

# *Era uma vez.....*

## *O brincar de faz de conta*



OHRT – IV – Brincar  
*Luzia Iara Pfeifer*

**Vídeo Ursinho Pooh!!!**

# O brincar de faz de conta

- É o nível mais complexo do brincar
- É uma brincadeira autoguiada
- Em grupo ou solitário
- Possibilita o desenvolvimento da:
  - Abstração
  - Atenção/concentração
  - Sequenciamento lógico
  - Base para alfabetização



# Durante o brincar de faz de conta

- Totalmente absorvida com o processo interno
- Compreende emocionalmente seu mundo
  - Estimula a socialização
- Cria histórias
- Recria seu mundo
- Vai além do cotidiano/transcende
  - Fala
  - Examina objetos



# Faz de conta

- Terapeuta ocupacional precisa avaliar e estimular esta habilidade
- Pode ser do tipo:
  - Imaginativo convencional
  - Simbólico



# Brincar Imaginativo-Convencional

- Criança brinca de faz de conta com brinquedos convencionais
  - Faz comidinha, alimenta o animalzinho, dirige o carrinho



- Depois inicia um processo de abstração
  - Uma carreta de caminhão pode ser um barco (substituição)
- Atribuir uma propriedade/características a um personagem
  - A boneca é uma professora e é brava

# Brincar Simbólico



- Substituição de um objeto por outro
  - → Imposição de significado a objetos não estruturados
- Atribuição de propriedades a um objeto
  - Um caminhão pode ficar sem gasolina ou a boneca vai dormir (atribuição de uma propriedade)
- Substituição de uma ação simbólica para se referir a um objeto ou ação ausente
  - O aceno de um braço pode representar uma porta de entrada (referência a um objeto ausente)





	<b>Tema do Brincar</b>	<b>Sequência de ações do brincar</b>	<b>Substituição de Objeto</b>	<b>Socialização</b>	<b>Dramatização</b>	<b>Boneca/ Pelúcia</b>
18 m	Corpo	1 ação do faz de conta	Uso funcional de objetos	Imita a ação de faz-de-conta	Executa ações previamente observadas	1 ação
20 m	Em casa	2-3 ações semelhantesilógico	Imita a substituição de objeto	Imita a substituição de objeto	Idem acima	Criança senta boneca na cadeira
2 anos	Dentro e fora de casa	Ações simples e lógicas	1 objeto = 2 funções	Criança pede materiais que precisa para brincadeira	Imita os outros	A boneca pode fazer coisas
2 ½ anos	Experiência pessoal, mas os eventos de vida menos frequente	Ações lógicas detalhadas	1 objeto = muitos usos	Brincar paralelo	Curta	Boneca acorda, uma boneca abstrata
3 anos	Roteiro inclui TV, livros, Jogos de computador, etc.	Criança usa várias ações de brincadeiras lógicas	Usa blocos para construir uma parede	Brincar associativo	Dramatização é fluida	Casa da boneca
3 ½ anos	Idem acima	Uma estratégia de brincar	Criança usa partes do corpo e objetos imaginários	Idem acima	Idem acima	Boneca tem um caráter - bom, mau, levada, arteira
4 anos	Subtrama ocorre no jogo	Um enredo planejado	utilizar um objeto com uma função distinta	Cooperar negociar	Vários papéis	Próprio Caráter
5 anos	Absolutamente nada	sequências pré-planejadas organizadas lógicas e com subtramas. Enredos complexos	linguagem	Idem acima	Mesmo papel	Boneca vive sua própria vida

# Temas da brincadeira

idade	tema
18 meses	Próprio corpo
20 meses	Em casa
2 anos	Dentro ou fora de casa
2anos e ½	Pessoalmente experimentado Eventos de vida menos frequentes
3 anos a 3 anos ½	Incluem T.V., livros, computadores, games, etc.
4 anos	Sub temas acontecem no brincar
5 anos	Qualquer coisa

# Sequencias de ações do brincar

idade	ações
18 meses	1 ação de faz de conta
20 meses	2-3 ações similares. As ações são ilógicas
2 anos	Simple e lógicas
2 anos e ½	Ações lógicas detalhadas
3 anos	Ações múltiplas e lógicas
3 anos e ½	Brincar com estratégia
4 anos	Enredo planejado
5 anos	sequencias são planejadas, organizadas, lógicas e tem subtemas. Enredos complexos

# Substituição do Objeto

idade	Objetos
18 meses	Uso funcional de objetos
20 meses	Criança usa objetos que parecem similares
2 anos	Criança usa 1 objeto para 2 funções
2 anos e ½	1 objeto para várias funções
3 anos	usa blocos para construir um muro
3 anos e ½	Criança usa partes do corpo Objetos imaginários
4 anos	usa um objeto com funções distintas
5 anos	Linguagem

# Socialização

idade	socialização
18 meses	Imita uma ação de faz de conta
20 meses	Imita substituição de objetos
2 anos	Criança pergunta/pede por objetos necessários para o seu brincar
2 anos e ½	Brincar Paralelo
3 anos a 3 anos ½	Brincar Associativo
4 e 5 anos	Cooperativo, negociado

# Interpretação de papéis

idade	Papeis
18 e 20 meses	Desempenha ações previamente vista
2 anos	Imita outros
2 anos e ½	Curtos
3 a 3 anos ½	Interpretação de papéis é fluido
4 anos	Muitos papéis
5 anos	Mesmo papel

# Uso de boneca ou bichos de pelúcia

idade	boneca
18 meses	1 ação
20 meses	Criança senta a boneca em uma cadeira
2 anos	A boneca pode fazer coisas
2 anos e ½	Boneca acorda Pode usar uma boneca abstrata
3 anos	Casa de boneca
3 anos e ½	Boneca tem características – boa, má, desobediente
4 anos	Caráter próprio
5 anos	Boneca vive sua própria vida

Brincar Simbólico

Brincar de Construção

Brincar dramático ou Sócio-dramático

Encenação

Temática Fantástica de Brincadeira

Roteiro do Brincar	Sequencia de ações do brincar	Substituição de Objeto	Socialização	Dramatização	Boneca/ Pelúcia
Corpo	1 ação do faz de conta	Uso funcional de objetos	Imita a ação de faz-de-conta	Executa ações previamente observadas	1 ação
Em casa	2-3 ações semelhantesilógico	Imita a substituição de objeto	Imita a substituição de objeto	Idem acima	Criança senta boneca na cadeira
Dentro e fora de casa	Ações simples e lógicas	1 objeto = 2 funções	Criança pede materiais que precisa para brincadeira	Imita os outros	A boneca pode fazer coisas
Experiência pessoal, mas os eventos de vida menos frequente	Ações lógicas detalhadas	1 objeto = muitos usos	Brincar paralelo	Curta	Boneca acorda, uma boneca abstrata
Roteiro inclui TV, livros, Jogos de computador, etc.	Criança usa várias ações de brincadeiras lógicas	Usa blocos para construir uma parede	Brincar associativo	Dramatização é fluida	Casa da boneca
Idem acima	Uma estratégia de brincar	Criança usa partes do corpo e objetos imaginários	Idem acima	Idem acima	Boneca tem um caráter - bom, mau, levada, arteira
Subtrama ocorre no jogo	Um enredo planejado	utilizar um objeto com uma função distinta	Cooperar negociar	Vários papéis	Próprio Caráter
Absolutamente nada	sequências pré-planejadas organizadas lógicas e com subtramas. Enredos complexos	linguagem	Idem acima	Mesmo papel	Boneca vive sua própria vida



# Learn to Play

- Identificar a etapa em que a criança se encontra
- Deve envolver os pais
- Ambiente:
  - Não muito grande
  - Chão livre
  - Disponibilizar brinquedos e objetos não estruturados
  - Permitir um tempo para brincar
  - Acompanhar a criança
- Obedecer aos 6 aspectos do brincar de faz de conta
  - Tema, Sequencia, Substituição de objetos, interpretação de papéis, uso da Boneca/bichinho de pelúcia
- Ir aumentando a complexidade

# Referências Bibliográficas

- PFEIFER, L. I. ; QUEIROZ, M. A. ; SANTOS, J. L. F. ; STAGNITTI, KAREN E. Cross-cultural adaptation and reliability of Child-Initiated Pretend Play Assessment (ChiPPA). **Canadian Journal of Occupational Therapy** (1939), v. 78, p. 187-195, 2011.
- PFEIFER, L. I.; PACCIULIO, A. M.; SANTOS, C. A.; SANTOS, J. L.; STAGNITTI, K. E. Pretend Play of Children with Cerebral Palsy. **Physical & Occupational Therapy in Pediatrics**, p. 110517021719093, 2011.
- REILLY, M. **Play as exploratory learning**. Beverly Hills: Sage Publications. 1974.
- STAGNITTI, K. (1998). **Learn to Play. A practical program to develop a child's imaginative play**. Melbourne: Coordinates Publications. 137pp.
- STAGNITTI, K. **Child-initiated pretend play assessment (ChiPPA)**. Manual and kit, Melbourne, Austrália, 2007.
- STAGNITTI, K. – The Importance of Pretend Play in Child Development: An Occupational Therapy Perspective. *British Journal of Occupational Therapy*, 63, p. 121-127, 2000.
- STAGNITTI, K. Understanding play: the implications for play assessment. **Australian Occupational therapy journal**. 51, p. 3 – 12. 2004.
- STAGNITTI, K. Workshop o brincar de faz de conta. Brasil, 2016