

O faz de conta: simbólico, representativo ou imaginário

(The make-believe: symbolic, imaginary or representative)

Letícia Barboza¹; Maria Neli Volpini²

¹Graduanda em Pedagogia- Centro Universitário Unifafibe- Bebedouro- SP
leticiabarboza94@hotmail.com

²Docente do Centro Universitário Unifafibe- Bebedouro- SP
nelivolpini@gmail.com

Abstract: *The present work is about the importance of the make-believe in the universe of play and cognitive, emotional, motor and social development of the child stressing this symbolic game can be representative or imaginary. The used methodology is guided by the bibliographical research based on scientific articles and different authors' books whose studies are about this theme. The general objective of this research is to understand the importance of the make-believe in the universe of play, to describe it, give characteristics of the make-believe game, to know the benefits of it in the emotional universe of the child during going through reality and fantasy and to make clear the role of the educators and adults on the make-believe games. In conclusion, it must be understood, maximized and motivated by the responsible adults for the child, specially by the preschool teacher, during the term this kind of play happens. Thus, contributing for the whole development of young children.*

Keywords: *make-believe; symbolic play; imaginary; representative; teacher.*

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 contribuindo para o desenvolvimento integral das crianças pequenas.*

Palavras-chave: *faz-de-conta; jogo simbólico; imaginário; representativo; professor.*

1 Introdução

O brincar proporciona o desenvolvimento da identidade e da autonomia, a socialização, o contato com regras sociais, possibilidades de escolhas, resolução de situações problemas e o desenvolvimento da imaginação através das brincadeiras de faz-de-conta, do jogo simbólico, representativo ou imaginário. Por isso, o brincar de faz-de-conta na Educação Infantil é importante, pois por consequência dessas brincadeiras originam-se todas as outras formas de brincar.

Sendo assim, é interesse desse estudo saber o que leva uma criança a realizar representações de papéis, por exemplo, o que a incentiva imitar um professor, os seus próprios amigos e pais, sendo igualmente imprescindível esclarecer o papel do professor nesse contexto do brincar simbólico, sabendo-se que suas impressões ao visualizarem as crianças brincando de faz-de-conta e a sua intervenção serão determinantes para o desenvolvimento infantil.

A brincadeira do faz-de-conta possibilita que a criança expresse sua capacidade de dramatizar e aprender a representar, tomando como referência a imagem de uma pessoa, de uma personagem ou de um objeto como, por exemplo, um cabo de vassoura transforma-se em cavalinho ou a menina se torna uma princesa, professora, médica e entre outros. A criança precisa brincar de simbolismo para estabelecer mais relações sobre o modo de relacionar-se com as pessoas, consigo mesma e com o mundo. Portanto o pensamento de uma criança evolui a partir de suas ações e nas representações de sua própria realidade na hora de brincar; de forma lúdica expressa seus sentimentos, que podem ser vantajosos para a sua formação cognitiva, emocional e social.

A motivação e interesse em pesquisar sobre o tema surgiu de uma experiência pessoal enquanto estagiária na Educação Infantil percebendo-se que esse tipo de brincadeira não era valorizado ou pouco compreendido no planejamento dos professores.

Sendo assim, 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 da brincadeira do faz-de-conta no universo emocional da criança ao transitar entre a realidade e a fantasia e esclarecer qual o papel dos educadores e adultos frente às brincadeiras do faz-de-conta.

O presente estudo é fruto de uma pesquisa exploratória, de natureza qualitativa, sendo caracterizado como uma pesquisa bibliográfica. Portanto, 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 e 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 importância do faz-de-conta no universo do brincar: conceito e caracterização

O faz-de-conta tem uma característica importante, que é marcada pelo brincar, em que as crianças criam possibilidades de entrarem no mundo adulto, sendo protagonistas de suas brincadeiras, realizando suas vontades e os objetos são usados como substitutos de outros. Ela brinca de ser a mamãe, o papai, o cachorro e representando esses papéis em situações variadas, fluindo sua liberdade de criação. Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), referindo-se ao brincar assim encontramos:

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, v. 2, p. 22).

A brincadeira do faz-de-conta ou também conhecida como jogo simbólico é uma atividade lúdica importante para as crianças desenvolverem sua autonomia, é através da interação com as pessoas e objetos do seu meio que elas têm oportunidades de expressar suas aprendizagens, porque não estarão apenas brincando, mas sim desenvolvendo sua imaginação, criatividade e controlando as suas ansiedades e medos. Cunha (2007, p. 23) esclarece:

Neste tipo de brincadeira a criança traduz o mundo dos adultos para a dimensão de suas possibilidades e necessidades, as crianças precisam

vivenciar suas ideias em nível simbólico, para poderem compreender seu significado na vida real.

Quando as crianças, no jogo simbólico estão fazendo representações de papéis, como, por exemplo, imitando a mãe sendo dona de casa, a professora dando aula, dentre outros fatos, são observações realizadas por elas mesmas, e isso contribui para a construção de sua vida social. Então, é uma brincadeira de grande influência no processo da Educação Infantil para as crianças desenvolverem também a identidade e o aspecto cognitivo, motor, social, afetivo, trazendo novos significados para o faz-de-conta. Para Oliveira (2013):

Na brincadeira a criança consegue aflorar sua criatividade sendo ela mesma, sem medo da imposição do adulto. Somente brincando a criança consegue viajar em um mundo ilusório cujo autor é ela, pois o brincar é uma atividade onde as crianças criam novos fatos, novos ambientes, novos brinquedos, dão novos sentidos as brincadeiras, conseguem representar, cantar, subir em palcos, dançar, tudo por intermédio da sua criatividade na brincadeira. (p. 4).

Gilles Brougère (2001) chama a atenção do leitor para os aspectos culturais e sociais envolvidos na brincadeira na tentativa de romper com o mito de que a brincadeira é natural na criança.

Trataremos aqui da brincadeira humana que supõe contexto social e cultural. É preciso, efetivamente, romper com o mito da brincadeira natural. A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura. É preciso partir dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente imediato, em parte estruturado por seu meio, para se adaptar às suas capacidades. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. (BROUGÈRE, 2001, p. 97).

A brincadeira do faz-de-conta transmite para as crianças estímulos do meio social em que está vivendo, fazendo com que elas imitem as pessoas e transformem objetos em outros, porque nas brincadeiras as crianças são responsáveis por si mesmas, realizam suas vontades e desejos, exercitando então, uma construção no processo de experimentações.

Para Oliveira et al (2002, p. 55):

A brincadeira simbólica leva à construção pela criança de um mundo ilusório, de situações imaginárias onde objetos são usados como substitutos de outros, conforme a criança os emprega com gestos e falas adequadas. Nessa situação a criança reexamina as regras embutidas nos atos sociais, as regulações culturais que fazem que a mãe seja quem fica em casa enquanto o pai sai para o trabalho em certos grupos sociais, por exemplo. Isso ocorre conforme a criança experimenta vários papéis no brincar e pode verificar as

consequências por agir de um ou de outro modo. Com isso internaliza regras de conduta, desenvolvendo o sistema de valores que irá orientar seu comportamento.

Jean Piaget (2003), conhecido mundialmente por ter escrito centenas de artigos e livros em que analisa a evolução do pensamento infantil, da criança recém-nascida até a adolescência, postula que o desenvolvimento cognitivo passa por quatro estágios: sensorio motor, pré-operatório, operatório concreto e operatório formal.

O primeiro estágio é chamado de sensorio motor (0 a 2 anos), caracterizado pela inteligência sensorio- motora, sendo que a criança responde aos estímulos do mundo através de esquemas sensoriais e motores, funcionando no presente imediato, analisa o ambiente e age sobre ele. O segundo estágio é conhecido como pré-operatório (2 a 7 anos), a criança faz uso de símbolos, brincadeiras de faz-de-conta, há o aparecimento da linguagem e o egocentrismo é marcante, além do tipo de inteligência denominada de inteligência representativa. Para Piaget (2003, p. 24):

Com o aparecimento da linguagem, as condutas são profundamente modificadas no aspecto afetivo e no intelectual. Além de todas as ações reais ou materiais que é capaz de efetuar, como no curso do período precedente, a criança torna-se, graças à linguagem, capaz de reconstruir suas ações passadas sob forma de narrativas, e de antecipar suas ações futuras pela representação verbal.

Nesse aspecto é importante esclarecer que as expressões faz-de-conta, jogo simbólico ou brincadeira simbólica, referem-se ao tipo de brincadeira realizada socialmente pelas crianças nesse período implicando na representação de um objeto por outro, atribuindo-lhe novos significados.

Esse período caracteriza-se pela inteligência representativa que se traduz pela capacidade evocativa, isso é, lembrar simbolicamente objetos e situações ausentes. Os meios de evocação não ocorrem somente pelo faz-de-conta, mas também pela imitação, linguagem, imagem mental e desenho. Pelos propósitos desse trabalho dedica-se atenção especial à brincadeira do faz-de-conta ou jogo simbólico.

Completando os períodos de desenvolvimento acrescenta-se o terceiro estágio denominado de operatório concreto (7 a 12 anos), quando a criança usa a lógica e o raciocínio, mas ainda precisa do objeto concreto para entender a situação, marcado pela inteligência operatória. O quarto estágio, operatório formal (12 anos em diante), aplica operações mentais complexas, não só a objetos, mas também a ideias e pensamentos, faz uso da inteligência operatória ou lógica dedutiva.

Orly de Assis (1984), embasada em Piaget, propõe classificações tipológicas sobre os tipos de jogos. Segundo ela há três categorias de jogos que são as seguintes: jogos de exercício, jogo simbólico e o jogo de regras. O primeiro aparece durante os primeiros 18 meses de vida sensório-motor; o segundo, objeto das atenções desse trabalho, o jogo simbólico, surge durante o segundo ano de vida com o aparecimento da representação e da linguagem. Segundo a autora acima citada, “O Jogo simbólico aparece na sexta fase da inteligência sensório- motora, alcança seu apogeu no período pré-operatório e declina no período das operações concretas”. (p. 19). Esclarece também, que:

Paralelamente à imitação constitui-se o jogo simbólico que consiste na assimilação egocêntrica do real à atividade própria da criança. O jogo simbólico é, segundo Piaget, a forma mais pura do pensamento egocêntrico característico da criança em idade pré-escolar. (ASSIS, 1984, p. 9).

A fase egocêntrica faz com que a criança não se preocupe com quem está a sua volta, enxergando o mundo somente à sua maneira e acha que todos pensam da mesma maneira que ela. Também é nesta fase que a substituição acontece devido à sua função simbólica, criando a capacidade de substituir um objeto ou acontecimento por representações. As crianças no faz-de-conta estão desenvolvendo também a imagem mental, que é construída evolutivamente, sendo uma imitação interiorizada, a consequência da experiência que se tem do objeto.

Na primeira infância de dois a sete anos tem o aparecimento da linguagem, em que as crianças entraram em contato com a socialização, pensamento e intuição. É na brincadeira do jogo simbólico despertaram a comunicação com outras crianças e adultos. Para Piaget (2003, p. 28-29):

É fácil dar-se conta de que estes jogos simbólicos constituem uma atividade real do pensamento, embora essencialmente egocêntrica, ou melhor, duplamente egocêntrica. Sua função consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos: a criança que brinca de boneca refaz sua própria vida, corrigindo-a à sua maneira, e revive todos os prazeres ou conflitos, resolvendo-os, compensando-os, ou seja, completando a realidade através da ficção.

Portanto, a brincadeira do faz-de-conta é essencial para as crianças desenvolverem o aspecto cognitivo, social, motor e afetivo, e evoluírem na criatividade, imaginação, representações, ações e autonomia. “No sonho, na fantasia, na brincadeira de faz-de-conta desejos que pareciam irrealizáveis podem ser realizados”. (BOMTEMPO, 2001, p. 70).

Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade, Bebedouro-SP, 2 (1): 1-12, 2015.

O terceiro tipo de jogo, o de regras, Orly de Assis (1984), caracteriza a maneira de brincar das crianças a partir dos sete anos, demonstrando maior capacidade de compreendê-las e respeitá-las uma vez que o egocentrismo cognitivo tende a diminuir. Então, o jogo simbólico é essencial para as crianças estabelecerem conceitos de aprendizagens e linguagens, assim quando elas passarem por esse estágio vão se adequar melhor para o jogo de regras e outras relações pessoais, internalizando os novos comportamentos.

3 Benefícios da brincadeira do faz de conta no universo emocional da criança: possibilidades de transitar entre a realidade e a fantasia

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, e em relação à realidade são capazes de acordo com situações de dificuldades que vivem despertarem em suas brincadeiras, por exemplo, uma criança que no seu ambiente familiar vê seu pai batendo na sua mãe, ela vai interiorizar esses conflitos em seus gestos, pois do mesmo jeito que as crianças sabem imitar fantasiando, elas reproduzem o que veem em sua realidade. É importante nesse aspecto, deixar claro, que as crianças possuem sentimentos emocionais, que devem ser controlados e trabalhados de acordo com cada realidade.

E as 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. Ao mesmo tempo as representações podem igualmente expressar aspectos difíceis do contexto vivido por algumas crianças e além de expressarem o universo imaginário podem trazer elementos da realidade, buscando através do faz-de-conta, representar a busca de soluções para problemas e desafios como, por exemplo, na brincadeira do faz-de-conta uma criança imita “alguém de sua família” havendo verbalização de palavras e imitação de gestos inadequados, que os educadores percebem e avaliam a gravidade podendo buscar informações que comprovem ou não a realidade evocada na brincadeira.

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.

Entretanto, as crianças colocam-se num papel de poder no faz-de-conta, em que elas podem determinar os seus personagens nas brincadeiras, mas 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, tendo reflexões e observações em relação aos personagens, se são diferentes ou repetitivos, as diversidades de brincadeiras realizadas e as relações com os amigos. Porém, 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.

Para Kishimoto (2001, p. 27), citando Fromberg:

[...] 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.

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, ao que vê na televisão, ao que tem mais contato visual, pois as crianças estarão fazendo realizações de representações de papéis das pessoas presentes, como, por exemplo, pais, professores, amigos, tios, primos, entre outros.

Então, 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.

Para Oliveira (2005, p. 161):

Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade, Bebedouro-SP, 2 (1): 1-12, 2015.

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.

Dessa forma, a criança de dois a sete anos, aproximadamente, passa a contar com a possibilidade de representar as ações, as situações e os fatos de sua vida e manifestá-los por meio da construção da imagem mental, imitação diferida, jogo simbólico, linguagem, desenho (condutas de representação) e linguagem oral trazendo inúmeros benefícios para o desenvolvimento e aprendizagem infantil.

4 O papel dos educadores e adultos

Durante o faz-de-conta é importante que haja algum adulto por perto realizando observações desse tipo de brincadeira, porque ao olharmos uma criança brincando pode-se supor que seja uma simples ação sem reflexão e sentido, mas ao contrário, através do brincar a criança expressa suas emoções e modos de ver o mundo que as cerca. Nessa perspectiva, o jogo simbólico é representado e imaginado por cada criança de uma maneira, por isso os educadores necessitam observar seus alunos em todos os momentos na escola, principalmente junto aos brinquedos e nas brincadeiras, nas atitudes e no desenvolvimento da experiência a partir do que a criança traz de novo. Bomtempo (2001), citando Vieira (1978), 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” (Vieira, 1978). 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, 2001, 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, 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 determinadas 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.

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 adulto e com os seus pares seja garantida.

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.

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, deve entrar em contato com o lúdico, deixando sempre que elas dêem respostas a tudo aquilo que não se tem resposta, dentro de um mundo imaginário, onde tudo é possível: animais falam, carros voam, monstros assustam, árvores caminham.

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.

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. É 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 das pessoas. Os adultos, portanto, devem sempre ficar atentos ao jeito de cada criança brincar e buscar a compreensão desse universo.

5 Considerações finais

Conhecer e aprofundar o conhecimento sobre o sentido e importância do brincar de faz-de-conta permite 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. Reproduzem ações relacionadas às fantasias criadas no seu imaginário, alimentadas pela realidade, e assim desenvolvem-se afetivamente e mentalmente. A essência do faz-de-conta no universo do brincar é relativamente interligada, porque só acontece essa brincadeira espontânea se estiverem brincando, e como instrumento de compreensão da realidade, elas precisam fantasiar para não entrarem em conflitos.

Então a brincadeira de faz-de-conta proporciona oportunidades significativas para o desenvolvimento global da criança pequena, tornando-a um ser social, trazendo benefícios emocionais, que são os construtores de autoexpressão, permitem igualmente desenvolver competências cognitivas na medida em que compreendem os diferentes papéis dos adultos.

Nesse contexto e processo os educadores e adultos têm o papel de mediadores, que norteiam as regras sociais e através das suas observações do ato de brincar de faz-de-conta, podem intervir e estimular o desenvolvimento global das crianças através do brincar simbólico ou representativo, também denominado de faz de conta.

Referências

ASSIS, Orly Zucatto Mantovani. Aspecto cognitivo: função semiótica ou simbólica: imitação, jogo simbólico, desenho, imagem mental e linguagem. In:_____. **Curso Aplicação da Teoria de Piaget à educação pré-escolar**. Campinas: Unicamp, 1984. Apostila.

- 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**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001. c. III. p. 57- 71.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**: formação pessoal e social. Brasília: MEC/SEF, v. 02. 1998.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. Revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001. (Coleção Questões da Nossa Época; v. 43).
- CHIARADIA, Lisiane. **Faz-de-conta na educação infantil**: prevenção de dificuldades e promoção de aprendizagens. Porto Alegre: UFRGS, 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia)- Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/25206/000751695.pdf>>. Acesso em: 17 set. 2013.
- 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**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001. c. I. p. 13- 43.
- OLIVEIRA, Elisangela Modesto Rodrigues de. **O Faz de Conta e o Desenvolvimento Infantil**. Revista Eletrônica Saberes da Educação – Volume 4 – nº 1 – 2013. Disponível em link: <<http://www.facsaooroque.br/novo/publicacoes/pdf/v4-n1-2013/Elisangela.pdf>>. Acesso em: 17 set. 2013.
- OLIVEIRA, Z. M. et al. **Creches**: Crianças, Faz de conta & cia. 11. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.
- OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação Infantil**: fundamentos e métodos. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. 24. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2003.