



FACULDADES INTEGRADAS DE TAGUAÍ
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA

ANA MARIA DE JESUS

**O BRINCAR SIMBÓLICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL
PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA DA FAIXA ETÁRIA DE
QUATRO E CINCO ANOS**

TAGUAÍ - SP
2022

ANA MARIA DE JESUS

**O BRINCAR SIMBÓLICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL
PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA DA FAIXA ETÁRIA DE
QUATRO E CINCO ANOS**

Trabalho de Conclusão de curso
apresentado no curso de Graduação em
Pedagogia nas Faculdades Integradas de
Taguaí sob a orientação do Orientador:
Professor Me Paulo Renato da Silva.

ANA MARIA DE JESUS

**O BRINCAR SIMBÓLICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL
PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA DA FAIXA ETÁRIA DE
QUATRO E CINCO ANOS**

Trabalho de Conclusão de Curso orientado pelo professor: Me Paulo Renato da Silva, apresentado ao curso de Graduação em Pedagogia das Faculdades Integradas de Taguaí, como requisito para obtenção do grau de graduado em Pedagogia.

APROVADA EM: 14/12/2022

BANCA EXAMINADORA

NOME DO ORIENTADOR(A)

PAULO RENATO DA SILVA

NOME DO PROFESSOR(A)

MARIA CLÁUDIA TEIXEIRA DE CARVALHO

NOME DO PROFESSOR(A)

ROGÉRIO GOMES DOS SANTOS

Agradeço primeiramente a Deus por ter me dado saúde e força para superar as dificuldades.

Aos meus filhos, pelo amor, incentivo e apoio incondicional.

A todos que compõe esta faculdade, seu corpo docente, direção e administração.

Ao meu orientador Professor Paulo Renato da Silva, pelas valiosas contribuições dadas durante todo o processo, acreditando no meu potencial e sempre demonstrando ética, seriedade e dedicação ao meu trabalho.

RESUMO

O brincar constitui-se com um elemento fundamental da infância e o meio pelo qual as crianças se desenvolvem cognitivamente, socialmente e fisicamente. No entanto, o brincar é mais rico e construtivo quando a criança está em um ambiente de estímulo, como nos Centros de Educação Infantil, tendo o professor como promotor de brincadeiras e ambientes com intencionalidade pedagógica. Partindo desse pressuposto, a proposta dessa pesquisa é investigar e demonstrar qual é a importância do brincar para as crianças na fase da Educação Infantil. Nessa fase da escolarização o brincar constitui-se como o método para o professor desenvolver as habilidades em seus alunos. Para delimitar um problema, foi selecionado o brincar simbólico enquanto método de ensino para a faixa etária de quatro e cinco anos. O tema escolhido será desenvolvido através de uma revisão bibliográfica de autores que discutem a importância do brincar para o desenvolvimento da criança, com foco principal no brincar simbólico.

Palavras-chave: Educação Infantil. Brincadeiras. Brincar simbólico. Ludicidade. Aprendizagem.

1. INTRODUÇÃO

Esse trabalho está fundamentado na criança. E para falar de criança é preciso falar de aprender, de brincar e do universo que cerca o ser criança. A criança é um ser em desenvolvimento, em interação com sua estrutura pessoal, familiar, social e capaz de desenvolver valores que serão bases para seu crescimento. Por isso a preocupação de pesquisadores e professores da Educação Infantil em propor atividades que possam ser desenvolvidas dentro de um universo muito próprio da criança: o brincar.

O brincar é ainda mais rico e construtivo quando a criança está em um ambiente de estímulo, como nos centros de Educação Infantil, tendo o professor como mediador entre a criança e as brincadeiras. O brincar como ferramenta pedagógica tem como objetivo o desenvolvimento cognitivo da criança de forma lúdica e prazerosa. Através das brincadeiras o professor também pode estimular a criança a expressar emoções, sentimentos, pensamentos, desejos e necessidades.

O tema escolhido será desenvolvido através da metodologia de revisão bibliográfica de autores que pesquisaram sobre o brincar na Educação Infantil. Tais pesquisas explicam a importância do brincar para o desenvolvimento social, físico e cognitivo da criança. Através dessas discussões – podemos adiantar – fica também evidenciado o papel do professor enquanto um promotor de brincadeiras e ambientes com intencionalidade pedagógica. Por fim, essa discussão apontará caminhos para o professor desenvolver suas aulas de forma lúdica e prazerosa.

Para isso, o foco dessa pesquisa será na faixa etária de quatro e cinco anos da etapa Educação Infantil. A categoria de brincadeira na qual essa pesquisa se aprofundará mais são as brincadeiras simbólicas. Então, a pesquisa mostrará caminhos para o professor da Educação Infantil desenvolver brincadeiras enquanto métodos de aprendizagem para seus alunos.

Para o desenvolvimento dessa pesquisa, a primeira seção, intitulada “A importância da brincadeira no desenvolvimento da criança”, categoriza as brincadeiras espontâneas e escolares em três tipos e explica dois deles – deixando o brincar simbólico para depois. Essa seção defende a importância de se utilizar atividades lúdicas para estimular o aprendizado da criança no desenvolvimento pessoal e na escola.

A segunda seção, “O brincar simbólico na Educação Infantil”, discute a importância da Educação Infantil e do professor e seus métodos de ensino. Nesse sentido, destaca o papel do brincar como principal método, por ser mais significativo e prazeroso às crianças. Por fim, será discutido o uso de brincadeiras simbólicas como as mais adequadas à faixa etária de quatro a cinco anos – essa idade final justifica-se pelo fim da etapa educacional Educação Infantil. Nesse tópico serão apresentados exemplos de brincadeira às quais, em sala de aula, são chamadas de atividades, constituindo-se como ferramentas para desenvolver as habilidades propostas no currículo.

2. A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

2.1 A criança e o brincar

A criança faz parte da sociedade, através da qual adquire uma determinada cultura social ampla (como o ser brasileiro) e elementos próprios de seu contexto familiar. Algumas crianças pequenas, dependendo da classe social, enfrentam um cotidiano, desde cedo, muito precário, com alimentação insuficiente, trabalho infantil, abuso e exploração por parte dos adultos. Outras são protegidas de todas as maneiras, recebendo de suas famílias e sociedades todos os cuidados necessários ao seu desenvolvimento.

Mesmo com essa influência do meio social, a criança tem seu jeito próprio no qual expressa seu sentimento e pensamento e estabelece uma interação desde muito cedo com pessoas próximas. É por meio de brincadeiras que a criança atua nesse mundo e demonstra seus anseios e desejos. Brincar é uma necessidade própria para seu desenvolvimento social, intelectual, psicomotor, para adaptar-se e inserir-se numa sociedade de diferentes classes e papéis sociais. Em seu processo de construção do conhecimento a criança utiliza de diferentes linguagens, constrói seu conhecimento a partir das interações que estabelece com outras pessoas e com o meio em que vive (KISHIMOTO, 2010).

O brincar das crianças é diferente do brincar do adulto, pois as crianças brincam para atuar na realidade; oposto aos adultos, que brincam para evitá-las. Quando o brincar é proporcionado à criança, isso refletirá em sua personalidade adulta. Ao observar uma família encontramos crianças com diferentes comportamentos no mesmo ambiente familiar: uma pode ser calma, a outra nervosa; uma alegre, a outra triste; uma sociável e a outra agitada. Na formação da personalidade vai depender de como a criança utiliza seu potencial hereditário em relação às condições que o ambiente lhe oferece.

Brincar é um direito da criança, como defendem diversos documentos internacionais. A “Declaração Universal dos Direitos da Criança”, produzida pela ONU em 1959, atenta para a necessidade de proporcionar à criança uma proteção especial, sendo o direito de brincar explicitado em diversos artigos:

A criança deve ter todas as possibilidades de entregar-se aos jogos e às atividades recreativas, que devem ser orientadas para os fins

visados pela educação; a sociedade e os poderes públicos devem esforçar-se por favorecer o gozo deste direito.

1. Os Estados Partes reconhecem o direito da criança ao descanso e ao lazer, ao divertimento e às atividades recreativas próprias da idade, bem como à livre participação na vida cultural e artística.

2. Os Estados Partes respeitarão e promoverão o direito da criança de participar plenamente da vida cultural e artística e encorajarão a criação de oportunidades adequadas, em condições de igualdade, para que participem da vida cultural, artística, recreativa e de lazer (ONU, 1989, Art. 31).

Já o Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069 de 13 de julho de 1990), o ECA, em seu Artigo 16, assegura: “o direito à liberdade compreende os seguintes aspectos: brincar, praticar esportes e divertir-se.” (BRASIL, 1990, Art.16). Esse direito é um complemento ao que já é assegurado anteriormente, pois o brincar saudável somente pode acontecer se a criança estiver protegida e com condições dignas de vida. Em seu Artigo 4, o ECA enfatiza:

É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do Poder Público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade, à convivência familiar e comunitária (BRASIL, 1990, Art. 4).

A criança é vista pelas pessoas em geral como um sujeito passivo e dependente por sua aparência frágil, o que causa nos adultos sentimentos de proteção. No entanto, pesquisas e educadores mostram uma visão da criança que permite compreender seu desenvolvimento desde o nascimento, defendendo que a criança está inserida num contexto social e dele participa ativamente. A criança não é um adulto em miniatura e também não é um ser incompleto, passageiro. Ela é sim um ser em evolução, mas é um ser de direitos, saberes e modos de vida que devem ser respeitados e valorizados. Por isso, é preciso valorizar o principal meio o qual a criança atua nesse mundo, comunica-se e se desenvolve social e cognitivamente: a brincadeira (SILVA; LIMA, 2020).

2.2 Formas de brincar

Segundo Oliveira, através do brincar a criança desenvolve seu conhecimento, revela sentimentos, ansiedades e emoções. A brincadeira está presente em cada fase de seu desenvolvimento. Já antes do nascimento a mãe conversa, brinca e canta como se a criança já estivesse fora de seu ventre. Nos primeiros meses, a criança

brinca com chocalhos, ouve som dos objetos e sente suas texturas. Nos primeiros anos as crianças brincam como se vivenciassem as experiências adultas, imitando suas ações, além de se interessarem pelos animais que têm contato. Os adultos também brincam com as crianças e passam a elas as brincadeiras de sua infância (OLIVEIRA, 2000).

Ao ingressar na escola a criança terá uma bagagem de conhecimento que varia de acordo com as vivências do núcleo familiar, classe social e lugar em que vive. No processo de alfabetização, a brincadeira estimula a imaginação, a criatividade e o raciocínio, desenvolve habilidades de coordenação, constrói conceitos e desenvolve a autonomia.

As crianças, em geral, partem do brincar mais simples e vão desenvolvendo suas complexidades, criando novas formas de estruturar o brincar. Moyles sintetiza como Piaget distinguiu três categorias do brincar na infância: o brincar prático, o brincar simbólico e o jogos com regras. Nesse sentido:

O brincar prático inclui o brincar sensório-motor e exploratório do bebê especialmente dos 6 meses aos 2 anos.

O brincar simbólico abrange o brincar de faz de contas, de fantasia e sociodramático (onde 2 ou mais crianças estão envolvidas) da criança pré-escolar, de cerca de dos 2 ou 3 anos até os 6 anos.

Os jogos com regras caracterizam as atividades das crianças a partir dos 6 ou 7 anos (MOYLES, 2006, p. 25).

O brincar com materiais de construção (como blocos de montar) é essencialmente um brincar prático, a modalidade física da ação das crianças sobre as coisas. O brincar de faz de conta ou simbólico, expressa-se pela linguagem oral e gestual, que oferecem vários níveis de organização mental. O brincar com regras, além de jogos regrados, estimula os conteúdos sociais, valores de atitudes e os limites definidos pelas regras sociais (KISHIMOTO, 2010).

A brincadeira é fundamental para a vida familiar e comunitária, pois contribui para interiorização de determinados modelos de adulto em grupos sociais diversos. O conhecimento também é construído da imitação de alguém ou algo ilustre, de experiências anteriores vividas na família ou em outro ambiente. Pela brincadeira a

criança pode internalizar o mundo, ter uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos (SILVA; LIMA, 2020).

A criança aprende no seu dia a dia, dentro e fora da escola, em contatos com crianças e adultos, ou através dos meios de comunicação pelos quais as mesmas são influenciadas. Zanluchi afirma que “quando brinca, a criança prepara-se a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funciona as coisas” (ZANLUCHI, 2005, p. 89).

Por isso, a imitação é uma forma de aprendizado, em um processo no qual a criança reelabora aquilo que presencia e transmite aquilo que assimila através de suas linguagens. Ao brincar de casinha a criança imita a mãe ou a pessoa adulta, familiarizando-se com o jeito de realizar as tarefas domésticas como cozinhar e varrer. Usa seus brinquedos para representar a vivência na vida real, faz bolos, sucos, doces oferece às pessoas a sua volta, recomenda cuidado com o bolo, falando que está quente.

Brincar é essencial para saúde física e mental das crianças e favorece a autoestima, pois brincando a criança descobrirá diferentes capacidades de lidar com as dificuldades, emoções e atitudes. A brincadeira favorece à criança a resolução de problemas que são importantes e significativos. Com isso transforma-se o conhecimento anterior em conceitos gerais com os quais interage.

2.3 O uso de brinquedos

O brinquedo é um objeto lúdico voltada para o lazer, e normalmente utilizado pelas crianças. Alguns brinquedos, além de divertir, ao mesmo tempo ensinam as crianças, ajudam no desenvolvimento da aprendizagem e na interação da vida social, especialmente os brinquedos que envolvem jogos cooperativos. Segundo Santa Marli:

O brinquedo, entendido como suporte material da brincadeira, estimula a representação, a expressão de imagens, ao mesmo tempo que evoca aspecto da realidade vivida pela criança, pois representar significa colocar no presente situações do passado. Brincar de faz-de-conta é substituir o real (SANTA MARLI, 2006, p. 91).

Os brinquedos são importantes para o desenvolvimento e a educação da criança por propiciar o desenvolvimento simbólico, estimular a sua imaginação, a sua capacidade de raciocínio e a sua auto-estima. Podem ser utilizados em tratamento psicoterapêutico na Ludoterapia, com crianças com problemas emocionais, ou que apresentam distúrbios de comportamento. Caminhõezinhos, carrinhos em miniatura, bonecas, bolas, ursos de pelúcia, ioiôs são exemplos de brinquedos. Melo e Valle acrescentam que o brinquedo proporciona a exteriorização de medos e angustias que atua como uma válvula de escape para as emoções (MELO; VALLE, 2005).

Trabalhar com o lúdico é importante na Educação Infantil, pois ajuda a desenvolver a imaginação, o raciocínio e a criatividade. Isso pode ocorrer principalmente a partir de brinquedos, que servem de marco inicial para a estruturação da brincadeira. A utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade ao professor, sendo suas principais ferramentas de ensino. Brinquedos não devem ser explorados só como lazer, mas também como elementos bastante enriquecedores para promover a aprendizagem e o desenvolvimento.

2.4 Os jogos com regras

Os jogos infantis exigem níveis de cooperação e de entendimento compartilhado, que beneficiaram a criança em suas atividades. A capacidade de operar dentro de limites auto impostos e por regras, promoverá resultados que aumentarão seu sucesso mais tarde, na sociedade adulta. Entretanto, para que essa atividade possa de fato ser utilizada como instrumento pedagógico, faz-se necessário saber: os benefícios que o jogo proporciona, o significado do jogo, conceituar os principais termos utilizados para designá-lo no ato de brincar, tornando-se também fundamental analisar o papel do educador neste processo lúdico (VYGOTSKY, 1898).

Santin faz uma importante afirmação acerca da importância dos jogos para que a criança perceba relações de causa e efeito em suas ações e estimulam a criança e raciocinar sobre suas próprias escolhas. Para o autor:

O jogo é de fundamental importância para a aprendizagem da criança por que é através dele que a criança aprende, gradualmente

desenvolve conceitos de relacionamento casuais ou sociais, o poder de discriminar, de fazer julgamentos, de analisar e sintetizar, de imaginar e formular e inventar ou recriar suas próprias brincadeiras (SANTIN, 2001, p.523).

Piaget diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. O pesquisador afirma:

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (PIAGET, 1976, p. 160).

Quanto aos jogos com regras, até os dois anos a criança não se dá conta de que existe uma forma de brincar estruturada, portanto, não tem noção de regra. Dos dois anos em diante, dependendo das experiências que vivencia em brincadeiras com maiores, a criança percebe que existem jogos com regras próprias e começa a querer “entrar no jogo”. Num primeiro momento imita a forma de jogar dos outros, aprendendo que no jogo tem vencedores, mas acredita que todos podem ganhar. De acordo com Moyles:

Com o tempo essas regras vão estruturando na mente da criança e só mais tarde, entre cinco e sete anos, é que podemos esperar que ela compreenda as regras do jogo. Pois de dois a três anos, suas brincadeiras são egocêntricas (MOYLES, 2006, p. 92).

Wallon evidencia o caráter emocional que os jogos de duplas ou grupos ajudam a desenvolver, com seus aspectos relativos à socialização e trabalho em grupo. Além disso, essa relação social influencia também na individualidade de cada um, pois o jogo serve também para auto impor limites e ajuda no controle de frustrações. Para Wallon:

A criança concebe o grupo em função das tarefas que o grupo pode realizar, dos jogos a que pode entregar-se com seus camaradas de grupo, e também das contestações, dos conflitos que podem surgir nos jogos onde existem duas equipes antagônicas (WALLON, 1979, p. 210).

Os jogos e brinquedos musicais na cultura infantil são transmitidos por tradição oral e mídias nas sociedades urbanas, vivências e desenvolvimento expressivo musical como o gesto, o movimento, o canto, a dança e o faz de conta. Os jogos sonoros musicais ajudam a vivência de atividades relacionadas ao som, ao silêncio e ao ritmo. Um exemplo de jogo com ritmo pode ser citado o brincar de estátuas, que por meio de som e silêncio se desenvolve a expressão corporal, a concentração, a disciplina e a atenção. Outro exemplo de jogo musical que desafia a atenção e o movimento corporal é a tradicional brincadeira das cadeiras (BRASIL, 1998, p.72).

Ainda nesse sentido, de acordo com o exposto no Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil:

Os jogos de escuta dos sons do ambiente, de brinquedos, de objetos ou instrumentos musicais; jogos de imitação de sons vocais, gestos e sons corporais; jogos de adivinhação nos quais é necessário reconhecer um trecho de canção, de música conhecida, de timbres de instrumentos, etc.; jogos de direção sonora para percepção da direção de uma fonte sonora; e jogos de memória, de improvisação, etc. são algumas sugestões que garante as crianças os benefícios e alegrias que a atividade lúdica proporciona e que, ao mesmo tempo, desenvolve habilidades, atitudes e conceitos referentes a linguagem musical (BRASIL, 1998, p. 72).

Segundo o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI):

“[...] As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade também conhecidos como jogos de tabuleiros, jogos tradicionais, didáticos, corporais, etc. propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica.”

Pode-se, entretanto, utilizar os jogos, especialmente àqueles que possuem regras, como atividades didáticas. É preciso, porém, que o professor tenha consciência de que as crianças não estão brincando livremente nestas situações pois há objetivos didáticos em questão. (BRASIL, 1998, p. 29).

Por meio do jogo e da imitação, ocorre o desenvolvimento cognitivo e a aprendizagem das crianças, submetidas a etapas estruturais, nas quais a imaginação criativa se manifesta na forma de um jogo, um instrumento prévio para pensar e conhecer a realidade. A brincadeira é uma das ferramentas da inteligência, que é vista

como comportamento livre, espontâneo, que a criança expressa à vontade e com o prazer que proporciona. Assim, como comportamento lúdico, mostra o nível do estágio cognitivo em que a criança se encontra devido à prevalência de diferentes tipos de brincadeira: jogo de treino (habilidades motoras), jogo expressivo (linguagem), jogo simbólico (fazer, ação), jogo de construção (montagem) e jogo de regras (passo a passo, padronização).

3. O BRINCAR SIMBÓLICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

3.1 O papel do professor na Educação Infantil

As aulas propostas em sala de aula na Educação Infantil envolvem vários materiais didáticos, que podem proporcionar o desenvolvimento social, cognitivo e motor da criança. O que faz que qualquer elemento se tornar didático é o uso que se faz, pois as aulas devem sempre ser planejadas e orientadas para um fim. Inicialmente são materiais didáticos aqueles que nos lembram das aulas comuns, como lápis, papel, cola e tesoura, que podem desenvolver desde a coordenação motora fina até as capacidades de criatividade e abstração.

Mas, e os brinquedos, são materiais didáticos? E as brincadeiras, são elementos didáticos para aulas? A resposta para as duas perguntas é sim; e esses elementos são os principais recursos para as aulas na Educação Infantil. Porém é a atuação do professor que fará do uso desses materiais alcançar mais resultados no desenvolvimento das crianças – para além do somente brincar espontâneo.

Um brinquedo, enquanto material didático para aulas, constitui-se desde aqueles simples e de fácil acesso e manipulação, como blocos de encaixe e montar, que já vêm prontos e seu manuseio praticamente não precisa ser conduzido. Há também materiais que precisam ter seu manuseio orientado, como sucata, areia e argila, que se tornam brinquedo em sala de aula quando o adulto os manipula para esse fim. Há materiais que proporcionam o desenvolvimento motor amplo, como circuitos de subir, bambolês e instrumentos de percussão, que podem ser usados em aulas fora das salas convencionais. E ainda há materiais que desenvolvem a cognição, como sequências lógicas e pequenos quebra-cabeças, cujo uso pedagógico precisa ser explicado e acompanhado pelo professor (KISHIMOTO, 2010; SILVA e LIMA, 2020).

Nas experiências vivenciadas na sala de aula, onde a brincadeira faz parte do dia a dia, percebe-se que há um melhor desenvolvimento das habilidades propostas, por serem aulas dinâmicas com atividade lúdicas onde todos participam. Segundo Santos:

Os estudos recentes têm mostrado também que as atividades lúdicas são ferramentas indispensáveis no desenvolvimento infantil, porque para criança não há atividade mais completa do que o brincar. Pela brincadeira, ela é introduzida no meio sociocultural do adulto,

constituindo-se num modo de assimilação e recriação da realidade (SANTOS, 1999, p. 7).

É importante que o professor incentive a criança, para que a mesma acredite que é capaz, tenha uma autoimagem positiva e uma autoestima elevada, participando das brincadeiras de forma espontânea. Kamil defende que o professor atue não somente como um detentor do conhecimento, mas como um mediador entre a criança e o currículo:

O professor na sala de aula é um mediador do conhecimento onde observa as atitudes do educando e orienta nas atividades e brincadeiras propostas. A tarefa do professor é de encorajar o pensamento espontâneo da criança, o que é muito difícil porque a maioria de nós foi treinada para obter crianças a produção de respostas 'certas' (KAMII, 1998, p.41).

As atividades escolares podem ser desenvolvidas de maneira diversificada com auxílio de diferentes materiais didáticos, o que inclui os brinquedos. É necessário assegurar o acesso a materiais diversos para que as crianças os escolham, manipulem de forma que aprendam de forma ativa. De acordo com Teixeira e Barbosa:

O educador deve promover condições que favoreçam a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças, 'ao encorajar as crianças a descobrir, usar e devolver as coisas por elas próprias, os educadores promovem a independência, competência e sucesso dessas crianças' (TEIXEIRA; BARBOSA, 2013, p. 24).

Moyles (2006) desenvolveu uma tabela para melhor visualização de atividades a serem desenvolvidas com crianças da Educação Infantil. São diferentes materiais didáticos, os quais ajudam no desenvolvimento: físico, intelectual, social e emocional, como representados na tabela a seguir:

FORMA BÁSICA		DETALHE	EXEMPLOS
BRINCAR FÍSICO	Motor amplo	Construção Destruição	Blocos de montar Argila/areia/madeira
	Motor fino	Manipulação Coordenação	Blocos de encaixar Instrumentos musicais
	Psicomotor	Aventura Movimento criativo Exploração sensorial Brincar com objetos	Aparelhos de subir Dança Modelagem com sucata Mesas descobertas

BRINCAR INTELLECTUAL	Linguístico	Comunicação/função explicação/aquisição	Ouvir/contar histórias
	Científico	Exploração/investigação/ Resolução de problemas	Brincar com água/ cozinhar
	Simbólico /matemático	Representação/faz de conta/mini-mundos	Casa de boneca/casinha/teatro/ jogos de números
	Criativo	Estética/imaginação/ fantasia/realidade inovação	Pintura/desenho/desig- ning/modelagem
BRINCAR SOCIAL/ EMOCIONAL	Terapêutico	Agressão/regressão/relaxame nto/solidão/brincar paralelo	Madeira/argila/música
	Linguístico	Comunicação/interação/Coope ração	Marionetes/telefone
	Repetitivo	Domínio/ controle	Qualquer coisa!
	Empático	Simpatia/sensibilidade	Animais de estimação/outras crianças
	Auto-conceito	Papéis/emulação/morabilidade /etnidade	Cantinho da casa/"oficinas" de serviços/discussão
	Jogos	Competição/regras	Jogos de palavras/números

(MOYLES, 2006, p. 26.)

A escola, enquanto instituição educacional para crianças pequenas, deve dar condições para que os professores possam trabalhar de forma a oferecer uma educação de qualidade para as crianças. Na escola, através da interação com os objetos, pessoas, situações, a criança vai construindo seu conhecimento do mundo que a rodeia. Mas essa interação deve ser planejada e organizada pelo professor, para que o brincar passa a ser uma ferramenta do aprendizado e a escola em meio ambiente para o desenvolvimento pleno da criança.

O professor tem o papel de mediador das situações de aprendizagem na Educação Infantil, principalmente as atividades lúdicas como jogos e brincadeiras devem ser planejadas e desenvolvidas. Por um lado, o professor deve programar e orientar atividades, superando o sempre brincar espontâneo que uma criança pode desenvolver sozinha. Por outro lado, deve evitar as situações nas quais as brincadeiras são totalmente dirigidas, pois dessa forma estará impedindo o desenvolvimento da autonomia e da aprendizagem das crianças (FIGUEIRÊDO, 2013).

Os professores devem estar preparados para observar cuidadosamente o progresso da criança e compreender como está sendo o seu desenvolvimento. Cada professor pode fazer um diagnóstico da aprendizagem, tendo como objetivo buscar alternativas para promover novas aprendizagens. A boa relação professor/aluno ajuda na segurança que o professor passa ao pequeno em formação, isso faz com que o aluno tenha confiança no professor.

Cabe ao professor desenvolver uma relação com os alunos de uma maneira geral, no coletivo, e, na medida do possível, individualmente, para observar os sinais que cada criança irá expressar através de suas atitudes, emoções, nas relações interpessoais. Estes sinais, quando observados e entendidos, podem ser de muita importância no desenvolvimento pessoal e das relações sociais da criança para toda vida. Essa relação deve sempre se estruturar no respeito às limitações, culturas e estrutura familiar na qual está sendo adaptado.

3.2 O brincar simbólico na Educação Infantil para o desenvolvimento da criança da faixa etária de quatro e cinco anos

Começamos esse tópico lembrando a categorização em estágios proposta por Piaget para interpretar o desenvolvimento cognitivo da criança: sensório-motor, pré-operatório, operatório concreto e operatório formal. Fazendo uma delimitação para essa pesquisa, podemos destacar o estágio pré-operatório, dos dois aos sete anos de idade, que é descrito pelo autor como a fase em que surgem as condutas de representação ou manifestações da função simbólica (PIAGET, 1976). É nessa fase que predomina o brincar simbólico, que engloba o brincar de faz de contas, de fantasia e sociodramático (MOYLES, 2006).

É nessa categoria de desenvolvimento que se enquadra a faixa etária dos anos finais da Educação Infantil, entre quatro e cinco anos – anteriormente chamada de Pré-escola. Por isso, ao se pensar em estratégias essenciais para o professor dessa faixa-etária, é essencial se levar em conta esse desenvolvimento biológico, com as capacidades cognitivas dela decorrentes. Isso também implica em propor um tipo mais adequado de brincadeira, que na Educação Infantil é pensada e proposta como ferramenta de ensino.

Então, discutir essa faixa etária da educação implica em discutir as brincadeiras simbólicas, defendendo sua importância para o planejamento do professor e para o desenvolvimento do aluno. Começamos falando do brincar simbólico, para depois pensar em como isso pode ser proposto para o professor na Educação Infantil.

A capacidade de criação da criança está diretamente relacionada com as condições oferecidas, em qualidade e quantidade pelas instituições voltadas às brincadeiras. O imaginário infantil desenvolve ou cria uma realidade fantástica, baseada em algo vivenciado ou presenciado. A imitação e o faz de conta são bases para a criação da realidade imaginária representada na brincadeira pela criança. Ao adotar outros papéis na brincadeira a criança age frente à realidade, substituindo suas ações cotidianas pelas ações do papel assumido (KISHIMOTO, 2010).

A brincadeira simbólica possibilita à criança ir até a fantasia e voltar à realidade; ir até uma situação vivida pelo outro e voltar a si mesma. Este ir e vir, de ser e não ser alguém, facilita a flexibilidade do seu pensamento, fortalecendo o conhecimento de si mesma; portanto, de sua individualidade, o conhecimento do outro e do mundo que o cerca. Segundo Oliveira:

O brincar, por ser uma atividade livre que não inibe a fantasia, favorece o fortalecimento da autonomia da criança e contribui para a não formação e até quebra de estruturas defensivas. Ao brincar de que é mãe da boneca, por exemplo, a menina não apenas imita e se identifica com a figura materna, mas realmente vive intensivamente a situação de poder gerar filhos, e de ser uma mãe boa, forte e confiável (OLIVEIRA, 2000, p. 19).

A criança pequena que assume o papel de bailarina está experimentando como é se inspirar em outra pessoa. Ela imita movimentos, gestos, expressão sente como é estar vestida com um vestido que a leva a ter atitudes físicas, que a serve de modelo. Com o uso do espelho, ela vê refletida outra aparência, estimulada também por vários fatores: a cor do vestido, a forma rodada, as meias e a sapatilha. Com seus movimentos espontâneos, suas piruetas, ela está explorando suas próprias capacidades físicas, ela vivencia e se vê como uma bailarina, está representada no mundo de sua infância (SMITH, 2006; SILVA e LIMA, 2020).

Para a criança é de fundamental importância que ela escolha o papel que irá assumir na brincadeira e tenha certa independência para a escolha de seus companheiros, para desenvolver determinado tema e enredo, cujo desenvolvimento depende da vontade de quem brinca. Kamil afirma que:

Algumas encenações de papéis são esquemáticas representando apenas eventos salientes em uma sequência de ações. A maioria das encenações é claramente criada a partir de conceitos de comportamentos apropriados e muito provavelmente não é uma imitação direta de pessoas (KAMIL, 1991, p.88).

O brincar simbólico dá liberdade a imaginação à criança, ou seja, a liberdade das regras pré-estabelecidas. Essa forma de brincar sempre coloca as crianças como personagem ativo na atividade, representando o que chamamos também de jogos simbólicos. A criança pequena, ao imitar o que se passa ao seu redor, através do faz de conta, ou jogo simbólico, experimenta outras formas de pensar, ao analisar as características dos vários papéis que pode vir a desempenhar. Por exemplo é o que acontece “ao ser a mamãe durante a brincadeira de casinha” ou o “caixa do mercado” quando vai às compras (HERMIDA, 2009, p. 46).

Nesse sentido, Teixeira e Barbosa explicam que a criança deve ter dentro de uma mesma brincadeira simbólica acesso a diferentes papéis sociais, adequando sua linguagem e suas ações a da personagem representada. O simbólico permite à criança criar situações dramáticas e expressar suas ideias e sentimentos através de da linguagem verbal e gestual (TEIXEIRA; BARBOSA, 2013).

As brincadeiras simbólicas a partir do concreto nesta faixa etária apresentam uma grande tendência a imitar a realidade. Isso pode ser percebido inclusive nas estruturas materiais (concretas) que estimulam o brincar: casinhas, berços, mesas e fogões, utensílios domésticos, desenhos e maquetes. Nesse brincar, brinquedos evoluem para réplicas simples de coisas reais. A assimilação lúdica torna-se menos distorcida e, para a criança, o brinquedo parece cada vez mais com a realidade.

Exemplos de brincadeiras simbólicas: ações como recriar a história de um livro ou escrever seu próprio roteiro, usar um simples cabo de vassoura imaginando ser um cavaleiro, fingir ser um príncipe ou princesa, fazer autorretrato com desenho ou pintura, pega-pega, teatrinho, usar pneus em jogos, brincar de fazer comidinha, usar uma simples tampa de panela pra imaginar ser o volante de um carro, caça ao tesouro, polícia e ladrão, fazer uma construção livre, brincar de viagem espacial, brincar de casinha, brincar de ser um detetive, fugir de bandidos e virar o herói da história.

O brincar simbólico é uma atividade tão importante para o desenvolvimento da criança que jogos semelhantes podem ser encontrados em diversos países. Quando analisamos brincadeira e jogos que compõem a cultura humana, encontramos muitos

em diferentes partes do mundo e em diferentes momentos da história, como cinco pedrinhas, vários jogos de amarelinha, brincar com bonecas ou empurrar um arco com um pedaço de pau, etc..

Como ingrediente para as capacidades de imaginação e criatividade, essenciais para o brincar simbólico, é de grande importância o contato com as histórias orais e os livros para criar um repertório na criança. A imaginação e a criatividade podem ser estimuladas e desenvolvidas mais rapidamente e prazerosamente através das histórias presentes nos livros. Cabe ao professor, ao contar histórias às crianças, usar livros que chamem a atenção, com desenhos coloridos, fazer inferências durante a leitura, deixar que cada criança conte a história da sua maneira, propor uma roda de conversa (SILVA; LIMA, 2020).

Nesse sentido, os jogos simbólicos também são uma forma de brincar simbólico, em alguns casos uma categoria pouco mais complexa ou orientada desse brincar. Os jogos são importantes para o desenvolvimento das crianças, pois envolvem objetos concretos e o faz de conta. Almeida e Santos afirmam que “os jogos, por sua vez, são caracterizados como atividades voluntárias, realizadas dentro de alguns parâmetros de tempo e de lugar, obtêm regras e desencadeia sentimentos de tensão e alegria” (ALMEIDA e SANTOS, 2014, p. 38).

Durante as brincadeiras e jogos simbólicos, as crianças representam a realidade vivida e, através da imitação, vão brincando e aprendendo. Para Vygotsky, as crianças:

Em seus jogos, reproduzem muito do que veem, mas é sabido o papel fundamental que ocupa a imitação nas brincadeiras infantis. Estas são, com frequência, mero reflexo do que veem e ouvem dos maiores, mas tais elementos da experiência alheia não são nunca levados pelas crianças aos jogos como eram na realidade. Não se limitam a recordar experiências vividas, senão que as re-elaboram criativamente, combinando-as entre si e edificando com elas novas realidades de acordo com seus desejos e necessidades. O afã que sentem em fantasia é o reflexo de sua atividade imaginativa, como o que ocorre nos jogos (VYGOTSKY, 2003, p. 12).

O jogo simbólico pode funcionar como um “teatro espontâneo”, sem normas e regras, podendo variar o conteúdo em conformidade com as experiências culturais das crianças. Vygotsky afirma que:

A função básica do jogo simbólico é permitir que a criança aprenda a elaborar/resolver situações conflitantes que vivencia no seu dia a dia. E para isso, ela tende a usar recursos como o da observação, imitação e imaginação. Porém esta reprodução está condicionada a conhecimentos prévios da realidade exterior, ou seja, quanto mais rica for a experiência humana vivenciada por ela, maior será o material disponível para as imaginações que irão se materializar em sua brincadeira (VYGOTSKY, 2003, p. 13).

Segundo Figueiredo, o jogo simbólico é definido como a combinação de uma ação real com uma intenção imaginária. Os autores afirmam que durante o jogo simbólico as atividades nem sempre são realizadas com objetivos reais e os objetos, quando utilizados, não o são na relação com sua função real. Para os autores jogo simbólico é caracterizado segundo seis critérios:

A) Trata-se da execução de uma atividade familiarizada da criança na ausência do material necessário ou do contexto social habitual; b) É a execução de uma ação fora de sua função habitual c) O objeto inanimado é tratado como sendo um objeto animado d) O objeto ou ação substitui outro objeto ou outra ação. e) A imitação de uma ação geralmente é executada por alguém ou por um objeto com valor representativo do real. f) As características afetivas da conduta da criança indicam a qualidade não literal da atividade (FIGUEIRÊDO, 2013, p.15).

Para Almeida e Santos a função do jogo simbólico é fazer com que a criança elabore e resolva situações-problema com as quais se depara no seu dia-a-dia. Ao brincar de faz de conta, a criança percebe que existem regras próprias da situação imaginária, ou seja, ela assume os papéis sociais com suas regras e normas. Nesse sentido, complementam as autoras:

Com o jogo simbólico as crianças extraem de cada momento que vivenciam conhecimentos que as auxiliam na construção de sua auto-imagem, configurando sua identidade e autonomia. A brincadeira de faz de conta não se restringe ao que a criança está fazendo e sim ao que ela está sentindo naquele momento. Durante o brincar e as situações que cria, a criança toma decisões como estipular a hora do nenê/boneca dormir ou comer, com isso ela está exercitando sua capacidade de liderança por exemplo (ALMEIDA; SANTOS, 2014, p. 42).

A partir dos dois anos de idade acentua-se uma evolução na representação da criança sobre o brincar, com essa passando a apresentar cenas ordenadas. O brincar simbólico nessa fase pode colaborar com o desenvolvimento global, pois, se presente no dia a dia da rotina da Infância, estimula a criatividade, a imaginação, a representação, o cognitivo, dentre outros aspectos.

Já na faixa etária de quatro e cinco anos criança torna-se capaz de inventar uma longa história, ao longo da qual desempenha um papel diferente a cada momento. São histórias, comparadas ao que ocorria nos primeiros anos de vida, mais coerentes, com começo, meio e fim. Os temas são simbólicos, mas os detalhes do jogo são muito próximos da realidade concreta. Embora envolvam simples cópias da realidade, tais histórias são verossímeis e constituem uma recriação das experiências vividas pelas crianças (TEIXEIRA; BARBOSA, 2013).

Para criança nos anos finais da Educação Infantil os jogos simbólicos podem facilitar o processo de formação do conhecimento, atuar como mediadores de aprendizados importantes e, ao mesmo tempo, facilitar as atividades instrucionais em qualquer sala de aula, inclusive. Por isso é importante que o educador da Educação Infantil tenha conhecimento das particularidades do jogo simbólico para que, ao planejar suas atividades diárias, inclua o faz de conta na sua rotina diária (HERMIDA, 2009).

Por meio do brincar simbólico, a criança aprende também a resolver internamente seus conflitos e sentimentos, confrontando problemas e permitindo que a criança crie sua própria autonomia e seu próprio conhecimento. Esse progresso também é mostrado na fala da criança, onde ela já apresenta um fluxo relativamente contínuo de ideias em seu diálogo. Para tanto, o brincar simbólico é importante para as crianças, porque elas podem brincar sem se desconectar da realidade.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criança ao nascer traz consigo uma carga genética e no seu desenvolvimento passa por etapas de maturação biológica. Enquanto cresce ela sofre influência de fatores ambientais, como da sociedade que faz parte e de sua família. O desenvolvimento dos seus sentidos, da afetividade, da linguagem, da motricidade e da inteligência integram-se e se completam num processo contínuo de interação na formação de sua personalidade.

Brincar é uma forma de conhecer o mundo, é um momento da criança se expressar, conhecer e compreender melhor suas próprias experiências. Crianças muitas vezes refletem seus medos e dúvidas na brincadeira e brincando comunicam sentimentos como dor, medo e ansiedade. Brincar também promove hábitos saudáveis que podem ajudar a combater problemas de saúde como obesidade e sedentarismo. É uma forma de a criança liberar energia e, assim, focar em tarefas que exigem atenção, como estudar. Então é claro que o brincar não é apenas diversão, mas também educação, construção, comunicação e desenvolvimento de suas potencialidades (KISHIMOTO, 2010).

A Educação Infantil é a primeira etapa da vida escolar e direito indiscutível de toda criança, principalmente a partir dos quatro anos. Nas escolas de Educação Infantil a criança começa a desenvolver o senso de cidadania, assimila informações e começa a questionar as práticas ao seu redor. Na Educação Infantil, por meio de brincadeiras e jogos dirigidos, as crianças começam a formar seus valores, como fraternidade, dignidade humana, solidariedade, responsabilidade, ética e outros valores básicos da convivência harmoniosa.

A troca de experiências com colegas e equipe escolar levam o aluno a se desenvolver e a aprender os conhecimentos culturais historicamente acumulados pela sociedade. Além desse desenvolvimento social, a Educação Infantil baseia-se em teorias sobre a aprendizagem e utiliza-se de métodos de ensino que superam qualquer desenvolvimento comunitário que a criança viria a ter fora da escola. Por isso, nessa etapa educacional, o brincar, que é natural para o ser humano, torna-se a principal ferramenta de ensino.

O papel do professor de Educação Infantil é muito importante, pois é o mediador entre a criança e o objetivo de aprendizagem. Sabendo que a aprendizagem não é

resultado de um processo espontâneo, deve planejar situações nas quais as crianças possam interagir, explorar, imaginar, experimentar o mundo, internalizando-o de forma a construir seus próprios conhecimentos. Essas situações sempre giram em torno do brincar orientado e pensado para fins pedagógicos.

O professor precisa estar ciente de que a brincadeira é necessária e traz enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender a pensar, para o desenvolvimento motor e para o aspecto sócio afetivo. A partir disso, na construção do sistema representacional – o mesmo que propicia a aquisição da leitura e da escrita –, o brincar promove o desenvolvimento dos aspectos motores, cognitivos, físicos e psicológicos da criança. Isso também pode ocorrer através de brincadeiras de faz de conta e de representação, que exigem alguma capacidade de abstração da criança (ALMEIDA; SANTOS, 2015).

O brincar simbólico é um importante recurso pedagógico que estimula e desenvolve as funções mentais superiores, as funções psicomotoras e participa no processo de construção do conhecimento. Através das brincadeiras simbólicas a criança desenvolverá a capacidade de recriar acontecimentos, paisagens e personagens do seu cotidiano. A partir do brincar simbólico a criança também externaliza certos sentimentos e emoções que, muitas vezes, poderiam não ser percebidos pelo adulto.

Para a faixa etária dos quatro e cinco anos, os anos finais da Educação Infantil, as brincadeiras simbólicas são as ideais para serem usadas como ferramentas de ensino, pois seu uso justifica-se a partir da própria naturalidade do brincar para os pequenos. Para essa fase, o brincar simbólico é necessário, pois exige um grau mais desenvolvido de capacidades cognitivas, se comparadas às brincadeiras sensoriais com brinquedos concretos (SILVA; LIMA, 2020). Por isso, o professor deve planejar atividades que incluam o brincar simbólico, devido sua importância para a construção do eu e das relações interpessoais e principalmente no desenvolvimento de suas habilidades cognitivas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, T. L. de. SANTOS, N. M. D. O espaço do jogo simbólico nas escolas de educação infantil. In: **Revista Santa Rita**. Ano 09, N. 17, Jun. 2015, p.

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

BRASIL. Lei 8.069 de 13 de julho de 1990. **Dispõe sobre o Estatuto da Criança e Adolescente e dá outras providências.**

Athttp://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm

FIGUEIRÊDO, E. V. et. Al. O jogo simbólico como mediador das relações entre as crianças com e sem deficiência no contexto da sala de aula. In: **XI Congresso Nacional de Educação** – EDUCERE. PUC/PR: 2013, p.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: Crescer e aprender: O resgate do jogo Infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

HERMIDA, J. F. O jogo simbólico na primeira infância. In: **Revista Brasileira de Docência, Ensino e Pesquisa em Educação Física**. V. 1, n. 1, ago./ 2009, p.176-192.

HUIZINGA, J. (1980). **Homo Ludens o jogo como elemento da cultura** (Monteiro, J.P., Trad.) São Paulo. Editora Perspectiva S.A. p. 242.

KAMII, Constance. **A criança e o número: implicações educacionais da teoria de Piaget para a atuação com escolares de 4 a 6 anos**. Campinas, São Paulo: Papirus, 2012.

KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, Cortez, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. **Anais do I Seminário Nacional: Currículo Em Movimento – Perspectivas Atuais** Belo Horizonte, novembro de 2010, p. 1-20.

MOYLES, Janet R. **A excelência do brincar: a importância da brincadeira na transição entre educação infantil e anos iniciais**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

ONU. Declaração Universal dos Direitos da Criança, 1959. Unicef, Disponível em: http://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/declaracao_universal_direitos_crianca.pdf

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária: Moderna, 1976.

PIAGET, J. **A formação do simbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**, São Paulo: Zahar, 1978.

SANTOS, Santa Marli Pires. **Brinquedo e Infância: um guia para pais e educadores em creche**. São Paulo: Vozes, 2006.

SEBER, Maria da Gloria. **Construção da inteligência da criança**. São Paulo: Scipicione, 2002.

SILVA, M. V. C.; LIMA, S. C. F.. Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil. **Scientia Generalis**, v. 1, 2020, p. 72-83.

TEIXEIRA, S. R., BARBOSA, M. **A importância do jogo simbólico no desenvolvimento das crianças de dois anos**. Instituto Superior Politécnico Gaya. Escola Superior de Educação de Santa Maria. Santa Maria: 2013. p.

VAZ, N. R. O jogo simbólico e a importância da atuação docente com crianças bem pequenas de 2 anos a 3 anos e 11 meses. In: OLIVEIRA, E. G. de; CRUZ, S. M. de O. **(Re)pensando a(s) infância(s)**: práticas reflexivas e inovadoras na educação infantil. Itapiranga: Schreiber, 2022. p.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. 6. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

WALLON, Henri. **Psicologia e Educação da criança**. Lisboa Veja/Universidade: Vozes, 1979.