



A BRINCADEIRA DE FAZ DE CONTA CONTRIBUI MESMO PARA O DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS?

Claudiene Cordeiro Leandro Bispo¹
claudienecordeiro@hotmail.com

RESUMO

Este artigo apresenta uma investigação que teve como objetivo analisar a relação entre a brincadeira de faz de conta e o processo de desenvolvimento da criança. A fundamentação teórica apoia-se nos postulados de Vygotsky² e seus colaboradores, em suas contribuições sobre o brincar e os elementos que lhe possibilitam. Trata-se de uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório. Como procedimentos metodológicos a pesquisa envolveu a observação sistemática de situações de brincadeira livre entre crianças de 3, 4 e 5 anos em uma instituição pública de Campo Alegre - Alagoas. Estruturou-se um ambiente a partir de áreas de interesse das crianças, tais como: casinha, computador, música, leitura, fantasia e beleza. Foram realizadas seis sessões que foram vídeo gravadas. Cada sessão durou em média 20 a 30 minutos. Os dados foram analisados segundo os fundamentos teóricos adotados para esta investigação. As análises indicam que há relação entre o jogo simbólico e o desenvolvimento da criança, que esta se desenvolve na interação social, resolve seus conflitos e supera seus limites conforme as situações de brincadeiras que ela vivencia.

PALAVRAS-CHAVE: Criança. Desenvolvimento. Educação Infantil. Faz de Conta.

1 INTRODUÇÃO

A Educação Infantil foi profundamente marcada pela década de 1990. Na esfera da legislação nacional, o marco foi a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, de nº 9.394/96, consagrou-a como primeira etapa da Educação Básica. Além disso, as Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil (1998) definiram o cuidar e o educar como a tônica para o atendimento às crianças menores de seis anos, bem como a brincadeira e a interação como eixo norteador

¹Doutoranda e Mestra em Ciências da Educação – Universidade de Desarrollo Sustentable – UDS. Assunção – Paraguai; Especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional – FACINTER; Graduada em Pedagogia – UNEAL. claudienecordeiro@hotmail.com

²Há uma discordância entre tradutores das obras desse autor, por essa razão encontramos seu nome escrito de formas diferentes. Optamos por manter a escrita em consonância com as obras mais citadas: “Vygotsky”, salvo os momentos de citação ou quando se faz referência a alguma obra específica, no qual a escrita do nome do autor esteja posta de modo diferente.

das propostas político pedagógicas, ressaltando alguns aspectos da criança que até então passavam despercebidos nessa etapa da educação. Essas mudanças legais vêm se constituindo como pano de fundo das grandes discussões no cenário educacional, em virtude do brincar está associado a uma nova imagem de criança que vem sendo construída pela sociedade contemporânea.

Sendo assim, no contexto atual, percebe-se a necessidade de que todo adulto, principalmente, os profissionais da educação, que lida com essa faixa etária deva ter uma compreensão mais profunda sobre as interações e brincadeiras da criança. Esse entendimento se faz necessário devido à importância que o brincar, e as interações que provoca, tem para o desenvolvimento do ser humano, pois é através dela, que a criança interage com o real, descobre o mundo, se organiza, se socializa (VYGOTSKY, 1991).

Visando alcançar o objetivo dessa investigação que é analisar a relação entre a brincadeira de faz de conta e o processo de desenvolvimento da criança, este artigo apresenta os elementos que lhe possibilitam: a proximidade de uma situação imaginária com uma situação real, as regras ocultas na representação de papéis e a divergência do campo do significado e da percepção visual, elementos esses que promovem a interação e colaboram para criação da Zona de Desenvolvimento Proximal³ da criança, tendo como respaldo para análise os constructos teóricos desenvolvido pelo bielorrusso, Lev Semenovich Vygotsky.

Optou-se pela teoria de Vygotsky, devido ao fato de sua concepção sobre o desenvolvimento humano decorrer das trocas entre parceiros sociais, através de processos de interação e mediação, bem como o enfoque do brincar como atividade preponderante para esse desenvolvimento. Esses conceitos apresentam uma nova perspectiva de olhar à criança, considerando-a como ela própria, com suas peculiaridades, e não um adulto em miniatura.

O brincar de faz de conta foi tema de valiosos estudos dos autores Vygotsky (1991) e Leontiev (1998). Estes asseguram que há uma intrínseca relação da brincadeira com o desenvolvimento da criança, especialmente na idade pré-escolar⁴.

³ Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), é o principal conceito da Teoria de Vygotsky, que ele define como a distância existente entre aquilo que o sujeito já sabe, seu conhecimento real, e aquilo que o sujeito possui potencialidade para aprender, seu conhecimento potencial (Vygotsky, 1991).

⁴ Considera-se como idade pré-escolar não a idade determinada pela legislação nacional vigente, mas a idade que Vygotsky, situa em seu livro a Formação Social da Mente, 1991. “As crianças em idade pré-escolar (cinco para seis anos)” (p. 31). “Certamente ninguém jamais encontrou uma criança

Apesar dos referidos autores não considerarem como o aspecto predominante na infância, assinalam que é a brincadeira que proporciona o maior progresso no desenvolvimento da criança.

Ao observar crianças em idade pré-escolar brincando livremente, percebe-se facilmente que o mundo imaginário está presente, em suas ações. No entanto, surge um questionamento: como essa atividade surge na criança? De acordo com Vygotsky (1991) e Leontiev (1998), essa brincadeira surge quando a criança sente os desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos. Tentando satisfazer esse desejo a criança cria um faz de conta, e durante essa brincadeira ela vai resolvendo essa tensão e realizando seus anseios de agir como um adulto, por exemplo, cozinhar, dirigir entre outros.

Nessa atividade de faz de conta, a criança revive circunstâncias que de alguma forma foram presenciadas ou vivenciadas por ela, ou seja, a imitação que realiza na brincadeira tem mais aspectos de uma lembrança de algo que já aconteceu do que elementos imaginários. Outrossim, Leontiev (1998) reitera que a ação numa situação de faz de conta não provém da situação imaginária, ou seja, “não é a imaginação que determina a ação, mas são as condições da ação que tornam necessária a imaginação e dão origem a ela” (p. 127). Nessa imitação a criança obedece às regras de comportamento do papel que ela assume. Portanto “toda situação imaginária contém regras ocultas” (Vygotsky, 1991, p. 64).

Além disso, é perceptível que os objetos são fontes de grandes motivações para crianças muito pequenas, e isso vai direcionando sua ação, enquanto que em um faz de conta os objetos já não apresenta uma força motivadora tão forte assim, tornando a criança capaz de agir distintamente em relação ao objeto que ela vê. Isso acontece por que há uma diferenciação entre o significado e a percepção visual.

Outra característica relevante a ser analisada no faz de conta e sua relação com o desenvolvimento da criança é o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal. Isso ocorre por que o jogo simbólico possibilita a criança comunicar-se com o mundo do adulto, onde vai assumindo controle interior apreço e confiança em si mesma, intensificando sua autonomia em ações como se alimentar sozinhas, vestir-se, calçar sapatos, fazer amigos, entre outras.

com menos de três anos de idade que quisesse fazer alguma coisa no futuro. Portanto, entende-se que o referido autor considerava em idade pré-escolar a criança com mais de 3 (três) e com menos de 6 (seis) anos.

A brincadeira de faz de conta é responsável por criar 'uma Zona de Desenvolvimento Proximal' justamente porque, através da imitação realizada nessa brincadeira, a criança internaliza regras de conduta, valores, modos de agir e pensar de seu grupo social, que passam a orientar o seu próprio comportamento e desenvolvimento cognitivo. Assim o brincar não só possibilita o desenvolvimento de processos psíquicos por parte da criança como também serve como um instrumento para conhecer o mundo físico e seus fenômenos, os objetos e seus usos sociais e, finalmente, entender os diferentes modos de comportamento (os papéis que desempenham, como se relacionam e os hábitos culturais). (REGO, 1995, p. 113).

Portanto, compreende-se que quanto mais experiências ricas e diversificadas forem proporcionadas às crianças, mais possibilidades têm de desenvolver a imaginação e a criatividade. E, por conseguinte, quanto mais oportunidades tiverem de desenvolver sua imaginação mais criativas serão suas ações e interações com o seu meio. Assim sendo, a brincadeira deve ser vista como uma aprendizagem cultural, resultado das interações entre sujeitos de um mesmo grupo social.

2 METODOLOGIA

Essa pesquisa de abordagem qualitativa e de caráter exploratório, foi realizada no Centro de Educação Infantil Professora Jaci Vieira da Costa, em Campo Alegre/Alagoas. A sala foi organizada com cinco áreas⁵ de interesse das crianças: a área da casa, da beleza e da fantasia, da leitura, do computador e da música conforme mostram as figuras abaixo.

Figura 1- Área da casa



⁵ As áreas foram inspiradas na abordagem High/Scope que é uma proposta curricular para a educação infantil onde o espaço em que as crianças permanecem é organizado em áreas. Ver: HOHMANN e WEIKART, 2007.

Fonte: a autora

Figura 2 - Área da beleza e da fantasia



Fonte: a autora

Figura 3 - Área da Leitura



Fonte: a autora

Figura 4 - Área do Computador



Fonte: a autora

Figura 5 - Área da Música



Fonte: a autora

Para formação do grupo foram selecionadas 6 crianças de ambos os sexos do Maternal II C, de 3 anos até 3 e 11 meses, do Jardim I, de 4 anos até 4 anos e 11 meses e 6 crianças do Jardim II de 5 anos até 5 anos e 11 meses. Os referidos grupos foram compostos a partir do critério de parceria privilegiada, que de acordo com Carvalho e Pedrosa (2002) evita dificuldades na inspiração de enredos nos momentos das brincadeiras.

Foram realizadas seis sessões, onde as crianças brincaram a seu bel prazer. Cada sessão durou em média 20 a 30 minutos. As sessões foram vídeo gravadas pela própria pesquisadora, com o auxílio de uma câmera filmadora, um tripé para apoio e gravador de áudio. Após finalizadas as sessões, foram recortados alguns episódios relacionados aos objetivos da pesquisa, os quais foram analisados segundo a perspectiva sociointeracionista.

3 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

3.1 A PROXIMIDADE DE UMA SITUAÇÃO IMAGINÁRIA COM UMA SITUAÇÃO REAL

Figura 6 - Eu vou brincar. Eu tô no trabalho

Figura 7 - O Kelvin é o pai e o Rodrigo é o filho

Figura 8 - Você vai para o Esquadrão da Moda



Fonte: Autoria própria.



Fonte: Autoria própria.



Fonte: Autoria própria.

No episódio Eu vou brincar. Eu tô no trabalho, Figura 6, Joyce vai para a área do computador dizendo que vai brincar de trabalhar. Depois Joyce mexe na impressora e sem nem olhar para a pesquisadora diz: “hô tia eu vou resolver umas coisas aqui pra tirar a folha... uma carta um xerox”. Em seguida, Joyce faz uma ligação com o tablet e pergunta se a pessoa tem crédito. Espera um tempo, fecha o tablet e se despede da pessoa que ela acreditava que estava do outro lado da linha.

No episódio O Kelvin é o pai e o Rodrigo é o filho! Figura 7, Kelvin e Rodrigo estão na área da casa. Kelvin que já havia pego um bule e uns copinhos, puxa uma das cadeiras da mesa e avisa que vai tomar café. Rodrigo retira a boneca da outra cadeira e senta em seu lugar. Rodrigo, fazendo uma voz mais aguda, diz: “depois da senhora”. Os dois dão uma gargalhada e gesticulam como se estivessem fazendo uma refeição. Kelvin levanta pega uma garrafinha e simula que está servindo/enchendo os copinhos. Em seguida ele senta. Rodrigo vai para cabana. Kelvin continua à mesa. Rodrigo chama: “papai vem brincar comigo!”.

Depois de vestir uma fantasia de dançarina árabe em Camila, no episódio Você vai para o Esquadrão da Moda!, figura 8, Amanda fala: “Camila, o seu look não vai ser esse”. Amanda veste outro vestido em Camila e pergunta: “gostou desse look?”. Venha ver. Você vai para o Esquadrão da Moda”. Amanda repete a pergunta: “gostou? Amanda vira para Clarice e diz: “nós estamos brincando de Esquadrão da Moda”, e vai até a arara e diz: “eu vou achar outro look para você bem chik que esse num tá dando certo não!”. Amanda veste outra roupa em Camila depois pergunta a Clarice: “tá lindo”? Clarice responde: “hãããã ... ta não!”. Camila rebate: “não! Tá não feio!”. Clarice começa a maquiar Camila. Amanda comenta: “sabe tudo o Esquadrão da Moda, ai!

Ao representar papéis, como, por exemplo, imitar uma mulher executiva, um personagem de programa televisivo, um pai, um filho, como foi visto nos resumos dos episódios descritos imediatamente acima, percebe-se que as crianças criam seus enredos a partir de situações que elas observaram e vão incrementando suas observações com falas e atitudes da sua imaginação.

Imaginam ser quem ainda não são, desenvolvem suas ações a partir de suas vivências e aliam a este fator elementos da sua imaginação. Essa combinação de realidade e fantasia traz significados novos para a brincadeira e isso contribui para sua formação enquanto pessoa. Então, por isso é possível afirmar que o faz de conta é uma brincadeira que influencia no processo educativo da criança, uma vez que contribui para que elas desenvolvam sua própria identidade, além de contribuir também no desenvolvimento dos aspectos cognitivo, motor, social, afetivo. Portanto, no faz de conta da criança, mundo imaginário e real se mesclam e permitem que ela constitua conceitos e relações e se constitua enquanto sujeito social que é.

3.2 AS REGRAS IMPLÍCITAS NA REPRESENTAÇÃO DE PAPÉIS

Figura 9 - Aí... moça, você queria escovar o cabelo



Fonte: a autora

Figura 10 - Eu vou querer ir bem linda pro show, bela!



Fonte: a autora

Figura 11 - Hó! Pa dizer que ela é minha filha e que você é filha dela!



Fonte: a autora

No episódio: Aí moça, você queria escovar o cabelo, figura 9, Joyce, 3 anos, vivencia o papel de uma cabeleireira muito eficiente e preocupada com a cliente, ao tempo que também é mãe virtuosa e leva a filha no carrinho para o seu local de trabalho.

No episódio: Eu vou querer ir bem linda pro show, bela!, figura 10, Rute, 4 anos, vive o personagem de uma mulher extremamente vaidosa que deseja ir para

um show. Ela pensa em todos os detalhes do universo feminino: a roupa, os acessórios, o cabelo, a maquiagem, as unhas e até o salto. Além disso, ainda se preocupa com a refeição que vai fazer após do show.

Nesse Episódio: Hó pa dizer que você é a filha dela!, figura 11, Amanda pega uma boneca e diz às duas que aquela boneca é sua filha e que o nome dela é Isabela Sofia, mas vai chama-la de Sofia. As três ficam dialogando acerca do nome da boneca. Depois Amanda caminha pela sala e faz carinho na boneca. Ela vai para área do computador e pede a Camila para ver se já chegou a xerox do resultado da sua filha. Em seguida Amanda vai à cabana deita a boneca no tapete e usa a almofada como travesseiro e sai.

Brincar de faz de conta exige da criança que ela se esforce para, autenticamente, representar o papel que deseja naquela situação de brincadeira. Essa exigência em ser o mais fidedigno possível ao personagem é visto como uma regra da brincadeira de faz de conta. Regra esta que não é preestabelecida, mas que está oculta e impera dentro da criança em agir daquela forma. Portanto, com base na descrição desses episódios podemos afirmar que a brincadeira que envolve uma situação imaginária é também uma atividade regida por regras.

3.3 A DIVERGÊNCIA ENTRE OS CAMPOS DO SIGNIFICADO E DA PERCEPÇÃO VISUAL

Figura 12 - Venha aqui! Olha aqui! Espada do Hulk



Fonte: a autora

Figura 13 - É... É de mintirinha!



Fonte: a autora

Figura 14 - Eu tô tomando café!



Fonte: a autora

No episódio: Venha aqui! Olhe aqui! Espada do Hulk. Figura 12, Ryan, 3 anos, está usando a alegoria do Bem 10 e Gabriel, 3 anos, a roupa de policial. Ryan pega

um cabide e vai até onde está Larissa e Rita, e diz: “oia a minha espada!”. Ele ergue o cabide e grita: “a minha espadaaaaaa!”. Gabriel pega outro cabide e os dois começam a cruzar os cabides como uma luta de espadachins. Depois, ele olha para Rita, expõe os cabides e com voz autoritária fala: “venha aqui! Olha aqui! Espada do Hulk!”. Em seguida, Ryan vai até a área da casa pega a boneca da Minnie e joga dizendo: “ele queria entrar em casa... Aí apareceu um ninja”. Ryan entra na casinha e diz: “salvei o Mickey!”.

A Figura 13 retrata uma cena do episódio: É ... É de mentirinha! Neste, Alice, 4 anos, pega uma taça e diz: “agora eu vou tomar cachaça!”. Depois, ela pergunta aos colegas: “quem quer cachaça?”. Kelvin, 4 anos, se aproxima e diz: “eu quero!”. Alice entrega uma das taças para ele. Kelvin pega, olha e fala: “num é cachaça não!”. E Alice afirma: “é! É de mentirinha”. Alice sai ziguezagueando e em seguida simula que está caindo. Deita-se no chão da sala, fecha os olhos e diz: “eu desmaiei!”. Rute olha e fala: “e eu nem liguei” e passa como se não tivesse visto nada. Alice levanta, pega a taça, olha e fala: “oia... quebrou!”.

No episódio: Eu tô tomando café! Figura 14, Marcos, 5 anos, pega um vidro e um copo que estava sobre a mesa. Ele abre o vidrinho, aproxima do copinho, inclina e simula que despeja algo dentro daquele recipiente. Em seguida eleva o copo até a boca e fala: “eu tô tomando café”. Marcos pergunta: “quer café? Quer café Miguel?”. Depois ele simula que está comendo, Miguel, 5 anos, pega um copinho ergue o braço e responde: “bote aí, um pingo de café aí! Bota aí!”. Miguel leva o copo até a boca e volta rapidamente pedindo mais. Marcos coloca o vidro na boca e diz: “acabou! Acabou!”

Como podemos perceber nos três episódios descritos acima as crianças também ressignificam e dão outras funções aos objetos ao imitarem as ações dos adultos. Percebemos que através da brincadeira as crianças inventam, criam, aprendem, elaboram... Assim, conforme as belas palavras de Coutinho (2002, p.13) “A imaginação infantil é capaz de transformar, de recriar, de ressignificar a partir do que há no real. A cultura e a sociedade disponibilizam conhecimentos que impreterivelmente chegam até a criança, no entanto o seu jeito de olhar e ressignificar as informações permite que ela vá além, que ela crie...”.

3.4 A INTERAÇÃO DAS CRIANÇAS E A RESOLUÇÃO DE CONFLITOS

Figura 15 - Agora vou apresentar aqui!



Fonte: a autora

Figura 16 - Começou o show gente e eu ainda não tô pronta!



Fonte: a autora

Figura 17 - Você vai ser o cantor e eu vou ser a que mexe no som.



Fonte: a autora

No episódio: Agora eu vou apresentar aqui! Figura 15, Larissa, 3 anos, pega o microfone, pede para Rita, 3 anos, falar. Quando Larissa vai pegar o microfone de volta, Rita hesita. Larissa insiste e Rita devolve. Larissa faz perguntas aos colegas. Primeiro, pergunta o nome a Rita. Em seguida, ela dialoga com Joyce, Ryan e Gabriel. Depois convida Rita e Joyce para fazerem uma apresentação de dança. Rita aceita, mas Joyce não. Além dos colegas, Larissa também pergunta às bonecas qual o nome delas. Ryan responde que o nome das bonecas é “Bebê”. Larissa vai até Joyce e faz uma série de perguntas para ela.

A figura 16, mostra uma cena do episódio Começou o show gente e eu ainda não tô pronta! Neste, Alice está se maquiando e fala dramaticamente que o show já começou. Ela vai escolher uma roupa e diz que vai ser uma princesa de vestido. Alice demonstra angústia por que é a única das três meninas que não está usando um sapato de salto alto. Mírian propõe uma troca dos saltos a Valéria. Valéria aceita a troca. Mas Mírian, ao invés de entregar o seu sapato para Valéria, os entrega para Alice, que reclamava o tempo todo que estava sem salto. Valéria chora. Tenta negociar com Mírian e depois com Alice para ter seus sapatos de volta, mas a tentativa é frustrada. Então Mírian diz que teve uma ideia e propõe a Alice que ela seja uma princesa que usava sapatilha. Alice aceita, mas quando ver a sapatilha, diz que vai ser a princesa que vivia descalça e sai.

No episódio Você vai ser o cantor e eu vou ser a que mexe no som, figura 17, Vinícius e Clarice ao entrar na sala, 5 anos, vão direto para área da música. Vinícius pega o microfone e pede para Clarice ligar. Depois de cantar um pouco, Vinícius

coloca o microfone no chão, e fica tocando os instrumentos musicais que escolheu. Marcos vem até a área da música desconecta o microfone e o leva. Vinícius não vê e continua tocando, fazendo malabares com as varetas. Clarice encontra o microfone e volta para área de música querendo ser a cantora. Vinícius não aceita e se estabelece um conflito que é solucionado quando Clarice fala: “tá bom... você vai ser o cantor e eu vou ser a que mexe no som!”.

Esses episódios evidenciam momentos de interação entre as crianças, bem como de conflitos que são criados e solucionados pelas mesmas, sem a intervenção de nenhum adulto. E para isso, a criança usa a imitação e a imaginação, através das quais ela, também, vai aprendendo a lidar com regras e normas sociais. Isso nos leva a perceber que o faz de conta é uma brincadeira que promove interação. Essa percepção é reforçada pelas palavras de Ferreira (2004, p. 90), “brincar torna-se um contexto social em que as crianças aprendem como interagir, isto é, a dialogar em alternância e sincronia, a compreender ações não literais, a criar regras abstratas, a representar papéis complexos e hierárquicos ou reversíveis”. Portanto, enquanto brinca prazerosamente a criança interage e elabora hipóteses para a resolução dos conflitos que surgem, tornando-se membro ativo do seu processo de aprendizagem.

3.5 A INFLUÊNCIA NA ZONA DE DESENVOLVIMENTO PROXIMAL

Figura 18 Hô tia! Vista aqui a roupa do Bem 10



Fonte: a autora

Figura 19 Quem quer ser meu príncipe?



Fonte: a autora

Figura 20 Oia tia! O pastor, tia!



Fonte: a autora

No episódio Hô tia! Vista aqui a roupa do Bem 10. Ryan vai até a arara de roupas pega uma fantasia e pede a pesquisadora para vestir a roupa do Bem 10, figura 18. A pesquisadora fica neutra e ele tenta vestir sozinho. Após virar e revirar a peça de roupa de um lado para o outro diversas vezes e não conseguir, Ryan volta a recorrer a pesquisadora, que dessa vez segura a peça de roupa em uma posição semelhante à quando está pendurada no cabide. Em seguida Ryan pega a roupa e depois de várias tentativas, ele consegue vestir apenas um lado da fantasia e sai. Na terceira sessão, Ryan pede ajuda a pesquisadora para vestir a mesma fantasia, mas ela se mantém neutra. Ryan consegue vesti-la sozinho.

A figura 19 exibe uma imagem do episódio Quem quer ser meu príncipe? Neste, Rodrigo e Kelvin não conseguem vestir as fantasias que desejam na primeira sessão. No segundo momento, eles vestem as peças com o auxílio das colegas, Rute e Ane respectivamente. Na terceira tentativa, ambos conseguem vestir as alegorias sem a participação de ninguém.

No episódio Oia tia! O pastor tia! Marcos sente dificuldade de prender os adereços da fantasia que escolheu vestir. Na primeira sessão ele recorre a pesquisadora: “tia, bota aqui!”. Ela aponta com o dedo onde ele deve prender as correntinhas de sua alegoria, mas ele não consegue. No segundo momento, Marcos supera essa dificuldade e abotoa as correntes sem intervenção de ninguém, figura 20.

Tratando-se desses episódios percebeu-se que o faz de conta incide na Zona de Desenvolvimento Proximal⁶ na criança. Oliveira (2002) em Psicologia na educação, esclarece que durante o brincar, a criança se permite ir além do comportamento habitual para sua idade e de suas atitudes diárias, foi o que aconteceu com Ryan, Gabriel, Rodrigo e Marcos nesses episódios. O desejo de vestir a roupa do Bem 10 ou de usar as vestimentas de um príncipe, impulsionou as crianças para além do que elas eram capazes de realizarem sozinhas naquele momento, ou seja, incidiu na sua Zona de Desenvolvimento Proximal, fazendo com que elas superassem seus limites, pela criação da situação imaginária,

⁶ O conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal destaca a distância entre aquilo que um indivíduo já sabe fazer por si próprio e o que é capaz de realizar com a ajuda do outro. Com base nisso, depreende-se a ideia de que os pequenos precisam se relacionar não apenas com seus pares, mas também com adultos ou com as crianças mais experientes, visto que estes realizam atividades que os mais novos ainda não conseguem realizarem sozinhos e isso é um convite ao aprendizado.

desenvolvendo uma habilidade que não possuíam e que contribuiu para sua autonomia.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante os estudos realizados para constituição dessa pesquisa, foi possível compreender alguns aspectos do faz de conta, tais como influência na Zona de Desenvolvimento Proximal, a divergência entre o significado e o objeto, a interação, a imitação e a representação de papéis. As principais hipóteses que nortearam este estudo foram confirmadas a partir da análise das brincadeiras observadas nos três grupos etários.

Portanto, através dos estudos realizados, percebeu-se que o brincar de faz de conta desenvolve na criança a capacidade de criar um mundo imaginário, e através dele conhecer e interpretar o mundo, seus objetos e sua cultura, internalizar regras e superar limites. Além disso, compreende-se que essa brincadeira é promotora da Zona de Desenvolvimento Proximal e como uma atividade principal constitui-se na mais adequada via de desenvolvimento infantil a ser explorada. Isso significa reconhecer o faz de conta como ferramenta que deve ser utilizada não somente para distrair a criança ou ocupá-la, mas para permitir que ela avance em seu desenvolvimento através das experiências enriquecedoras. Nesse contexto, cabe ao professor observar as crianças, para conhecê-las e somente assim poder proporcionar a elas as experiências adequadas para que tudo isso aconteça e que sua infância seja rica de momentos de criação, recriação, fantasia e imaginação...

Consciente de que o estudo sobre o brincar, não se restringe ao que foi apresentado e discutido neste trabalho, e que desta forma está aberto a indagações e a outras investigações possíveis, espera-se que esta produção possa contribuir para que pais e profissionais das que atuam na Educação Infantil, partindo de seus próprios conjuntos de saberes sobre as interações das crianças nas brincadeiras de faz de conta, ampliem suas discussões e horizontes, e que assim o brincar possa ser compreendido em sua plenitude. Com isso, acredita-se que o reconhecimento alcançado nas legislações e a repercussão no meio educacional se efetive nas práticas pedagógicas e corrobore para despertar em cada adulto a relevância de seus atos para esta etapa da vida humana: a infância.

REFERÊNCIAS

BRASIL: **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394/96 de 20 de dezembro de 1996.

COUTINHO, Ângela Maria Scalabrin. Educação Infantil: espaço de educação e cuidado. GT: Educação de crianças de 0 a 6 anos. **Anais** da 25ª Reunião Anual da ANPED. Caxambu/ MG: 29 de setembro a 02 de outubro de 2002.

FERREIRA, Manuela. **Do “Averso” do Brincar ou...** as Relações entre Pares, as Rotinas da Cultura Infantil e a Construção da (s) Instituinte (s) das Crianças no Jardim-de-Infância. Porto: Asa, 2004.

LEONTIEV, A.N. **Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da psique infantil**. In: VYGOTSKY, L.S. et al. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone, 1998.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos. **Psicologia na educação**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky**: uma perspectiva histórico-cultural da educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.