

Revista criança

do Professor de educação infantil



Infra-estrutura e educação

Entrevista
Lanfranco Bassi e
Elena Giacopini

Reportagem
educação infantil
indígena

Relato
Pedagogia
Freinet



Faz-de-conta: invenção do possível¹

Adriana Klisys*

Os Brinquedos de minha infância! Ah! Sucatas! Objetos-brinquedos!

Criança tem mesmo uma mania saudável de inventar, tirar leite de pedra ou boneca de leite. Boneca de leite? Sim, era minha boneca preferida! Adorava ir à padaria buscar leite. Pelo caminho, vinha ninando meu bebê saquinho de leite embrulhado naquelas folhas-cetim. E lavar o bebê na pia e enxugá-lo no pano de prato. Era o máximo! Pena que nunca podia ficar brincando com o saquinho de leite por muito tempo, afinal para adulto... “Larga isso! Tá pensando que é brinquedo?” Ué? Para mim era. E já não se fazem mais brinquedos como antigamente...

Os saquinhos estão sendo substituídos por caixas duras. Tudo bem! Certamente as caixas duras terão outras finalidades nas mãos das crianças. Elas sempre encontram relações inusitadas, estabelecem conexões que os adultos já desaprenderam, como essa do saquinho de leite. Como pode algo tão frio ser um bebê? Até isso era incorporado na brincadeira. A água da torneira sempre estava mais quente que o saquinho de leite. Assim, o bebê podia desfrutar de outra temperatura no banho, na pia, antes de

ser agasalhado com o pano de prato.

Outros brinquedos de infância fantásticos eram os saquinhos rendados, aqueles que serviam para embalar limões, laranja, cebola... Na feira quase tudo vinha nestes saquinhos. Eu vivia pedindo aos feirantes uns a mais. Colecionava uma variedade de cores. Enrolava os saquinhos ao contrário até ficarem no formato de frutas. Aí sim podia montar minha própria barraca!

Estes objetos me acompanharam durante toda a infância. E continuam me acompanhando, mas agora de outra forma: como educadora que se preocupa com a questão lúdica na vida das crianças, jovens e adultos.

São tantas as brincadeiras de faz-de-conta das crianças e seus universos riquíssimos em possibilidades. Tudo muito simples, começa-se pelo princípio do “tá bom que eu era...” rei, princesa, modelo, professora, super-herói, fada, bruxa, piloto de fórmula 1, samurai, palhaço...

As brincadeiras de faz-de-conta também são conhecidas como jogo simbólico, jogo de papéis. Este jogo se caracteriza pela capa-

cidade que desenvolvemos de representar, de simbolizar. O uso do símbolo – de considerar uma coisa como sendo outra – é uma característica do pensamento imaginativo. Uma caneta, a princípio, é um objeto que serve para escrever, mas nas mãos de uma criança pode virar termômetro, cigarro, pente, lixa de unha etc. Tudo isso só é possível porque a criança é capaz de utilizar símbolos: a caneta vira, na brincadeira, símbolo do termômetro, pente... Por isso este tipo de jogo se chama jogo simbólico.

As crianças e suas brincadeiras prediletas de inventar brincadeiras! A vivência lúdica sem dúvida é a alma para a criatividade. Donas de uma imaginação infinita, as crianças carregam consigo um grande tesouro. O segredo de como inventar tantas brincadeiras e passar dias maravilhosos em naves espaciais, dirigindo carros fantásticos, viajando pelo mundo da imaginação. Uma visão muito transformadora do mundo, que acredita nas possibilidades. O faz-de-conta é um pouco isso: desejar algo e apostar que é possível ter uma solução criativa para se ter/ser/viver o que se quer.

* Adriana Klisys é psicóloga pela PUC-SP, coordenadora da Caleidoscópio Brincadeira e Arte. (Outras informações sobre a autora, acessem o [site](http://www.caleido.com.br): <http://www.caleido.com.br>).

¹ Este artigo nasceu de uma carta escrita pela autora a jovens educadores da Brinquedoteca da Fundação Gol de Letra. Depois, transformou-se em um texto que integrou a apostila da Faculdade de Educação da USP: *Leitura de mundo: os espaços e tempos das linguagens e do brincar*. São Paulo: 2004.

Qual a magia do faz-de-conta?

Todos nós algum dia vivemos experiências muito significativas em nossas vidas, como fazer castelos, tendas, esconderijos ultra-secretos, barracas usando lençóis... Quando arranjávamos tais espaços era como se realmente acreditássemos no que criávamos. Tornar viável o que desejamos é um exercício muito interessante. Transformar impossibilidade em possibilidade é um aprendizado para a vida. Com criança a regra do improviso é lei! Empreendedora por natureza, sempre persegue seus objetivos na brincadeira e encara esta atividade com toda a seriedade, estando muito presente no que faz.

A criança está tão empenhada em brincar porque uma das coisas importantes nesta atividade é a vontade de entender como ocorrem as relações sociais, como é o mundo dos adultos. Brincando de compra e venda, de casinha, de médico, de mecânico, a criança também se apropria do mundo adulto.

A contradição entre a necessidade de agir da criança, em relação aos objetos e ao mundo adulto, e a impossibilidade de executar operações exigidas pelas ações pode ser resolvida na brincadeira. Se ela ainda é pequena para

escolher uma profissão, pode se imaginar em uma que eleger na brincadeira. Se ainda é nova para dirigir um automóvel, pode iniciar-se no papel de motorista, com carrinhos de brinquedo, ou mesmo separando uma simples roda e imaginando-se num jogo de dirigir um carro. Assim, dizendo: “tá bom que eu era motorista...” Constrói e conhece suas possibilidades de atuação na sociedade.

Outro motivo pelo qual a criança brinca é para experimentar sensações, vivenciar outras formas de se colocar no mundo. Talvez fique mais claro com um exemplo. Uma criança que brinca ser jogador de futebol – o que é diferente de jogar futebol (jogo de regra) – imagina-se grande craque em seu faz-de-conta. À medida que vai fazendo passes fantásticos com incríveis dribles narra estas maravilhas, como se fosse ao mesmo tempo jogador, juiz, radialista e até torcida. Sim, pois quando faz o gol, neste jogo de faz-de-conta de jogador de futebol, incorpora o Maracanã inteiro no coro da torcida clamando pelo grande jogador que se é na brincadeira.

Experimentar o sucesso na brincadeira, a força ou a determinação de um herói, a braveza ou a doçura da mãe, a coragem do pirata, o espírito de aventura de um viajante das galáxias, o ódio mortal às criaturas do mal, tudo isso faz parte da vida. Viver intensamente todos esses sentimentos no faz-de-conta é também experimentar muitos papéis e aprender, crescer

e amadurecer com eles.

O brincar caracteriza-se como uma mescla entre as apropriações culturais e a possibilidade de expressão da criança, fruto de sua forma particular de pensar e de interagir com o mundo. Ela articula suas próprias experiências de vida com as experiências de suas brincadeiras.

Uma das formas de apropriar-se da cultura ocorre pelo contato com as imagens e pelas representações sociais. Nesse sentido, pode-se dizer que o brinquedo tem um lugar de destaque na apropriação cultural por ser um importante fornecedor de representações e imagens manipuláveis. Gilles Brougère, pesquisador do jogo, nos ajuda a entender o brinquedo como uma “mídia” que carrega consigo conteúdos simbólicos, representações e valores culturais produzidos pela humanidade.

A brincadeira, ao contrário do que pode parecer, não é espontânea, ela é sempre referendada pela cultura. Assim sendo, a brincadeira de médico que ocorre em nossa cultura é distinta da correspondente em uma cultura indígena. Da mesma forma, o fato de o jogo de bonecas estarem presente principalmente entre as meninas não é manifestação do instinto materno, mas sim reprodução das relações sociais existentes na cultura, em que há uma divisão social do trabalho no cuidado com as crianças. Se tal divisão for minimizada, a participação de meninos e meninas nesta brincadeira também tende a se transformar.

