

A Utilização do Jogo Simbólico no Processo de Aprendizagem na Educação Infantil

*Roseli Ap^a dos Santos da Silva¹
Juliana de Alcântara Silveira Rubio²*

Resumo

O jogo simbólico tem crescido em termos de pesquisa. No presente estudo percebemos que também é chamado de faz-de-conta onde pesquisas mostram sua importância e eficácia no desenvolvimento cognitivo e afetivo-social da criança. Podemos perceber que é por meio do brincar que as crianças exploram o mundo com todos os sentidos, os professores utilizam o jogo simbólico em sua rotina e afirmam que o faz-de-conta contribui para uma melhor aprendizagem.

Palavras-Chave: jogo simbólico, Educação Infantil, brinca.

1. Introdução

Este artigo pretende contribuir em torno do jogo simbólico, trazendo um enfoque na sua utilização no processo de aprendizagem na Educação Infantil.

O tema foi escolhido, por ser um assunto que tem crescido em termos de pesquisa, e tem sido utilizado cada vez mais no dia-a-dia da sala de aula. Como futura educadora entende que este tema merece ser aprofundado, para que no exercício da prática possa ter ferramentas que me possibilitem um melhor desempenho, e melhores condições para atuar com futuros alunos.

Sabemos que “quando brinca, a criança assimila o mundo a sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui” (PIAGET, 1978).

A presente pesquisa buscou verificar a importância do jogo simbólico para a aprendizagem infantil.

Faremos uma contextualização onde abordamos o aparecimento do lúdico, a visão dos diversos teóricos que falam sobre o assunto, a fase simbólica, e por fim o que o Referencial Curricular para Educação Infantil traz de orientação sobre o tema.

¹ Aluna do curso de pós-graduação em Psicopedagogia Clínica e Institucional da FAC São Roque.

² Mestre em Educação pela UNESP. Professora Orientadora.

Espera-se com isso, trazer uma contribuição, e possibilitar a futuros acadêmicos a compreensão acerca do jogo simbólico.

2. Jogo Simbólico

Dentro desse contexto procuro compreender a importância do jogo simbólico ou faz-de-conta para a aprendizagem das crianças na Educação Infantil, para isso buscaremos nas bibliografias que abordam o assunto onde diversos autores discorrem sobre o tema.

De acordo com Miranda (2008 pg. 13), houve muitas mudanças na Educação Infantil com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação, Lei 9.394/96 que estabelece um desenvolvimento integral da criança que tenha de 0 a 6 anos de idade, observando seus aspectos físicos, psicológico, intelectual e social.

A lei estabelece muitos decretos, documentos e estudos realizados no decorrer das últimas décadas. Com essas novas leis e a evolução de pensamento por parte da família, da sociedade e do governo, ao longo desses anos, foi preciso repensar em priorizar as necessidades das crianças.

Surge, então, o lúdico, assunto discutido por vários pensadores, filósofos e pessoas envolvidas com a Educação Infantil.

A atividade lúdica é muito importante para as atividades intelectuais da criança, sendo por isso, indispensável à prática educativa.

Por meio da atividade lúdica, a criança vivencia experiências e aprende com elas, pois é pela imitação que a criança vê o mundo. Brincando ela desenvolve o cognitivo, o que possibilita aprender a conviver com conflitos que surgem durante essas atividades, estimulando assim, o raciocínio. Outro fato importante é o amadurecimento das habilidades motoras que é proporcionado pelas brincadeiras.

Quando brinca de faz-de-conta, a criança experimenta emoções diversas a todos os indivíduos, o que a leva a aprender a respeitar regras e melhora seu convívio com outras pessoas.

Ao observar uma criança brincando, pode-se perceber claramente seu desenvolvimento, como vive e convive com outros se devem ser observado com muita atenção.

Precisamos respeitar e garantir as nossas crianças o direito de brincar, de vivenciar o seu próprio desenvolvimento. O que para nós pode ser algo sem a menor importância, no

imaginário de uma criança pode ser a ponte de que ela necessita para entender o mundo que a cerca.

O educador deve ter consciência de que um trabalho interessante, de qualidade, certamente terá grandes resultados no que diz respeito ao desenvolvimento psicomotor e intelectual de seu aluno. Deve-se elaborar um plano de aula adequado, com utilização de atividade didática diferenciada com o objetivo de estimular a clientela que participará de trabalho.

O trabalho com o faz-de-conta é muito significativo. Talvez seja o ato de brincar mais complexo que exista. Ao encontrar este mundo imaginário, a criança se transforma, toma características que não possui e se remete ao mundo de fantasias que poderão ser realizadas no instante que desejar.

A escola assume um importante papel no desenvolvimento de criação da criança que, ao se utilizar do faz-de-conta, trabalha com a emoção e o movimento.

Graças ao faz-de-conta, a criança pode imaginar, imitar, criar ou jogar simbolicamente e, assim, pouco a pouco, vai reconstruindo em esquemas verbais ou simbólicos tudo aquilo que desenvolveu em seu primeiro ano de vida. Com isso, pode ampliar seu mundo, estendendo ou aprofundando seus conhecimentos para além de seu próprio corpo; pode encurtar tempos, alargar espaços, substituir objetos, criar acontecimentos. Além disso, pode entrar no universo de sua cultura ou sociedade aprendendo costumes, regras e limites. (MACEDO, 2004, pg. 10).

Tamanha importância se dá ao fato de que a psicomotricidade é necessária que vários autores de diferentes áreas de trabalho defendem o movimento como a forma de expressão mais complexa que existe.

Observa-se que a criança que manuseia o brinquedo, o jogo, desde cedo, e que brinca com o lúdico é um ser feliz, apto a se desenvolver de forma criativa. Por viver em sociedade acaba por reproduzir o que presencia no seu dia-a-dia. É assim, que consegue expressar-se.

Jogo simbólico, também chamado de faz-de-conta, caracteriza-se por recriar a realidade usando sistemas simbólicos, ele estimula a imaginação e fantasia da criança, favorecendo a interpretação e ressignificação do mundo real. É considerado por diversos autores como fundamental para o desenvolvimento, favorecendo a interação com o outro e possibilitando a expressão das emoções e percepções vivenciadas na relação que a criança estabelece com o mundo real.

Quando vemos uma criança brincando de faz-de-conta, nos sentimos atraídos pelas representações que ela desenvolve. A primeira impressão que nos causa é que as cenas se

desenrolam de maneira a não deixar dúvidas do significado que os objetos assumem dentro de um contexto. Assim são desempenhados diversos papéis: uma criança pode se transformar em mãe, tia, irmã, professora; um menino em pai, índio, polícia, ladrão.

Esse tipo de brincadeira pode ser definido de diversas maneiras: jogo simbólico, jogo imaginativo, jogo de faz-de-conta, jogo de papéis ou jogo sócio dramático. A ênfase é dada a “simulação” ou faz-de-conta, onde pesquisas mostram sua importância e eficácia no desenvolvimento cognitivo e afetivo-social da criança.

Os termos simbólico, representativo, imaginativo, fantástico, de simulação, de ficção ou de faz-de-conta podem ser vistos como sinônimo, desde que sejam empregados para descrever o mesmo fenômeno.

O jogo simbólico ocupa a criança que se encontra por volta dos três aos seis anos, com efeito no período pré-operatório que se encontra. A criança desenvolve a função simbólica que consiste na representação de um objeto ausente.

De acordo com Kishimoto (2009), a brincadeira propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico. No caso da criança, o imaginário varia conforme a idade: para o pré-escolar de 3 anos, está carregado de animismo; de 5 a 6 anos, ela busca elementos da realidade.

A brincadeira de faz-de-conta, também conhecida como simbólica, de representação de papéis ou sócio-dramático, é a que deixa mais evidente a presença da situação imaginária.

Ela surge com o aparecimento da representação e da linguagem, em torno de 2 a 3 anos, quando a criança começa a alterar o significado dos objetos, dos eventos, a expressar seus sonhos e fantasias e assumir papéis presentes no contexto social. O faz-de-conta permite não só a entrada no imaginário, mas a expressão de regras implícitas que se materializam nos temas das brincadeiras. É importante registrar que o conteúdo do imaginário provém de experiências anteriores adquiridas pelas crianças, pois cada uma delas já vem com sua história de vida.

Ideias e ações adquiridas que provém do mundo social, incluindo a família e seu círculo de relacionamento. O conteúdo das representações simbólicas recebe, geralmente, grande influência do currículo e dos professores.

A inclusão do jogo infantil nas propostas pedagógicas remete-nos para necessidade de seu estudo nos tempos atuais. A importância dessa modalidade de brincadeira justifica-se pela aquisição do símbolo. É alterando o significado de objetos, de situações, é criando novos

significados que se desenvolve a função simbólica, o elemento que garante a racionalidade ao ser humano. Ao brincar de faz-de-conta a criança está aprendendo a criar símbolos.

Construindo, transformando e destruindo, a criança expressa seu imaginário, seus problemas e permite aos terapeutas o diagnóstico de dificuldades de adaptação bem como a educadores o estímulo da imaginação infantil e o desenvolvimento afetivo e intelectual.

Dessa forma, quando está construindo, a criança está expressando suas representações mentais, além de manipular objetos.

O jogo de construção tem uma estreita relação com o de faz-de-conta, não se trata de manipular livremente tijolinhos de construção, mas de construir casas, móveis ou cenários para as brincadeiras simbólicas.

De acordo com Friedman (1998 pg. 29), a brincadeira, considerada como vício no começo da idade moderna, foi introduzida nas instituições educacionais por filantropistas, com o intuito de tornar esses espaços prazerosos e também como meio educacionais.

É brincando que a criança mergulha na vida, sentindo-a na dimensão de suas possibilidades. No espaço criado pelo brincar nessa aparente fantasia acontece a expressão da realidade interior que pode estar bloqueada pela necessidade de ajustamento às expectativas sociais e familiares. A brincadeira espontânea proporciona oportunidade de transferências significativas que resgatam situações conflituosas.

Na perspectiva de Piaget (apud FRIEDMAN, 1998 pg. 74), nas crianças menores, até um ano e meio, dois anos, fase em que aparece a linguagem, a atividade lúdica tem como característica essencial o exercício: a criança se exercita na sua atividade de brincar pelo simples prazer de fazer rolar uma bola, produzir sons ou bater com um martelo repetindo essas ações e observando seus efeitos e resultados.

Essas brincadeiras se prolongam, muitas vezes até a idade adulta, mas com o passar dos anos, diminuem sua intensidade e importância.

Entre os dois e os seis/sete anos aproximadamente, a atividade lúdica adquire o caráter simbólico: a criança representa seu mundo e o símbolo serve para evocar a realidade.

Conversar com a boneca, brincar de médico, imitar bichos, se fantasiar são brincadeiras de grande intensidade afetiva. Assim que a brincadeira vai se aproximando mais do real (a partir dos quatro anos), o símbolo começa a representar a realidade, imitando-a: a criança cria histórias nas quais há grande preocupação em seguir a sequência que ela conhece na sua realidade. Por exemplo: a boneca acorda, vai por roupa e vai para escola. O seu cotidiano é refletido no brincar de faz-de-conta.

Da mesma forma como anteriormente ela adquiriu as habilidades de andar, falar, escalar alturas etc. através da prática repetitiva, ela vai usar o “faz-de-conta” o jogo imaginativo, para se introduzir no mundo dos adultos.

O ensino da leitura e da escrita, bem como o desenvolvimento do vocabulário, pode ser considerado uma extensão da brincadeira da criança, pois esse aprendizado implica a assimilação da realidade através do poder do símbolo, da imaginação.

2.1 Visão dos teóricos

Vejam agora, a opinião de autores muito importantes para a compreensão do jogo simbólico.

Para Piaget (apud KISHIMOTO, 2009 pg. 59), brincando, a criança assimila o mundo a sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui. É o que ele chama de jogo simbólico, até mesmo sozinha ela capaz de brincar, evoluindo para o estágio de jogo sócio-dramático, ou seja, para a representação de papéis, como brincar de médico, de casinha, de mãe etc.

Considera que a criança em fase pré-escolar, ao realizar essa importante função desenvolve adequadamente a assimilação (atividade da criança quando esta se apropria dos elementos da realidade de acordo com a percepção que deles tem), e a acomodação (influência que o meio exerce sobre a criança obrigando-a modificar uma conduta a fim de se adaptar) o que vai ajudar a adaptar no mundo.

A criança ao mesmo tempo em que brinca individualmente pode transformar o jogo simbólico em coletivo, basta se juntar com mais crianças.

Para Vygotsky (2003 pg. 60), o que define o brincar é a situação imaginária criada pela criança. Além disso, devemos levar em conta que brincar preenche necessidades que mudam de acordo com a idade. Exemplo: um brinquedo que interessa a um bebê deixa de interessar a uma criança mais velha. Assim podemos entender a maturação dessas necessidades que são muito importantes para o brinquedo da criança como uma atividade única, ou seja, para cada faixa etária. O autor destaca a contribuição social proporcionada por essa atividade.

Muitos autores não têm medido esforços para mostrar o percurso e a importância do jogo simbólico para o desenvolvimento integral da criança, o qual trago a seguir:

Gardner (1994) comenta que a aprendizagem de uma primeira linguagem é o comportamento mais impressionante de nossa espécie cujo sistema simbólico, que domina o período inicial escolar da criança – onde é chamado pelo autor de capacidade simbólica, favorece o conhecimento, o desenvolvimento e evoca o prazer, e acrescenta que é uma aquisição universal da primeira infância, particularmente importante durante o período em que a aquisição do alfabeto e dos conceitos formais está em jogo.

Entre três e quatro anos de idade, esses jogos em que as crianças fazem de conta tornam-se mais e mais complexos e criativos e podem ser a essência de seus jogos. As crianças representam papéis e cenários complexos e os situam em seus lugares imaginários. A participação da linguagem na constituição do jogo de faz-de-conta, nas brincadeiras que envolvem situações imaginárias permite a criança uma crescente libertação das condições perceptuais ou situacionais imediatas, tendo em vista que as resignificações de objetos e as ações de faz-de-conta implicam em um predomínio do campo do significado sobre e da percepção.

Nesta linha de raciocínio, a criança começa com uma situação imaginária, que é uma reprodução da situação real, sendo a brincadeira muito mais a lembrança de alguma coisa que realmente acontece, do que uma situação imaginária nova. À medida que a brincadeira se desenvolve, observa-se um movimento em direção à realização consciente do seu propósito.

Para Piaget (1973, apud REZENDE 2006 pg. 45), tanto a brincadeira como o jogo é essencial para contribuir no processo de aprendizagem. Por isso, ele afirma que os programas lúdicos na escola é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança.

Sendo assim, essa atividade se torna indispensável à prática educativa, pois, contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. E em relação ao que foi dito, Piaget explica:

O jogo é, portanto, sob suas duas formas essenciais de exercícios 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 forneçam as crianças um material conveniente a fim que jogando, elas cheguem a assimilar às realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores a inteligência infantil. (Piaget 1973, p. 160).

Kishimoto (2009 pg. 37), aponta que, brincar livremente é uma busca de resultados, típica de processos educativos. Como reunir dentro da mesma situação o brincar e o educar.

Se a criança está diferenciando cores, ao manipular livre e prazerosamente um quebra-cabeça disponível na sala de aula, a função educativa e a lúdica estão presentes. No entanto, se a criança prefere empilhar peças do quebra-cabeça, fazendo de conta que está construindo um castelo, certamente está contemplado o lúdico, a situação imaginária, a habilidade para construção do castelo, a criatividade

na disposição das cartas, mas não se garante a diferenciação das cores. Essa é a especificidade do brinquedo educativo. Apesar da riqueza de situações de aprendizagens que propicia nunca se tem a certeza de que a construção do conhecimento efetuado pela criança será exatamente a mesma desejada pelo professor. (KISHIMOTO 2009, pg. 37).

Claparède (apud Kishimoto 2009 pg. 31), procurando conceituar pedagogicamente a brincadeira envolve à psicologia da criança. Para o autor, o jogo infantil desempenha papel importante como o motor do auto-desenvolvimento e, em consequência, método natural de educação e instrumento de desenvolvimento. É pela brincadeira e imitação que se dará o desenvolvimento natural como postura a psicologia e a pedagogia.

Na teoria piagetiana, a brincadeira não recebe uma conceituação específica. Entendida como ação assimiladora, a brincadeira aparece como forma de expressão da conduta, adotada de características metafóricas como espontânea e prazerosa. A brincadeira, enquanto processo assimilativo participa do conteúdo da inteligência, a semelhança da aprendizagem.

Em síntese, Piaget (apud KISHIMOTO 2009 pg. 31) na brincadeira como conduta livre, espontânea, que a criança expressa por sua vontade e pelo prazer que lhe dá. Para o autor ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seu cognitivo e constrói conhecimento.

Da mesma forma, para psicólogos, especialmente freudianos, a brincadeira infantil é o meio de estudar a criança e perceber seus comportamentos.

De acordo com Vygotsky (2003 pg. 24), o faz-de-conta é uma atividade importante para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois estimula sua imaginação, a capacidade de planejar, imaginar situações lúdicas, os seus conteúdos e as regras independente da situação. Para este autor, “a situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamentos embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas por si”. A criança imagina-se como mãe da boneca e a boneca como criança e, dessa forma, devem obedecer às regras do comportamento maternal, deixando fluir sua imaginação.

2.2 Fase simbólica

De acordo com as fases de desenvolvimento piagetiano, a criança de 2 a 4 anos aproximadamente passa pela fase simbólica que é uma das mais importantes para a vida da criança em todos os aspectos.

Além dos exercícios físicos, a criança passa a exercitar intencionalmente movimentos motores mais específicos, utilizando para isso as mãos. Adora rasgar, pegar no lápis, mexer

com as coisas, encaixar objetos nos lugares, montar e desmontar coisas, dando aos exercícios uma função inteligente e uma evolução natural de sua coordenação.

Os exercícios motores dos músculos amplos e finos passam a ser dirigidos e aplicados segundo uma ordem intencional, provocando-lhe manifestações psicomotoras. Essas manifestações são expressões de puro simbolismo, representado na mente. Ela brinca de casinha, motorista, cavalo-de-pau, dança etc. como forma de expressão no mundo que viu e interiorizou. Na fase do faz-de-conta, imita tudo e todos. O jogo simbólico se explica pela assimilação do “eu”. Por isso gosta de participar de todos os tipos de brincadeiras que evidenciem movimentos corporais. Imitações e pequenas descobertas, que ajudam no desenvolvimento integral da criança.

As brincadeiras mais simples de que participa são verdadeiros estímulos ao desenvolvimento intelectual. Quanto mais informações receber, mais registro ocorrerá no seu cérebro.

Experimentando, vendo, manipulando as coisas, a criança descobre a possibilidade de dar forma ao mundo de acordo com suas impressões passando não só a evocar e registrar fatos na memória, mas a recriá-los.

No início desta fase, a criança age imitativamente para ver o que sua ação vai produzir, sem que isso se trate de uma ação exploratória – ela toca, empurra desloca, amontoa, justapõe, para ver em que vai dar. A brincadeira se torna curiosidade; mas, em seguida, os jogos e as brincadeiras ultrapassam a ação de gratuidade e de simples recordação de impressões observadas e vividas (imitação) para uma reelaboração criativa, um processo por meio do qual se combinam os dados da experiência de construir uma nova realidade, correspondentes à curiosidade e necessidade. Por isso a criança adora ouvir histórias, brincar de esconde-esconde, adivinhações e contar suas próprias histórias,

Todavia, exatamente porque a imaginação trabalha apenas com materiais contidos na realidade, é preciso que a criança participe do maior número possível de estímulos que reforcem estruturas e alarguem horizontes. Atividades como o canto, exercícios físicos, histórias, montagens, descobertas, encaixes, contato com as letras, adivinhações são indispensáveis para o desenvolvimento.

Lima (2007 pg. 8), sustenta que o desenvolvimento sadio da criança, que constrói seu lugar no mundo por meio do brincar, há que se instaurar três tempos: o tempo em que se efetiva a função materna (tempo exercido pela mãe e pelo adulto que passa a maior parte dele com a criança, notadamente os adultos envolvidos na ação educativa escolar), que auxiliará o

desenvolvimento e a maturação das estruturas em conjuntos, o tempo da vivência simbólica, que auxiliará o desenvolvimento em todo aspecto da criança e, por último, mas não menos importante o tempo da aprendizagem da linguagem escrita, que auxilia a criança a assimilar o simbolismo do mundo que a cerca.

Na brincadeira, a criança atua, representa papéis e elabora o que virá a ser no futuro. Utilizando o imaginário no tempo real, a criança opera conjugando e transformando três tempos: antecipa o futuro, personifica o passado e transforma o presente. Efetiva, assim, o registro de três espaços: o simbólico, o real e o imaginário, ou seja, brincando a criança sai do imaginário, passa pelo simbólico e se expressa no real.

A autora afirma ainda que desta forma, é fundamental que a criança tenha tempo para brincar e espaço para a expressão livre de sua imaginação e fantasia.

Na tarefa ludo pedagógica não existe certo e errado, mas é necessário bom senso e tato. A imaginação da criança não tem limite. Tudo que chega a ela se transforma em brincadeira. Nem sempre o brinquedo mais sofisticado é o que agrada ou o que auxilia seu desenvolvimento.

Uma simples panela pode se transformar em tambor e caixas e peças grandes e coloridas pode valer mais do que jogos caros, complexos e frágeis. Tanto seu próprio corpo quanto mil e uma sucatas domésticas podem ser utilizadas e transformados em brinquedos pelas próprias crianças, pois criança constrói um mundo tirado de si própria, de seu ser.

Ferraz, Veneziani, Carneiro e Rossetti-Ferreira (2010), destacam quanta coisa as crianças aprendem em nenhuma outra fase da vida crianças se desenvolvem tão rapidamente quanto até os 3 anos de idade.

Os pequenos recebem cuidados e atenção e tem espaço para explorar, brincar e se conhecer. Em sala, tem a disposição brinquedos e materiais que incentivam a expressão artística e estimulam a imaginação, nem conseguem falar direito e já estão “cantando” cantigas de roda e seguindo a coreografia. Assim é o dia das crianças de até três anos nas escolas infantis.

As autoras salientam que todas essas experiências que fazem parte da rotina devem ser organizadas em currículo de forma a proporcionar o desenvolvimento de habilidades, como andar, e a aprendizagem de aspectos culturais, como o hábito da leitura. O conhecimento, nessa fase, se dá basicamente por meio da ação, da interação com os colegas e os adultos, da brincadeira, da imaginação e do faz-de-conta. Não se trata, portanto, de escolarizar as crianças tão cedo, mas de apoiá-las em seu desenvolvimento.

Para auxiliar no desenvolvimento contamos com diversas atividades ao longo do dia, dentre elas esta a exploração dos objetos e brincadeiras, o qual se baseia na ideia de que brincando a criança desenvolve a capacidade de imaginar, se insere na cultura e na sociedade e aprende a viver em grupo. Ela usa todos os recursos de que dispõe para explorar o mundo, organizar sentimento. Isso tudo ocorre num grau ainda maior quando o brincar envolve o chamado faz-de-conta.

Por meio do jogo simbólico, a criança passa a dar diferentes significados a um único objeto. Um pedaço de pau pode ser uma bengala ou uma boneca que se embala ou um pedacinho de madeira é um pente e logo vira um sabonete. É a imaginação deles fazendo valer do convívio com os adultos.

O faz-de-conta é o primeiro contato da criança com as regras e com o papel de cada um, aprendizado fundamental para a vida em sociedade. A imaginação tem ainda uma função importante na regulação das próprias emoções e das ações. Aqueles que tiveram tolhidas na infância a possibilidade de imaginar, em geral, apresentam a dificuldade de controlar os impulsos na vida adulta.

A brincadeira de faz-de-conta é um meio também de desenvolver a linguagem. Imaginando a criança se comunica, constrói histórias e expressa vontades.

Oliveira (2007 pg. 32), aponta que, através da brincadeira, a criança mostra desde que se tenha olhos para ver, de que forma esta construindo sua história e como esta organizando seu mundo.

A criança através de sua brincadeira também mostra, quando se trata de diagnosticar uma enfermidade quais são as fantasias inconscientes de cura. Além do mais, o não brincar é também denunciado de patologia. Sabe-se que um sintoma de neurose grave na criança é a inibição no brincar. A clínica mostra que muitos adultos que não puderam elaborar situações traumáticas e dolorosas foram aparentemente normais que não haviam brincado. A ausência do brinquedo certo, no momento adequado, acarreta perturbações e o fato de não surgir um determinado brinquedo, característica de uma idade, pode ser um sinal de problema no desenvolvimento. O aparecimento e desaparecimento de um modo de brincar está relacionado à maturação e ao desenvolvimento da criança.

A criança tem todo o direito de agir e expressar livremente representar sua realidade de forma simbólica. A mãe tem que ter cuidado com a superproteção para não negar o direito de agir da criança, pois ao superprotegê-la, age por ela.

Na representação simbólica, havendo o predomínio da assimilação, há uma maior probabilidade de emergência de conteúdos inconscientes. Ao projetá-los de certa forma os vê, ainda que de forma simbólica. Isso exige dele uma acomodação uma transformação interna, o que o leva a buscar uma integração dos mesmos, ou seja, a identificação destes conteúdos como algo seu, pessoal. O campo de consciência se amplia, o sujeito passa a agir de forma mais ativa e se sentir menos a mercê de situações que ele não domina passando a dominá-las. A personalidade se reintegra a cada representação.

A brincadeira simbólica, por ser muito próximo entre a realidade e a fantasia, entre o eu e o outro, entre o consciente e o inconsciente dá realmente condições a criança de representar situações carregadas de afeto e emoção, e de se aproximar de forma mais criativa de conteúdos angustiantes. Há possibilidade também de viver os medos e as tensões do outro, de inverter papéis é onde as crianças vivenciam sua realidade.

2.3 Referencial Curricular para a Educação Infantil (1998)

De acordo com Paulo Renato Souza Ministro da Educação e do Desporto o Referencial foi pensado para servir como um guia, o qual trás objetivos, conteúdos e orientações didáticas para os profissionais que atuam com crianças de zero a seis anos.

Dentro do tema proposto pelo presente trabalho, o Referencial aborda alguns aspectos que compõem o jogo simbólico, que são eles: imitação e faz-de-conta.

Sobre imitação o Referencial coloca:

“É visível o esforço das crianças, desde muito pequenas, em reproduzir gestos, expressões faciais e sons produzidos pelas pessoas com as quais convivem”. Imitam também animais domésticos, objetos em movimento etc. na fase dos dois aos três anos a imitação entre crianças pode ser uma forma privilegiada de comunicação e para brincar com outras crianças. A oferta de múltiplos brinquedos do mesmo tipo facilita essa interação.

A imitação é resultado da capacidade de a criança observar e aprender com os outros e de seu desejo de se identificar com eles, ser aceita e de diferenciar-se. É entendida aqui como reconstrução interna e não meramente uma cópia ou repetição mecânica. As crianças tendem a observar, de início, as ações mais simples e mais próximas à sua compreensão, especialmente aquelas apresentadas por gestos e cenas atrativas ou por pessoas de seu círculo afetivo. “A observação é uma das capacidades humanas que auxiliam as crianças a construírem um processo de diferenciação dos outros e consequentemente sua identidade.” (RCNEI, 1998 pg. 21).

Sobre faz-de-conta:

“Cabe ao professor organizar situações de interação em que panos, fraldas ou anteparos como caixas e biombos possam ser utilizados para esconder o rosto ou o corpo todo da criança e do parceiro, num jogo de esconder e aparecer”. Outras situações podem ser organizadas da mesma forma, para que as crianças lancem e resgatem, façam aparecer e desaparecer brinquedos e objetos. Isso auxilia, pouco a

pouco, a elaborarem a construção mental da imagem de um objeto ou pessoa ausente.

... O faz-de-conta utiliza-se principalmente da imitação para acontecer. "O professor pode propiciar situações para que as crianças imitem ações que representem diferentes pessoas, personagens ou animais, reproduzindo ambientes como casinha, trem, posto de gasolina, fazenda etc. esses ambientes devem favorecer a interação com uma ou mais crianças compartilhando um mesmo objeto, tal como empurrar o berço como se fosse um meio de transporte, levar bonecas para passear ou dar de mamar, cuidar de cachorrinhos e etc." (RCNEI, 1998 pg. 31).

O brincar possibilita que a criança exerça sua capacidade de criar que é imprescindível. O Referencial relata a importância do brincar para as crianças: a brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim para interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil.

3. Considerações Finais

O jogo simbólico é muito importante para a criança, pois ajuda a desenvolver suas habilidades e a conviver com o outro.

A brincadeira acompanhará toda a infância dessa criança, através da pesquisa podemos perceber que é uma ótima ferramenta pedagógica, que podemos utilizá-la em sala de aula.

Toda criança gosta de brincar, afinal é da natureza dela, a criança aprende brincando, brincar faz parte do processo de formação da criança, por isso brincar é uma forma prazerosa de aprender.

Esta mostrou que o jogo simbólico é uma atividade onde a criança fica alegre, vence obstáculos, desafiam seus limites, ativa sua energia, desenvolve a coordenação motora seu raciocínio lógico adquire confiança em si mesma e aprimora seus conhecimentos.

Os resultados apontam para reflexões sobre o que vem se observando no dia-a-dia da sala de aula. Segundo os resultados, pode-se constatar que o jogo simbólico realmente tem contribuído muito para o ensino, pois o simbolismo se faz necessário, a criança vai adquirindo o vocabulário compreende seu meio, desenvolve habilidades, conhecimento e criatividade.

Foi verificada a importância do jogo simbólico para aprendizagem infantil. Após a análise dos dados podemos observar que o jogo simbólico tem sido utilizado em sala de aula.

As professoras afirmam que o lúdico desenvolve a imaginação, raciocínio, habilidade, permite a criança uma aprendizagem prazerosa. É uma fase do ensino que permite a criança expressar sua espontaneidade.

Com as colocações acima, podemos observar o quanto o jogo simbólico faz parte da rotina em sala de aula. O faz-de-conta é um mediador para uma aprendizagem satisfatória.

Referências Bibliográficas

BRASIL, **Lei nº 9394, de 20 de Dezembro de 1996**. Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: Edição Federal, 1997.

_____, Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

FERRAZ, Beatriz. ET AL. **Quanta coisa eles aprendem**. Nova Escola, Editora Abril, nº 231, p. 42-50, abril, 2010.

FRIEDMAN, Adriana. ET AL. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4ª Ed. São Paulo: Edições Sociais: Abrinq, 1998.

GARDNER, H. A.. **A criança pré-escolar: como pensa e como a escola pode ensiná-la**. Porto Alegre: Medicas, 1994. Disponível em:
<<http://www.gel.org.br/estudoslinguisticos/edicoesanteriores/4publica/64.pdf>. Acesso em: 24 Jun. 2010.

KISHIMOTO, Tizuco M.. **Jogo, brincadeira e a educação**. 12ª Ed.. São Paulo: Cortes, 2009.

LIMA, Marilene. **Brincadeiras e brinquedos para crianças de zero a quatro anos**. Revista do professor, Porto Alegre, Ano 23, nº 92, p. 8-10. out./dez. 2007

MACEDO, Lino. **Faz-de-conta na escola: a importância do brincar**. Revista Pátio, Porto Alegre, p. 10, dez. 2003/ mar. 2004.

MIRANDA, Priscilla Siqueira da Silva Maia de. **Atividades lúdicas atendem necessidades psicomotoras das crianças**. Revista do professor, Porto Alegre, Ano 24, nº 93, p. 9-13. jan./mar, 2008.

OLIVEIRA, Vera Barros de; BOSSA, Nadia A.. **Avaliação psicopedagógica da criança de 0 a 6 anos**, 16ª ed.. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2007.

PIAGET, Jean. **Formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

REZENDE, Maria Aparecida Carrijo Rodrigues. **A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil**. Mineiros - Goiás, 2006. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Pedagogia) Curso de Pedagogia, Faculdades Integradas de Mineiros de Goiás, 2006. Disponível em:

<<http://www.karajafirmes.edu.br.8080/monografia2/monografia/...147>. Acesso em: 05 Ago 2010.

VYGOTSKY, L. S.. **A formação social da mente**. Martins Fontes, 2003.