

REVISÃO DA PRODUÇÃO ACADÊMICA DE 1998 A 2016: UM ESTUDO SOBRE MÉTODOS E PROCEDIMENTOS UTILIZADOS EM PESQUISAS SOBRE 'FAZ DE CONTA, REPRESENTAÇÕES E CULTURA'

Geiva Carolina Calsa *
Rosana Lopes Romero **

RESUMO: Com o objetivo de investigar a produção acadêmica acerca do faz de conta e das representações e cultura como parte do processo de pesquisa para o Mestrado em Educação, realizamos um levantamento de trabalhos nos respectivos bancos científicos: BDTD, SCIELO Brasil e CAPES/Cnpq. Após os descartes, restaram 15 trabalhos que foram divididos em dois grupos. Os resultados apontaram que as pesquisas encontradas acerca da temática, apresentam como etapa principal a observação. Concluiu-se que, a partir do levantamento realizado, abre-se um caminho para metodologias e possibilidades acerca da temática brincadeira de faz de conta, relacionada especificamente a Teoria das Representações Sociais (MOSCOVICI, 2010).

Palavras-chave: Educação. Faz de conta. Representações. Cultura.

REVIEW OF ACADEMIC PRODUCTION FROM 1998 TO 2016: A STUDY ABOUT METHODS AND PROCEDURES USED IN RESEARCH ON 'STORIES OF MAKE BELIEVE, REPRESENTATIONS AND CULTURE'

Abstract: In this article, we present a research carried out in the scientific databases named BDTD, SCIELO Brasil e CAPES/Cnpq with the objective of grouping the academic production about stories of make believe, representations and culture, as part of the research process for the Master in Education. We selected 15 papers that were divided into two groups. The results pointed out that the works found in the databases present the observation as the main research stage. It was concluded that, from the survey carried out, a way is opened for methodologies and possibilities on the theme of play of account, specifically related to Theory of Social Representations.

Keywords: Education. Stories of make believe. Representations. Culture.

Introdução

A sociedade ocidental contemporânea faz parte de um cenário globalizado e tecnológico, com ampla diversidade cultural que evidencia em suas relações o estabelecimento de uma complexidade peculiar frente a outros períodos da história da humanidade. Este contexto, denominado em alguns estudos de “pós-moderno” (HALL, 2000; SILVA, 2006) ou de “modernidade líquida” (BAUMAN, 2007), tem se mostrado uma fase na qual os seres humanos vêm tendo que lidar cada vez mais com o invisível, o intangível, o virtual.

Frente a esta realidade, aumenta-se o uso do sentido da visão em detrimento da audição, do olfato, do paladar e principalmente do tato. O ‘*con-tato*’ entre o ser, o

outro e o mundo acaba, por vezes, limitando-se a relações dos sujeitos com imagens visuais e virtuais que se configura em uma crescente idealização da realidade.

Os jogos e brincadeiras, neste cenário 'hiper tecnológico' também tiveram modificações, visto que as crianças brincam cada vez mais com jogos eletrônicos. Um exemplo a ser citado, refere-se ao jogo denominado "Pokémon Go" lançado em julho de 2016 e desenvolvido por meio de parceria entre a *Niantic*, a *Nintendo* e a *The Pokémon Company*. Consiste em um aplicativo para celulares e *tablets* com sistema *android* que usam como base a câmera e o GPS do aparelho para que o jogador possa andar pelas ruas e 'caçar' criaturas animadas que parecem ter invadido o mundo real quando olhadas pela câmera do aparelho. Em matéria publicada no Jornal 'O Globo' *on line*, constata-se um pico no setor de vendas de carregadores de baterias no período referente ao lançamento do jogo com o aumento em até 50%¹. O jogo é considerado 'febre do momento' que se tornou fenômeno entre "adultos infantis" e crianças, como menciona Coutinho (2016) em crônica publicada na Folha de São Paulo *on line*².

Sobre este assunto, Jarvis, Dodds e Brock (2011, p. 350) mencionam que "o desenvolvimento contínuo da *internet* e o potencial para jogar *on line* [...] estão mudando de modo crescente a natureza da brincadeira e do lazer [...]". Embora haja modificações devido a diversos fatores, dentre eles a globalização e a tecnologia, os jogos e brincadeiras não se extinguem, visto que a ludicidade constitui elemento da natureza humana, conforme alude Bichara (2004) em seus estudos. Sobre as diversas variações que ocorrem no mundo, como as ambientais e culturais, por exemplo, a autora (2004, p. 1) menciona que "estes fatores interferem no conteúdo e na forma de brincar, mas não na sua existência".

Huizinga (2010, p.6), por outro lado, analisou o jogo sob um prisma cultural e o entendeu como função da própria cultura ao longo da história. Desde a pré-história, de acordo com o autor, o homem brincou e isto o impulsionou a novas descobertas como, por exemplo, a elaboração da linguagem para comunicação, do mito no intuito de buscar explicações de fenômenos desconhecidos, dos ritos de adoração aos deuses e os dos grandes teatros. Pautado nesta concepção, Huizinga (2010) defende que o ser humano, independente de idade e de momento histórico é um ser lúdico, denominado pelo autor de *Homo Ludens*.

Além de lúdico, o ser humano também é um ser simbólico capaz de “sonhar, imaginar” e “jogar com a realidade” (DIAS, 1997, p.46). De acordo com Piaget (1978) a simbolização diz respeito à evocação de algo que não está presente, ou seja, em uma realidade pensada na mente do indivíduo que lhe permite refletir, sentir e falar sobre este ausente.

Desta forma, o ser humano cria em sua mente representações do mundo que lhe cerca. Jovchelovitch (2004) menciona, neste sentido, que não há correspondência direta entre o ser humano e o mundo, pois essa relação é sempre mediada pela representação. Tudo o que está em nossa volta, desde as pessoas, sentimentos, até os objetos, são representados por nós. A representação é, pois “[...] uma estrutura de mediação entre o sujeito/outro, sujeito/objeto.” (JOVCHELOVITCH, 2004, p. 22).

Moscovici (2010/2012) refere-se em seus estudos às representações sociais, que são construídas, de acordo com o autor, não por um indivíduo solitário, mas também um conjunto de influências endógenas e exógenas que determinam cada representação elaborada, portanto, coletivamente.

Na interface do lúdico, do simbólico e da representação, deparamo-nos com a brincadeira simbólica, que, embora possua diversos sinônimos (BOMTEMPO, 1997), é mais conhecido como faz de conta, definido por Piaget (1978) como jogo em que a criança serve-se do símbolo para evocar realidades, mesmo ausentes, de acordo com seus desejos e interesses pelo prazer de fazê-lo. Para o autor, a importância do jogo consiste em permitir que o mundo exterior seja assimilado ao “eu”. O fator prazer aparece, neste sentido, não por aprender certa conduta, mas por permitir que o “eu” realize-a com liberdade de assimilação. “Não é para aprender a lavar-se ou a dormir que a criança assim joga. O que ela procura é simplesmente, utilizar com liberdade os seus poderes individuais, reproduzir suas ações pelo prazer de oferecê-las em espetáculo.” (PIAGET, 1978, p. 158).

Ao considerarmos os estudos acima, nos preocupamos, em pesquisas anteriores³, em investigar o jogo de regras, o faz de conta, as representações e a cultura. Posteriormente, em Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)⁴ averiguamos, por meio de relatos de crianças sobre suas brincadeiras, quais ancoragens e objetivações eram realizadas em seu faz de conta, por meio das representações

sociais expressas nas falas. A pesquisa foi qualitativa de caráter etnográfico e a coleta de dados ocorreu dentro de uma escola rural com base em entrevista semi-estruturada.

Esta experiência nos fez refletir sobre os métodos e procedimentos adequados para este tipo de pesquisa que envolve as crianças e suas culturas. Sobre isto, Redin (2009, p. 121) menciona que pesquisas em Sociologia da infância podem contribuir com desconstrução de um olhar “psicologizado, bem como pedagogizado sobre as brincadeiras infantis” ao passo que abre espaço para uma perspectiva de “protagonismo infantil”. De acordo com a autora (2009, p. 121), este “olhar” pode ser desconstruído em todas as instituições, tanto formais quanto informais, “que cumprem alguma forma de regulação dos sujeitos”.

A partir das considerações acima, propomo-nos a responder, por meio deste trabalho, a seguinte problemática: Como a temática faz de conta, representações e cultura veem sendo trabalhadas em termos metodológicos e procedimentais na produção acadêmica dos últimos anos?

Com o objetivo de analisar a organização dos procedimentos de coleta de dados presentes nas metodologias da produção acadêmica acerca do faz de conta, representações e cultura, realizamos um levantamento de teses, dissertações e artigos encontrados na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), na Scientific Electronic Library Online (SCIELO) e no Banco de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

Para tanto, realizamos a combinação de vinte e quatro palavras-chave correspondentes a sinônimos da palavra ‘faz de conta’, presentes nos estudos de Edda Bomtempo (1997) com os termos ‘representação’, ‘representações sociais’, ‘cultura’ e ‘contexto’. Após o lançamento das combinações obtivemos o total de 626 trabalhos sem contar com os repetidos. Descartamos os trabalhos por etapas, de acordo com critérios pré-estabelecidos. Primeiramente por títulos, por resumos, por leitura flutuante e por fim, de leitura integral. Restaram quinze trabalhos que foram subdivididos em dois grupos de acordo com a proximidade da temática deles.

Os resultados apontaram que as pesquisas encontradas acerca da temática ‘faz de conta, representações e cultura’ apresentam como etapa, principalmente a observação dos sujeitos em situações de brincadeira com e sem indução por meio

de brinquedos, dentro e fora de instituições formais, o que indicou diversidade de possibilidades para alcançar os objetivos propostos. Concluiu-se que a partir do levantamento realizado, abre-se um caminho para estudos, metodologias, rumos e possibilidades de pesquisa acerca da temática não encontrada: a brincadeira de faz de conta, relacionada especificamente a teoria das representações sociais, considerando por um lado, o rigor metodológico e por outro a escuta atenta dos protagonistas que são, neste caso, as crianças.

1 Método

Utilizamos para este levantamento, os pressupostos da pesquisa bibliográfica mencionados por Severino (2007, p. 122) que a caracteriza “a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses, etc.”. De acordo com Boni e Quaresma (2005), este tipo de pesquisa visa levantar os principais trabalhos realizados acerca do tema estudado. Para a realização deste levantamento bibliográfico, elencamos primeiramente os sites de pesquisa a serem utilizados como fonte, que correspondem a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), na Scientific Electronic Library *online* (SCIELO Brasil) e no Banco de teses da CAPES/Cnpq, por serem considerados mais completos. Optamos por não estabelecer recorte temporal em nenhum dos bancos elegidos, visto que poderíamos abarcar trabalhos mais antigos que seriam de grande valia para o presente levantamento. Deste modo, os trabalhos datam de 1998 até o momento em que o levantamento foi realizado (2016). Ressaltamos também que detemo-nos à busca de trabalhos brasileiros.

Posteriormente elencamos o total de vinte e quatro palavras-chave compostas pela combinação entre seis variações das denominações relativas à brincadeira em questão, de acordo com Bomtempo (1997, p. 57): “faz de conta”, “brincadeira simbólica”, “jogo de papéis”, “jogo dramático”, “jogo imaginativo” e “jogo sociodramático” e outras quatro palavras que correspondem a: ‘representação’, ‘representações sociais’, ‘cultura’ e ‘contexto’.

As vinte e quatro palavras-chave lançadas nos três bancos de dados foram: faz de conta e representação, faz de conta e representações sociais, faz de conta e cultura, faz de conta e contexto, brincadeira simbólica e representação, brincadeira

simbólica e representações sociais, brincadeira simbólica e cultura, brincadeira simbólica e contexto, jogo de papéis e representação, jogo de papéis e representações sociais, jogo de papéis e cultura, jogo de papéis e contexto, jogo dramático e representação, jogo dramático e representações sociais, jogo dramático e cultura, jogo dramático e contexto, jogo imaginativo e representação, jogo imaginativo e representações sociais, jogo imaginativo e cultura, jogo imaginativo e contexto, jogo sociodramático e representação, jogo imaginativo e representações sociais, jogo imaginativo e cultura e jogo imaginativo e contexto.

A partir do lançamento destas palavras-chave nos três bancos (BDTD, SCIELO e CAPES), obtivemos respectivamente: 477, 53 e 186, somando o total bruto de 716. Deste total efetuamos a contagem e a subtração dos trabalhos repetidos: BDTD - 418 trabalhos (foram descartados 59 repetidos), SCIELO - 45 (foram descartados 8 trabalhos repetidos) e CAPES - 163 (foram descartados 23 trabalhos repetidos), totalizando 626 trabalhos.

A partir dos trabalhos selecionados, definimos os critérios de descarte utilizados para todas as etapas. Foram descartados trabalhos que não abordaram especificamente a brincadeira de faz de conta e que não relacionavam o faz de conta a representações e/ou cultura e que focalizaram crianças com deficiência (por distanciar-se do foco do levantamento). Utilizamos a definição de cultura oferecida por Silva (2006, p. 17) que a define como: “fundamentalmente, prática de significação”. Para o autor, “a cultura é feita [...] de formas de compreender o mundo social, de torná-lo inteligível”.

Neste sentido, o termo ‘cultura’ foi entendido, como aquele que envolve todos os processos que nos fazem oferecer sentido a algo social, como por exemplo, elementos das brincadeiras, instrumentos desestruturados utilizados para brincar, brinquedos estruturados, entre outros.

Após a definição dos critérios, iniciamos os descartes propriamente ditos, realizados em quatro etapas:

1ª - Por títulos: Após a leitura do título, houve a consulta do resumo em caso de dúvida. A partir da leitura dos 626 títulos, descartamos 582 que não atenderam aos critérios estabelecidos. Restaram 28 trabalhos da BDTD, 7 trabalhos do SCIELO e 9 trabalhos da CAPES, totalizando 44 trabalhos.

2ª - Por resumos: Realizamos nesta etapa a leitura dos resumos dos trabalhos. Em caso de dúvida, recorriamos à introdução do trabalho. Descartamos nesta etapa 10 trabalhos. Levamos para a próxima etapa a quantidade de 34 trabalhos (BDTD-22, SCIELO-7 e CAPES-5).

3ª - Por leitura flutuante: A partir da leitura flutuante dos 34 trabalhos, construímos tabelas com os seguintes dados: a) palavra-chave, b) ano da defesa/publicação, c) autor/a/s, c) objetivo geral da pesquisa, d) referencial teórico utilizado, e) principais resultados obtidos. Isso permitiu que visualizássemos os trabalhos com maior clareza, para a efetivação do último descarte. Nesta etapa foram descartados 19 trabalhos que não corresponderam aos critérios elencados.

Após o crivo das etapas descritas anteriormente, restaram 15 trabalhos (BDTD- 10, SCIELO- 4 e CAPES - 2), referentes a quatro artigos, sete dissertações e quatro teses. Realizamos a leitura destes trabalhos, a extração das principais informações e seu agrupamento em dois grupos: o primeiro engloba **estudos realizados em instituições formais** (escola, Centros de Educação Infantil, brinquedoteca escolar municipal, creche universitária, hospital, abrigo). Apenas um dos trabalhos deste grupo é bibliográfico, mas também se debruça sobre o contexto pedagógico institucionalizado. O segundo grupo compõe **estudos realizados em contextos não institucionalizados** (situações cotidianas dos sujeitos em seus próprios contextos de vida). Adiantamos que nenhum dos trabalhos relaciona diretamente o faz de conta à teoria das representações sociais.

2 Resultados e discussão

Após as etapas de descarte realizadas no decorrer do levantamento de dados restaram quinze trabalhos, como mencionado anteriormente, que foram separados em dois grupos de acordo com a localização da coleta de dados (dentro de instituições ou não). O primeiro denomina-se grupo de estudos realizados em instituições formais e o segundo grupo de estudos realizados em contextos não institucionalizados conforme veremos a seguir.

2.1 Estudos realizados em instituições formais

O primeiro grupo é composto por onze estudos, dos quais três são artigos,

seis são dissertações e dois são teses. Os trabalhos possuem em comum o fato de serem realizados em instituições formais, como escolas, centros de educação infantil (CMEI's e EMEI's), brinquedotecas, creche universitária, abrigo e hospital.

Embora um dos estudos seja bibliográfico (QUEIROZ; MACIEL; BRANCO, 2006), também faz parte deste grupo por referir-se ao estudo de ações pedagógicas na Educação Infantil, ou seja, ambiente institucionalizado. Todos os trabalhos também investigam o brincar, interesse que se justifica por conta do tema constituir-se direito presente nas leis brasileiras a todas as crianças, inclusive dentro das instituições. Este direito aparece primordialmente no artigo 16, do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA, 2009, p. 25) que diz: “O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos: IV- brincar, praticar esportes e divertir-se”. Também se ratifica nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) que preconizam como objetivo “estabelecer parâmetros de qualidade dos serviços de Educação Infantil [...]” (2006, p. 39). Reforçam as afirmações anteriores ao mencionarem, que de acordo com padrões de qualidade, as professoras e os professores devem alternar “brincadeiras de livre escolha das crianças com aquelas propostas por ela ou ele” (2006, p. 39).

Além disso, os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (1998, p. 28) trazem o brincar como um dos elementos fundamentais a esta etapa e menciona mais especificamente que “as brincadeiras de faz de conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade [...], jogos tradicionais, didáticos, corporais etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica”.

As pesquisas realizadas a partir do brincar em diferentes instituições formais permitem, neste sentido, a escuta do sujeito que as vivencia. Este processo facilita a reflexão e modificação dos pontos não satisfatórios deste ambiente. Sobre isto, Leite (2008, p. 314) defende a presença lúdica principalmente na instituição escolar e alude que “privilegiar a fala da criança e trazer à tona o que pensam e sentem é uma forma de auxiliar a escola em seu processo necessário de reformulação [...]”.

As pesquisas do primeiro grupo aparecem no quadro abaixo (quadro1), organizadas por data de publicação e logo após serão brevemente descritas com ênfase em seus objetivos gerais metodologias e resultados.

Quadro 1- Estudos em instituições

Ano	Autor/a	Tipo de publicação	Título
1998	Tania Mara Sperb e Luciane de Conti	Artigo	A dimensão metarepresentativa da brincadeira de faz-de-conta
2001	Tizuko Morchida Kishimoto	Artigo	Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis
2004	Adriana Emilia Heitmann Gonçalves Teixeira Fontes	Tese	Os níveis de compreensão interpessoal de Selman no contexto do jogo simbólico
2006	Norma Lucia Neris de Queiroz, Diva Albuquerque Maciel e Ângela Uchôa Branco	Artigo	Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista
2006	Ana Lucia da Silveira Barros	Dissertação	Sequências explicativas produzidas pela criança de cinco anos de idade em atividade lúdica
2006	Anamaria Rodrigues Resende de Souza	Dissertação	Abrigar... Brincar: um estudo sobre as vivências lúdicas entre educadoras e crianças de um abrigo
2009	Sônia Regina dos Santos Teixeira	Tese	A construção de significados nas brincadeiras de faz-de-conta por crianças de uma turma de Educação Infantil ribeirinha da Amazônia
2010	Ceciana Fonseca Veloso de Melo	Dissertação	Narrativas infantis: estudo da criança no contexto de uma creche universitária
2011	Iara Feldman	Dissertação	Relação entre aspectos evolutivos do jogo simbólico e da linguagem: um estudo com crianças de 5 anos
2013	Anízia Araújo Nunes Marques	Dissertação	A ludicidade e o simbolismo na infância: um estudo hermenêutico em uma brinquedoteca escolar do município de São Luís/MA
2014	Nathalia Rodrigues Garcia-Schinzari	Dissertação	Análise do brincar de faz de conta de crianças pré-escolares com câncer

Fonte: Quadro organizado pela pesquisadora a partir de dados da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), Scientific Electronic Library on line (SCIELO Brasil) e Banco de teses da CAPES/Cnpq.

O primeiro trabalho consiste no artigo “**A dimensão metarepresentativa da brincadeira de faz-de-conta**”, escrito por Tania Mara Sperb e Luciane de Conti (1998) que apresenta como objetivo “investigar como as crianças iniciam o faz de conta e em como as relacionam com os termos mentais que empregam”. Os dados foram coletados a partir da observação da brincadeira de faz de conta de quatorze tríades (grupos de três) de crianças dentro da sala de aula com brinquedos da escola. A pesquisadora convidava as crianças a brincarem naquele espaço (sala) e

elas escolhiam tanto seus parceiros para brincar, quanto os brinquedos. A coleta foi registrada por meio de filmagem. Os resultados apontam que as crianças manifestam a capacidade de metarepresentar por meio da brincadeira de faz de conta, o que permite o entendimento de sua própria mente e da mente dos outros por meio de uma teoria da mente.

O segundo trabalho diz respeito ao artigo denominado **Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis**, escrito por Tizuko Morchida Kishimoto (2001) cujo objetivo foi “diagnosticar, pela triangulação de informações de entrevista, observações e vídeos, as razões para escolha e uso de determinados brinquedos e materiais pedagógicos”. A coleta ocorreu por meio de questionário estruturado acerca da rotina de brincadeiras/ e brinquedos das crianças (preenchido pelos professores), entrevistas semi-estruturadas com professores e coordenadores pedagógicos das 84 escolas de São Paulo-SP escolhidas por meio de sorteio. Observações, vídeos e fotografias das práticas pedagógicas das instituições também foram realizados. Dentre os principais resultados a autora constata que brinquedos designados ao estímulo de “atividades simbólicas, de construção e socialização da criança”, foram os menos encontrados, utilizados e citados nas EMEIs investigadas com relação a outros materiais destinados ao “jogo educativo, artes gráficas, motricidade fina, manipulação, comunicação e Educação Física”.

O terceiro trabalho constitui-se na tese intitulada **Os níveis de compreensão interpessoal de Selman no contexto do jogo simbólico** (2004) de autoria de Adriana Emilia Heitmann Gonçalves Teixeira Fontes (2004). O principal objetivo deste estudo foi “discutir a importância e a utilização do jogo simbólico como instrumento de observação e análise dos níveis de compreensão interpessoal advindos do simbolismo coletivo estabelecido entre as crianças durante a brincadeira simbólica”. A metodologia utilizada foi o estudo de caso. Em uma das instituições (CMEIs e EMEIs), as quarenta e oito crianças (com idade entre 5 e 6 anos, de ambos os sexos, que frequentam a Educação Infantil) brincaram na “casa do faz de conta”, local específico para este tipo de brincadeiras, mobiliado com brinquedos que lembram uma casa real. Na segunda instituição as crianças brincaram em uma sala com brinquedos cedidos pela professora como uma caixa de fantasias, bonecas, banheira, panelinhas, entre outros. A pesquisadora apenas

explicou que eles poderiam brincar com todos os objetos e retirou-se por 20 min. enquanto o momento era filmado. De acordo com os resultados, as crianças com idade de seis anos apresentaram mais comportamentos ligados aos níveis 1 (não se interessa pelo ponto de vista do outro) e 2 (passa a considerar a perspectiva do outro).

O próximo trabalho trata-se do artigo intitulado **Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista** que tem por autoria Norma Lucia Neris de Queiroz, Diva Albuquerque Maciel e Ângela Uchôa Branco (2006). Seu objetivo principal do artigo foi refletir sobre a brincadeira no contexto pedagógico, sobre o papel do professor no desenvolvimento e Educação Infantil. Por meio de uma pesquisa bibliográfica e a partir de referenciais acerca do faz de conta e brincadeiras, verificou-se que não se deve buscar um conceito único sobre o brincar, mas sim fomentar pesquisas que busquem contribuir com a formação dos professores, no sentido de estimular práticas cada vez mais ricas.

O quinto trabalho diz respeito à dissertação **Sequências explicativas produzidas pela criança de cinco anos de idade em atividade lúdica** (2006) produzida por Ana Lucia da Silveira Barros (2006). O objetivo principal consistiu em examinar comunicação e a linguagem presentes no faz de conta. A coleta foi realizada a partir da oferta dos blocos de *Lego* (peças de encaixe) e de dois bonecos personagens do “Sítio do Pica-pau Amarelo”, a Emília e o Visconde, escolhidos por facilitar o faz de conta. (Os participantes foram 6 (seis) crianças com idade entre 5 e 6 anos, que cursavam a pré-escola. Os brinquedos foram colocados diante dos participantes e o pesquisador apenas pediu para que as crianças brincassem livremente, interferindo o mínimo possível. Sua intervenção ocorria de acordo com a solicitação da criança ou questionamentos sobre a brincadeira. As brincadeiras foram filmadas e transcritas. Houve a constatação de que ao esclarecer por meio da fala elementos de sua brincadeira para o outro, a criança elabora sequências explicativas que permitem o desenvolvimento de “competências para argumentar, explicar e justificar”.

O sexto trabalho constitui-se na dissertação intitulada **Abrigar... Brincar: um estudo sobre as vivências lúdicas entre educadoras e crianças de um abrigo** (2006) desenvolvido sob autoria de Anamaria Rodrigues Resende de Souza (2006).

O principal objetivo consistiu em conhecer como o brincar se apresenta em uma instituição abrigo em Uberlândia/MG e avaliar a apropriação desse recurso pelas educadoras. O estudo caracterizou-se como exploratório e de campo. Participaram do estudo, duas meninas de cinco e sete anos e seis meninos de dois de três anos, um de quatro, dois de cinco e um de seis, sete educadoras e uma coordenadora. Foram realizadas, em uma primeira fase, entrevistas semi-estruturadas com as educadoras e coordenadora, registradas por meio de filmagem e gravador, para posterior transcrição. As crianças foram filmadas em momentos de brincadeiras livres e/ou dirigidas pelas educadoras do abrigo. Também houve registro por meio do diário de campo. Em uma segunda fase, foram realizadas filmagens das crianças em situações de brincadeiras com a presença das educadoras, para análise desta dinâmica entre educadora e crianças e a entrevista reflexiva de caráter interventivo com as educadoras no intuito de promover a reflexão acerca das práticas que promoviam. Os resultados apontaram a presença no faz de conta de temas relativos ao cotidiano, às vivências e ao imaginário como cuidados com o bebê e boneca, construção de prédios, construção de armas. As educadoras não exploraram totalmente as possibilidades presentes nas brincadeiras das crianças.

O próximo trabalho consiste na tese **A construção de significados nas brincadeiras de faz-de-conta por crianças de uma turma de Educação Infantil ribeirinha da Amazônia** desenvolvida por Sônia Regina dos Santos Teixeira (2009) com o objetivo de examinar as interações dialógicas durante o faz de conta de uma classe de Educação Infantil ribeirinha da Amazônia. Primeiramente a pesquisadora realizou a caracterização sociocultural das crianças que frequentavam a educação infantil localizada na Ilha do Combu (Belém/PA), também por meio de visitas as residências das crianças. Participaram dessa fase 13 alunos (11 meninas e 2 meninos) com idade entre 4 a 5 anos, a professora da turma, 13 adultos responsáveis pelas crianças e 18 crianças que brincaram com as “crianças-alvo”. Posteriormente efetivou a análise microgenética das brincadeiras de faz de conta que ocorreram no contexto da escola. Desta fase os sujeitos foram provenientes de três turmas da educação infantil dos referidos anos: 2004 (10 meninos e 8 meninas), 2005 (10 meninos e 6 meninas), 2006 (11 meninos e 6 meninas) com idade de 3 a 5 anos. Foram realizadas observações e filmagens das crianças em momentos de

brincadeiras simbólicas que ocorriam nas classes de educação infantil. Os recursos utilizados foram gravadores de áudio, de vídeo e diário de campo. Os resultados apontaram que as crianças expressam, por meio das brincadeiras significados ligados a uma “subjetividade ribeirinha”. Também se evidenciou que as brincadeiras mais frequentes na Ilha do Cambu foram as de “faz de conta”, seguido pelas brincadeiras de “nadar no rio”, “empinar pipa” e “jogar bola”. O primeiro tema mais frequente presente nas brincadeiras simbólicas foi as “atividades cotidianas” e o segundo as “profissões” (coletor de açaí, ajudante de coletor, vendedor, pescador e barqueiro).

A dissertação intitulada **Narrativas infantis: estudo da criança no contexto de uma creche universitária** escrita por Ceciana Fonseca Veloso de Melo (2010) teve por objetivo analisar narrativas de crianças de 4 anos, de um agrupamento de creche universitária, que possui o Projeto Político Pedagógico como propostas próximas da pedagogia da participação. A coleta foi realizada por meio da observação participante: cinco crianças com idade de 4 anos em momentos rotineiros de brincadeiras livres e atividades dirigidas que ocorriam em diversos espaços da creche. Os recursos utilizados foram o diário de campo, gravações audiovisuais e fotografias. Os principais resultados evidenciam que as crianças expressam, por meio de narrativas, diversos conhecimentos que podem contribuir com as práticas pedagógicas participativas por meio da reciprocidade presente nas relações entre criança e criança e criança e adulto. Também se constata que, na análise geral dos relatórios com as descrições dos diversos momentos do brincar na creche observada, as brincadeiras de faz de conta predominaram.

A dissertação denominada **Relação entre aspectos evolutivos do jogo simbólico e da linguagem: um estudo com crianças de 5 anos**, escrita por Lara Feldmam (2011) também faz parte do primeiro grupo. O objetivo geral foi investigar a relação entre o jogo simbólico coletivo e o desenvolvimento da linguagem em crianças de Educação Infantil a partir da perspectiva piagetiana. Os participantes foram quatro crianças com idade entre 5 e 6 anos de idade inseridos na Educação Infantil do município de Vitória. Entretanto, apenas uma das crianças foi focalizada para o estudo. Em primeiro momento houve a observação dos participantes em suas atividades escolares rotineiras no intuito de estabelecer os vínculos com a

pesquisadora. Em segundo momento, as crianças participaram de seis encontros que eram iniciados por meio de uma roda de conversa cuja temática era o estabelecimento dos limites de tempo e espaço para o jogo e o que seria 'brincar de faz de conta?'. Após a conversa, os participantes eram filmados em sessões de vinte minutos brincando livremente em um ambiente no qual os objetos dispostos simularam uma casa com mesa, cadeira, sofá, fogão, fantasias, bonecas, entre outros. A cada sessão, novos objetos eram adicionados à casa, como arara de roupas, bonecas, embalagens vazias. Constatou-se que houve relação entre o jogo simbólico e da linguagem.

O décimo trabalho consiste na dissertação denominada **A ludicidade e o simbolismo na infância: um estudo hermenêutico em uma brinquedoteca escolar do município de São Luís/MA** foi escrito por Anízia Araújo Nunes Marques (2013) e teve por objetivo compreender as expressões simbólicas nas atividades lúdicas de uma brinquedoteca escolar em São Luís-MA. Os dados foram coletados por meio de entrevista semi-estruturada com a brinquedista, professora aposentada, e a especialista da Secretaria Municipal de Educação, responsável por montar e supervisionar as brinquedotecas. Participaram da pesquisa também quinze crianças,⁷ meninas e oito meninos com idade entre 5 e 6 anos, que foram observadas durante momentos lúdicos a partir de heurísticas, pensadas a partir de possibilidades simbólicas, distribuídas nos quatro cantos da brinquedoteca: faz de conta (promoção de um desfile de fantasias escolhidas pelas crianças), jogos e brinquedos (dinâmica de roda por meio da qual as crianças escolheram um brinquedo para levar para casa), leitura (escolha de um livro dentre seis opções para ser lido) e arte (desenho livre e desenho dirigido a partir da consigna: desenhe o tema "Eu e a brinquedoteca"). Os recursos utilizados foram diário de campo e registros fotográficos. Os resultados apontam que por meio do simbólico privilegiado no espaço das brinquedotecas, a criança apropria-se e, ao mesmo tempo, expressa a realidade em que vive. A valorização desses espaços seria, portanto, condição para uma educação humanizadora.

Por fim, o último trabalho pertencente ao primeiro grupo, remete-se à dissertação denominada **Análise do brincar de faz de conta de crianças pré-escolares com câncer** escrito por Nathalia Rodrigues Garcia-Schinzari (2014) com

o intuito de “Analisar o brincar de faz de conta de crianças pré-escolares com câncer”. Os dados foram coletados por meio da aplicação do ChIPPA (Avaliação do Faz de Conta Iniciado pela Criança) que oferece resultados quantitativos a respeito do jogo imitativo e do jogo simbólico a partir da exploração de brinquedos estruturados e não estruturados. Os sujeitos da pesquisa consistiram em 20 crianças com idade entre 4 a 7 anos que realizaram tratamento oncológico em hospital do interior de São Paulo de julho de 2012 a julho de 2013. O estudo descritivo exploratório contou com observações gerais e clínicas. Os recursos utilizados para a coleta foram filmagem e fotografia. Verificou-se, dentre os principais resultados que todas as crianças do estudo apresentaram iniciativa na brincadeira e que o faz de conta não é apenas uma forma de avaliação, mas também um meio terapêutico de tratamento que deve ser estimulado.

2.2 Estudos realizados em contextos não institucionalizados

O segundo grupo é composto de quatro pesquisas, um artigo, uma dissertação e duas teses, que foram realizadas fora de contexto institucional formal, em espaços de lazer, comunidades indígenas e espaços abertos de diversas culturas.

Estes estudos procuram compreender o brincar dos sujeitos para além das instituições formais, contemplando primordialmente a relação das crianças com seus pares, com a natureza, com o ambiente em que vivem e com a comunidade. Neste caso, o brincar é visto como parte de uma cultura que possui influência do mundo adulto e, ao mesmo tempo, é elaborada pelas crianças.

Esta produção cultural aparece nos estudos de Florestan Fernandes (2004) acerca das “Trocinhas do Bom Retiro”, realizado em um bairro de São Paulo nos anos 1940. O estudioso (2004, p.247) evidenciou que “nem tudo corresponde a coisas relativas ou provenientes da cultura dos adultos. Os próprios imaturos também elaboram, é óbvio, parte de seu patrimônio cultural”.

Neste sentido, as pesquisas realizadas em ambientes não institucionalizados contribuem para a compreensão da cultura infantil em si, com regras próprias, livre de tantas interferências adultas presentes principalmente em instituições formais. Os adultos, de acordo com Redin (2009), interferem ao tentar impor a socialização e

certa 'superação' do egocentrismo a partir de concepções herdadas da psicologia comportamental. O autor (2009, p.118) menciona que "ainda é corrente essa postura nas intervenções dos adultos durante as brincadeiras e nos momentos de interação das crianças".

As pesquisas do segundo grupo aparecem no quadro 2, organizadas por data de publicação, bem como no quadro 1 também com a apresentação de breves sínteses descritivas dos estudos com ênfase nos objetivos, metodologias e resultados.

Quadro 2- Estudos em contextos não institucionalizados

Ano	Autor/a	Tipo de publicação	Título
2005	Yumi Gosso	Tese	Pexe oxemoarai: brincadeiras infantis entre os índios Parakanã
2006	Yumi Gosso, Maria de Lima Salum e Morais e Emma Otta	Artigo	Pivôs utilizados nas brincadeiras de faz-de-conta de crianças brasileiras de cinco grupos culturais
2009	Vera Lucia Guerra	Tese	Temporada das brincadeiras
2012	Carine Monteiro de Queiroz	Dissertação	Brincadeiras no território indígena Kaimbé

Fonte: Quadro organizado pela pesquisadora a partir de dados da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), Scientific Electronic Library on line (SCIELO Brasil) e Banco de teses da CAPES/Cnpq.

O primeiro trabalho referente ao segundo eixo remete-se à tese intitulada **Pexe oxemoarai: brincadeiras infantis entre os índios Parakanã** escrita por Yumi Gosso (2005). O principal objetivo consiste em investigar a brincadeira das crianças indígenas Parakanã e descrevê-las dentro de seu contexto. Para coleta, houve a observação de 29 crianças, 16 meninas e 13 meninos, indígenas Parakanã com idade entre 4 a 12 anos. Utilizou-se o método sujeito focal para observação das brincadeiras das crianças. Outro recurso utilizado foi a MANOVA, que se refere à análise da influência do sexo e da idade sobre os tipos de brincadeiras (contingência física, social, construção, brincadeira turbulenta, teste de limites, simbólica e jogo de regras). Os resultados apontaram que a atividade mais frequente das crianças na aldeia foi a brincadeira, entretanto quem mais brincou foram os meninos, visto que as meninas se envolveram mais no trabalho. O faz de conta foi explorado com maior frequência pelas crianças menores e o jogo de regra pelas crianças maiores.

O segundo trabalho consiste no artigo intitulado **Pivôs utilizados nas**

brincadeiras de faz-de-conta de crianças brasileiras de cinco grupos culturais, desenvolvido por Yumi Gosso, Maria de Lima Salum e Morais e Emma Otta (2006) e objetivou comparar os pivôs utilizados nas transformações simbólicas do faz de conta de crianças em cinco grupos culturais brasileiros. A pesquisa foi realizada com cinco grupos culturais brasileiros, sendo 41 meninas e 35 meninos com idade entre 4 a 6 anos. As crianças foram observadas durante o brincar livre em contexto não escolar. Os procedimentos utilizados para a coleta foi o método de observação sujeito focal, com registro das brincadeiras de faz de conta. Os dados foram registrados por escrito. Como resultado, as autoras apontam que os pivôs, ou seja, os “elementos naturais e utensílios” utilizados nas brincadeiras simbólicas expressam ao mesmo tempo a individualidade e a cultura de cada criança que brinca.

O terceiro trabalho diz respeito à tese **Temporada das brincadeiras** elaborada por Vera Lucia Guerra (2009), que teve por objetivo investigar as relações entre o lúdico, os calendários, condições climáticas, elementos da flora e da fauna, festa e eventos sociais e religiosos, crenças, comércio e meios de comunicação. A metodologia utilizada foi qualitativa com base na etnografia, antropologia e história cultural. Além de estudar a literatura como fonte histórica, a pesquisadora também investigou recortes de jornais, matérias provenientes da mídia impressa ou não no intuito de verificar eventos que modificavam a rotina dos sujeitos da cidade, antes de sair à campo. A coleta dos dados ocorreu por meio de observações das brincadeiras livres de crianças que ocorreram em espaço de lazer da zona urbana de Maracaju-MS. Também foram realizadas entrevistas livres com as crianças e adultos de convivência delas a partir de registros realizados por meio de gravador de áudio, fotografias e diário de campo. Uma das constatações evidenciou a interferência do clima nas brincadeiras de ‘amarelinha’ e ‘malha’. Ambas ocorreram em períodos com menor frequência de chuvas, por conta da durabilidade nos traçados feitos no chão com pedra ou pedaço de telha. O mesmo ocorreu com a brincadeira de construção de castelos, que se desmancham facilmente com chuva. Os resultados apontaram, de acordo com a autora, que, embora não seja possível organizar um calendário de brincadeiras, muitos fatores externos interferem na maneira de brincar e nas brincadeiras escolhidas em cada época do ano.

O último trabalho pertencente a este grupo diz respeito à dissertação escrita por Carine Monteiro de Queiroz (2012) intitulada **Brincadeiras no território indígena Kaimbé** que objetivou investigar como as crianças Kaimbé lidam com seu contexto cultural e com brincadeiras espontaneas em áreas abertas de Massacará. Para tanto, participaram da pesquisa crianças do território indígena de ambos os sexos com idade entre 2 e 12 anos “envolvidas na condição de brincante” em áreas abertas e coletivas. Os dados coletados por meio da observação naturalística foram registrados por meio de fotografias e de anotações cursivas. Constatou-se que as crianças compartilham engajam-se nas brincadeiras, principalmente em grupos “mistos” (meninos e meninas) e “multietários” (várias idades distintas). Os jogos mais citados foram respectivamente “os jogos de regra sem bola”, “faz de conta”, “construção”, “jogos de regra sem bola” e “contingência social”. Os registros também apontaram “marcas de sazonalidade” na escolha das brincadeiras.

2.3 A organização da coleta de dados presentes nas metodologias

A partir da análise dos quadros e das descrições acima, constatamos que a maioria das pesquisas encontradas a partir da temática faz de conta, representações e cultura, exceto a de Queiroz, Maciel e Branco (2006) por ser bibliográfica contaram com a observação das brincadeiras como etapa de coleta, tanto dentro das instituições formais quanto fora delas. A observação, definida por Severino (2007, p. 125) como “procedimento que permite acesso aos fenômenos estudados”, aparece como momento primordial para compreensão da brincadeira e da cultura infantil. Esta constatação está de acordo com os estudos de Severino (2007), que se refere à observação como etapa “imprescindível em qualquer tipo ou modalidade de pesquisa”.

Em algumas pesquisas (KISHIMOTO, 2001; MARQUES, 2013; SOUZA, 2006; GUERRA, 2009) a entrevista também foi utilizada como meio de complementar e explorar dados para além daqueles observados. Este instrumento foi utilizado majoritariamente com os adultos, ou seja, profissionais das instituições, pais dos participantes e em apenas uma pesquisa com as crianças (GUERRA, 2009).

Evidenciamos também que a contribuição da etnografia se faz presente principalmente nas pesquisas do segundo grupo (GOSSO, 2005; GOSSO, MORAIS,

OTTA, 2006; GUERRA, 2009; QUEIROZ, 2012), cujos objetivos voltam-se para a compreensão das brincadeiras dentro do cotidiano dos sujeitos e fora das instituições formais. A etnografia, enquanto tipo de pesquisa que contribui com a compreensão do dia-a-dia de um grupo, como se fosse um “mergulho no microssocial, olhado com uma lente de aumento” (SEVERINO, 2007, p.119), aparece como método que se adéqua a este tipo de objetivo, pois permite a observação prolongada do sujeito em seu ambiente natural (BUSSAB; SANTOS, 2009, p. 107).

As pesquisas do primeiro grupo, ainda que em alguns casos apresentem a interferência mínima do adulto, possuem cunho distinto, por contarem com interferências do espaço físico, brinquedos e até mesmo rotina e regras de instituições formais (SPERB; CONTI, 1998; KISHIMOTO, 2001; FONTES, 2004; BARROS, 2006; MELO, 2010; FELDMAM, 2011; MARQUES, 2013; GARCIA-SCHINZARI, 2014; SOUZA, 2006; TEIXEIRA, 2009).

A diversidade de meios para coletar os dados foi maior em relação ao segundo grupo, como, por exemplo, na pesquisa realizada por Marques (2013) que empregou o uso de heurísticas distribuídas nos cantos da biblioteca com intenção de suscitar possibilidades simbólicas nos participantes. Nos estudos de Fontes (2004) e Feldmam (2011), as crianças brincaram em uma espécie de casa em miniatura que simulava uma casa real. Já a coleta de Barros (2006) efetivou-se por meio da oferta de blocos de Lego e dois bonecos das personagens de Emília e Visconde do “Sítio do Pica-Pau Amarelo”. Garcia-Schinzari (2014) também utilizou brinquedos estruturados e não estruturados em sua pesquisa.

Esta diversidade explica-se por conta da coerência necessária entre objetivos, método, materiais e locais escolhidos para a coleta de dados. Deste modo, verificamos que todas as pesquisas, de ambos os grupos, procuraram articulação do “lógico com o real” e do “teórico com o empírico”, imprescindível para o fazer científico (SEVERINO, 2007, p. 126). Entretanto, não há relação direta entre a teoria das representações sociais e a brincadeira de faz de conta, o que indica uma lacuna de pesquisa e também de organização metodológica, com possibilidades de novas articulações nesta temática.

Considerações finais

Concluimos, a partir da análise das pesquisas encontradas acerca da temática faz de conta, representações e cultura, que os dados vêm sendo coletados principalmente por meio da observação dos sujeitos em situações de brincadeira com e sem indução por meio de brinquedos, dentro e fora de instituições formais, o que indicou diversidade de possibilidades para alcançar os objetivos propostos. Por outro lado, as observações foram utilizadas pela grande maioria dos estudos, com exceção do único trabalho bibliográfico encontrado (QUEIROZ; MACIEL; BRANCO, 2006) o que evidenciou unanimidade com relação a essa etapa nas pesquisas de campo.

Essa unanimidade entre as pesquisas da temática supracitada pode ser entendida a partir dos estudos de Silva, Barbosa e Kramer (2008, p. 87) que definem a observação como aparato do 'olhar', tão necessário as pesquisas de campo, que acaba por modificar "o objeto [...] pelo modo como o encaramos".

Para as autoras (2008, p. 87), a observação orienta-se, neste sentido, rumo ao objeto de pesquisa, não de maneira neutra, mas a partir do lugar do pesquisador envolvendo sua subjetividade. Nesta lógica, compreender a subjetividade do pesquisador como parte transversal do processo de pesquisa, permite-nos enxergar cada metodologia, percurso e pesquisa como genuínas, ainda que trilhem caminhos parecidos.

A partir dos resultados também é possível refletir sobre o local em que as pesquisas foram realizadas. Para tanto se faz necessário considerar que as instituições formais, possuem caráter diferenciado de locais abertos, pelas simples distinções de regras, espaços e pessoas presentes nele. Sobre isto Redin (2009) expõe que:

As crianças, em certo momento, saem dos espaços familiares e passam para os espaços institucionalizados, que administram a infância. Nessa perspectiva, a cultura produzida ludicamente entre pares deixa de ser espontânea e passa a ser controlada, associada a concepções teóricas que conduzem o olhar, tanto de pesquisadores como de educadores de crianças pequenas. (REDIN, 2009, p. 115).

Esta diferenciação precisa ser levada em conta no momento da articulação

teoria e prática e lógico e real (SEVERINO, 2007). Sobre esta articulação, abre-se, a partir do levantamento realizado, um caminho para estudos, metodologias, rumos e possibilidades de pesquisa acerca da temática não encontrada: a brincadeira de faz de conta, relacionada especificamente a teoria das representações sociais.

Estudar esta relação possível e pensar em metodologias neste sentido consiste em contribuir com novos possíveis olhares e desbravar a partir de modos singulares de ver o mundo, sem abster-se do rigor metodológico, domínio e manuseio de “métodos e técnicas específicos de cada ciência que sejam adequados aos objetos pesquisados” (SEVERINO, 2007, p. 126). Sem abrir mão também do protagonismo infantil e da escuta atenta às próprias crianças.

Notas

* Geiva Carolina Calsa é doutora em Educação pela Universidade Estadual de Campinas (2002) e professora adjunta do Departamento de Pedagogia da Universidade Estadual de Maringá e do Programa de Pós-Graduação em Educação da mesma universidade. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Formação de Conceitos, atuando principalmente nos seguintes temas: cultura, educação, representações sociais, ensino-aprendizagem, construtivismo e intervenção pedagógica. Coordena o Grupo de Estudos e Pesquisa em Psicopedagogia, Aprendizagem e Cultura - GEPAC/UEM. E-mail: gccalsa@hotmail.com

** Rosana Lopes romero é mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual de Maringá – UEM, graduada em Pedagogia e ex-aluna do Programa de Iniciação Científica da mesma universidade. E-mail: rosana_lopes_romero@hotmail.com

¹ Informações disponíveis em <<http://oglobo.globo.com/economia/varejistas-de-eletronicos-tem-pico-de-vendas-com-febre-pokemon-go-19753401>>. Acesso em dez. 2016.

² Crônica disponível para assinantes e/ou cadastrados em <<http://www1.folha.uol.com.br/colunas/joaopereiracoutinho/2016/07/1795395-com-livros-de-colorir-e-pokemon-go-o-mundo-e-dos-adultos-infantis.shtml>>. Acesso em dez. 2016.

³ Projeto de Iniciação Científica apresentado nas comunicações da XIV Semana da Educação Pedagogia 50 anos da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras à Universidade Estadual de Londrina e Projeto de Iniciação Científica publicado nos anais do XX Encontro Anual de Iniciação Científica na Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG) (2011).

⁴ Para a obtenção do título de Licenciatura Plena em Pedagogia (2012).

Referências

BAUMAN, Zygmunt. **Tempos líquidos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

BICHARA, Ilka Dias. **Um estudo etológico da brincadeira de faz-de-conta em crianças de três a sete anos**. 1994. 140 f. Tese (Doutorado em Psicologia).

Universidade de São Paulo, São Paulo.

BOMTEMPO, Edda. A brincadeira de faz-de-conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997, p.57-72.

BONI, V.; QUARESMA, S.J.. Aprendendo a entrevistar: como fazer entrevistas em Ciências Sociais. **Revista Eletrônica dos Pós-graduandos em Sociologia Política da UFSC**, Florianópolis, v.2, n.1, p.68-80, jan-jul, 2005.

BRASIL. **Estatuto da criança e do adolescente**. Brasília: Senado Federal, Subsecretaria de Edições Técnicas, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC; SEF, 1998. v. 1. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf>. Acesso em 21 ago. 2016.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) - Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 2006, v. 2.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.

DIAS, Marina Célia Moraes. Metáfora e pensamento: considerações sobre a importância do jogo na aquisição do conhecimento e implicações para a educação pré-escolar. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997, p.45-56.

FERNANDES, Florestan. As "Trocinhas" do Bom Retiro: Contribuição ao Estudo Folclórico e Sociológico da Cultura e dos Grupos Infantis. **Revista Pro-Posições**, Campinas, v.15, n.1, p.229-250, jan-abr, 2004.

HALL, Stuart. Quem precisa de identidade? In: SILVA, Tomaz Tadeu. **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000, p.7-67.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectivas, 2010, p. 3- 31.

JARVIS, P.; DODDS, S.; BROCK, A. E agora, como fica a brincadeira? In: JARVIS, P.; DODDS, S.; BROCK, A. **Brincar: aprendizagem para vida**. Porto Alegre: Penso, 2011, p.348- 355.

JOVCHELOVITCH, Sandra. **Os contextos do saber: representações, comunidade e cultura**. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

_____. Psicologia social, saber, comunidade e cultura. **Revista Psicologia e Sociedade**, p.20-31, mai/ago, 2004. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/psoc/v16n2/a04v16n2.pdf>>. Acesso em 05 de jan. 2016.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Bruner e a brincadeira. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

_____. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997, p. 13-44.

LEITE, Maria Isabel. Espaços de narrativa: onde o eu e o outro marcam encontro. In: CRUZ, Helena Vieira. **A criança fala: a escuta de crianças em pesquisas**. São Paulo: Cortez, 2008, p.118- 139.

MOSCOVICI, Serge. **A Psicanálise, sua imagem e seu público**. Rio de Janeiro: Vozes, 2012.

_____. **Representações Sociais: investigações em psicologia social**. Rio de Janeiro: Vozes, 2010.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Guanabara. 1978.

REDIN, Marita Martins. Crianças e suas culturas singulares. In: MÜLLER, Fernanda; CARVALHO, Ana Maria Almeida. **Teoria e prática na pesquisa com crianças: diálogos com Willian Corsaro**. São Paulo: Cortez, p.115-126.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez, 2007, p.100-126.

SILVA, Tomaz Tadeu. **O currículo como fetiche: a poética e a política do texto curricular**. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

SILVA, Juliana Pereira da; BARBOSA, Silvia Neli Falcão; Kramer, Sonia. Questões teórico-metodológicas da pesquisa com crianças. In: CRUZ, Helena Vieira. **A criança fala: a escuta de crianças em pesquisas**. São Paulo: Cortez, 2008, p.79-101.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e cultural. In: SILVA, Tomaz Tadeu. **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000, p. 7-67.

Recebido em: novembro de 2016.

Aprovado em: dezembro de 2016.