

Revista **a** EVOLUÇÃO



FÁTIMA GAMA

Profa. Doutoranda em Ciências Sociais

ENTREVISTA

Profa. Dra. KÁTIA CARNEIRO, da UFRJ.



LANÇAMENTO

Revista **EVOLUÇÃO**

Ano V - nº 51 - Abril de 2024

ISSN 2675-2573

Uma publicação mensal da Edições Livro Alternativo

Editor Responsável:

Antônio Raimundo Pereira Medrado

Editor correspondente (Angola):

Manuel Francisco Neto

Coordenaram esta edição:

Vilma Maria da Silva

Mirella Clerici Loayza

Colunista:

Adeilson Batista Lins

Organização:

Manuel Francisco Neto

Vilma Maria da Silva

AUTORES(AS) DESTA EDIÇÃO

Adriana Pereira Santos da Silva

Alecina do Nascimento Santos

André Luiz Dias Leite

Andressa Talita de Lara

Angelita Aparecida Ferreira Gebin

Antônio dos Santos J. Miguel e Fátima T. Dias dos Santos Gama

Beatris Maria Mocellin

Daniel Leopoldo Moreira Barbosa

Daniela Proença Verly da Silva

Dinah Luisa da Silva

Ester de Paula Oliveira

Elisangela Santos Reimberg Eduardo

Josefa Bezerra de Meneses

Letícia Zuza de Lima Cabral

Lucimara dos Santos de Barros

Marcela Rodrigues Pimentel

Maria Aparecida Armandilha Nunes

Maria de Fátima Costa Rocha

Marilena Wackler

Sidnéa dos Santos Quintino Amorim

Sidneia Viana

Sileusa Soares da Silva

Soraia Mitauy Freitas

Vilma Cavalcante Sabino da Silva

Os artigos assinados são de responsabilidade exclusiva dos autores e não expressam, necessariamente, a opinião da revista.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Revista Primeira Evolução [recurso eletrônico] / [Editor] Antonio Raimundo Pereira Medrado. – ano 5, n. 51 (abr. 2024). – São Paulo : Edições Livro Alternativo, 2024. 196 p. : il. color

Bibliografia

Mensal

ISSN 2675-2573 (on-line)

Modo de acesso: <https://primeiraevolucao.com.br>

DOI 10.52078/issn2675-2573.rpe.51

1. Educação – Periódicos. 2. Pedagogia – Periódicos. I. Medrado, Antonio Raimundo Pereira, editor. II. Título.

CDD 22. ed. 370.5

Patrícia Martins da Silva Rede – Bibliotecária – CRB-8/5877

ACESSOS:

<https://primeiraevolucao.com.br>



<https://doi.org/10.52078/issn2675-2573.rpe.51>

A

São Paulo | 2024

Editor Responsável:

Antônio Raimundo Pereira Medrado

Editor correspondente (ANGOLA):

Manuel Francisco Neto

Coordenação editorial:

Ana Paula de Lima
Andreia Fernandes de Souza
Antônio Raimundo Pereira Medrado
Isac Chateaneuf
José Wilton dos Santos
Manuel Francisco Neto
Vilma Maria da Silva

Com. de Avaliação e Leitura:

Prof. Dr. Adeílson Batista Lins
Prof. Me. Alexandre Passos Bitencourt
Profa. Esp. Ana Paula de Lima
Profa. Dra. Andreia Fernandes de Souza
Profa. Dra. Denise Mak
Prof. Dr. Isac Chateaneuf
Prof. Dr. Manuel Francisco Neto
Profa. Ma. Maria Mbuanda Caneca Gunza Francisco
Profa. Esp. Mirella Clerici Loayza
Profa. Dra. Thais Thomaz Bovo

Bibliotecária:

Patrícia Martins da Silva Rede

Colunistas:

Prof. Dr. Adeílson Batista Lins
Prof. Dr. Isac Chateaneuf

Edição, Web-edição e projetos:

Antonio Raimundo Pereira Medrado
Vilma Maria da Silva
Lee Anthony Medrado

Contatos

Tel. 55(11) 99543-5703
Whatsapp: 55(11) 99543-5703
primeiraevolucao@gmail.com (S. Paulo)
netomanuelfrancisco@gmail.com (Luanda)
<https://primeiraevolucao.com.br>

Imagens, fotos, vetores etc:

<https://publicdomainvectors.org/>
<https://pixabay.com>
<https://www.pngwing.com>
<https://br.freepik.com>

Publicada no Brasil por:

Edições
Livro Alternativo

CNPJ: 28.657.494/0001-09

Colaboradores voluntários em:



Esta revista é mantida e financiada por professoras e professores.
Sua distribuição é, e sempre será, livre e gratuita.

A revista PRIMEIRA EVOLUÇÃO é um projeto editorial criado pela **Edições Livro Alternativo** para ajudar e incentivar professores(as) a publicarem suas pesquisas, estudos, vivências ou relatos de experiências.

Seu corpo editorial é formado por professores/as especialistas, mestres/as e doutores/as que atuam na rede pública de ensino, e por profissionais do livro e da tecnologia da informação.

Uma de suas principais características é o fato de ser **independente e totalmente financiada por professoras e professores**, e de distribuição gratuita.

PROPÓSITOS:

Rediscutir, repensar e refletir sobre os mais diversos aspectos educacionais com base nas experiências, pesquisas, estudos e vivências dos profissionais da educação;

Proporcionar a publicação de livros, artigos e ensaios que contribuam para a evolução da educação e dos educadores(as);

Possibilitar a publicação de livros de autores(as) independentes;

Promover o acesso, informação, uso, estudo e compartilhamento de softwares livres;

Incentivar a produção de livros escritos por professores/as e autores independentes;

Financiar (total ou parcialmente,) livros de professoras/es e estudantes da rede pública.

PRINCÍPIOS:

Os trabalhos voltados para a **educação, cultura** e produções independentes;

O uso exclusivo de **softwares livres** na produção dos livros, revistas, divulgação etc;

A ênfase na produção de **obras coletivas** de profissionais da educação;

Publicar e divulgar **livros de professores(as) e autores(as) independentes**;

O respeito à **liberdade e autonomia** dos autores(as);

O combate ao despotismo, ao preconceito e à superstição;

O respeito à **diversidade**.

Filiada à:



Produzida com utilização de softwares livres



05 EDITORIAL

Antônio R. P. Medrado

07 Ciência, Tecnologia & Sociedade

Adeilson Batista Lins

11 HOMENAGEM**FÁTIMA GAMA****ARTIGOS**

- | | |
|---|-----|
| 1. LINGUAGEM, ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO
ADRIANA PEREIRA SANTOS DA SILVA | |
| 2. A INTERAÇÃO DE ALUNOS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA NAS ESCOLAS E NA SOCIEDADE
ALECINA DO NASCIMENTO SANTOS | |
| 3. A EDUCAÇÃO INCLUSIVA E OS DESAFIOS DA SUA IMPLEMENTAÇÃO
ANDRÉ LUIZ DIAS LEITE | |
| 4. EDUCAÇÃO ESPECIAL: A INCLUSÃO COMO DESAFIO
ANDRESSA TALITA DE LARA | 35 |
| 5. RECONHECIMENTO E VALORIZAÇÃO DA INFÂNCIA INDÍGENA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA ABORDAGEM
ANGELITA APARECIDA FERREIRA GEBIN | 43 |
| 6. OS DESAFIOS DA SUPERVISÃO PEDAGÓGICA EM LUANDA
ANTÔNIO DOS SANTOS JOÃO MIGUEL / FÁTIMA TOMÁS DIAS DOS SANTO GAMA | 51 |
| 7. EMMI PIKLER: UMA VISÃO REVOLUCIONÁRIA DO DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR INFANTIL
BEATRIS MARIA MOCELLIN | 63 |
| 8. OS DESAFIOS DA EDUCAÇÃO PÚBLICA, A QUALIDADE DO ENSINO E A RELAÇÃO DISCENTE E DOCENTE NA SALA DE AULA
DANIEL LEOPOLDO MOREIRA BARBOSA | 69 |
| 9. A IMPORTÂNCIA DA ALFABETIZAÇÃO COMO INSTRUÇÃO PRIMÁRIA
DANIELA PROENÇA VERLY DA SILVA | 77 |
| 10. PRIORIZANDO A EDUCAÇÃO AMBIENTAL NA INFÂNCIA: CONSTRUINDO UM FUTURO SUSTENTÁVEL
DINAH LUISA DA SILVA | 85 |
| 11. NEUROCIÊNCIAS E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA A VIDA ESCOLAR
ELISANGELA SANTOS REIMBERG EDUARDO | 93 |
| 12. A NEUROLINGÜÍSTICA E OS TALENTOS DOS EDUCANDOS
ESTER DE PAULA OLIVEIRA | 101 |
| 13. PARQUE INCLUSIVO: ACESSIBILIDADE GARANTIDA PARA TODOS
JOSEFA BEZERRA DE MENESES | 109 |
| 14. PROPOSTAS MATEMÁTICAS NAS SALAS DE PROJETO DE APOIO PEDAGÓGICO DA RMESP
LETÍCIA ZUZA DE LIMA CABRAL | 117 |
| 15. ABORDAGENS DIRECIONADAS AO DESENVOLVIMENTO DE EDUCADORES
LUCIMARA DOS SANTOS DE BARROS | 125 |
| 16. DESPERTANDO O INTERESSE DAS CRIANÇAS PELOS CONTOS DE FADAS
MARCELA RODRIGUES PIMENTEL | 131 |
| 17. AS CONTAÇÕES DE HISTÓRIA E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O APRENDIZADO
MARIA APARECIDA ARMANDILHA NUNES | 137 |
| 18. GESTÃO DIRETRIZES E COMPROMISSOS PARA UMA EDUCAÇÃO DE QUALIDADE
MARIA DE FÁTIMA COSTA ROCHA | 143 |
| 19. MÉTODOS PEDAGÓGICOS PARA ALUNOS COM NECESSIDADES EDUCACIONAIS ESPECIAIS
MARILENA WACKLER | 149 |
| 20. A DIVERSIDADE NOS ESPAÇOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL
SIDNÉA DOS SANTOS QUINTINO AMORIM | 159 |
| 21. PEDAGOGIA DE PROJETOS NO ENSINO FUNDAMENTAL I
SIDNEIA VIANA | 167 |
| 22. BRINCANDO DE FAZ DE CONTA NA EDUCAÇÃO INFANTIL
SILEUSA SOARES DA SILVA | 173 |
| 23. A IMPORTÂNCIA DO ENSINO DE MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS
SORAIA MITAUY FREITAS | 181 |
| 24. A PEDAGOGIA E AS TEORIAS QUE CONTRIBUEM PARA O EDUCAR
VILMA CAVALCANTE SABINO DA SILVA | 189 |



BRINCANDO DE FAZ DE CONTA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

SILEUSA SOARES DA SILVA¹

RESUMO

A proposta desse trabalho concentra-se no estudo da presença do faz de conta no cotidiano escolar da educação infantil. Visando a identificar as influências destas na formação da criança e no processo educativo. Nesse sentido, é por meio das brincadeiras que a criança passa a transformar os conhecimentos que já possuía anteriormente em conceitos mais aprimorados com os quais brinca. Por isso, na educação infantil, é importante organizar espaços que permitam à criança explorar diferentes tipos de brinquedos e brincadeiras como os jogos, os brinquedos de montar, brincadeiras de roda, brincadeiras de faz-de-conta. Esses recursos, quando privilegiados no contexto da educação infantil, permitem acionar os processos de aprendizagem e desenvolvimento da criança.

Palavra-chave: Brincadeiras; Desenvolvimento; Lúdico; Socialização.

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como tema a brincadeira do faz-de-conta em torno da qual giram as atividades sociais e culturais das crianças, sendo a forma como as crianças lidam com os conflitos que envolvem a brincadeira que determinará sua capacidade de construir relacionamentos e desenvolver sua capacidade cognitiva. Ao fazer de conta, a criança vive e compartilha uma realidade com os outros. Ela assimila essa realidade através da imaginação e da fantasia, faz uso da sua capacidade simbólica, utilizando-se do simulacro na imitação de papéis presentes nas situações da brincadeira. A brincadeira também é uma rica fonte de comunicação, pois até mesmo na brincadeira solitária a criança, pelo faz de conta, imagina que está conversando com alguém ou com os seus próprios brinquedos. Com isso, a linguagem é desenvolvida com a ampliação do vocabulário e o exercício da pronúncia das palavras e frases.

Uma atividade muito importante para a criança pequena é a brincadeira. Brincar dá à criança oportunidade para imitar o conhecido e para construir o novo, conforme ela reconstrói o cenário necessário para que sua fantasia se aproxime ou se distancie da realidade vivida, assumindo personagens e transformando objetos pelo uso que deles faz. O brincar também possibilita à criança reconhecer os papéis sociais, o mundo do qual faz parte, reconhecer-se como ser diferente do outro à medida que interage com este outro, imita papéis e experimenta o lugar do outro. Desta forma, é um tema que merece ser estudado e receber a devida importância, especialmente dentro do espaço institucional de educação infantil. Assim, ela também pode ser vista como uma atividade pedagógica e instrumento para conhecer o mundo físico e seus fenômenos e entender os diferentes comportamentos da criança durante esta atividade. Pouco se discute

¹ Graduada em Pedagogia pela Universidade de Guarulhos, UNG, Licenciada em Geografia. Pós Graduada em Psicopedagogia. Professora de Educação Infantil, PEI. Professora de Educação Infantil e Ensino Fundamental I, PEIF na Prefeitura Municipal de São Paulo, SME, PMSP.

sobre o fato de que brincar é coisa de criança. Brincar é a linguagem natural dos pequenos e a mais importante delas. Através das brincadeiras, eles podem expressar suas ideias, sentimentos e conflitos. Assim como, elas são fontes de estímulo ao desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança e também é uma forma de autoexpressão. No entanto, quando se trata de brincar na escola de educação infantil, nem sempre existe tanta clareza. Principalmente nesta etapa, a alfabetização, em algumas escolas, passa a ser mais valorizada, em detrimento do lúdico, ignorando as dimensões educativas da brincadeira e do jogo no processo de letramento e alfabetização. É necessário que o educador insira o brincar em um projeto educativo, o que supõe intencionalidade, ou seja, ter objetivos e consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem infantis. Acredito que o educador em sua prática docente exerce grande influência na promoção da imaginação no contexto escolar. Quando escolhe e posiciona os jogos, brinquedos e brincadeiras a serem oferecidas, o educador coloca o seu desejo, suas convicções e suas hipóteses acerca da infância e do brincar. Por isso, é fundamental que o educador insira o brincar em um projeto educativo, o que supõe intencionalidade, ou seja, ter objetivos e consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem infantis. Fascina-me a organização do brincar, do desejo e necessidade que a criança sente da brincadeira, das relações que são estabelecidas no ato e, principalmente, de seu pensamento simbólico em elaborar e colocar em prática o brincar de faz-de-conta. Atualmente, existem muitas crianças infelizes, agressivas, discriminadas, com depressão, em todo o mundo. Seja como e onde for, uma das possíveis causas de tanta infelicidade é o fato de que as necessidades da criança não estão sendo satisfeitas e o meio-ambiente em que vive, seja familiar, escolar ou social, lhe é adverso. A sociedade de consumo contemporânea cria no ser humano necessidades falsas, como a de ter um videogame, uma boneca sofisticada,

guloseimas extravagantes, cheias de ingredientes químicos que prejudicam o organismo. Brincar, porém, se coloca num patamar importantíssimo para a felicidade e realização da criança, no presente e no futuro. Brincando ela explora o mundo, constrói seu saber, aprende a respeitar o outro, desenvolve o sentimento de grupo, ativa a imaginação e se autorrealiza. Além disso, expressa as suas emoções e personaliza os seus conflitos. O ambiente onde vivemos, tanto físico como social, possui características específicas relativas à história de vida de cada um de nós. Criamos um vínculo pessoal e duradouro com as pessoas e objetos que nos cercam. De certa forma, tudo passa a fazer parte de nós mesmos, de nossa memória, de nosso eu. Portanto, criamos e fortalecemos laços que nos afirmam e definem, fazendo-nos sentir a segurança e a profunda satisfação de pertencer realmente a um grupo. Nesse contínuo enredar do pessoal com o social, o brincar tem papel fundamental, já que contribui decisivamente na construção da autonomia e da convivência autêntica. Em sua trajetória milenar, o homem fixou-se em um território para esperar, confiando que a semente iria germinar, descobrindo assim a agricultura; foi quando adquiriu características especificamente humanas. Desenvolveu a capacidade de criar laços de afeto mais permanentes e pessoais, aprendeu a planejar e a esperar a época do plantio, teve tempo ocioso para conhecer melhor seu habitat, começou a dividir tarefas e colheitas com o grupo com o qual convivia e, principalmente, passou a refletir sobre si mesmo, inclusive, sobre a vida e a morte. Assim, o permanecer de forma mais prolongada e regular num núcleo espacial determinado e circunscrito, onde havia maior e mais íntima convivência com outras pessoas, com seus objetos e pertences, criou condições favoráveis ao desenvolvimento do senso social, moral e estético. Elevou, assim, a capacidade humana de observar, registrar e refletir sobre o meio, e de tomar consciência de si mesmo e do outro. Esse processo de desenvolvimento vivido pela humanidade é renovado individualmente em cada criança. O

sentir o chão onde pisa como seu, relativamente permanente, estável e seguro, é condição de uma evolução sadia. Os modos de agir perante situações ou mesmo objetos adquirem características boas ou más aos olhos da criança por assimilação da forma de lidar com a situação por outra pessoa, criança ou adulto. A imitação, sendo um dos grandes mecanismos de aprendizagem, leva-a a agir como se fosse o outro; quanto menor é em idade, maior sua sensibilidade às atribuições alheias de valores. Através da observação de como as pessoas com as quais convive reagem a determinadas situações, a criança vai internalizando modelos de ação e buscando reproduzi-los em contextos análogos. Copia gestos, posturas, mímicas e entonações de voz, expressando atração ou repulsa, muitas vezes, de acordo com o que presenciou. Vivências lúdicas com educadores, pais e outras crianças podem levar a um melhor conhecimento de si e do grupo como um todo. O lúdico, desde tempos imemoriais, faz parte da vida humana; diferentes épocas, sociedades e culturas têm suas brincadeiras próprias. Aprender a brincar de forma simbólica, representando a realidade onde vive, resgatando suas lembranças e valores, regras e fantasias, faz parte do desenvolvimento humano das crianças de hoje e de sempre. Por meio do jogo simbólico, a criança desenvolve sua inteligência, aprendendo progressivamente a representar a sua realidade, o que supõe colocar-se no lugar do outro, sociabilizando-se. Desta forma, o desenvolvimento cognitivo e o afetivo emocional entrelaçam-se de forma dinâmica, criativa e prazerosa.

DESENVOLVIMENTO

A expressão faz-de-conta com o sentido de ser uma conduta lúdica da criança que recorre à expressão dramática, à fantasia e à imaginação. A brincadeira de faz-de-conta começa por volta dos dois anos e à medida que evolui, assume diferentes funções, dependendo do contexto em que se realiza. Primeiramente os pequenos executam no faz-de-conta ações que não conseguem realizar no cotidiano, seja por

incapacidade motora, falta de força física ou por imposição do adulto. Assim, a criança é privada de uma série de tarefas que despertam sua curiosidade, o que gera muita frustração. Então, ela busca realizar seus desejos através do faz-de-conta. Em um segundo momento a criança busca no faz-de-conta a superação de situações desagradáveis. Sensações de medo, dor ou tensão podem ser superadas ao serem vivenciadas através da fantasia. Podemos dizer que o faz de conta é a forma como a criança reflete os valores e constrói sua visão de mundo. A crescente busca de aproximação ao real caracteriza o faz-de-conta na fase dos quatro aos sete anos.

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

O brincar tem sua origem na situação imaginária criada pela criança, em que desejos irrealizáveis podem ser realizados, com a função de reduzir a tensão e, ao mesmo tempo, para construir uma maneira de acomodação a conflitos e frustrações da vida real, para Piaget, o brincar representa uma fase no desenvolvimento da inteligência, marcada pelo domínio da assimilação sobre a acomodação, tendo como função consolidar a experiência passada.

A criança procura adequar os movimentos corporais, sua expressão vocal e a composição de cenários, buscando copiar, tanto quanto possível, os modelos reais. É nessa fase que surge o simbolismo coletivo, a capacidade de organização e o desenvolvimento da imitação acarretará uma maior diferenciação de papéis. A brincadeira de faz-de-conta permite não só a entrada no imaginário, mas a expressão de regras implícitas que se materializam nos temas das brincadeiras. É importante ressaltar que o conteúdo do imaginário provém de experiências anteriores adquiridas pelas crianças, em diferentes contextos. Sendo assim as ideias e as ações expostas pelos pequenos nas suas brincadeiras provém do mundo social, incluindo a família e seu círculo de relacionamento, o currículo apresentado pela escola, as ideias discutidas em classe, os materiais e os pares. A brincadeira de faz de conta promove para a

criança um momento único de desenvolvimento, no qual ela exercita em sua imaginação, a capacidade de planejar, de imaginar situações lúdicas, os seus conteúdos e as regras existentes em cada situação. Por meio da brincadeira a criança consegue comunicar-se com o mundo do adulto, no qual adquire controle interior, autoestima e confiança em si mesma, levando-a a agir de maneira mais ativa para que vivencie experiências de tomada de decisões, como por exemplo, comer sozinhos, vestir-se, fazer amigos, entre outros. O brincar de faz de conta permite à criança a construção do mundo real, pois brincando ela trabalha com situações que vive no social, podendo assim, compreendê-las melhor. A infância tem uma característica muito forte que é marcada pelo brincar, e é pelo brincar, e em especial, a brincadeira do faz de conta, que a criança pode reviver situações que lhe causam algum desequilíbrio emocional, possibilitando a compreensão da situação em que está vivendo e a reorganização de suas estruturas mentais. Portanto, o brincar auxilia a criança de muitas maneiras, passando a ser um fator importante para o seu desenvolvimento. O faz de conta permite que a criança utilize o seu mundo imaginário para que possa compreender o mundo real em que está inserida. Por meio da brincadeira a criança pode reviver momentos de dificuldades pelos quais está passando, possibilitando a ela uma posição privilegiada dentro da brincadeira no qual terá o poder de tomar decisões perante a sua visão. Nas brincadeiras de faz de conta as crianças criam a 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. 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 realidade perante os adultos esse poder não existe, e ela tem que aceitar imposição exterior. O brincar abre várias portas para a que criança

tente resolver problemas tanto do presente, como do passado e ao mesmo tempo permite que a criança faça planos se projetando para o futuro. O brincar abre várias portas para a que criança tente resolver problemas tanto do presente, como do passado e ao mesmo tempo permite que a criança faça planos se projetando para o futuro. Muitos especialistas em desenvolvimento infantil afirmam que, brincar é o fundamento da exploração intelectual.

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

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. Na brincadeira a criança consegue aflorar sua criatividade sendo ela mesma, sem medo da imposição do adulto. Somente brincando a criança consegue viajar em um mundo ilusório cujo autor é ela, pois o brincar é uma atividade onde as crianças criam novos fatos, novos ambientes, novos brinquedos, dão novos sentidos as brincadeiras, conseguem representar, cantar, subir em palcos, dançar, tudo por intermédio da sua criatividade na brincadeira. A brincadeira de faz de conta ou o jogo simbólico, como também é conhecido, seria o método ou refúgio que a criança usa para poder assimilar e acomodar a realidade em que está submetida. Para que isto aconteça, os esquemas do intelecto da criança passam por profundos desequilíbrios, pois as crianças tendem a agir egocentricamente, passando então a assimilar somente o que é de seu interesse, procurando primeiramente a sua satisfação e não a busca pela verdade. Com o passar dos anos o jogo simbólico faz com que a assimilação e a acomodação cheguem a um

equilíbrio e uma maturação por parte do pensamento, permitindo à criança uma reflexão sobre sua atitude e seu ponto de vista. Isso se torna possível porque a imitação se faz presente no jogo simbólico, e é por meio dela que a acomodação acontece, permitindo novas significações que servirão como instrumento para novas assimilações e o desenvolvimento de sua inteligência.

A brincadeira é fundamental para desenvolver o pensamento da criança porque trabalha diversos aspectos que contribuem no desenvolvimento emocional e cognitivo dela. Afirma que, ao brincar, a criança age sobre os objetos como adultos. Assim, as brincadeiras das crianças pequenas caracterizam-se pela reprodução de ações humanas realizadas em torno de objetos. Percebe-se que são as regras da brincadeira e o papel social que ela está representando na situação imaginária que fazem com que a criança se comporte de forma mais avançada do que aquela habitual para sua idade. Nota-se que na brincadeira os objetos perdem sua força determinadora e a criança passa a operar com os significados das coisas. Só brincando é que ela vai começar a perceber o objeto não da maneira que ele é, mas como desejaria que fosse. Você já imaginou que um cabo de vassoura pudesse ser um cavalo de verdade? E que valente cavaleiro! Na verdade, o cavaleiro de pau é um objeto tão simples que em algumas épocas era utilizado pelas crianças como se fosse um meio de transformar o objeto em seu mundo de faz-de-conta, de fantasia. Um príncipe em seu cavalo de pau chega feliz ao castelo, ou até mesmo uma tropa, a fim de destruir o campo inimigo e seu herói montado em seu cavalo de pau, são situações ilusórias e imaginárias que a criança cria para satisfazer seus desejos irrealizáveis. Dessa forma, percebe-se que o brinquedo tem grande importância no desenvolvimento psicológico da criança, pois cria relações entre situações imaginárias e situações da vida real.

Pela brincadeira a criança aprende a se movimentar, falar e desenvolver estratégias para solucionar problemas.

A brincadeira tem papel preponderante na perspectiva de uma atividade exploratória, ao favorecer a conduta divergente, a busca de alternativas não usuais, integrando pensamento intuitivo. Brincadeiras com o auxílio do adulto, em situações estruturadas, mas que permitam a ação motivada e iniciada pelo aprendiz de qualquer idade [...] (KISHIMOTO, 2002, p.151).

A criança traz para as brincadeiras a sua cultura, seu modo de ver o mundo que favorece uma interação através das imitações, das ações cotidianas, contribuindo claramente para o seu desenvolvimento. Dessa maneira, o brinquedo gera oportunidades para o desenvolvimento intelectual, com ele a criança começa a adquirir motivação, as habilidades e as atitudes necessárias para a sua participação social. Percebe-se que, na idade em que a criança frequenta a Educação Infantil, a atividade imitativa que faz através dos brinquedos e brincadeiras, pode ser considerada uma atividade condutora do desenvolvimento infantil, que cria oportunidades para ela realizar ações que estão além de suas próprias capacidades, contribuindo para a sua aprendizagem e ampliando a capacidade cognitiva da criança.

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

Como a criança é um ser em desenvolvimento, sua brincadeira vai se estruturando com base no que é capaz de fazer em cada momento. Isto é, ela aos seis meses e aos três anos de idade tem possibilidades diferentes de expressão, comunicação e relacionamento com o ambiente sociocultural no qual se encontra inserida. Ao longo do desenvolvimento, portanto, as crianças vão

construindo novas e diferentes competências, no contexto das práticas sociais, que irão lhes permitir compreender e atuar de forma mais ampla no mundo.

O significado é parte inalienável da palavra como tal, e dessa forma pertence tanto ao domínio da linguagem quanto ao domínio do pensamento. Uma palavra sem significado é um som vazio, que não faz mais parte da fala humana. Uma vez que o significado da palavra é simultaneamente pensamento e fala, é nele que encontramos a unidade do pensamento verbal que procuramos (VYGOTSKY, 2008, p. 06)

A brincadeira das crianças evolui mais nos seis primeiros anos de vida do que em qualquer outra fase do desenvolvimento humano e neste período, se estrutura de forma bem diferente de como a compreenderam teóricos interessados na temática. A partir da brincadeira, a criança constrói sua experiência de se relacionar com o mundo de maneira ativa, vivencia experiências de tomadas de decisões. Em um jogo qualquer, ela pode optar por brincar ou não, o que é característica importante da brincadeira, pois oportuniza o desenvolvimento da autonomia, criatividade e responsabilidade quanto a suas próprias ações. A criação de situações imaginárias na brincadeira surge da tensão entre o indivíduo e a sociedade e a brincadeira libera a criança das amarras da realidade imediata, dando-lhe oportunidade para controlar uma situação existente. As crianças usam objetos para representar coisas diferentes do que realmente são: pedrinhas de vários tamanhos podem ser alimentos diversos na brincadeira de casinha, pedaços de madeira de tamanhos variados podem representar diferentes veículos na estrada. Na brincadeira, os significados e as ações relacionadas aos objetos convencionalmente podem ser libertados. As crianças utilizam processos de pensamento de ordem superior como no jogo de faz-de-conta, que assume um papel central no desenvolvimento da aquisição da linguagem e das habilidades de solução de problemas por elas. A brincadeira é, assim, a realização das tendências que não podem ser imediatamente

satisfeitas. Esses elementos da situação imaginária constituirão parte da atmosfera emocional do próprio brinquedo. Nesse sentido, a brincadeira representa o funcionamento da criança na zona proximal e, portanto, promove o desenvolvimento infantil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como vimos, a brincadeira está no imediato prazer da criança, ou seja, no prazer de viver, tendo ela duas faces: uma dirigida para o passado e outra para o futuro, e permite à criança resolver, simbolicamente, problemas do passado e enfrentar as questões do presente e imaginar o futuro. A brincadeira é uma ação natural da vida infantil, no momento em que brinca a criança trabalha com diversos aspectos como, físico, motor, emocional, social e cognitivo, se constituindo um importante elemento no processo de desenvolvimento e aprendizagem. Portanto podemos ressaltar que o lúdico como uma dimensão significativa a ser explorada pelos profissionais que atuam na educação infantil. Considerando que a brincadeira e o brinquedo fazem parte da infância e que toda criança tem direito de brincar, o trabalho apresentado buscou entender a relação do brinquedo e das brincadeiras de faz-de-conta na educação infantil. Compreendemos que o mais importante nas brincadeiras de faz-de-conta é a satisfação em brincar, e que, favorece a aprendizagem e o desenvolvimento de um modo prazeroso. Através das contribuições da perspectiva histórico-cultural estudadas nesse trabalho, foi possível compreender que a brincadeira de faz-de-conta e as demais brincadeiras desenvolvidas pela criança são capazes de produzir efeitos significativos no seu desenvolvimento afetivo, motor, social e cultural. É evidente que cada criança busca realizar no seu mundo imaginário o que não é possível na vida real, mostrando também seus desejos mediante as elaborações de seus conflitos. Os brinquedos e objetos utilizados pelas crianças para brincar tornam-se importantes e muitas vezes deixam o sentido real, transformando-se em personagens imaginários capazes de transmitir segurança à

brincadeira realizada pela criança. Para ela um objeto pode ser seu super-herói, outro pode ser o inimigo derrotado, pois é na brincadeira que o desenvolvimento cognitivo aparece criando soluções para a situação de maneira confortável. Na idade pré-escolar a criança, na interação com outras crianças e com a professora, apreende experiências próprias de seu grupo social e vai se constituindo enquanto sujeito singular. Ao imitar um adulto, a criança busca na brincadeira as características do seu personagem e transforma os pequenos objetos em seres que completam o quadro de sua fantasia. É interessante observar a forma de brincar da criança e as imitações que faz com seu mundo real e a organização de sua imaginação nesse sentido, este estudo pretendeu contribuir com o profissional da Educação Infantil, sobre a importância de valorizar as brincadeiras de faz-de-conta e os jogos para o desenvolvimento da criança. Concluímos que é de extrema relevância que as crianças tenham espaços na escola que proporcionem o desenvolvimento de brincadeiras, pois compreendemos que é através dos jogos e das brincadeiras que a criança desenvolve sua curiosidade, a atenção, a autonomia, sua capacidade de resolver problemas e todos esses fatores fazem parte da aprendizagem e são constitutivas do desenvolvimento da subjetividade da criança.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGUIAR, J.S. **Jogos para o ensino de conceitos**. Campinas: Papyrus, 1998.
- ANGOTTI, M. **O trabalho docente na pré-escola: Revisitando teorias, descortinando práticas**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.
- BOMTEMPO, E. A brincadeira de faz-de-conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In: KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2009.
- CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brincar, pensar e conhecer brinquedos, jogos e atividades**. São Paulo: Maltese, 1997 a.
- FRIEDMANN, Adriana et alii. **O direito de brincar**. A Brinquedoteca. São Paulo: Scritta Editorial, 1996.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 12 ed. São Paulo: Cortez, 2009.
- LINN, Susan. **Em defesa do faz de conta**. Tradução: Débora Guimarães Isidoro. Rio de Janeiro: BestSeller, 2010.
- PIAGET, J. (1966). **A linguagem e o pensamento da**

criança. São Paulo: Martins Fontes.

SANTOS, S. M. dos et alii. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

TEIXEIRA, Adriana Emilia Heitmann Gonçalves. **Jogo simbólico: um estudo sobre o brincar da criança em ambientes educacionais diferentes**. Dissertação de Mestrado Unicamp. Campinas: São Paulo, 1998.





doi <https://doi.org/10.52078/issn2675-2573.rpe.51>

ORGANIZAÇÃO:
Manuel Francisco Neto
Vilma Maria da Silva

AUTORES(AS):

Adriana Pereira Santos da Silva
Alecina do Nascimento Santos
André Luiz Dias Leite
Andressa Talita de Lara
Angelita Aparecida Ferreira Gebin
Antônio dos Santos J. Miguel e Fátima Tomás
Dias dos Santos Gama
Beatris Maria Mocellin
Daniel Leopoldo Moreira Barbosa
Daniela Proença Verly da Silva
Dinah Luisa da Silva
Ester de Paula Oliveira
Elisangela Santos Reimberg Eduardo
Josefa Bezerra de Meneses
Letícia Zuza de Lima Cabral
Lucimara dos Santos de Barros
Marcela Rodrigues Pimentel
Maria Aparecida Armandilha Nunes
Maria de Fátima Costa Rocha
Marilena Wackler
Sidnéa dos Santos Quintino Amorim
Sidneia Viana
Sileusa Soares da Silva
Soraia Mitauy Freitas
Vilma Cavalcante Sabino da Silva



Produzida com utilização de softwares livres



Platform &
workflow by
OJS / PKP

www.primeiraevolucao.com.br

