A BRINCADEIRA DE FAZ DE CONTA NA EDUCAÇÃO INFANTIL E O DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS

Jacqueline Ferreira da Silva Oliveira

RESUMO

O presente estudo refere-se à importância do faz-de-conta no universo do brincar e do desenvolvimento cognitivo, emocional, motor e social da criança enfatizando-se, que o jogo simbólico pode ser representativo ou imaginário. A metodologia empregada pautou-se na pesquisa bibliográfica com base em artigos científicos e livros de diferentes autores, que discorrem sobre o tema. O objetivo geral da pesquisa é compreender a importância do faz-de-conta no universo do brincar, conceitualizar e caracterizar o faz-de-conta, conhecer os benefícios dessa brincadeira no universo emocional da criança ao transitar entre a realidade e a fantasia e esclarecer sobre qual o papel dos educadores e adultos frente às brincadeiras do faz-de-conta. Conclui-se que o tema deve ser compreendido, valorizado e estimulado pelos adultos responsáveis pela criança, sobretudo pelo professor de Educação Infantil, período em que ocorre esse tipo de brincadeira e dessa forma contribuir para o desenvolvimento integral das crianças pequenas.

PALAVRAS-CHAVE: faz-de-conta; brincadeira; benefícios.

1 INTRODUÇÃO

A educação infantil é a primeira etapa da educação básica. Corresponde a crianças de zero a três anos na creche e de quatro e cinco anos na pré-escola. Tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, completando a ação da família e da comunidade (BRASIL, 1996).

Ela é ofertada em instituições próprias através de creches até três anos e pré-escolas para quatro e cinco anos, com jornada diurna de tempo parcial ou integral, por meio de práticas pedagógicas cotidianas. Essas práticas devem ser planejadas, sistematizadas e avaliadas em um projeto político-pedagógico

que deve ser elaborado coletiva e democraticamente com a participação da comunidade escolar e desenvolvido por professores habilitados. A educação infantil, cuja matrícula na pré-escola é obrigatória para crianças de quatro e cinco anos, deve ocorrer em espaços institucionais, coletivos, não domésticos, públicos ou privados, caracterizados como estabelecimentos educacionais e submetidos a múltiplos mecanismos de acompanhamento e controle social.

A partir da demanda e expansão da educação infantil, o Ministério da Educação vem implementando ações com vistas a garantir não apenas a expansão da oferta de educação infantil, mas também a qualidade no atendimento às crianças de zero a seis anos de idade, em creches e pré-escolas.

A educação infantil é um direito humano e social de todas as crianças até seis anos de idade, sem distinção decorrente de origem geográfica, caracteres de fenótipo, da etnia, nacionalidade, sexo, de deficiência física ou mental, nível socioeconômico ou classe social. Também não está atrelada à situação trabalhista dos pais nem ao nível de instrução, religião, opinião política ou orientação sexual.

Durante o período da Educação Infantil é que a criança começa a realizar atividades que envolvam a brincadeira, os jogos e a música. Tudo o que a criança precisa realmente saber, ela aprende na infância.

Através das brincadeiras, a criança pode desenvolver algumas capacidades importantes, tais como: a atenção, a imitação, a memória e a imaginação. Ao brincar, as crianças exploram e refletem sobre sua realidade e a cultura na qual vivem, incorporando e, ao mesmo tempo, questionando regras e papéis sociais.

Nos jogos de faz de conta, por exemplo, a criança recria situações que fazem parte de seu cotidiano, trazendo personagens e ações que fazem parte de suas observações. Pode-se dizer que, nas brincadeiras, as crianças podem ultrapassar a realidade, modificando-a através da imaginação.

A ação pedagógica que visa promover o desenvolvimento das múltiplas dimensões humanas deve contemplar aspectos físicos, emocionais, afetivos, cognitivos, linguísticos e sociais da criança. A brincadeira do faz de conta propicia esses momentos já que contempla diversificados saberes e

aprendizagens.

Em vista disso, os Referenciais Curriculares para a Educação Infantil, proposto pelo Parecer CNE/CEB 22/98 estabelecem que:

> As propostas pedagógicas para as instituições de Educação Infantil devem promover em suas práticas de educação e cuidados a interação entre os aspectos físicos, emocionais, afetivos, cognitivo linguístico e social da criança, entendendo que ela é um ser total, completo e indivisível. Dessa foram, ser, sentir, brincar, expressar-se, relacionar-se, mover-se, organizar-se, cuidar-se, agir e responsabilizar-se são partes do todo de cada indivíduo, menino ou menina, que desde bebês vão, gradual e articuladamente, aperfeiçoando esses processos nos contatos consigo mesmos, com as pessoas, as coisas e o ambiente em geral (BRASIL, 1998, p. 20).

Na perspectiva da Base Nacional Comum Curricular para a Educação Infantil, a “interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças” (BRASIL, 2017, p. 33). Ao observar as interações e brincadeiras entre as crianças, é possível identificar, no decorrer das práticas pedagógicas, a expressão artística, dos afetos, a solidariedade, a resolução de conflitos.

Ao analisar o que as políticas públicas têm sinalizado para o trabalho com a Educação Infantil, constata-se que tanto o Referencial Curricular para Educação Infantil (BRASIL, 1998), como as Diretrizes Curriculares para Educação Infantil (BRASIL, 1999), assinalam a brincadeira como um dos eixos para desenvolvimento do trabalho nesta etapa do ensino.

Nos fundamentos norteadores das Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil, está previsto que as propostas pedagógicas das instituições devem incluir a ludicidade, a criatividade e práticas de educação e cuidados, que possibilitem a integração entre os aspectos físicos, emocionais, afetivos, cognitivos, linguísticos e sociais da criança (BRASIL, 1999).

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil considera a brincadeira como uma linguagem infantil e ressalta a importância do brincar tanto em situações formais quanto em informais (BRASIL, 1998).

É possível compreender o papel da brincadeira na educação escolar onde a grande dificuldade é criar práticas que, respeitando as identidades, promovam situações que favoreçam o desenvolvimento, a expressão, a convivência e a aprendizagem num ambiente de prazer e ludicidade, nos

quais as crianças possam se apropriar e recriar os modos de vida nos diferentes contextos de sua realidade social da qual faz parte.

Hoje as crianças são deixadas pelos pais na porta da escola que,muitas vezes, não se preocupam em saber, conhecer o ambiente e os professores, e principalmente, não querem ter preocupações sobre o comportamento e desenvolvimento da criança. Em sua maioria, os pais deixam a tecnologia dos dias atuais nas mãos das crianças, como uma forma de terem descanso e mesmo não terem o trabalho em participar do desenvolvimento de seus filhos. Por esta razão, este trabalho procura responder a seguinte questão problema: De que forma a brincadeira do faz de conta deve ser estimulada pelos adultos responsáveis pela criança, sobretudo pelo professor da Educação Infantil? Quais os benefícios desse tipo de brincadeira para o desenvolvimento da criança?

Assim, a escolha desse tema se deu devido a percepção de que esse tipo de brincadeira não vem sendo valorizada ou pouco compreendida no planejamento dos professores, bem como a falta de interesse dos pais em estimular a brincadeira do faz de conta.

Sendo assim, o objetivo da pesquisa é compreender a importâ ncia da brincadeira de faz de conta para o desenvolvimento das crianças da educação infantil. A metodologia utilizada para a realização desse trabalho é a pesquisa bibliográfica com base em artigos científicos e livros de diferentes autores que discorrem sobre o tema.

Está estruturado em três seções. A primeira refere-se à importância do faz-de-conta no universo do brincar: conceito e caracterização. A segunda trata dos benefícios da brincadeira do faz-de-conta no universo emocional da criança: possibilidades de transitar entre a realidade e a fantasia. A terceira discorre sobre o papel dos educadores e adultos frente a esse tipo de brincadeira. Por fim, a conclusão retoma sinteticamente as principais ideias apresentadas ao longo do artigo.

2 A BRINCADEIRA DE FAZ DE CONTA E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

O brincar é uma atividade essencial para as crianças. É uma atividade necessária como forma de interagir no mundo que em vivem. A brincadeira na faixa etária da educação infantil proporciona uma aprendizagem significativa, desenvolvendo as áreas social, cognitiva e afetiva da criança.

De acordo com Vygotsky (1998 apud Araújo, 2014), o desenvolvimento psicológico da criança é um processo de natureza cultural. Para o autor, a criança se desenvolve principalmente através das brincadeiras, ocorrendo transformações internas como o simbolismo, a capacidade de representar e abstrair situações.

O psicólogo Elkonin (1998 apud Araújo, 2014) aprofundou seus estudos sobre jogo com base nos estudos de Vygotsky considerando que a brincadeira não é natural e biológica, mas sim social e cultural. Para o autor, a brincadeira pode ser direcionada através da ação pedagógica. O jogo de papéis tem sua origem no social e seu conteúdo fundamental é o homem e a sua atividade, bem como as relações entre os adultos.

Conforme Vygotsky (1998 apud Araújo, 2014), o desenvolvimento da criança se dá através das relações que a mesma se estabelece com o mundo a sua volta, nas interações com outros sujeitos e com o meio. As relações sociais que o sujeito estabelece, o contexto histórico, social e cultural, tem um significativo papel no processo de seu desenvolvimento. Para ele o processo de desenvolvimento infantil ocorre de forma dinâmica, não considerando as crianças meramente passivas e receptoras nesse processo. As situações de interações com o outro permitem à criança se apropriar das significações socialmente construídas. O papel da interação é fundamental no desenvolvimento dos processos psicológicos que não devem ser considerados de maneira abstrata, descontextualizada

ou universal.

A brincadeira de faz de conta desempenha funções imprescindíveis para o desenvolvimento da criança, operando na formação global de seus processos psíquicos como atenção, memória, linguagem, pensamento, imaginação, sentimento, entre outros, bases sobre as quais edifica-se a personalidade.

2.1 A IMPORTÂNCIA DO FAZ DE CONTA

A característica marcantemente forte da infância é o brincar, e em destaque, a brincadeira do faz de conta. O brincar colabora de diversas formas para o desenvolvimento da criança (WINNICOTT, 1975).

> [...] é a brincadeira que é universal e que é própria da saúde: o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz a relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia; finalmente a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros (WINNICOTT, 1975, p.63).

A brincadeira do faz de conta possibilita que a criança use o seu mundo imaginário para conseguir compreender o mundo real em que vive. Através da brincadeira a criança pode reviver momentos difíceis que passou ou está passando (KISHIMOTO, 2003).

Nas brincadeiras de faz de conta as crianças criam a capacidade de imitar, imaginar, representar sem medo da imposição do adulto. A partir do mundo que ela cria, ela conseguirá entender e internalizar regras no mundo em que está inserida (KISHIMOTO, 2003).

> A brincadeira de faz de conta, também conhecida como simbólica, de representação de papéis ou sociodramática, é a que deixa mais evidente a presença da situação imaginária. Ela surge com o aparecimento da representação e da linguagem, em torno 2/3 anos, quando a criança começa a alterar o significado dos objetos, dos eventos, a expressar seus sonhos e fantasias e a assumir papéis presentes no contexto social (KISHIMOTO, 2003, p.39).

Na brincadeira, a criança enxerga diversas possibilidades para entrar no mundo adulto. Para Kishimoto (2003) ao brincar a criança sai do papel passivo para o ativo trazendo a ela oportunidade de enfrentar seus medos.

Dessa forma, a criança cria o seu mundo imaginário do jeito que quer. . “Brincando, portanto, a criança coloca-se num papel de poder, em que ela pode dominar os vilões ou as situações que provocariam medo ou que a fariam sentir-se vulnerável e insegura” (KISHIMOTO, 2003, p.66).

Para o adulto, a criança brincando de faz de conta é algo comum, simples, sem grande valor ou importância. Porém é uma ação de grande complexidade que leva a criança a representar o social e a imitar a vida adulta, possibilitando reviver situações que lhes causam alegria, medo, excitação, raiva e ansiedade. Segundo Kishimoto “ao prover de uma situação imaginativa por meio de uma atividade livre a criança desenvolve a iniciativa, expressa seus desejos e internaliza as regras sociais” (KISHIMOTO, 2003, p.43).

O brincar é uma característica da infância, direito assegurado pelo estatuto da criança e do adolescente, no artigo16, inciso IV, no qual a liberdade compreende vários aspectos, entre eles, o brincar, praticar esportes e divertir-se. Portanto, privá-las disso é não garantir o seu pleno desenvolvimento (KISHIMOTO, 2003).

Em sua proposta pedagógica, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, cita o brincar como algo fundamental para o desenvolvimento da autonomia e identidade da criança.

> Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de as crianças, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação (BRASIL, 1998, p.22).

Através da brincadeira a criança desenvolve sua criatividade, sem a necessidade de fazer aquilo que o adulto impõe. Pela brincadeira o mundo ilusório pertence só a ela, pois o brincar é uma atividade que as crianças criam novos fatos, novos ambientes, novos brinquedos, dão novos sentidos as brincadeiras, conseguem representar, cantar, subir em palcos, dançar, tudo por

intermédio da sua criatividade na brincadeira (WINNICOTT, 1975).

De acordo com Winnicott (1975, p. 80) “é no brincar, e somente no brincar que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu”.

Segundo a teoria de Piaget (2003) o jogo simbólico ou também chamada de brincadeira de faz de conta, é uma forma que a criança usa para transcrever a realidade a qual está envolvida. Para acomodar essa realidade, ela passa pelo chamado esquemas do intelecto que significa passar por desequilíbrios. Isso acontece porque a criança tende a agir egocentricamente, assimilando somente o que é do seu interesse e obtendo satisfação e não a busca pela realidade, pela verdade.

Portanto, baseadas na teoria piagetiana, podemos afirmar que a brincadeira de faz de conta ou jogo simbólico possibilita para a criança a aquisição de novos conhecimentos e novos esquemas em seu intelecto, que as ajudarão a superar obstáculos e a aceitar com mais facilidade o mundo real em que ela vive, levando-a assim, ao seu pleno desenvolvimento cognitivo, afetivo e social (PIAGET, 1964).

2.2 BENEFÍCIOS DA BRINCADEIRA DO FAZ DE CONTA

Segundo Cunha (2007) no jogo simbólico as crianças constroem uma relação entre a fantasia e a realidade. Na fantasia elas desfrutam da imaginação para fazerem representações de papéis, fantasiar, imitar. A s brincadeiras devem ser vistas como um princípio que contribui para o exercício de conhecimento de mundo para a Educação Infantil. Todas as crianças têm direito de brincar e cada uma delas têm o seu modo de agir, expressar, e se relacionar perante as brincadeiras propostas em seu cotidiano. E através disso, oportuniza- se as possibilidades de situações imaginárias que estimulam a inteligência e desenvolvem a criatividade (CUNHA, 2007).

Para Cunha (2007, p. 23):

> Às vezes, o faz-de-conta não imita a realidade, mas ao contrário, é um meio de sair dela, um jeito de assumir um novo estado de espírito, como, por exemplo, quando a criança veste uma fantasia de palhaço e vai para o fogão fazer comidinha, ou então, veste a fantasia de fada e vai correr e brincar de pegador. Quando existe representação de uma determinada situação, (especialmente se houver verbalização), a imaginação é desafiada pela busca de soluções para os problemas criados pela vivência dos papéis assumidos. As situações imaginárias estimulam a inteligência e desenvolvem a criatividade (CUNHA, 2007, P. 23).

Assim, as crianças colocam-se num papel de poder no faz-de-conta, em que elas podem determinar os seus personagens nas brincadeiras. Um fator importante para se analisar é que através das fantasias, elas podem estar começando a compensar os sofrimentos da realidade cotidiana, sendo assim, os pais e educadores devem adquirir conhecimentos das possibilidades de escolhas em que as crianças realizam ao brincarem de faz-de-conta, fazendo reflexões e observações. O processo em que as crianças têm em relação ao jogo simbólico é significativo para a função cognitiva, imaginativa, social e abre caminho para a autonomia (KISHIMOTO, 2017).

Para Kishimoto (2017, p. 27),

> [...] o jogo infantil inclui as seguintes características: simbolismo, ao representar a realidade e atitudes; significação, uma vez que permite relacionar ou expressar experiências; atividade, ao permitir que a criança faça coisas; voluntário ou intrinsecamente motivado, ao incorporar seus motivos e interesses; regrado, de modo implícito ou explícito; e episódico, caracterizado por metas desenvolvidas espontaneamente (KISHIMOTO, 2017, P. 27).

As crianças desenvolvem várias modalidades de expressão ao realizarem o jogo simbólico, como a capacidade de imaginar e representar. Na

capacidade de imaginar a criança transmite para o faz-de-conta suas ações lúdicas em relação ao seu cotidiano, as suas vontades, ao que está no seu redor e em pensamento. Agora, na capacidade de representar, elas imitam as pessoas que fazem parte do seu dia-a-dia, o que veem na televisão, ao que tem mais contato visual. Também, as crianças fazem realizações de representações de papeis das pessoas presentes, como, por exemplo, pais, professores, amigos, tios, primos, entre outros (KISHIMOTO, 2017).

Esse jogo simbólico do faz-de-conta, é essencial para o processo significativo de evolução do próprio intelecto, que ajudará a enfrentar com mais facilidade o mundo real e as dificuldades em sua vida (OLIVEIRA, 2005).

Para Oliveira (2005, p. 161):

> Podemos dizer, assim, que a base de toda ação criativa reside em uma inadaptação experimental pelo indivíduo em relação ao meio, a qual cria necessidades e desejos, exigindo novas respostas. A ação criativa, por sua vez, necessita da imaginação, que depende de rica e variada experiência prévia e se desenvolve especialmente por meio da brincadeira simbólica. A criatividade assim possibilitada daria condições para o indivíduo constituir-se em um ambiente em contínua mudança, em que ocorre constante recriação de sentidos (OLIVEIRA, 2005, P. 161).

Assim, a criança com a idade de dois a sete anos inicia a representação, ou seja, contar aquilo que acontece na sua vida, situações e fatos, através da imaginação, construindo a imagem mental, jogo simbólico, linguagem, desenho (condutas de representação) e linguagem oral trazendo inúmeros benefícios para o desenvolvimento e aprendizagem infantil (OLIVEIRA, 2005).

3 O LUGAR DA BRINCADEIRA DE FAZ DE CONTA NA INSTITUIÇÃO DE EDUCAÇÃO INFANTIL

Nos momentos da brincadeira de faz de conta é importante que um adulto esteja por perto e observe a brincadeira, pois é um momento que a criança expõe suas emoções e situações que está vivenciando. O jogo simbólico é vivido por cada criança de uma forma diferente, necessitando ser observado por um adulto ou educador quando acontecer na escola. Importante registrar as ati

tudes e o desenvolvimento da brincadeira que a criança traz como experiência vivida (BOMTEMPO, 2017).

Bomtempo (2017), assim se expressa sobre a importância da observação da brincadeira do faz-de-conta:

> Quando vemos uma criança brincando de faz-de-conta, sentimo-nos atraídos pelas representações que ela desenvolve. A primeira impressão que nos causa é que as cenas se desenrolam de maneira a não deixar dúvida do significado que os objetos assumem dentro de um contexto. Assim, os papéis são desempenhados com clareza: a menina torna-se mãe, tia, irmã, professora; o menino torna-se pai, índio, polícia, ladrão sem *script* e sem diretor. “Sentimo-nos como diante de um miniteatro, em que papéis e objetos são improvisados”. Esse tipo de jogo recebe várias denominações: jogo imaginativo, jogo de faz-de-conta, jogo de papéis ou jogo sócio- dramático. A ênfase é dada à “simulação” ou faz-de-conta, cuja importância é ressaltada por pesquisas que mostram sua eficácia para promover o desenvolvimento cognitivo e afetivo- social da criança (BOMTEMPO, 2017, p. 57-58).

Os educadores precisam proporcionar para as crianças espaços temáticos, várias brincadeiras, brinquedos, inserindo o brincar em um projeto educativo, tendo objetivos da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento infantil. Muitas vezes, a partir das atividades espontâneas das crianças no faz-de-conta facilita constatarem as necessidades, os medos e o aspecto emocional como um todo (CUNHA, 2007).

Cunha (2007, p. 23), indica que:

> O pensamento da criança evolui a partir de suas ações, razão pela qual as atividades são tão importantes para o desenvolvimento do pensamento infantil. Mesmo que conheça determinados objetos ou que já tenha vivido determinas situações, a compreensão das experiências fica mais clara quando as representa em seu faz-de-conta. Neste tipo de brincadeira tem também a oportunidade de expressar e elaborar, de forma simbólica, desejos, conflitos e frustrações (CUNHA, 2007, P. 23).

Os adultos e educadores ao interagirem no processo de construção do conhecimento das crianças através das brincadeiras, são considerados membros participativos e mediadores desse processo, devendo criar ações lúdicas com propósitos educativos claros, onde a interação criança e adultos e com os seus pares seja garantida (OLIVEIRA ET AL., 2002).

Para Oliveira et al. (2002, p. 69):

> Como vimos o básico para o desenvolvimento infantil é a organização de atividades estruturadoras de interações adulto-criança, criança-

> criança e criança-mundo físico e social. Cabe ao educador cuidar desta organização mediadora da relação criança-meio e interagir com ela, auxiliando-a na construção de significados (OLIVEIRA ET AL., 2002, P. 69).

Entretanto, o educador só consegue esse difícil compromisso de interação se participar desse mundo mágico infantil, para elas real e verdadeiro, não bastando apenas ficar olhando e intervindo nos momentos de brigas e atritos. O adulto deve entrar em contato com o lúdico, deixando sempre que as crianças deem respostas a tudo aquilo que não se tem resposta, dentro de um mundo imaginário (CHIARADIA, 2010).

Para Chiaradia (2010, p.13):

> Observando as brincadeiras que as crianças realizam, vamos notar seu desenvolvimento e as mudanças em seus interesses e nos padrões de seu relacionamento social. Tal observação ajuda bastante no trabalho com uma criança pequena. Quando propomos apenas aulas dirigidas ou programas prontos, estamos desconsiderando o desenvolvimento que observamos a partir das atividades espontâneas da criança através das brincadeiras (CHIARADIA, 2010, P.13).

Os mediadores são aqueles que norteiam o desenvolvimento das crianças, seja na escola, em casa, na rua, ou em quaisquer outros lugares. Eles são os alicerces das instruções em determinadas ações com nas brincadeiras. Assim, torna-se fundamental estreitar as interações afetivas no contexto da brincadeira, pois através dessa interação as crianças podem expressar suas ideias a respeito do funcionamento das coisas e do mundo ao seu redor. Cabe aos adultos, portanto, devem sempre ficar atentos ao jeito de cada criança brincar e buscar a compreensão desse universo.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conhecer e aprofundar o conhecimento sobre o sentido e a importância do brincar de faz-de-conta na Educação Infantil, permitiu concluir que esse tipo de brincadeira possibilita o brincar simbólico, o qual pode ser observado

através das diferentes representações do imaginário infantil, expressando-se nele as diferentes relações estabelecidas entre a criança e o seu cotidiano. Na brincadeira de faz de conta, as crianças reproduzem ações relacionadas às fantasias criadas no seu imaginário, alimentadas pela realidade, e assim desenvolvem-se afetivamente e mentalmente.

Esse estudo permitiu compreender que a brincadeira de faz-de-conta proporciona oportunidades significativas para o desenvolvimento global da criança pequena . Assim, nesse contexto e processo, os educadores e adultos têm o papel de mediadores dessas experiências das crianças. Além disso, aos professores é importante a ação de estimular e possibilitar espaços, tempos e materiais para que a brincadeira de faz de conta aconteça nas instituições. Também vimos ser importante, o adulto ser um observador atento durante as brincadeiras das crianças na Educação Infantil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, Víviam Carvalho de. A brincadeira de faz de conta na educação infantil: relato de experiência de um projeto desenvolvido com o Fundo de Apoio à pesquisa na Educação Básica (FAPEB). **Cadernos para o professor** , Ano XX - nº 26 - janeiro-julho. Juiz de Fora: Secretaria de Educação, 2014.

BOMTEMPO, Edda. A brincadeira de faz-de-conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In: KISHIMOTO, M, T. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases - Lei 9394/96.** Brasília: MEC, 1996.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil** . Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Secretaria da Educação Básica. Brasília: MEC, SEB, 1999.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2017.

CHIARADIA, Lisiane. **Faz-de-conta na educação infantil:** prevenção de dificuldades e promoção de aprendizagens. Porto Alegre: UFRGS, 2010.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedoteca:** um mergulho no brincar. 4 ed. São Paulo: Aquariana, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, M, T. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 20 17.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 2003.

OLIVEIRA, Z. M. et al. **Creches: Crianças, Faz de conta e cia.** 11 ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação Infantil:** fundamentos e métodos. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2005.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** 3 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1964.

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança.** 3 ed. São Paulo: Ática, 2003.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem.** 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago Editora Ltda,
1975.