alegrias, dificuldades, incômodos e suas impressões do dia a dia, aproximando o brincar da realidade dentro e fora do ambiente escolar.

Além disso, Vygotsky ainda traz a ideia de que a criança pode usar a imaginação para atribuir outras funções a um determinado objeto, com outros significados, fazendo referência às brincadeiras de faz de conta, pois é em uma situação imaginária que ocorre esse tipo de brincadeira, como por exemplo, um chinelo pode se tornar um celular, um estojo pode vir a ser um avião, e outras infinidades de representações simbólicas de acordo com a necessidade da criança. Propiciar tais atividades possibilita um grande avanço no aspecto abstrato, já que assim, a criança relaciona o significado em questão, ou seja, a ideia do “celular” e não a do chinelo que está em suas mãos, que seria o elemento real concreto, levando a criança a agir diante de

um mundo imaginário, onde a situação é estabelecida pelo significado que ela mesma trouxe na brincadeira e não pelos objetos concretos presentes.

Os estudos de Vygotsky sugerem que o brincar está plenamente envolvido na relação com o desenvolvimento da percepção, memória, afetividade, imaginação, aprendizagem, linguagem, atenção e interesse. O faz de conta é uma atividade lúdica que deve ser explorada para que as crianças possam desenvolver sua autonomia, pois é a partir daí que ela interage com objetos e pessoas do seu meio, pode perceber a diferença entre o eu e o outro, criando relações e descobrindo o novo, além de colocar em prática suas aprendizagens e dificuldades. Nesse momento, a criança não está somente brincando, mas também está se desenvolvendo e adquirindo novas e importantes experiências, a brincadeira então, se torna um elemento crucial e de grande influência na Educação Infantil.

A educação infantil deve incluir e enfatizar o jogo, as situações-problemas, os desafios e brincadeiras também devem se fazer presente no processo de ensino. Essas técnicas, quando de cunho educativo, devem ser frequentemente utilizadas nas salas de aula, pois, assim, a criança sente atraída para exercitar sua inteligência e capacidade. É interessante reforçar e trazer conteúdos para a aula de uma maneira interativa e lúdica, pois é assim que a criança aprende.

Conclusões

É durante a educação infantil que as crianças desenvolvem sua curiosidade e imaginação, fazendo relação e começando a entender o mundo que as cercam. É por isso, que, o estímulo da imaginação ao longo da infância é tão necessário e importante para o desenvolvimento da criança, e é por meio da brincadeira que essa imaginação pode ser grandemente explorada.

É pela brincadeira de faz de conta que a criança exercita não só a capacidade de pensar e imaginar, como também suas habilidades motoras, intelectuais, sociais e psíquicas da criança. Tais propostas também proporcionam à criança situações imaginárias onde haverá o desenvolvimento

na questão cognitiva e que facilitará a interação da criança com os adultos e colegas. Essa interação ainda contribui para a soma em sua construção de conhecimento, além disso, é dentro dessa brincadeira que a criança pode vir a reproduzir ações e discursos externos, internalizando-os, construindo assim, seu próprio pensamento.

Desse modo, se faz necessário o acompanhamento de um mediador que observe de que modo e como a brincadeira da criança flui. Essa tarefa deve ser executada tanto pelos professores quanto pelos pais ou responsáveis, para isso, é preciso que esses professores, família e sociedade em geral se conscientizem da importância da brincadeira que deve ser vivenciada na infância, ou seja, tanto o faz de conta quanto o brincar de modo geral possui uma parte significativa em um processo de aprendizagem prazeroso e envolvente para a criança.

Agradecimentos

Agradecemos ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência Pibid/UEL/2018-2020 pela realização dessas vivências e aprendizados.

Referências

ADORNO, T., & HORKHEIMER, M. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

MACHADO, Regina Coeli Vieira. **Brinquedos populares**. Fundação Joaquim Nabuco, Recife, 2007.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Tradução de Álvaro Cabral e Christiano Monteiro Oiticica. 3. ed. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1964.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1996.