



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO – CEDUC I  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

**KATIELYNE DA SILVA COELHO CRUZ**

**BRINCANDO DE FAZ DE CONTA NA ESCOLA: A CONCEPÇÃO DE  
PROFESSORAS DE CRIANÇAS DE 2 A 6 ANOS**

**CAMPINA GRANDE-PB**

**JUNHO-2012**

**KATIELYNE DA SILVA COLEHO CRUZ**

**BRINCANDO DE FAZ DE CONTA NA ESCOLA: A CONCEPÇÃO DE  
PROFESSORAS DE CRIANÇAS DE 2 A 6 ANOS**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)  
apresentado à Universidade Estadual  
da Paraíba como pré-requisito para  
obtenção do título de graduação em  
Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Ms. Marinalva da  
Silva Mota

CAMPINA GRANDE – PB

JUNHO – 2012

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL – UEPB

C889b Cruz, Katielyne da Silva Coelho.

Brincando de faz de conta na escola [manuscrito]: a concepção de professoras de criança de 2 a 6 anos / Katielyne da Silva Coelho Cruz. – 2012.

40 f.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2012.

“Orientação: Profa. Ma. Marinalva da Silva Mota, Departamento de Educação”.

1. Infância. 2. Brincadeira de faz de conta. 3. Desenvolvimento infantil. 4. Ação docente. I. Título.

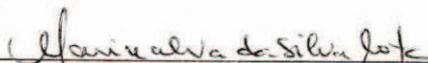
21. CDD 372. 372

KATIELYNE DA SILVA COELHO CRUZ

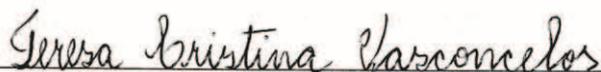
BRINCANDO DE FAZ DE CONTA NA ESCOLA: A CONCEPÇÃO DE  
PROFESSORAS DE CRIANÇAS DE 2 A 6 ANOS

Aprovado em 26 de junho de 2012

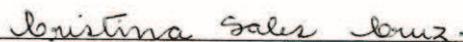
Banca Examinadora



Prof<sup>a</sup>.Ms<sup>a</sup>. Marinalva da Silva Mota  
(Orientadora – UEPB)



Prof<sup>a</sup>.Ms<sup>a</sup>. Teresa Cristina Vasconcelos  
(Examinadora – UEPB)



Prof<sup>a</sup>.Ms<sup>a</sup>. Cristina Sales Cruz  
(Examinadora – UEPB)

## **BRINCANDO DE FAZ DE CONTA NA ESCOLA: A CONCEPÇÃO DE PROFESSORAS DE CRIANÇAS DE 2 A 6 ANOS**

Katielyne da Silva Coelho Cruz

### **RESUMO**

Este artigo apresenta os resultados de um estudo qualitativo que teve como objetivo verificar a concepção de professoras de crianças de 2 a 6 anos, acerca da brincadeira de faz de conta. A metodologia utilizada para a coleta de dados foi um questionário aplicado a cinco professoras de uma escola particular de Campina Grande-PB. A brincadeira de faz de conta sempre esteve presente na vida da criança, contribuindo para o seu processo de desenvolvimento. No entanto, apesar da importância e necessidade do faz de conta para o desenvolvimento saudável das crianças, verifica-se que elas têm tido menos tempo e incentivos para brincarem livremente, tanto na escola quanto no lar. Por isso, verifica-se a importância de estudos acerca do lugar da brincadeira de faz de conta no desenvolvimento infantil. Para a fundamentação teórica, partiu-se de uma definição do que vem a ser a brincadeira, para melhor compreensão do faz de conta. Em seguida, analisou-se a evolução da brincadeira em diferentes fases do desenvolvimento da criança, na visão de alguns autores tais como Piaget (1978), Vygotsky (1998), Oliveira (2002), Bomtempo (2002), entre outros. Dentre os pontos destacados, ressaltamos os benefícios da brincadeira de faz de conta, que proporciona à criança momentos de representação e imaginação. Diante dos resultados obtidos notamos que o entendimento da brincadeira de faz de conta precisa ser aprimorado por todas as professoras, mesmo aquelas que se aproximaram da resposta, precisam compreender bem o real significado e importância deste tipo de brincadeira para o desenvolvimento global das crianças e incluí-la em sua prática pedagógica, proporcionando mais tempo para as crianças brincarem livremente. Neste sentido é necessário favorecer, nos espaços de Educação Infantil, discussões e reflexões sobre a brincadeira de faz de conta, com a finalidade de provocar mudanças de posturas nos profissionais, que precisam entender que propiciar as crianças um momento livre para brincar, criar, imaginar e fantasiar é ajudar e estimular um desenvolvimento infantil saudável.

Palavras Chave: Brincadeira de faz de conta. Desenvolvimento infantil. Atuação docente.

## ABSTRACT

This article presents the results of a qualitative study that aimed to verify the design of teachers of children 2-6 years about the game of make-believe. The methodology used for data collection was a questionnaire administered to five teachers at a private school in Campina Grande-PB. Play make-believe has always been present in the child's life, contributing to its development process. However, despite the importance and necessity of make-believe for the healthy development of children, it appears that they have had less time and incentive to play freely, both at school and at home. Therefore, there is the importance of studies about the place of make-believe play in child development. For the theoretical, broke a definition of what is to be the joke, to better understand the make-believe. Next, we analyzed the evolution of play at different stages of child development, in view of some authors such as Piaget (1978), Vygotsky (1998), Oliveira (2002), Bomtempo (2002), among others. Among the points highlighted, highlight the benefits of playing make-believe, which provides the child with moments of representation and imagination. Based on these results we note that understanding the game of pretend to be enhanced by all teachers, even those that approached the response, and need to understand the real meaning and importance of this type of play to the overall development of children and include it in their practice, providing more time for children to play freely. In this sense it is necessary to encourage, in areas of early childhood education, discussions and reflections on the game of make-believe, in order to bring about changes in attitudes of professionals who need to understand that foster children a free moment to play, create, imagine and fantasy is to help and encourage a healthy child development.

Keywords: Play make-believe. Child development. Teaching performance.

## SUMÁRIO

<b>1 – INTRODUÇÃO .....</b>	<b>8</b>
<b>2. A BRINCADEIRA DE FAZ DE CONTA: ESTÍMULO À IMAGINAÇÃO, CRIAÇÃO E REPRESENTAÇÃO INFANTIL.....</b>	<b>9</b>
<b>2.1 O significado da brincadeira na vida das crianças .....</b>	<b>9</b>
<b>2.2 O faz de conta possibilitando o desenvolvimento global da criança.....</b>	<b>13</b>
<b>3-PROCEDIMENTOS METODOLOGICOS .....</b>	<b>22</b>
<b>4-A CONCEPÇÃO DE PROFESSORAS SOBRE A BRINCADEIRA DE CRIANÇAS DE 2 A 6 ANOS.....</b>	<b>23</b>
<b>Parte I- Caracterização dos sujeitos da pesquisa .....</b>	<b>23</b>
<b>Parte II- As brincadeira de faz de conta na visão das professoras.....</b>	<b>26</b>
<b>5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>39</b>
<b>6 - REFERÊNCIAS .....</b>	<b>40</b>
<b>7-APÊNDICE.....</b>	<b>40</b>

## LISTA DOS QUADROS

Quadro I – Identificação das professoras.....	22
Quadro II – Identificação Profissional.....	23
Quadro III – Tempo determinado para a brincadeira.....	25
Quadro IV – Tempo destinado para as brincadeiras livres.....	26
Quadro V - Observação das brincadeiras das crianças pelas professoras.....	28
Quadro VI – Brincadeiras mais frequentes observadas pelas professoras.....	29
Quadro VII – O faz de conta na concepção das professoras.....	31
Quadro VIII – Brincadeiras de faz de conta vivenciadas pelas crianças.....	33
Quadro IX – Conteúdos da brincadeira de faz de conta.....	34
Quadro X – A importância da brincadeira de faz de conta segundo as professoras.....	36

## 1 – INTRODUÇÃO

As brincadeiras amparam o espírito criativo, imaginativo, exploratório da criança. A brincadeira de faz de conta tem uma grande significação na vida da criança. Permitir que a criança brinque de faz de conta é favorecer o seu desenvolvimento, possibilitando a assimilação de bens culturais, desenvolvendo a iniciativa, permitindo que a criança expresse seus desejos e internalize regras sociais. No faz de conta brincar é uma verdade, é uma atitude frente à realidade, é uma ação em que a criança toma conta, se envolve no tempo e no espaço, transformando cada brinquedo ou brincadeira em um recurso de aprendizagem.

Na brincadeira a criança assume um papel social, no qual será protagonista, se transforma no pai, na mãe, na professora, enfim, sempre transpondo uma relação entre real e imaginário, saindo por determinado momento do mundo real e entrando num mundo imaginário e vice-versa. É na brincadeira de faz-de-conta, que a criança fica livre para imaginar e criar, de forma lúdica, as mais diversas brincadeiras, expressando seus sentimentos, sua forma de ver o mundo, elaborando conflitos e antecipando situações futuras.

O faz de conta é uma atividade lúdica essencial na infância, pois é através dela que a criança descobre e compreende o mundo que a cerca. Logo se faz necessário que a criança tenha oportunidade de brincar livremente, interagindo com adultos, crianças de outras idades, objetos variados, pois a imaginação da criança dependerá da quantidade e da qualidade das experiências vivenciadas por ela.

De acordo com Oliveira (1992) a brincadeira de faz de conta fornece uma vasta estrutura básica para mudanças da necessidade e da consciência, criando um novo tipo de atitude em relação ao real. Nela surge a ação na esfera imaginativa numa situação de criação, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real, constituindo-se, assim, no mais alto nível de desenvolvimento.

No entanto, constata-se que nos dias atuais a criança, muitas vezes não tem onde, nem com quem brincar, e na escola, o tempo da brincadeira vem sendo reduzido, sendo muitas vezes planejado para um dia da semana ou

alguns minutos no intervalo. Sabe-se que as crianças necessitam de tempo para brincar de faz de conta, pois esta é uma brincadeira que precisa de planejamento e desenvolvimento.

Portanto, podemos afirmar que a brincadeira de faz de conta é fundamental para o desenvolvimento infantil, e que, devido a fatores socioculturais, mencionados anteriormente, as crianças têm tido menos tempo e incentivos para brincarem livremente, tanto na escola quanto no lar. Por isso, verifica-se a importância de estudos acerca do lugar da brincadeira de faz de conta no desenvolvimento infantil. Nesta perspectiva, buscamos conhecer a concepção de professoras de crianças de 2 a 6 anos acerca da brincadeira de faz de conta no contexto escolar. O estudo qualitativo foi realizado com cinco professoras de uma escola particular da cidade de Campina Grande- PB, que responderam a um questionário, construído pela pesquisadora, contendo oito perguntas abertas.

O presente artigo aborda, em sua fundamentação teórica, ideias de Piaget (1978), Vygotsky (1998), Oliveira (2002), Bomtempo (2002), entre outros autores sobre a brincadeira de faz de conta ou jogo simbólico; os procedimentos metodológicos, a análise e discussão dos resultados e as considerações finais.

## **2. A BRINCADEIRA DE FAZ DE CONTA: ESTÍMULO À IMAGINAÇÃO, CRIAÇÃO E REPRESENTAÇÃO INFANTIL.**

### **2.1 O significado da brincadeira na vida das crianças**

O brincar é uma característica intrínseca aos seres humanos. A brincadeira é um meio pelo qual as crianças tomam conhecimento de si, dos outros e do mundo à sua volta, e criam vínculos no seu cotidiano, além de reordenarem ideias e encontrarem uma forma de se estruturar e agir no ambiente. As estruturas das brincadeiras podem ser compreendidas por todas as crianças e a maioria delas exige concentração durante certa quantidade de tempo e disciplina que vai variar de acordo com a etapa de desenvolvimento em que a criança se encontra. A fase de criança, que segundo o Estatuto da

Criança e do Adolescente (1999), compreende do zero aos doze anos, respeitada as características deste processo em determinados períodos, se apresenta com rápidas evoluções e interesses diversificados pelos tipos variados de brinquedos.

O brincar tem início na vida da criança desde muito cedo. Entre quatro e oito meses, coloca as mãos para tapar os olhos, abre e fecha a mão dando atenção aos movimentos dos dedos, através de seus brinquedos intui, sente e elabora que as pessoas e os objetos podem aparecer e desaparecer. Brinca com seu corpo e com objetos, sacudindo-os, passando-o de uma mão a outra, balança os objetos que produzem sons e presta atenção a estes. Na segunda metade do primeiro ano, surge novo interesse em seu brincar, passa a brincar com as coisas inanimadas: o buraco do banheiro, a fechadura, atira objetos no chão com força e observa o efeito causado, abre caixas, coloca e tira objetos de caixas, vira páginas de livros, entre outras. Vai aos poucos realizando movimentos como rolar, engatinhar e em seguida tentando ficar de pé apoiando-se nos móveis e nas pessoas.

Entre doze e dezoito meses a criança adquire certa agilidade e precisão na realização dos movimentos que envolvem seu próprio corpo. A criança corre, salta, segura objetos com apenas uma das mãos; toma consciência de que os objetos, às vezes desaparecem de sua vista, mas isso não significa que este deixou de existir. Com isso os jogos de esconder objeto ou pessoas despertará interesse em crianças dessa faixa etária trazendo prazer e distração

Na fase seguinte, dos dois aos seis ou sete anos, as atividades lúdicas despontam de maneira simbólica, isto é, a criança se utiliza de símbolos para representar a realidade que a envolve; por isso, são comuns as brincadeiras de médico, escolinha, super-heróis, conversarem com bonecas ou imitar animais neste período. Aos poucos, há uma preocupação evidente na sequência das histórias que são criadas como se tentassem se aproximar da realidade. Mais adiante, no período que compreende os seis ou sete anos em diante, ela sairá da fantasia para situações reais através dos jogos de construção que representam um tipo de transição do o jogo simbólico para o jogo de regras (PIAGET 1978).

A partir desta fase, a criança inicia uma preferência pela utilização de regras e espírito de equipe entre os jogadores. Dos sete aos doze anos,

principia-se o desenvolvimento da sociabilização com respeito às regras pré-concebidas ou estipuladas pelo grupo, que acompanhará a criança até a fase adulta.

Frente ao exposto fica claro que as brincadeiras vão evoluindo, o interesse vai se diversificando juntamente com o processo maturacional que a criança se encontra. Piaget (1978) a respeito da evolução da brincadeira, define esse processo como sendo dividido em quatro aspectos: jogos de exercícios, jogos simbólicos, jogos de construção e jogos de regras.

Nos jogos de exercícios predominam os de manipulação, que aparecem nos primeiros 18 meses de vida, tendo como características fortes a repetição de sequências de ações e manipulações já estabelecidas. Neste estágio a criança esta interessada em brincar com seu próprio corpo e com objetos que a cercam.

Nos jogos simbólicos, o faz-de-conta, primeiramente solitário, depois coletivo, aparece durante o segundo ano de vida. Com o surgimento do jogo simbólico, a criança dá um salto qualitativo, ultrapassando a manipulação. Caminha em direção à abstração, com o uso do imaginário, contribuindo de forma significativa para a assimilação da realidade, já que a fantasia vai possibilitar à criança se afastar da mesma e, assim, agir sobre ela. Um dos marcos da função simbólica é a habilidade de estabelecer a diferença entre alguma coisa usada como símbolo e o que ela representa seu significado. Quando a criança pega um pedaço de madeira, e imagina que ele é um cavalo, ela não deixou de saber o que aquele objeto realmente é, porém ele serve como um símbolo, uma representação mental, que para ela se torna um cavalo. Concebendo assim, a estrutura do símbolo como instrumento de assimilação lúdica. Por fim, o jogo de regras, que inicia a criança no molde do convívio social. Predomina dos 7 aos 11 anos de vida.

Segundo Piaget (1978) na idade de dois anos o pensamento infantil é dominado pelo simbolismo e pela importância que elas dão aos objetos durante os jogos simbólicos, que é a representação corporal do imaginário. E apesar dele ser predominantemente imaginário, quando expressa corporalmente as atividades, a criança precisa respeitar a realidade e as relações do mundo real.

O brincar é uma condição humana e está presente em toda a vida da criança. O brincar é um importante processo psicológico, fonte de

desenvolvimento e aprendizagem. Ele envolve complexos processos de articulação entre o já dado e o novo, entre a experiência, a memória e a imaginação, entre a realidade e a fantasia, sendo marcado como uma forma particular de relação com o mundo. A brincadeira é de importância fundamental para o desenvolvimento infantil, na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados. O brincar não só requer muitas aprendizagens como também constitui um espaço de aprendizagem. Como lembra Nascimento:

Na brincadeira a criança vai se distanciando da realidade, construindo novos significados para suas vivências. No entanto, somente com o distanciamento do real, tendo como base a experiência acumulada, é que a criança conseguirá reorganizar e recombina as situações vividas no seu dia-a-dia. (NASCIMENTO, 2008, p.98)

A respeito da brincadeira nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), encontramos:

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer alguma de suas características. Seus conhecimentos provém da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros, etc. A fonte de seus conhecimentos é múltipla mas estes encontram-se, ainda, fragmentados. É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações (BRASIL, 2002).

Ainda segundo os PCN's (BRASIL, 2002) o brincar apresenta-se por meio de várias categorias. E essas categorias incluem: O movimento e as mudanças da percepção resultantes essencialmente da mobilidade física das crianças, a relação com os objetos e suas propriedades físicas assim como a

combinação e associação entre eles, a linguagem oral e gestual que oferecem vários níveis de organização a serem utilizados para brincar, os conteúdos sociais, como papéis, situações, valores e atitudes que se referem à forma como o universo social se constrói E, finalmente, os limites definidos pelas regras, constituindo-se em um recurso fundamental para brincar.

A brincadeira se caracteriza por estruturação e pela utilização de regras, ela é uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual. Na brincadeira existem as regras, o que não limita a ação lúdica desta, a criança pode modificá-la, ausentar-se quando desejar, incluir novos membros, modificar as próprias regras, enfim existe maior liberdade de ação para as crianças, desde que todos os membros envolvidos estejam de acordo com as novas regras criadas. Segundo Bettelheim (1988) as brincadeiras mudam à medida que as crianças crescem, daí muda-se a compreensão em relação aos problemas diversos que começam a ocuparem suas mentes.

## **2.2 O faz de conta possibilitando o desenvolvimento global da criança**

O brinquedo como suporte da brincadeira tem papel estimulante para a criança no momento da ação lúdica, permitindo a exploração do seu potencial criativo numa sequência de ações liberas e naturais em que a imaginação se apresenta como atração principal. Por meio do brinquedo a criança reinventa o mundo e libera suas atividades e fantasias.

“Próximo aos três anos, o interesse da criança recai sobre a utilização dos objetos tal como ela vê os adultos utilizarem e passam a imitar os adultos [...]. Até próximo aos seis anos de idade o faz - de - conta é a atividade principal da criança” (MELO, 2004, p.146).

O faz de conta refere-se ao “mundo do imaginário, da fantasia”. É nas brincadeiras que as crianças encontram sentido para sua vida, é nelas que ideias se concretizam e que as experiências são construídas de muitos modos e repetidas quantas vezes a criança quiser, elas representam diferentes papéis, passam de um papel para outro, repetem em sua vida real as impressões que vivenciam no faz-de-conta, na fantasia.

Por meio da magia do faz-de-conta a criança explora os limites e, parte para aventura que a leva ao encontro do eu. A entrada da criança no mundo do faz-de-conta marca uma nova fase de sua capacidade de lidar com a realidade, com os simbolismos e com as representações. Com o brinquedo a criança satisfaz curiosidades e traduz o mundo dos adultos para a dimensão de suas possibilidades e necessidades. Isso ocorre porque a criança precisa vivenciar ideias em nível simbólico para compreender o significado na vida real; ou seja, o pensamento da criança evolui a partir de suas ações, razão pela qual as atividades concretas são tão importantes para o desenvolvimento do pensamento infantil. Segundo o RCNEI (BRASIL, 1998, p.23):

Brincar é, assim, um espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências prévias das crianças e aquilo que os objetos manipulados sugerem ou provocam no momento presente. Pela repetição daquilo que já conhecem, utilizando a ativação da memória, atualizam seus conhecimentos prévios, ampliando-os e transformando-os por meio da criação de uma situação imaginária nova. Brincar constitui-se, dessa forma, em uma atividade interna das crianças, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. Também tornam-se autoras de seus papéis, escolhendo, elaborando e colocando em prática suas fantasias e conhecimentos, sem a intervenção direta do adulto, podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata.

O jogo, para a criança, é o exercício e a preparação para a vida adulta. É através de suas brincadeiras, seus movimentos, sua interação com os objetos e com outras crianças que ela desenvolve suas potencialidades, descobrindo várias habilidades. A brincadeira do faz-de-conta, ou jogo simbólico, é um mecanismo que a criança usa para representar suas experiências diárias. Como lembra Oliveira (2002, p.159):

O jogo simbólico ou faz-de-conta, particularmente, é ferramenta para a criação da fantasia, necessária a leituras não convencionais do mundo. Abre caminho para a autonomia, a criatividade, a exploração de significados e

sentidos. Atua também sobre a capacidade da criança de imaginar e de representar, articulada com outras formas de expressão.

Bettlheim (1988), diz que as brincadeiras imaginativas e criativas são uma forma das crianças compensarem as pressões que sofrem da realidade do cotidiano, quando estão brincando de guerra, de luta, de salvar o dia, entre outros, estão exteriorizando seus desejos de grandeza. Para o autor:

[...] pode fantasiar que ela também, como o herói, pode escalar o céu, derrotar gigantes, mudar sua aparência, tornar-se a pessoa mais poderosa ou a mais bonita - em resumo, fazer seu corpo ser e efetuar tudo que uma criança possivelmente poderia almejar. Depois que seus desejos mais grandiosos foram satisfeitos em fantasia, a criança fica mais em paz com seu corpo tal como é na realidade. (BETTLHEIM, 1980, p.19)

Outro autor que abordou a questão do faz-de-conta foi Vygotsky (1989) que defendeu que uma das funções básicas do brincar é permitir que a criança aprendesse a elaborar situações que vivencia no seu dia-a-dia. Embora o autor ressalte diversos aspectos do brincar, é no faz de conta que se dedica com mais intensidade.

A brincadeira de faz de conta, segundo Oliveira (1992) fornece uma vasta estrutura básica para mudanças da necessidade e da consciência, criando um novo tipo de atitude em relação ao real. Nela surge a ação na esfera imaginativa numa situação de criação, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real, constituindo-se, assim, no mais alto nível de desenvolvimento.

NASCIMENTO (2008) lembra que para Vygotsky a conduta do ser humano se difere em dois tipos de impulsos básicos: o impulso reprodutor ou reprodutivo e o criador ou combinador. O primeiro está ligado à memória e reprodução, o segundo está relacionado à capacidade de criar, reelaborar, com experiências vividas. É por intermédio deste impulso que permite ao homem criar imagem e ações novas, pois tem uma função criadora e combinadora e que o autor chamou de imaginação ou fantasia.

A autora afirma que Vygotsky, atribui grande importância a ação criadora presente no faz de conta visto que a imaginação própria desse jogo, é

uma atividade onde se está em constante processo de criação. Ele afirma que os processos de criação são observáveis, principalmente nos jogos da criança, porque no jogo ela representa e produz muito mais do que aquilo que viu.

Para o autor a fantasia não surge do nada, está baseada na realidade vivenciada pela pessoa, logo é de extrema importância que a criança tenha oportunidade de brincar e interagir com adultos, ou seja, o contato com objetos crianças e adultos, pois sua imaginação dependerá disso, não que o objeto terá seu real significado mantido na brincadeira, mas é através dele que a criança conseguirá suporte para a sua criatividade. Oliveira (2010, p.68), corrobora com esta ideia quando afirma que:

Ao brincar com um tijolinho de madeira como se fosse um carrinho, a criança é levada a agir num mundo imaginário (o ônibus que ela está dirigindo na brincadeira, por exemplo), onde a situação é definida pelo significado estabelecido pela brincadeira (o ônibus, o motorista, os passageiros, etc.) e não pelos elementos reais concretamente presentes (as cadeiras da sala onde está brincando de ônibus, as bonecas, etc.).

Vygotsky (1989) estabelece uma linha tênue entre o jogo e a aprendizagem, atribuindo-lhe uma grande importância. A principal abordagem do autor é que o desenvolvimento cognitivo resulta da interação entre a criança e as pessoas com quem mantém contato. Outro fio condutor para se entender a teoria do autor e sua importância para a aprendizagem é o entendimento sobre o conceito de zona de desenvolvimento proximal.

Rego (1995) afirma que Vygotsky divide o desenvolvimento em dois pilares, um chamado de desenvolvimento real ou efetivo, e o outro de desenvolvimento potencial. O primeiro refere-se aquele conhecimento já existente, maturado, consolidado para a criança, ou seja, aquelas atividades que a criança realiza sem intermédio de um adulto. No segundo, o desenvolvimento potencial, refere-se aquilo que a criança é capaz de fazer, mas ainda não tem total domínio, e por isso se faz necessário o intermédio de um adulto, para auxiliar tal atividade. Nessa perspectiva a criança busca soluções para tarefas apoiando-se em pistas deixadas, em diálogos, imitações, nas experiências vividas anteriormente.

O percurso entre aquilo que a criança é capaz de realizar sozinha e aquilo que ela será capaz de realizar apenas com intermédio de um adulto é o que Vygotsky chama de Zona de desenvolvimento proximal. O desenvolvimento infantil para o autor é visto como um processo e a Zona de desenvolvimento proximal compreendem aquelas funções que ainda não estão totalmente presentes no intelecto da criança. Nas palavras de Oliveira (2010, p.62) podemos entender que:

A zona de desenvolvimento proximal refere-se, assim, ao caminho que o individuo vai percorrer para desenvolver funções que ainda estão em processo de amadurecimento e que se tornarão funções consolidadas, estabelecidas no seu nível de desenvolvimento real. Zona de desenvolvimento proximal é, pois, um domínio psicológico em constante transformação: aquilo que uma criança é capaz de fazer com ajuda de alguém hoje, ela conseguirá fazer sozinha amanhã.

Conforme Vygotsky (1998), não é todo jogo da criança que possibilita a criação de uma zona de desenvolvimento proximal, porém o jogo de faz de conta exige certas condições para que ela se estabeleça, haja vista que nesse jogo estão presentes uma situação imaginária e a sujeição a certas regras de conduta. Sendo assim, o autor, afirma que as regras são partes integrantes no faz de conta, embora, não tenham o caráter de antecipação e sistematização como nos jogos habitualmente regrados.

São justamente as regras da brincadeira que fazem com que a criança se comporte de forma mais avançada do que aquela habitual para sua idade. Ao brincar de ônibus, por exemplo, exerce papel de motorista. Para isso tem que tomar como modelo os motoristas reais que conhece e extrair deles um significado mais geral e abstrato para categoria “motorista”. Para brincar conforme as regras, tem que se esforçar para exibir um comportamento semelhante ao do motorista, o que impulsiona para além de seu comportamento como criança. (OLIVEIRA, 2010, p.69)

Ao desenvolver o faz de conta a criança ensaia comportamentos e papéis, projeta-se em atividades dos adultos, ensaia atitudes, valores, hábitos e situações para os quais não está preparada na vida real. A brincadeira de faz

de conta cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. Nessa brincadeira, a criança sempre se comporta além do seu comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no faz de conta é como se ela fosse maior do que na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brincar contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento (Vygotsky, 1998).

Ainda segundo o mesmo autor, faz de conta pode ser entendido como o atrelamento existente entre o real e o imaginário, num processo dialético constante, afirmando que existe um impulso criativo capaz de reordenar o real em novas combinações. Dessa forma, a imaginação sempre é formada a partir de elementos retirados da realidade, de experiências coletivas e práticas sociais partilhadas e reestruturadas na experiência do homem com o mundo. É na abundância das experiências, que a criança parte então de sua vivência acumulada na repetição das ações, nas palavras ouvidas, no compartilhar histórias, expressões, na forma de ver o mundo - num processo de combinar as vivências antigas com as novas, o que constitui a base da criação. Quanto mais diversificada é a experiência da criança, tanto mais será a sua imaginação. Assim, a experiência alimenta a fantasia, e esta, por sua vez, participa do acréscimo da experiência.

Por meio da brincadeira de faz de conta as crianças são motivadas pela oportunidade de lidar com o real, embora esse real esteja intrinsecamente ligado a interpretação de mundo que ela tem, como por exemplo, quando uma mãe proíbe um filho de brincar com o ferro de passar roupa, a criança utiliza algum objeto simbólico para representar o ferro e dessa forma realizar a atividade de passar as roupas, ou seja, a criança reproduz a brincadeira um comportamento exclusivamente própria do adulto, combinando situações reais com elementos de sua ação fantasiosa. Dessa forma para o RCNEI:

No faz-de-conta, as crianças aprendem a agir em função da imagem de uma pessoa, de uma personagem, de um objeto e de situações que não estão imediatamente presentes e perceptíveis para elas no momento e que evocam emoções, sentimentos e significados vivenciados em outras circunstâncias (BRASIL, 1998).

Na brincadeira de faz de conta a criança pode representar a realidade, como já foi dito, mas ela também pode recriar a sua realidade, incorporando à brincadeira elementos de sua imaginação. Na linguagem criada no jogo simbólico, dentro de uma atmosfera “como se fosse assim ou vamos fingir que”, a criança reelabora elementos perceptuais, cria novos papéis para si e reorganiza cenas ambientais, criando espaço para a fantasia.

Os heróis, por exemplo, lutam contra seus inimigos, mas também podem ter filhos, cozinhar e ir ao circo. Ao brincar de faz-de-conta, as crianças buscam imitar, imaginar, representar e comunicar de uma forma específica que uma coisa pode ser outra, que uma pessoa pode ser uma personagem, que uma criança pode ser um objeto ou um animal, que um lugar “faz-de-conta” que é outro. (BRASIL, 1998, p.22/23).

A brincadeira de faz de conta pode ser percebida como uma junção de dos aspectos: brincar e simular. O primeiro é uma atividade em que o único objetivo é causar prazer para quem está realizando a atividade, o segundo aspecto está direcionado a uma sobreposição de significados. Essa diferença pode ser vista quando vemos uma criança brincar de motorista, quando ela apenas entra no carro e simula os movimentos necessários para dirigir, ela está apenas executando uma tarefa, diferente de uma criança que ao brincar de motorista além de simular os movimentos necessários ela incorpora à brincadeira elementos do “fazer de conta”.

O fazer de conta revela-se no fingir que se está dormindo, quando se está acordado, no fingir que sofreu um acidente muito grave e que não pode ser ,também substituir objetos, como por exemplo, imaginar que uma tampa de panela é um volante de caminhão e que lápis de colorir são instrumentos cirúrgicos. A simulação pode envolver também a representação de um personagem, papéis e situações imaginárias, como fingindo ser um detetive que investiga a causa do sumiço de uma joia muito cara, ou fingir ser uma cantora famosa que está fazendo um show para uma grande plateia. “Em todos esses cenários o mundo real é suplantado pelo mundo da fantasia: a lona do mundo de faz de conta é estendida sobre o real” (BOMTEMPO: 2002, p. 131).

Bomtempo (2002) afirma que as crianças que brincam de faz de conta são melhores em lidar com situações criadas a situações reais, elas são mais capazes de explicar as situações criadas por elas, isso faz com que elas se tornem mais eficazes nas tarefas que sejam exigidas traços de flexibilidade ou habilidades com pensamentos divergentes. A autora ressalta também que as crianças que brincam com mais frequência de faz de conta estão mais suscetíveis a desenvolver habilidades sociais e cognitivas que geram habilidades sócio dramáticas.

Uma brincadeira que abrange bem a questão sócio dramática é a brincadeira de heróis. Quando a criança passa a incorporar os personagens ela está assumindo um papel de poder, de combate trazendo atitudes dos personagens vivenciados por eles para liberar sentimentos de dominação, autonomia, liberdade de expressão que muitas vezes não são permitidas no seu cotidiano. Segundo Bomtempo (2002, p.138):

A brincadeira de super-herói pode ser considerada uma forma especializada de jogo de papéis ou sócio dramático. Quando a criança brinca de super-herói ela se coloca num papel de poder, no qual pode dominar os vilões, as situações que provocariam medo ou que fariam sentir-se vulnerável e insegura.

Ainda para a autora, no jogo imaginativo um objeto pode ser entendido para a criança de duas maneiras, mesmo fazendo de conta que aquele objeto é outra coisa, ela não se esquece do real significado que aquele objeto possui, ou seja, ela mantém ambos os significados em sua mente, o real e o imaginário, como por exemplo, quando uma criança finge que seu pirulito é um microfone, mas acaba não resistindo e lambe o pirulito enquanto canta, dessa forma fica evidente que os dois significados estão conservados em sua mente.

Para crianças muito pequenas os objetos substitutos precisam apresentar certa semelhança com os que estão sendo substituídos, por exemplo, uma régua pode ser usada como uma espada, mas jamais como um óculos, porém as crianças quando vão ficando mais velhas já são capazes de imaginar o objeto de um jeito sem que ele tenha nenhuma semelhança com o

objeto pretendido, assim uma régua pode representar uma espada, mais também um telefone, uma xícara, um sapato, entre outros.

[...] o brincar pode aumentar certos tipos de aprendizagem, em particular, aqueles que requerem processos cognitivos mais elevados e automotivação. Através da imaginação e exploração, as crianças desenvolvem suas próprias teorias do mundo, que permitem a negociação entre o mundo real e o ou imaginado por elas (BOMTEMPO, 2002, p.138).

Nesse tipo de brincadeira é essencial o tempo livre, pois a brincadeira de faz de conta pode começar individual, mas à medida que vai se desenrolando novos membros podem ser acrescentados à brincadeira, e isso originará uma nova ordem a brincadeira, papéis serão redistribuídos, objetos assumirão novos significados. O faz de conta pode ter começado com uma simples encenação de mãe e filha, e depois se tornar algo bem mais complexo integrando pai, irmão, tio, tia, animais de estimação, entre outros membros à brincadeira.

É primordial que as crianças tenham tempo para as brincadeiras espontâneas, pois períodos curtos podem limitar a criatividade e a motivação delas. Porém o que notamos na sociedade atual é que crianças estão se distanciando das brincadeiras espontâneas, de criar, de fantasiar. Hoje a realidade é que a criança muitas vezes não tem onde nem com quem brincar, e na escola o tempo da brincadeira é diminuído, limitado muitas vezes a um dia da semana ou alguns minutos no intervalo. No entanto as crianças necessitam de tempo para brincar de faz de conta, pois é uma brincadeira que precisa de planejamento e desenvolvimento. Pois:

Será por meio dessa atividade, que alguns autores chamam de jogo, outros chamam brincar, que a criança mais vai desenvolver a linguagem, o pensamento, a atenção, a memória, os sentimentos morais, os traços de caráter; vai aprender a conviver em grupo, a controlar a própria conduta...” (MELO, 2004, p.146).

As brincadeiras de hoje assumiram novas características, as brincadeiras de ruas praticamente desapareceram, as escolas passam muitas atividades para casa, os interesses das crianças também mudaram, agora existem os jogos

digitais, computador, internet, vídeo game, canais de televisão bem atrativos e com programação infantil durante vinte e quatro horas por dia.

O avanço tecnológico é importante para a aprendizagem, mas ele por si só não será capaz de abarcar todos os aspectos do desenvolvimento infantil. Que tecnologia é essa que separa, não afaga, não toca o outro, sem barulho da respiração, sem face, sem olhar, sem expressão? Como as crianças de hoje, que passam muito tempo em frente a um monitor de computador ou da TV, saberão criar, imaginar ou fantasiar, se tudo que elas imaginam, já estão lá naqueles atrativos jogos, só a espera de um clique. Sobre esta questão. (FILHO, S/A p.14/15) acrescenta:

E brincar não é somente uma brincadeira. Imaginar que um pedaço de pau é um cavalo é radicalmente diferente de observar um cavaleiro robô relinchando e balançando a crina. Dizer, em um folgado ao ar livre, que “sou o Batman, você é o Robin, ela é a mulher gato e ele é o Coringa” é radicalmente diferente de assumir o personagem Batman descendo pancada em vilões diante de um monitor de computador.

Dessa forma a brincadeira de faz de conta é indispensável na vida da criança, pois ela é uma fonte de aprendizagem tão intensa e marcante que a criança leva todo o conhecimento adquirido nesta fase para o resto de sua vida. Como assegura Borba (2006), a imaginação, característica do brincar e do processo de humanização dos homens, é um importante processo psicológico, iniciado na infância, que permite aos sujeitos se desligarem das restrições atribuídas pelo contexto e transformá-lo. Combinada com uma ação performativa construída por gestos, movimentos, vozes, formas de dizer, roupas, cenários etc., a imaginação estabelece o plano do brincar, do fazer de conta, da criação de uma realidade “fingida”. Sem essa realidade fingida a criança não conseguiria realizar seus desejos que antes pareciam irrealizáveis.

### **3-PROCEDIMENTOS METODOLOGICOS**

Este estudo qualitativo foi realizado em uma escola particular, localizada na cidade de Campina Grande- PB. Para a coleta de dados foi aplicado um questionário a cinco professoras da educação infantil e primeiro ano do ensino

fundamental. O questionário, elaborado pela pesquisadora, está dividido em duas partes: a primeira coleta dados sobre os sujeitos e a segunda contém oito questões abertas sobre o tema da pesquisa.

A escolha do questionário como ferramenta de pesquisa, dentre tantas outras, se deu pela eficácia e eficiência que os questionários possuem, visto que estes são mecanismos que possibilitam um uso eficiente do tempo, mantêm o anonimato dos pesquisados e possuem perguntas padronizadas (MOREIRA e CALEFE, 2008).

A aplicação do questionário foi realizada com o apoio da direção da escola, que providenciou uma sala para que as professoras pudessem responder o questionário individualmente, na presença da pesquisadora. A direção também se encarregou de escolher as cinco professoras participantes da pesquisa, tendo como critério a faixa etária dos seus alunos (2 a 6 anos de idade).

As respostas dadas ao questionário pelas cinco professoras foram submetidas a uma análise qualitativa, agrupadas, categorizadas e organizadas em quadros, seguidos da análise e discussão dos resultados obtidos, que serão descritos no próximo item.

#### **4-A CONCEPÇÃO DE PROFESSORAS SOBRE A BRINCADEIRA DE CRIANÇAS DE 2 A 6 ANOS**

A primeira parte do instrumento de coleta de dados (questionário- Apêndice ) teve como objetivo conhecer as professoras, sujeitos da pesquisa. Para tanto perguntamos sobre idade, sexo, a formação acadêmica e o tempo de atuação docente. A segunda parte, composta por oito questões abertas, apresenta a concepção das cinco professoras pesquisadas acerca da brincadeira de faz de conta.

A seguir, apresentamos a análise dos dados coletados em ambas às partes do questionário, sendo que para manter sigilo sobre as identidades das professoras pesquisadas, foi utilizado o código P (P1 a P5) para designá-las.

#### **Parte I- Caracterização dos sujeitos da pesquisa**

### Quadro I – Identificação das professoras

Código das Professoras	Idade	Sexo
P1	25	Feminino
P2	30	Feminino
P3	29	Feminino
P4	25	Feminino
P5	24	Feminino

Fonte: Questionário aplicado pela pesquisadora – 2012

Quanto à identificação das professoras pesquisadas, em relação à data de nascimento e sexo verificamos a supremacia feminina na educação infantil, visto que cinco das cinco pesquisadas são mulheres. Isso deve ao fato de repercutir na sociedade a ideia de que educação infantil é lugar apenas de cuidar e servir crianças, uma vez que essas ações sempre foram consideradas ocupações de baixa qualificação. Estas concepções contribuíram para o afastamento dos homens da profissão e refletiram-se nos baixos salários. As características femininas associadas ao trabalho doméstico, como docilidade, submissão, sensibilidade, intuição e paciência, levaram a escola a se tornar reduto feminino, pois se argumentava que ali elas continuariam rodeadas de crianças e exercitariam todas as características de sua vocação maternal. Novaes (1984, p. 96) assim explica a femininização da profissão:

Não é só pelo problema financeiro, da baixa remuneração que os homens não buscam o Magistério. Vejo mais como um preconceito, um estereótipo social. Existem homens trabalhando no setor de serviços, às vezes portadores de escolaridade de segundo grau, trabalhando no comércio ou em escritórios que, considerando a sua jornada de trabalho, têm salário inferior ao das professoras. Não é que eu considere o salário das professoras alto, não há como pensar assim. O problema é que parece, os homens não buscam o magistério porque tradicionalmente, essa é uma profissão vista como feminina, “Lidar com criança é serviço de mulher”, em casa e

na escola. É assim que pensam, na nossa sociedade, não só os homens, mas, o que é pior, as próprias mulheres.

A idade das professoras varia de 24 a 30 anos, o que significa que existem jovens que escolhem esta profissão, mesmo que isso seja algo totalmente contra a atual realidade dos cursos de licenciatura no país. Cursos como o de Pedagogia e outras licenciaturas, são cada vez menos procurados por jovens que acabaram de concluir o Ensino Médio. Uma pesquisa publicada na revista Carta Capital (2011) mostra que em sete anos, nos cursos de formação em Educação Básica, o número de matriculados caiu 58%, passando de 101.276 para 42.441.

**Quadro II – Identificação Profissional**

Código das Professoras	Tempo de atuação docente	Série em que atua	Faixa etária dos alunos	Graduação/ Instituição	Pós-Grad./ Instituição
P1	3 anos	1º ano	6-7 anos	Pedagogia/ UFCG	Sim/ UFCG
P2	3 anos	Infantil III	3 anos	Pedagogia/ UEPB	Sim/ FIP
P3	6 anos	Infantil IV	4 anos	Pedagogia/ UVA	Sim/ FIP
P4	6 anos	Infantil II	2 anos	Pedagogia/ UVA	Não
P5	3 anos	Infantil V	5-6 anos	Pedagogia/ UEPB	Não

Fonte: Questionário aplicado pela pesquisadora – 2012

No que diz respeito à formação acadêmica das professoras, observamos que todas possuem curso de graduação em Pedagogia. Duas professoras ( P3 e P4) concluíram seu curso de graduação em uma universidade particular em um curso semipresencial, diferente das demais que concluíram em universidades públicas (UFCG E UEPB). O tempo de atuação das professoras no magistério está entre 3 e 6 anos, as séries em que estão lecionando variam do infantil II ao primeiro ano do ensino fundamental, a faixa etária dos alunos é

de 2 anos até 7 anos de idade. A professora P1, cursou pós-graduação na Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), enquanto P2 e P3 o fizeram nas faculdades Integradas de Patos. Ambas as instituições ficam na Paraíba. Isto é um fato positivo, pois vimos que três entre cinco, o que caracteriza maioria, estão buscando uma formação continuada, que é associada ao processo de melhoria das práticas pedagógicas desenvolvidas pelos professores em sua rotina de trabalho e em seu cotidiano escolar. Neste sentido, Almeida (2005, p.3) explica que:

[...] discutir os pressupostos da formação do professor é discutir como assegurar um domínio adequado da ciência, da técnica e da arte da profissão docente, ou seja, é tratar da competência profissional. No seu processo de formação, o professor se prepara para dar conta do conjunto de atividades pressupostas ao seu campo profissional. Atualmente, concebe-se essa formação voltada para o desenvolvimento de uma ação educativa capaz de preparar seus alunos para a compreensão e transformação positiva e crítica da sociedade em que vive.

## **Parte II- As brincadeira de faz de conta na visão das professoras**

A segunda parte do questionário (apêndice I) teve como objetivo constatar como as professoras percebem a importância das brincadeiras de seus alunos, com destaque para a brincadeira de faz de conta. As respostas aqui expressas foram transcritas de modo conciso, porém sem perder o sentido original, ou seja, sem divergência interpretativa. Em seguida foram organizadas em quadros para melhor compreensão das informações coletadas e analisadas qualitativamente.

A primeira pergunta feita para as professoras através do questionário (Apêndice) foi: Existe um tempo determinado para a brincadeira no seu planejamento diário? Sim ou não e por quê? Conforme está exposto no quadro abaixo:

### Quadro III – Tempo determinado para a brincadeira

Código das Professoras	Respostas
P1	Sim. O tempo é determinado pela rotina, porém, este pode ser flexibilizado de acordo com a necessidade.
P2	Sim. Porque é através dessas brincadeiras que as crianças liberam seu imaginário e ampliam seu conhecimento de mundo.
P3	Não. Porque as atividades de sala sempre partem da brincadeira, uma vez que a brincadeira estimula a criança.
P4	Sim. Porque se faz necessário que a criança desfrute de momentos de ludicidade que favorecem ao seu desenvolvimento.
P5	Sim. Porque é necessário um tempo determinado, pois este influencia a formação da criança.

Fonte: Questionário aplicado pela pesquisadora – 2012

Apenas a professora (P3) afirmou não ter um tempo determinado para a brincadeira. As demais deram respostas semelhantes. Todas afirmaram que separam um tempo para a brincadeira em seu planejamento, justificando que a brincadeira é necessária para o desenvolvimento da criança. A professora (P3) mesmo tendo negando o fato de planejar a brincadeira, a sua justificativa revelou algo curioso, a resposta dada por ela foi: “Na verdade sempre partimos da brincadeira para a realização das atividades em minha sala, uma vez que, a brincadeira estimula a criança.” Isto demonstrou que a professora parece entender a importância da brincadeira para seus alunos, porém a diferença é que ela não planeja as brincadeiras em um determinado tempo. Segundo ela o brincar é incluído em todas as atividades realizadas pelas crianças. Segundo o RCNEI (BRASIL, 1998, p.22) na brincadeira as crianças:

“[...] podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais”.

Diante disso, ficou explícito que as cinco professoras pesquisadas, parecem entender a importância da brincadeira na vida da criança, cada uma

com suas particularidades, mas mantendo o objetivo principal que é permitir que a criança brinque.

O quadro IV elucida as respostas dadas pelas cinco professoras, quanto ao tempo destinado para as brincadeiras livres (questão 2, Apêndice ).

#### **Quadro IV – Tempo destinado para as brincadeiras livres**

Código das Professoras	Respostas
P1	O tempo é entre 10 a 15 minutos.
P2	São 2 momentos, o primeiro na hora da acolhida e o segundo no recreio.
P3	O tempo é de 40 minutos.
P4	O tempo é de 30 minutos na hora da acolhida.
P5	Entre 20 a 30 minutos, distribuídos na acolhida e no intervalo.

Fonte:Questionário aplicado pela pesquisadora – 2012

A professora (P1) respondeu que o tempo destinado é de 10 a 15 minutos, o que demonstra a associação entre nível de ensino, primeiro ano do ensino fundamental, e tempo para brincar, uma vez que os conteúdos vão sendo priorizados em relação ao espaço/tempo para brincar, ficando estes reduzidos a um pequeno intervalo. Contudo, é importante ressaltar que crianças de 6 e 7 anos necessitam e gostam da brincadeira e que brincar continua sendo fundamental para o desenvolvimento e aprendizagem das mesmas. As demais professoras (P2, P3, P4 e P5) disseram que o tempo é em média de 30 a 40 minutos, distribuído em dois momentos: na acolhida e no intervalo. Percebemos que o tempo livre para brincar, foi sendo diminuído conforme a idade das crianças foi aumentando.

Ficou claro que a brincadeira livre na qual a única finalidade é a brincadeira em si, sem fazer parte de qualquer atividade organizada ou orientada pela professora, tem perdido espaço nas escolas. Por intermédio das brincadeiras livres a criança aprende a desenvolver uma conexão com seus próprios interesses, essas fornecem experiências de vida sem as quais as

crianças não podem se desenvolver e se transformar em adultos confiantes e competentes.

Mesmo que todas as professoras, na pergunta anterior, tenham reconhecido o papel da brincadeira na formação destas crianças, esta pergunta serviu para checar como esta teoria se aplica na prática diária delas. Acreditamos que o tempo (de 30 a 40 minutos) para a brincadeira é insuficiente. Pedir para que uma criança de 2 anos fique a tarde na escola e tenha apenas 30 minutos para brincar como quiser, como podemos ver na resposta da professora (P4) “O tempo é de 30 minutos na hora da acolhida”, é impedir que elas aprendam a tomar decisões, resolver problemas, exercer autocontrole, a seguir regras, a lidar com suas emoções e tantos outros benefícios que a brincadeira provê.

Segundo o RECNEI (BRASIL, 1998) brincar é uma das atividades essenciais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia nas crianças. O fato de a criança, desde muito pequena, poder se comunicar e interagir por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. É por intermédio das brincadeiras que as crianças podem desenvolver algumas capacidades essenciais, como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

Quando questionadas sobre a observação da brincadeira das crianças (Questão 3, Apêndice ), as professoras foram unânimes em dizer que sempre observam seus alunos brincando. Vejamos o quadro abaixo:

### Quadro V- Observação das brincadeiras das crianças pelas professoras

Código das Professoras	Respostas
P1	Sim. Brincam com massinha, jogos e, no dia do brinquedo, com carros e bonecas.
P2	Sempre. Brincam de imitar a família e alguns profissionais como médicos, policiais, entre outros.
P3	Sempre. Brincam de médicos, professora, casinha e posto de gasolina.
P4	Sempre. Brincam de bola, massinha, brinquedos de encaixe, carros, bonecas, entre outros.
P5	Sim. Brincam de imitar professores e cantores, de família, corrida, tocas e adoram brincar de fazenda.

Fonte: Questionário aplicado pela pesquisadora – 2012

Quanto às brincadeiras que observam, as professoras (P2, P3 e P5), que trabalham com crianças de 3, 4 e 5-6 anos, respectivamente, disseram que seus alunos brincam de imitar a família, imitar professores e personagens, o que caracteriza a brincadeira de faz de conta. E confirma que nesta faixa etária o auge da brincadeira das crianças é o faz de conta. De três a cinco anos, notamos que a imaginação e a fantasia é muito presente na vida delas.

As professoras (P1 e P4) relataram brincadeiras que podem indicar o faz de conta, como brincar de carro e bonecas, no entanto não explicitaram o uso destes brinquedos como meios de representação ou simbolização por parte das crianças. Brincar com carros e bonecas nem sempre caracteriza o faz de conta. Para Vygotsky (1984) a fantasia não surge do nada, está fundamentada na realidade vivenciada pela pessoa. Logo, é de suma importância que a criança tenha oportunidade de brincar e interagir com adultos, ou seja, o contato com objetos crianças e adultos, pois sua imaginação dependerá disso, não que o objeto terá seu real significado mantido na brincadeira, mas é através dele que a criança conseguirá suporte para a sua criatividade.

Para conhecermos mais sobre as brincadeiras presentes no dia a dia das crianças na educação infantil, perguntamos como elas brincam com mais frequência (Questão 4, Apêndice )exposto no quadro abaixo:

**Quadro VI – Brincadeiras mais frequentes observadas pelas professoras**

Código das Professoras	Respostas
P1	Dos meninos são de correr e de lutar. As meninas de boneca, casinha, médico, etc.
P2	Meninas brincam com bonecas representando a família e os meninos de carro, às vezes representando a figura do pai.
P3	Jogos com alfabeto móvel, boliche, casinha e posto de gasolina.
P4	Os meninos de carrinho e as meninas de brinquedos de encaixe e por vezes algumas imitações de seu cotidiano.
P5	Os meninos brincam de lutas ou carros. As meninas brincam mais de família.

Fonte: Questionário aplicado pela pesquisadora – 2012

Como na pergunta anterior (Questão 3), as professoras foram questionadas se observam seus alunos quando brincam e como eles brincam. Esta pergunta (Questão 4) veio ratificar o que foi dito anteriormente pelas professoras. Como todas responderam que observam sempre seus alunos brincando, agora a questão seria do que eles brincam com mais frequência. As professoras (P1,P2 ,P4 e P5) responderam que as meninas brincam de um jeito e os meninos brincam de outro, geralmente elas de boneca e eles de carrinho.

A naturalidade das respostas destas quatro professoras (P1, P2, P3 e P4) nos levou a acreditar que a questão de papéis femininos e masculinos continua fortemente presente nas representações das crianças, o que indica que nada é feito para acabar com essa separação entre o que é de menino e o que é de menina. Sabemos que a representação destes papéis repercute na vida adulta, o que reforça o machismo e o feminismo tão enraizados em nossa sociedade.

Nessa perspectiva, Finco (2008), assegura que a função social assumida pela escola, nas suas múltiplas relações escolares, revela a naturalização das diferenças de gênero estabelecidas socialmente e historicamente entre meninos e meninas. Todavia, a escola continua transmitindo, de diferentes maneiras, sua marca distintiva sobre os indivíduos, através de múltiplas e discretas estruturas, como pequenos gestos cotidianos que chegam a nos passar despercebidos; em reações automatizadas, cujos motivos e objetivos nos esquivam e que reproduzimos sem ter, muitas vezes, consciência do seu significado, uma vez que os interiorizamos no processo educacional.

A única professora a não fazer nenhuma referência ao sexo foi a professora (P3). Ela respondeu que seus alunos brincam de: “Jogos com alfabeto móvel, boliche, casinha e posto de gasolina,” nesta fala não ficou esclarecido quem brinca de que, então não podemos dizer se essa diferenciação entre as brincadeiras de meninas e meninos, de fato acontece ou não na sala de aula da mesma.

Ao analisarmos as brincadeiras descritas pelas professoras (P1, P2, P4 e P5), foi possível levantar a hipótese de que os estereótipos dos papéis sexuais, os comportamentos pré-determinados, os preconceitos e discriminações são construções culturais, que existem nas relações dos adultos, e que se o professor não fizer nada a respeito, os estereótipos e preconceitos permanecerão, pois são os adultos que desejam que as meninas sejam de um jeito e os meninos de outro.

Logo, se faz necessário que o professor de educação infantil e de todos os níveis de educação, exerça papel fundamental para que as relações de gênero possam acontecer de forma livre, sem cobranças. Porém, é muito frequente que meninos e meninas, ao demonstrarem comportamentos não apropriados para seu sexo, como um menino querer brincar de boneca, por exemplo, causem preocupação e seja motivo de incômodo, dúvidas e, muitas vezes, até piada para profissionais da educação infantil.

Segundo Finco (2008) é indispensável que os/as docentes que trabalham na Educação Infantil tenham consciência do potencial que o ambiente coletivo de educação tem para possibilitar a convivência entre a diversidade e repense, desse modo, suas práticas educativas. A discussão das

questões de gênero na educação infantil se traduz na possibilidade de uma educação mais igualitária, que respeite a criança na construção de sua identidade e que favoreça, desde as primeiras relações, a constituição de pessoas sem práticas discriminatórias, o que demanda a inclusão de práticas educativas, que introduzam conscientemente, como estratégia de socialização, a igualdade entre os gêneros.

O quadro de número sete teve o intuito de mostrar o real conhecimento que as professoras pesquisadas têm a respeito do faz de conta ( 5ª questão): O que você entende por brincadeira de faz de conta?

#### **Quadro VII – O faz de conta na concepção das professoras**

Código das Professoras	Respostas
P1	É um momento mágico e único, onde as crianças podem sonhar imaginar e criar livremente.
P2	São brincadeiras livres orientadas, ampliando os conhecimentos das crianças e ajudando-as a superar obstáculos.
P3	É aquela em que a criança se imagina em uma determinada situação, utilizando-se de sua imaginação.
P4	É a maneira que a criança utiliza para se expressar, interagir, e socializar.
P5	É onde a criança externaliza sua história, sua rotina, sua leitura de mundo.

Fonte: Questionário aplicado pela pesquisadora – 2012

Ao analisar as respostas ficou explícito que o entendimento acerca do que venha a ser esta brincadeira é superficial e algumas respostas demonstraram falta de conhecimento sobre o assunto. As professoras (P1 e P3) responderam corretamente, pois ambas falaram sobre a imaginação. A professora (P1) falou do sonho e sobre criar livremente e a professora (P3), que na nossa minha opinião foi a que respondeu a questão de modo mais próximo ao que é defendido pelas teorias, falou sobre se imaginar em uma

determinada situação. O RCNEI (BRASIL, 1998. p22) a respeito da imaginação infantil argumenta:

A diferenciação de papéis se faz presente sobretudo no faz de conta, quando as crianças brincam como se fossem o pai, a mãe, o filhinho, o médico, o paciente, heróis e vilões etc., imitando e recriando personagens observados ou imaginados nas suas vivências. A fantasia e a imaginação são elementos fundamentais para que a criança aprenda mais sobre a relação entre as pessoas, sobre o eu e sobre o outro.

As professoras (P2 e P4) responderam a questão definindo a brincadeira de um modo geral, pois não especificaram a brincadeira de faz de conta, que era o que estava sendo questionado. A professora (P5) se aproximou da definição quando disse: “É onde a criança externaliza sua história, sua rotina, sua leitura de mundo”. Mas o equívoco é que na brincadeira de faz de conta a criança externaliza sua história como disse ela, mas não é só isso, quando a criança brinca de faz de conta ela pode ou não representar algo que lhe é familiar, algo que ela presenciou, mas que em alguns casos podem não ter a ver com ela, apenas um fato esporádico, ou apenas a representação de algo que viu na televisão, alguma coisa que ouviu ou que criou, pois como argumenta Oliveira (1996, p.76) a respeito da brincadeira de faz de conta,

A brincadeira de faz-de-conta está intimamente ligada ao símbolo, uma vez que por meio dele, a criança representa ações, pessoas ou objetos, pois estes trazem como temática para essa brincadeira o seu cotidiano (contexto familiar e escolar) de uma forma diferente de brincar com assuntos fictícios, contos de fadas ou personagens de televisão.

O brincar de faz-de-conta é uma importante fonte de promoção da aprendizagem e desenvolvimento infantil. Este momento possibilita a criança atuar numa esfera cognitiva que depende de motivações internas e externas. Utiliza materiais que podem representar uma realidade ausente, sendo capaz de imaginar e abstrair as características dos objetos reais.

Nesse sentido, notamos que o entendimento da brincadeira de faz de conta precisa ser aprimorado por todas as professoras, mesmo aquelas que

responderam se aproximaram da resposta, precisam compreender bem o real significado e importância deste tipo de brincadeira, para o desenvolvimento global das crianças e incluí-la em sua prática pedagógica, proporcionando tempo para as crianças brincarem.

O oitavo quadro apresenta as respostas dadas pelas professoras quando perguntadas se seus alunos brincam de faz de conta (Questão 6-Apêndice).

#### **Quadro VIII – Brincadeiras de faz de conta vivenciadas pelas crianças**

Código das Professoras	Respostas
P1	Sim. Elas brincam de mãe e filha, de médico, de professora e alunos e de cozinhar.
P2	Sim. Principalmente as meninas, onde representam personagens das histórias, como fada, princesas e rainhas.
P3	Muito. As meninas brincam de casinha. Os meninos brincam de posto de gasolina.
P4	Sim. Situações já vivenciadas, tomando banho, pintando as unhas e dirigindo.
P5	Sim. Cabelereira.

Fonte: Questionário aplicado pela pesquisadora – 2012

Todas as professoras responderam que sim, e a professora (P3) levantou mais uma vez a questão de gênero, quando respondeu que: “As meninas brincam de casinha. Os meninos brincam de posto de gasolina”. A P2 disse que o faz de conta é mais frequente entre as meninas, como podemos constatar em sua própria fala: “Principalmente as meninas, onde representam personagens das histórias, como fada, princesas e rainhas”.

A professora (P4) falou que representam situações diárias e as professoras (P1 e P5) responderam que representam algumas profissões. Para os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998) é nas brincadeiras que as crianças transformam os conhecimentos que já haviam adquirido anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Dessa forma, para

assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer alguma de suas propriedades. Seus conhecimentos derivam da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, de programas de televisão, filmes ou histórias, entre outros. A fonte de seus conhecimentos é múltipla, mas estes encontram-se, ainda, fragmentados. É no ato de brincar que a criança estabelece diferentes conexões entre as características do papel representado, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras circunstâncias.

No quadro (IX) abaixo podemos perceber como as professoras analisam os conteúdos das brincadeiras e o que suas crianças representam quando brincam de faz de conta.

**Quadro IX – Conteúdos da brincadeira de faz de conta**

Código das Professoras	Respostas
P1	São sadias, e expressam o dia a dia deles na escola e em casa. Eles representam personagens.
P2	É positiva, pois as crianças enfrentam obstáculos que as estimulam a vencer e serem “Felizes Para Sempre”. Fadas, príncipes e princesas, e membros de sua família.
P3	Positivo. As meninas quando brincam de ser mãe, elas demonstram estarem adquirindo atividades de suas mães como: Cuidados, carinhos e rotinas diárias.
P4	Positivas, pois as crianças se expressam melhor e aumentam seu vocabulário. Imitam situações e pessoas.
P5	Situações semelhantes às vividas em casa e na escola

Fonte: Questionário aplicado pela pesquisadora – 2012

A maioria das professoras respondeu que consideram as brincadeiras de forma positiva, embora não tenham apresentado uma análise do conteúdo das brincadeiras relatadas por elas, resumindo apenas ao termo positivo, e, mais uma vez, exemplificaram como as crianças representam o fazer de conta. Só a

professora (P5) que não analisou o conteúdo das brincadeiras Assim, as respostas foram coerentes com as anteriores, a (P2) voltou a dizer que seus alunos brincam de fadas, príncipes e princesas. Todas responderam que eles representam membros de sua família e situações do cotidiano deles. No entanto, as professoras parecem não enxergar o significado e valor das representações das crianças, externalizadas através do faz de conta, pois nada acrescentam à descrição das brincadeiras vivenciadas pelos seus alunos. Como podemos verificar nas palavras de Bomtempo (2009, p.69):

O fantástico, o imaginário, expressos na brincadeira da criança quando fala com um cabo de vassoura “como se” fosse um cavalo, fica zangada com seu cãozinho imaginário porque fez sujeira no tapete da mamãe ou transforma a pedra em pássaro, mostram uma mistura de realidade e fantasia, em que o cotidiano toma outra aparência, adquirindo um novo significado.

Para a autora acima citada, no “fazer de conta” as crianças atrelam a realidade à fantasia, de forma que as atividades diárias delas ganham um novo significado. Na brincadeira de faz de conta a criança é livre para nomear papéis variados, onde possa exercer e definir suas próprias regras, ter iniciativa própria e organizar suas ações, enfim, planejar e dar novos significados aos objetos e pessoas que estão ao seu redor.

Na 8ª e última questão (Apêndice), conforme mostrado no quadro a baixo, foi perguntado sobre a importância da brincadeira de faz de conta.

**Quadro X – A importância da brincadeira de faz de conta segundo as professoras**

Código das Professoras	Respostas
P1	É grandiosa, pois é neste momento que observamos o desenvolvimento afetivo, a socialização, a autonomia, timidez e insegurança nas crianças.
P2	Nem sempre podemos ser como nos contos de fadas
P3	É fundamental, pois ela estimula a imaginação, o vocabulário, adquiram regras sociais e resolvam e externem conflitos internos.
P4	É fundamental, pois elas aprendem brincando.
P5	É a leitura de mundo que a criança faz as habilidades artísticas, a linguagem, a cognição e o letramento.

Fonte: Questionário aplicado pela pesquisadora – 2012

Todas responderam que esta brincadeira é de grande importância na vida da criança, porém ao explicarem o porquê da resposta dada, as professoras enfatizaram aspectos diversos. A professora (P1) falou sobre o desenvolvimento da criança, a (P2) não conseguiu expressar com clareza suas ideias respondendo que: “O aprendizado a respeito que nem tudo podemos como os contos de fadas, sermos seres bons e melhores, e a superação de nossas angústias e medos, como por exemplo relatos de histórias de monstros e fantasmas”, todavia, nos acreditamos que ela tenha tentado dizer é que não podemos agir sempre como nos contos de fadas, que a vida não é fácil e nem sempre conseguimos o melhor.

A (P4) disse que é fundamental, pois as crianças aprendem brincando, a (P5) falou em habilidades artísticas, linguagem, letramento, e a P3 em regras sociais, conflitos internos. De um modo geral todas elucidaram a importância da brincadeira para o desenvolvimento e a aprendizagem infantil, apesar da escassez de argumentos teóricos e coerentes.

O brincar é uma característica inerente ao sujeito, a brincadeira é um meio pelo qual as crianças tomam conhecimento de si, dos outros e do mundo à sua volta, e criam vínculos no seu cotidiano, além de reorganizarem ideias e

encontrarem uma forma de se estruturar e agir no ambiente. De acordo com Dantas (2002) no brincar, o conhecimento de si mesma, os papéis sociais evidenciados, envolvimento com os parceiros e a característica prazerosa contida no jogo, remetem a criança a um tipo de conhecimento da realidade, permitindo sua apropriação e representação, contribuindo para a construção do conhecimento e da personalidade.

Frente ao exposto percebo que as professoras desta instituição compreendem a importância da brincadeira na vida de seus alunos, porém é primordial que o professor busque sempre ampliar seus conhecimentos sobre a brincadeira e que utilize com mais frequência práticas que as envolvam, proporcionando o desenvolvimento integral de seus alunos. É importante também que o professor tenha em mente que o faz de conta deve ser utilizado como recurso pedagógico e deve ter um enfoque voltado para motivar novas aprendizagens, para que assim a criança se divirta e ao mesmo tempo, adquira novas capacidades como a de imaginar, abstrair as características dos objetos reais, ficando livre para imaginar e criar de forma lúdica, expressando seus sentimentos e sua forma de ver e interagir com o mundo.

## **5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A educação infantil realizada em Instituições de Ensino é parte integrante e essencial do processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças. É neste cenário que as crianças constroem conhecimentos e descobrem a si mesmas e aos outros que com ela convivem a partir das experiências vividas neste espaço. Portanto, é na interação com outras pessoas que elas aprendem a compartilhar e a viver em um contexto educativo, coletivo e dinâmico, relacionando-se e comunicando-se com o mundo a sua volta.

O brincar na infância é o caminho da aprendizagem e os professores devem ser os primeiros profissionais a reconhecer a brincadeira como um direito da criança. Por meio da brincadeira de faz de conta, atividade principal de meninos e meninas de dois a seis anos, eles adquirem a possibilidade de construir sua representação de mundo, conforme a percepção da realidade que

a cerca. Seu conhecimento é resultado desta construção e se modifica ao longo de seu desenvolvimento.

No entanto, as brincadeiras perdem cada vez mais espaço na escola e em casa. As crianças não têm mais tempo para brincar, criar e fantasiar. Estão sempre ocupadas com tarefas de casa, cursos e os atrativos brinquedos eletrônicos.

Os resultados obtidos através das professoras pesquisadas confirmam o pouco tempo destinado por elas para as crianças brincarem livremente, e, a necessidade de melhor compreensão por parte das mesmas, acerca da brincadeira de faz de conta e seu significado para o desenvolvimento global das crianças.

Isso revela a necessidade de se promover estudos, discussões e reflexões sobre a brincadeira de faz de conta, com a finalidade de provocar mudanças de posturas nos profissionais, que precisam entender que propiciar às crianças tempo livre para brincar, criar, imaginar e fantasiar é contribuir para um desenvolvimento infantil pleno, saudável e prazeroso.

## 6 – REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Isabel de. **Formação Contínua de professores**. IN: BRASIL. Ministério da Educação. Formação Contínua de professores. Brasília: MEC/SEEF, 2005.

BERTTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho**. Trad. Maura Sardinha e Maria Helena Geordane. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. Tradução Arlene Caetano. 6. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

BOMTEMPO, Edda. Brincar, fantasiar, criar e aprender. In: OLIVEIRA, Vera Barros de (org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

BORBA, Ângela M. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: BRASIL, MEC/SEB **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/** organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Rangel, Aricélia Ribeiro do Nascimento – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Referencial curricular nacional para educação infantil**. Brasília: MEC/SEEFF, 1998. (Volume 2).

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: MEC/SEEFF, 2002.

DANTAS, H.. **Brincar e trabalhar**. In: Kishimoto, T. M. (Org.). O brincar e suas teorias. SP:Thomson, 2002.

FILHO, D.M.N. Há uma nova infância? IN: Educação e Psicologia. São Paulo: Segmento, (S/N). (volume 2)

FINCO, D. O. **Educação infantil, gênero e brincadeiras**: das naturalidades às transgressões. Disponível em: [www.anped.org.br/reunioes/28/textos/gt07/gt07945int.rtf](http://www.anped.org.br/reunioes/28/textos/gt07/gt07945int.rtf)>. Acesso em: 02 jun. 2012

MELLO, S. A. A escola de Vygotsky. In: CARRARA, K. **Introdução à psicologia da educação**: seis abordagens. São Paulo: Avercamp, 2004.

MOREIRA, Herivelto; CALEFFE, Luís Gonzaga **Metodologia da Pesquisa para o professor pesquisador**. Ed. Lamparina, 2ª. Ed., Rio de Janeiro, 2008.

NASCIMENTO, C. S.P. A mediação da professora na brincadeira de faz de conta. IN: VASCONCELLOS, M. R.; AQUINO, L, M.; DIAS, A. A. (orgs.).**Psicologia e educação infantil**. Araraquara, Araraquara, SP:Junqueira e Marin, 2008.

NOVAES, M. E. **.Professora Primária: Mestra ou tia**. São Paulo: Cortez, 1984.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **VYGOTSKY**: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico. 5 ed. São Paulo : Scipione , 2010.

OLIVEIRA, T.. **Quem quer ser professor?** Disponível em: <http://www.cartacapital.com.br/carta-na-escola/quem-quer-ser-professor/>>. Acesso em 11 de jun. 2012.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

OLIVEIRA, Zilma Ramos. **Educação Infantil**: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2002.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes (et AL.). **Creches: Crianças, faz de conta & cia**. Rio de Janeiro: Vozes, 1992

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

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

SANTOS, V. L. Promovendo o desenvolvimento do faz de conta na educação infantil. IN:CRAIDY, CA. M; KAERCHER, G. E.**Educação infantil/pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001.

VYGOTSKY, Lev. S. **A Formação da Mente: o desenvolvimento dos processos superiores.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

## 7-Apendice – Questionário aplicado as professoras.



DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO

CENTRO DE EDUCAÇÃO

CURSO PEDAGOGIA

Cara/o professora/o, o presente questionário faz parte de uma pesquisa que tem como objetivo estudar a importância de brincadeira de faz de conta para o desenvolvimento infantil. Sua colaboração será de extrema valia para este trabalho, agradecemos por seu empenho.

**Identificação:**

Data de nascimento \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_.

Sexo F ( ) M ( )

Dados de identificação profissional

Há quanto tempo leciona? \_\_\_\_\_

Série em que atua no momento? \_\_\_\_\_

Faixa etária de seus alunos: \_\_\_\_\_

Tem curso de graduação?

Sim ( ) Não ( ) Cursando ( )

Qual? \_\_\_\_\_

Instituição que concluiu ou concluirá: \_\_\_\_\_

Pós- graduação:

Sim ( ) Não ( ) Cursando ( )

Em que instituição concluiu ou concluirá? \_\_\_\_\_

**Questões:**

1-Existe um tempo determinado para a brincadeira no seu planejamento diário?

Sim ( ) Não ( )

Por quê? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2-Quanto tempo diário é destinado para as brincadeiras livres?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3-Você observa seus alunos brincando? De que eles brincam?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4- Que tipo de brincadeiras você observa com mais frequência?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

5-O que você entende por brincadeira de faz de conta?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

6-As crianças da sua turma brincam de faz de conta? Descreva algumas dessas brincadeiras.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

7-Como você analisa o conteúdo dessas brincadeiras? O que as crianças costumam representar quando brincam de faz de conta?

---

---

---

---

8- Qual a importância que esta brincadeira tem para o desenvolvimento e aprendizagem infantil? Por quê?

---

---

---

---

Campina Grande, junho de 2012

Obrigada pela sua contribuição