

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES  
CURSO DE PEDAGOGIA

FERNANDA CRUZ AMARAL

**A IMPLEMENTAÇÃO DOS JOGOS SIMBÓLICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

MARINGÁ  
2022

FERNANDA CRUZ AMARAL

## **A IMPLEMENTAÇÃO DOS JOGOS SIMBÓLICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao curso de Pedagogia da Universidade Estadual de Maringá, como requisito para o cumprimento das atividades exigidas.

Orientadora: Profa. Dra. Regina de Jesus Chicarelle.

MARINGÁ  
2022

## A IMPLEMENTAÇÃO DOS JOGOS SIMBÓLICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Fernanda Cruz Amaral<sup>1</sup>  
Regina de Jesus Chicarelle<sup>2</sup>

**RESUMO:** O presente artigo tem como objetivo compreender a importância dos jogos simbólicos para implementação da prática pedagógica, na Educação Infantil, a fim de promover o desenvolvimento pleno das crianças. Para aprofundar o objeto de estudo em questão, foram traçados alguns objetivos específicos, como: refletir acerca das contribuições dos jogos simbólicos à aprendizagem e ao desenvolvimento infantil, com ênfase na faixa etária de 4 e 5 anos, e apresentar como são implementadas as práticas pedagógicas dos jogos simbólicos na Educação Infantil. Esta pesquisa tem abordagem qualitativa e cunho bibliográfico, pautada nos estudos de Tozzoni-Reis (2009), baseada em leituras e fichamentos de livros, revistas e artigos científicos. Este estudo tem como suporte teórico as ideias dos autores Elkonin (2009), Pasqualini (2013) e Kishimoto (2018), os quais apresentam contribuições à implementação dos jogos simbólicos na Educação Infantil. A pesquisa conta, ainda, com documentos que norteiam a educação, entre eles: a *Base Nacional Comum Curricular* (2018), o *Referencial Curricular do Paraná* (2018) e, também, a *Constituição da República Federativa do Brasil* (1988). As reflexões a respeito dos jogos simbólicos apresentaram contribuições importantes para os profissionais da Educação Infantil em relação à implementação do lúdico nas práticas pedagógicas. Nesse sentido, foi possível compreender que os jogos simbólicos são primordiais para o desenvolvimento das crianças, principalmente, na faixa etária de 4 e 5 anos de idade, já que possuem a necessidade de exercitar sua autonomia. Desta maneira, o lúdico precisa ser implementado nas práticas pedagógicas da Educação Infantil, promovendo a satisfação e a interação social das crianças.

**Palavras-chave:** Educação Infantil; Jogos simbólicos; Práticas Pedagógicas.

## THE IMPLEMENTATION OF SYMBOLIC GAMES IN CHILD EDUCATION

**ABSTRACT:** This article aims to understand the importance of symbolic games for the implementation of pedagogical practice in early childhood education, in order to promote the full development of children. In order to deepen the object of study in question, some specific objectives were outlined: to reflect on the contributions of symbolic games to children's learning and development, with emphasis on the age group of 4 and 5 years; to present how the pedagogical practices of symbolic games are implemented in early childhood education. This research has a qualitative and bibliographic approach, based on the studies of Tozzoni-Reis (2009), based on readings and records of books, magazines and scientific articles. This study is

---

<sup>1</sup> Acadêmica do curso de Pedagogia, da Universidade Estadual de Maringá (UEM). E-mail: ra107856@uem.br.

<sup>2</sup> Professora doutora, do Departamento de Teoria e Prática da Educação, da Universidade Estadual de Maringá (UEM), orientadora desse TCC. E-mail: rjchicarelle@uem.br.

theoretically supported by the ideas of authors such: Elkonin (2009), the author Pasqualini (2013) and the author Kishimoto (2018) who present contributions on the implementation of symbolic games in education. To conclude, the research also has documents that guide education as well as: *A Base Nacional Comum Curricular* (2018), the *Referencial Curricular do Paraná* (2018) and the *Constitution of the Federative Republic of Brazil* (1988). Reflections on symbolic games presented important contributions to early childhood education professionals in relation to the implementation of playfulness in pedagogical practices. In this sense, it is possible to understand that symbolic games are essential for the development of children, thus, they need to be implemented in the pedagogical practices of early childhood education.

**Keywords:** Child education; Symbolic games; Pedagogical practices.

## 1 INTRODUÇÃO

Neste estudo, discutem-se os jogos simbólicos, compreendidos como as brincadeiras de faz de conta e os jogos dramatizados, que fazem parte da vida humana, em especial da criança pequena. Eles se configuram como uma forma de representação do âmbito das vivências para o campo do imaginário. Ao se envolver ludicamente nesses jogos, a criança aprimora as habilidades motoras, o raciocínio, a comunicação, entre outros. Sendo assim, tem-se o fortalecimento das experiências, no mundo em que a criança se insere, a partir das suas atividades do dia a dia. Como salienta Mattos e Faria (2011, p. 10): “É construindo representações que a criança registra, pensa, lê o mundo através do jogo simbólico, do faz-de-conta, a criança assimila a realidade externa adulta a sua realidade interna”.

Os jogos simbólicos, desse modo, são de extrema relevância na rotina da criança pequena, pois, por meio deles, ela se sente motivada para desenvolver as atividades propostas pelos adultos. Nesse sentido, faz-se necessária a intervenção docente, no ambiente escolar, a fim de possibilitar atividades que estimulem os jogos simbólicos. Na rotina escolar de crianças da Educação Infantil, portanto, é substancial a implementação desses jogos, visto que a estimulação, desde cedo, promove o desenvolvimento pleno, e os conteúdos podem ser incorporados de forma mais lúdica.

A Educação Infantil, cabe ressaltar, é uma etapa de Ensino da Educação Básica, com crianças de 0 a 5 anos de idade. Nela, ocorre o início de todo o processo de ensino e aprendizagem do aluno, e a criança tem o primeiro contato com colegas e professores, os quais proporcionam a socialização e a interação, em um ambiente

diferente do familiar. Por esse motivo, é uma fase predominada pelo lúdico, que, por sua vez, auxilia na aquisição dos conhecimentos.

O desejo de estudar o presente tema se deu mediante as atividades realizadas em três disciplinas de Estágio Curricular Supervisionado, na Educação Infantil. Os conteúdos e as práticas vivenciadas possibilitaram compreender que as crianças aprendem e se desenvolvem, quando realizam atividades lúdicas. Além disso, a participação, nas disciplinas direcionadas aos fundamentos históricos da Educação Infantil, permitiu-nos o estudo de temas voltados ao desenvolvimento infantil. Essas disciplinas, portanto, contribuíram para a nossa decisão em pesquisar essa temática.

Observamos, desse modo, que os jogos simbólicos são significativos no desenvolvimento infantil, permitindo à criança vivenciar e compreender as atividades e as relações do grupo social em que está inserida. Por meio da observação, ela reproduz o que acontece em sua realidade, a partir dos jogos de papéis. O fato, porém, de professores permitirem que as crianças brinquem com os jogos de papéis, somente, em raros momentos — por exemplo, ao final da aula, para distração e diversão, sem estimulação e intervenção, ou, muitas vezes, apenas, para compensar alunos que se comportaram na aula —, sem compreender esses momentos como privilegiados, em que, de fato, é preciso usar os jogos simbólicos, não contribui para o desenvolvimento da criança.

A Educação Infantil, importa, aqui, ressaltar, é o momento da ludicidade, mas pouco a vivenciamos, nas aulas de estágios, em que tivemos a oportunidade de acompanhar. Diante desse contexto, o problema da presente pesquisa é, justamente: como os jogos simbólicos podem contribuir para a implementação da prática pedagógica na Educação Infantil? Como hipótese, conforme vivenciado na prática de estágio, os jogos simbólicos são importantes para o desenvolvimento global da criança como um todo, essa atividade — quando bem implementada — proporciona o desenvolvimento, no entanto parece algo limitado aos projetos pedagógicos, não se executando na rotina prática das crianças. Nas atividades de ensino, em diversas situações, o professor pode implementar os jogos simbólicos, porém, ainda, parece-nos que eles permanecem no patamar de atividades secundárias ou, até mesmo, daquelas que nunca saem do papel.

Diante disso, o objetivo geral do presente estudo é compreender a importância dos jogos simbólicos para implementação da prática pedagógica na Educação Infantil. Para que possamos alcançar o objetivo geral, será necessário expor alguns

específicos, a saber: (1) refletir acerca das contribuições dos jogos simbólicos à aprendizagem e ao desenvolvimento infantil, com ênfase na faixa etária de 4 e 5 anos; (2) apresentar como são implementadas as práticas pedagógicas dos jogos simbólicos na Educação Infantil.

A metodologia dessa pesquisa fundamenta-se na abordagem qualitativa e apoia-se na análise de livros, periódicos e artigos científicos voltados à área da educação. Dessa forma, a pesquisa possui, também, caráter bibliográfico, como afirma Tozzoni-Reis (2009, p. 25): “A pesquisa bibliográfica tem como principal característica o fato de que o campo onde será feita a coleta de dados é a própria bibliografia sobre o tema ou objeto que se pretende investigar”.

Este trabalho, aqui, organiza-se em duas seções, expondo contribuições para a implementação dos jogos simbólicos na Educação Infantil. No primeiro momento da pesquisa, realizou-se estudos acerca da importância dos jogos simbólicos para desenvolvimento infantil de crianças de 4 e 5 anos de idade, possibilitando a expressão, o desenvolvimento da memória e, também, da motricidade, com o aporte teórico de autores, como: Elkonin (2009), Kishimoto (2018) e Pasqualini (2013). No segundo momento, aprofundou-se a implementação dos jogos simbólicos na prática pedagógica, com base no Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (1991) e a Base Nacional Comum Curricular (2017).

## **2 AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS SIMBÓLICOS À APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO INFANTIL COM CRIANÇAS DE 4 E 5 ANOS**

Nesta seção, analisamos algumas pesquisas sobre as contribuições dos jogos simbólicos na Educação Infantil, de acordo com a faixa etária de 4 e 5 anos, ressaltando como esse processo auxilia no ensino-aprendizagem das crianças. Conforme Batista (2014), os jogos simbólicos acontecem por meio da imitação dos objetos ou de sujeitos que fazem parte do meio social da criança. Inicialmente, essa reprodução, muitas vezes, pode ser individual e, posteriormente, coletiva. À medida em que as crianças evoluem, elas internalizam os momentos e comportamentos da sua realidade.

De acordo com Mattos e Faria (2011), há alguns anos, os jogos eram pensados e propostos, apenas, para a diversão das crianças, em momentos recreativos, para

passar o tempo. No decorrer dos anos e das pesquisas, aconteceram mudanças, e os jogos passaram a ser compreendidos como um recurso didático que auxilia no desenvolvimento das crianças, em ambiente escolar. Atualmente, ainda, existem muitas escolas que não incluem os jogos, em seus planejamentos diários, a fim de desenvolver o ensino-aprendizagem das crianças, com ênfase no lúdico, e deixam apenas como um momento livre, sem ser programado pelo professor.

Mattos e Faria (2011) apontam que os jogos simbólicos, também, podem ser chamados de “faz de conta”, pois a criança, ao conviver com os adultos e observar, ela internaliza em sua imaginação e cria outros significados aos objetos. É um momento muito importante para o desenvolvimento das crianças, por isso, deve ser estimulado em sala de aula. Conforme as autoras destacam:

[...] a hora do jogo é um momento carregado de significações. A criança tem a necessidade de vivenciar o jogo simbólico: quando a criança brinca, joga ou desenha, está desenvolvendo a capacidade de representar, de simbolizar. Está recebendo, internalizando ideias e sentimentos. E está dando sua criatividade (MATTOS; FARIA, 2011, p. 10).

Podemos ver, de acordo com a citação, que o jogo é um recurso de extrema relevância na Educação Infantil e deve ser trabalhado, diariamente, com os alunos, de forma individual ou coletiva, ajudando no desenvolvimento e na socialização da criança. O docente tem papel essencial, nesse processo de ensino e aprendizagem, pois é ele quem estimula os jogos, em sala de aula, para propiciar o desenvolvimento integral de seus alunos.

Para Kishimoto (2018), as pesquisas a respeito dos jogos surgiram a partir do século XX e, desde então, o jogo passou a estar presente no currículo da Educação Infantil. Por isso, as crianças passam a manipular e brincar na escola, fazendo atividades direcionadas à aprendizagem, com intuito de desenvolvê-las em sua rotina diária. Os jogos mais repetidos e que aparecem com frequência são: os de regras e faz de conta. Nesses jogos simbólicos, as crianças utilizam a imaginação, observando as pessoas e o objetos do mundo que a cerca. Conforme Kishimoto (2018, p. 42):

[...] com aparecimento do jogo simbólico, a criança ultrapassa a simples satisfação da manipulação. Ela vai assimilar a realidade externa ao seu eu, fazendo distorções ou transposições. Da mesma forma, o jogo simbólico é usado para encontrar satisfação fantasiosa por meio de compensação, superação de conflitos, preenchimento de

desejos. Quanto mais avança em idade mais caminha para a realidade.

Ao dizer que os jogos simbólicos contribuem para o desenvolvimento infantil, é essencial que a criança vivencie atividades direcionadas e, também, mediadas, em seu cotidiano, sendo a escola a principal influenciadora desse processo. No ambiente escolar, a criança começa a ter o contato com as brincadeiras e com os colegas, direcionando-se para aprendizagem. Nessa perspectiva, ao observar as pessoas que estão ao seu redor, ela começa a compreender a dinâmica do mundo em que faz parte.

Segundo Elkonin (2009), o jogo tem relação com o momento e o meio social com o qual a criança interage e, conseqüentemente, com a cultura presente em sua vida. Nas sociedades primitivas, não havia os jogos protagonizados, nem se tinha necessidade de imitar os adultos, pois as crianças já assumiam o papel e as atividades dos adultos, adquirindo autonomia muito cedo. Desse modo, o jogo protagonizado surge com as transformações da sociedade, tendo como principal objetivo o lúdico para o desenvolvimento da criança. Nesse sentido, Elkonin (2009, p. 81) afirma:

[...] é evidente que essa original técnica lúdica não podia ser fruto da inventiva criadora independente das crianças. O mais provável é que as crianças se inspirassem na arte dramática dos adultos, a qual tinha alcançado um nível bastante elevado nessa fase desenvolvimento da sociedade. As danças rituais dramatizadas, nas quais a ação representativa convencional estava muito em voga, existiam nessas sociedades, e as crianças participavam diretamente nelas ou presenciavam-nas. Por isso, pode-se supor com pleno fundamento que as crianças herdaram a técnica lúdica das formas primitivas de arte dramática.

De acordo com a citação, podemos observar que a questão do lúdico existe, desde das sociedades antigas. Por isso, o jogo protagonizado ajuda no avanço do desenvolvimento psicomotor das crianças, tendo, assim, grande significado, principalmente na pré-escola, visto que é, nesse período, que as brincadeiras são predominantes na rotina infantil.

Segundo Marcolino, Barros e Mello (2013), a psicologia do jogo, apresentada por Elkonin, prevê que as crianças, ao brincar, comparam suas atitudes com as pessoas que estão ao seu redor e com as quais tem grande convivência. Dessa forma, imitando as ações vivenciadas na sua realidade, a partir de suas brincadeiras com os

objetos, elas assumem vários personagens, como professora, mãe, entre outros. Ao assumir tais personagens, compreendem que eles possuem regras no mundo real e que precisam ser seguidas. Por isso, é relevante, para o desenvolvimento infantil, que as crianças percebam o meio social e observem como acontecem as relações humanas. Assim, por mais que as crianças possuam brinquedos, elas continuam a inserir em suas brincadeiras o faz de conta; por exemplo, quando brincam de boneca, desempenham o papel de mãe.

Conforme Francisco (2011), trabalhar com o lúdico, também, é relevante para o desenvolvimento da criança. Isso porque ela se desenvolve, a partir de práticas e vivências com os adultos que as rodeiam, auxiliando nas tarefas do dia a dia para, depois, realizá-las sozinhas. A criança, também, quando brinca, descobre sua criatividade e fantasia, interpretando os objetos de várias formas; essas situações vivenciadas nas brincadeiras, posteriormente, passam para o mundo real. Os jogos e as brincadeiras, portanto, são fundamentais na Educação Infantil, não pelo fato de ser o que mais ocorre nesse período da vida, mas no sentido de ser o que mais promove o desenvolvimento da criança, nesta idade.

Segundo Barboza e Volpini (2015), na Educação Infantil, o lúdico é essencial, e as brincadeiras de faz de conta são primordiais para desenvolver outras formas de brincar posteriormente, pois, nos jogos simbólicos, a criança representa seus sentimentos por meio dos objetos. Nesse sentido, Barboza e Volpini (2015, p. 2) argumentam:

[...] a criança precisa brincar de simbolismo para estabelecer mais relações sobre o modo de relacionar-se com as pessoas, consigo mesma e com o mundo. Portanto o pensamento de uma criança evolui a partir de suas ações e nas representações de sua própria realidade na hora de brincar; de forma lúdica expressa seus sentimentos, que podem ser vantajosos para a sua formação cognitiva, emocional e social.

Partindo dessa citação, o brincar na infância faz com que a criança aprenda e se desenvolva em todos os sentidos, possibilitando, ainda, vínculos com os indivíduos que vivenciam sua rotina. Com isso, a criança internaliza as atitudes dos adultos e, depois, simboliza essas situações. Zanelato e Santos (2013), também, discutem sobre isso e afirmam que o lúdico deve ser educativo. Por isso, as brincadeiras não podem ser apenas para lazer, e sim para desenvolver e contribuir, pedagogicamente, para as

atividades, no contexto escolar. As brincadeiras despertam mais vontade, interesse e dedicação nas crianças e, justamente, por isso, a importância dos professores trabalharem os conteúdos, utilizando-se das brincadeiras, visto que, assim, além da criança brincar, de modo prazeroso ela se apropria dos conhecimentos e aprende. Portanto, conforme Zanelato e Santos (2013, p. 10):

[...] o lúdico naturalmente indica a motivação e a diversão, essa atividade representa a liberdade de expressar-se elaborar criativamente sentidos de aprendizagens. O cognitivo da criança tem essa necessidade de brincar, necessidades de crescimento, necessidade de desenvolvimento motor e corporal, o lúdico contribui para a desinibição enfim o lúdico possibilita vários ganhos para o desenvolvimento e aprendizagem de qualquer criança, tanto no individual ou no coletivo.

Como nos mostra a citação, a ludicidade é primordial para o desenvolvimento infantil; e o educador é o principal agente para auxiliar as crianças nesse processo de aprendizagem, pois é ele que deve possibilitar aos alunos atividades lúdicas e direcionadas para o desenvolvimento de ensino aprendizagem. O professor, então, precisa buscar conhecimento e se especializar, constantemente, para desenvolver a sua prática pedagógica da melhor maneira possível.

De acordo com as autoras Martins e Arce (2007), a criança de 4 anos de idade já pode compreender os objetos e ela mesma. Por isso, percebe as relações que estão próximas e as representam, por meio das brincadeiras, isto é, os jogos simbólicos. Nessa fase, a linguagem é primordial para o desenvolvimento, não apenas das palavras, mas os significados que elas trazem para, posteriormente, assimilar as atividades e experiências do meio social. Além disso, é uma etapa em que os jogos de papéis revelam seus vínculos sociais, manifestando-se o sentimento de independência. Nesse sentido, reafirma-se a necessidade da mediação docente para a evolução da criança. Martins e Arce (2007, p. 64) ponderam:

[...] o quarto ano de vida é profundamente marcado pela exploração de possibilidades e limites (de pessoas, objetos, situações etc.), dado frequentemente identificado como curiosidade infantil. Essa manifestação, social por natureza, é expressão da ampliação do universo de significados adquiridos.

Dessa maneira, é imprescindível que a escola possibilite essas vivências nas crianças da Educação Infantil, visto que elas estão nesse período de desenvolvimento

e precisam da mediação dos professores para contribuir com o processo de ensino-aprendizagem. Mais tarde, conforme Martins e Arce (2007), na faixa etária de 5 anos de idade, as atividades predominantes são os jogos simbólicos, mais voltados para manuseios dos objetos, e a sua construção potencializa o raciocínio infantil. Nessa fase, já ocorreu um grande salto no desenvolvimento das relações sociais e nas atividades lúdicas; agora, a criança não só repete as ações dos adultos, mas pensa sobre aquela situação, levanta ideias e passa para o papel, conseguindo resolver as atividades com mais facilidade.

Em estudo realizado por Pasqualini e Abrantes (2013), na Educação Infantil, a criança observa as condutas dos adultos, representando essas práticas, nas brincadeiras; por isso, a interpretação que as crianças têm em relação às atitudes dos adultos é importante para o avanço da percepção das relações sociais e dos papéis que desempenham. Isso proporciona maior facilidade na compreensão das atividades que elas terão que realizar e compreender, futuramente. Ademais, essas atividades são responsáveis pelo desenvolvimento pleno de cada criança, de acordo com as suas etapas. Pasqualini e Abrantes (2013, p. 16), portanto, acreditam, que:

[...] tal complexificação do psiquismo se produz fundamentalmente no contexto do jogo protagonizado. É essa atividade que proporciona experiências fundamentais ao desenvolvimento psíquico da criança, sintetizando conquistas que lhe encaminham, na transição ao próximo período, para uma nova atividade promotora do desenvolvimento: a atividade de estudo.

Conforme a citação, na idade pré-escolar, as fases de desenvolvimento são essenciais para o progresso infantil de cada criança, fortalecendo, assim, suas experiências e aprendizagens. Além disso, todo conhecimento transmitido e vivenciado pelas crianças exerce uma qualidade de estudo, por isso, a escola é o principal recurso que possibilita o acesso ao ensino. Tendo em vista que os jogos simbólicos é um método capaz de promover o ensino e aprendizagem, discutiremos, na próxima seção, como são implementadas as práticas pedagógicas dos jogos simbólicos na Educação Infantil.

### **3 A IMPLEMENTAÇÃO DOS JOGOS SIMBÓLICOS NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Nessa seção discorreremos a importância da implementação dos jogos simbólicos na Educação Infantil. Aqui, consideramos a figura do professor essencial, pois a implementação do lúdico, na rotina dos alunos, está ligada às práticas pedagógicas dos docentes. De acordo com Magnani (2018), o jogo auxilia o aluno em seu desenvolvimento, e o docente é primordial para direcionar as atividades, uma vez que ele faz a mediação do ensino e aprendizagem, desenvolvendo nos alunos aspectos como: emocional, psicológico e social. Ele possibilita, assim, a evolução e a autonomia das crianças em suas atividades diárias. Nesse sentido, Magnani (2018, p. 189) preconiza a necessidade de:

[...] que o professor saiba que a intervenção pedagógica é diferente de total direcionamento. Entendemos por intervenção basear-se nos estágios de desenvolvimento de cada criança, propondo situações-problema e acompanhando o seu processo de elaboração e execução. Entretanto, é importante ter clareza de que a solução encontrada pela criança no decorrer da intervenção do adulto (naquele momento) tem que ser respeitada.

Como nos mostra a autora citada, é indispensável que os professores promovam, nos seus planejamentos, a execução de atividades lúdicas, sobretudo, com os jogos simbólicos, os quais contribuem para a formação das crianças. A mediação, por sua vez, deve ser constante no processo de aquisição dos conhecimentos, principalmente na Educação Infantil.

Conforme a Constituição Brasileira, de 1988, é direito de toda criança à educação; em seu art. 205, destaca: “[...] a educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho” (BRASIL, 1988). Desse modo, a educação é substancial para o desenvolvimento infantil e, por esse motivo, cabe ao Estado garantir o acesso e a permanência das crianças no ambiente escolar, estimulando o ensino-aprendizagem das crianças.

Conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), de 2018, o brincar na Educação Infantil necessita ser priorizado, visto que, a partir dele, as crianças se desenvolvem integralmente e conseguem resolver as situações conflituosas que aparecem em seu dia a dia. Por isso, na prática pedagógica, é essencial que os docentes proponham atividades voltadas para os jogos simbólicos com estratégias e

de maneira intencional, pois é por meio do planejamento, da estruturação e da metodologia adequada que os alunos aprendem e vivenciam as experiências e os conhecimentos. Sendo, então, de responsabilidade do professor, proporcionar o lúdico na Educação Infantil. Reafirmando essa ideia, a BNCC (BRASIL, 2018, p. 41) salienta que:

[...] essa intencionalidade consiste na organização e proposição, pelo educador, de experiências que permitam às crianças conhecer a si e ao outro e de conhecer e compreender as relações com a natureza, com a cultura e com a produção científica que se traduzem nas práticas com cuidados pessoais (alimentar-se, vestir-se, higienizar-se), nas brincadeiras, nas experimentações com materiais variados, na aproximação com a literatura e no encontro com as pessoas.

O papel do professor é determinante no processo de ensino e aprendizagem das crianças; por isso, suas práticas pedagógicas, antes de serem aplicadas, precisam ser sistematizadas com intencionalidade, de modo a promover o desenvolvimento infantil. No que se refere à aplicação dos jogos simbólicos, conforme destacam Barboza e Volpini (2015), é necessário estimular, nas crianças, o gosto por diferentes literaturas. Assim, o professor poderá propor às crianças a apropriação de uma atitude que envolva a observação, a exploração e a investigação. A imitação e a imaginação, no contexto da vivência e das interações sociais nos jogos simbólicos, também, ganham um papel privilegiado, uma vez que funcionam como ferramentas importantes para o desenvolvimento das funções psíquicas. Nesse sentido, Barboza e Volpini (2015, p. 4) salientam que:

[...] quando as crianças, no jogo simbólico estão fazendo representações de papéis, como, por exemplo, imitando a mãe sendo dona de casa, a professora dando aula, dentre outros fatos, são observações realizadas por elas mesmas, e isso contribui para a construção de sua vida social. Então é uma brincadeira de grande influência no processo da Educação Infantil para as crianças desenvolverem também a identidade e o aspecto cognitivo, motor, social e afetivo, trazendo novos significados para o faz-de-conta.

As experiências vivenciadas pela criança são relevantes para o seu desenvolvimento, principalmente quando adquirem conhecimentos do seu meio social. Ademais, é imprescindível que os professores criem propostas de atividades e brincadeiras, proporcionando esse aprendizado desde da infância e possibilitando que as crianças interajam com as pessoas que estão próximas ao seu convívio.

Segundo o Referencial Curricular do Paraná (2018), a Educação Infantil é a fase em que a criança se desenvolve, em todos seus aspectos, e está em processo de constante mudanças e aprendizagens; desta maneira, a mediação dos professores é importante para a construção dos conhecimentos. A escola é, também, essencial para contribuir com o desenvolvimento, uma vez que, somente, nesse ambiente, as crianças têm a oportunidade de conhecer os conteúdos sistematizados, pois elas, geralmente, não têm essas experiências, momentos lúdicos e socializações, em ambientes externos à escola.

Conforme Freire (2018), atualmente, com inserção das mulheres no mercado de trabalho as famílias estão com menos tempo para dar atenção aos seus filhos. Desta maneira, as crianças ficam o dia todo no ambiente escolar e a noite ao chegar em casa, os pais para conseguir realizar as tarefas domésticas acabam deixando os filhos expostos a tecnologia, causando grandes impactos na saúde dessas crianças, por isso, a escola precisa promover os conteúdos científicos para o desenvolvimento pleno dos alunos.

Brincadeiras e interações acontecem diariamente entre as crianças e representam o direito à infância, a viver e crescer em um ambiente lúdico e prazeroso que lhes proporcione segurança e confiança. Mas, isso não significa que esses momentos dispensem a necessidade de intencionalidade e planejamento da prática pedagógica, pois os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento se tornam mais complexos ou diferentes em cada faixa etária. Nesse sentido, é importante planejar considerando as singularidades e o direito de aprender de todos (PARANÁ, 2018, p. 34).

De acordo com a citação, as práticas pedagógicas precisam estimular as brincadeiras e atividades lúdicas, buscando motivar os alunos a aprender os conteúdos, desenvolver suas habilidades e explorar os objetos de diversas formas, utilizando-se da imaginação e criatividade. Portanto, o plano de aula deve ser pensado, conforme cada faixa etária, pois cada idade tem suas especificidades e, logo, precisa ser considerada nas atividades, proporcionando o desenvolvimento pleno dos alunos.

Segundo Almeida (2013), a educação lúdica transforma o ser humano, tornando-o mais inovador e crítico, uma vez que, a partir dela, faz-se o conhecimento com a união de atividades, como jogos e brincadeiras, desenvolvendo a aprendizagem nos alunos da Educação Infantil. O lúdico, então, refere-se às brincadeiras e, nelas, podem ser introduzidos os conteúdos, tornando a aprendizagem

mais satisfatória e divertida. Assim, as crianças têm maior facilidade de aprender e isso proporciona a elas o progresso na coordenação motora, na atenção e na socialização. Conforme Almeida (2013, p. 16):

A educação lúdica tem um significado muito profundo e está presente em todos os segmentos da vida. Por exemplo, um ato simples aparentemente desprezível como o de uma criança que brinca de bolinha de gude ou de boneca com seus amigos e se diverte não é apenas um passatempo; neste ato, a criança está desenvolvendo inúmeras capacidades e competências e internalizando inúmeros conhecimentos.

De acordo com a citação, o lúdico — de forma intencional — é fundamental nas práticas pedagógicas da Educação Infantil, visto que as crianças conseguem ter autonomia e originalidade. É, portanto, uma ferramenta muito importante para o desenvolvimento dos alunos; ela facilita a passagem para o conhecimento, por isso, é um processo significativo e precisa ser constante nos planejamentos dos professores da Educação Infantil.

Serrão e Carvalho (2011) enfatizam a importância de os docentes aplicarem os jogos, em suas práticas pedagógicas. Antes, porém, de ensinar os alunos, é necessário registrar no papel, isto significa a construção de um plano de aula. A partir do planejamento, o professor consegue pensar e criar estratégias para obter bons resultados nas aplicações das atividades. O jogo faz parte da infância de toda criança e, por isso, ele é essencial para o seu desenvolvimento. Além disso, as autoras salientam que não basta ter bom planejamento, é preciso ter aplicação. Isso, porém, envolve outros aspectos, como o ambiente escolar, que precisa ser um espaço acolhedor e agradável. Sendo assim, conforme Serrão e Carvalho (2011, p. 6):

O educador, enquanto agente de desenvolvimento pessoal e interpessoal, deve ter em conta as exigências e a importância da sua prática pedagógica, realizando uma planificação adequada ao desenvolvimento do processo de ensino e à aprendizagem das crianças. Para isso deve estabelecer com clareza os objetivos a atingir, organizando o ambiente educativo, observando as crianças, em pequenos grupos e no grande grupo; deve trabalhar em equipe, envolvendo todos os elementos com que trabalha e a comunidade educativa, deve ser reflexivo, flexível, crítico e inovar na busca de novos caminhos que favoreçam a aprendizagem [...].

A citação menciona que o professor é o principal intermediário do ambiente escolar, pois é por meio dele que as crianças têm o acesso a conhecimentos

sistematizados. Dessa forma, ele precisa, frequentemente, especializar-se e atualizar-se em busca de conhecimentos para trazer conteúdos e atividades que promovam o desenvolvimento e a atenção dos alunos. A escola é o espaço pela qual a criança tem a oportunidade de acesso às informações e pensar criticamente sobre elas. A mediação, portanto, mostra-se, novamente, indispensável para evolução das crianças.

De acordo com Moratori (2003), o jogo gera na criança a vontade de aprender, sendo um estímulo para desenvolver as atividades, ou seja, uma ferramenta que favorece a melhor compreensão e assimilação dos conteúdos. A partir dele, os alunos experienciam momentos significativos de aprendizagem e, posteriormente conseguem resolver seus desafios diários. O educador é o mediador dessas experiências, possibilitando questões reflexivas para que as crianças mentalizem e façam o uso do raciocínio, promovendo sua autonomia.

É no jogo e pelo jogo que a criança é capaz de atribuir aos objetos significados diferentes; desenvolver a sua capacidade de abstração e começar a agir independentemente daquilo que vê, operando com os significados diferentes da simples percepção dos objetos. O jogo depende da imaginação e é a partir desta situação imaginária que se traça o caminho a abstração. É necessário que a escola observe a importância do processo imaginativo na constituição do pensamento abstrato (MORATORI, 2003, p. 11).

Ao dizer que o jogo é fundamental para o desenvolvimento das crianças na Educação Infantil, os docentes precisam promover em seus planos de aula, diariamente, o incentivo aos jogos e às brincadeiras, incluindo os conteúdos programados de forma lúdica. O educador, ressaltamos mais uma vez, é o principal mediador, pois é ele que estimula as atividades que ajudam o desenvolvimento psicomotor e cognitivo das crianças. Na faixa etária de 4 e 5 anos, é necessário motivar brincadeiras de faz de conta, ou seja, jogos simbólicos em que os alunos internalizam os objetos e as situações que estão em sua realidade, criando na sua imaginação representações.

Verifica-se, portanto, que a inserção do lúdico no planejamento da Educação Infantil faz com que as crianças aprendam de forma mais prazerosa e divertida, na qual toda dificuldade, que o professor tem de chamar atenção do aluno para ter um bom desempenho, é facilitada ao utilizar a ludicidade, visto que é de interesse de toda

criança o brincar; por isso, deve ocorrer a priorização dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Nos estudos realizados para o desenvolvimento desta pesquisa cujo tema é a implementação dos jogos simbólicos na Educação Infantil, considerou-se a importância do lúdico na pré-escola, sendo ele o facilitador do processo de ensino e aprendizagem. Inicialmente, observou-se o desafio, no ambiente escolar, da aplicação desses jogos em práticas pedagógicas, de forma intencional e mediada pelos professores. Tratando-se este de um processo relevante para formação e desenvolvimento dos alunos.

O objetivo geral do trabalho foi compreender a função dos jogos simbólicos para implementação da prática pedagógica na Educação Infantil, a fim de promover o desenvolvimento pleno das crianças. Para desenvolver este estudo, na área da Educação Infantil, buscamos referências teóricas de autores que estudam e pesquisam essa temática. Após as análises, consideramos que todos os autores conceituam os jogos simbólicos como essenciais para o desenvolvimento das crianças e, por isso, precisam estar implementados, diariamente, nas práticas pedagógicas do ambiente escolar na primeira infância, a fim de que os alunos aprendam a ampliar os seus conhecimentos e a se socializar com o mundo que os cerca.

Os jogos simbólicos se mostraram, ao longo do estudo, uma ferramenta importante para o processo de ensino-aprendizagem das crianças, visto que, sobretudo, eles representam a tarefa essencial da etapa em que a criança pequena se encontra. Por esses motivos, na Educação Infantil, o lúdico necessita permear todas as atividades da rotina escolar, os conteúdos programados pelo docente, de maneira a promover a interação social, a satisfação, a alegria, o prazer e, sobretudo, provocar, intencionalmente, o desenvolvimento global infantil.

Na faixa etária de 4 e 5 anos de idade, as crianças têm a necessidade de exercitar sua autonomia, por isso, as experiências em seu meio social se fazem imprescindíveis. Além disso, os jogos simbólicos podem auxiliar a criança na solução de eventuais conflitos emocionais. Então, ao se apropriar do significado e do conhecimento teórico-prático acerca dos jogos simbólicos, o professor certamente

necessitará abandonar condutas que reduzam o tempo, a qualidade e a genuína imersão da criança no brincar.

Destacamos, portanto, que a implementação dos jogos simbólicos acontece por meio de atividades lúdicas direcionadas pelos docentes da Educação Infantil. Isso significa que, a partir de leituras, brincadeiras e, até mesmo, brinquedos, o professor precisa problematizar situações as quais os alunos possam solucionar, de acordo com as suas experiências.

Por fim, salientamos a relevância dos jogos simbólicos para o desenvolvimento infantil, visto que eles são primordiais nas práticas pedagógicas junto à criança pequena. Entendemos que as reflexões realizadas, neste estudo, poderão contribuir, efetivamente, para o enriquecimento formativo dos profissionais da Educação Infantil bem como dos acadêmicos do Curso de Pedagogia e outras áreas voltada à Educação.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**: Teorias e práticas. Reflexões e fundamentos. 1. ed. São Paulo: Loyola, 2013. v. 1.

BARBOZA, Letícia; VOLPINI, Maria. O faz de conta: simbólico, representativo ou imaginário. **Caderno de Educação: Ensino e Sociedade**, Bebedouro, v. 2, n. 1, p. 1-12, 2015. Disponível em: <https://www.unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao/sumario/35/06042015200208.pdf>. Acesso em: 2 mar. 2022.

BATISTA, Drielly Adrean. O jogo simbólico livre e dirigido e as manifestações do juízo moral em crianças da educação infantil. 2014. 144 f. Dissertação (Mestre em Psicologia) – Faculdade de Ciências e Letras de Assis, Universidade Estadual Paulista, Assis, 2014. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/113807/000805445.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 26 mar. 2022.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 13 mar. 2022.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília: Senado Federal, 1988. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm). Acesso em: 14 mar. 2022.

ELKONIN, D. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

FRANCISCO, Larissa. **O papel da atividade lúdica no desenvolvimento infantil: contribuições de Elkonin.** 2011. 30 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2011. Disponível em: [http://old.dfe.uem.br/TCC/Trabalhos%202011/Turma%2032/Larissa\\_Francisco.pdf](http://old.dfe.uem.br/TCC/Trabalhos%202011/Turma%2032/Larissa_Francisco.pdf). Acesso em: 2 mar. 2022.

FREIRE, Danielle. **A influência da mídia no desenvolvimento infantil.** Santo Antônio de Pádua, 2018. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/10659/Danielle%20de%20Jesus%20Freire.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 28 maio. 2022.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Cengage Learning, 2018.

MAGNANI, Eliana. Hora do jogo: os professores estão prontos? **Revista Educação e Emancipação**, São Luiz, v. 11, n. 1, p. 175-192, jan./abr. 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufma.br/index.php/reducacaoemancipacao/article/view/8912>. Acesso em: 13 mar. 2022.

MARCOLINO, Suzana; BARROS, Flávia; MELLO, Suely. A teoria do jogo de Elkonin e a educação infantil. **Psicologia Escolar e Educação**, São Paulo, v. 18, n. 1, jun. 2014. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pee/a/yPJRxRsQfQtNGMBKPPG8ym/?lang=pt&format=html>. Acesso em: 20 fev. 2022.

MARTINS, Márcia; ARCE, Alessandra. **Quem tem medo de ensinar na Educação Infantil?** Em defesa do ator de ensinar. Campinas: Alínea, 2007.

MATTOS, Regiane; FARIA, Moacir. Jogo e Aprendizagem. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, [S. l.], v.2, n. 1, 2011. Disponível em: <http://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes/pdf/v2-n1-2011/Regiane.pdf>. Acesso em: de fev. 2022.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** 2003. 33 f. Dissertação (Mestrado em Informática) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. **Referencial curricular do Paraná: princípios, direitos e orientações.** Curitiba: SEED, 2018. Disponível em: <http://www.referencialcurricularoparana.pr.gov.br/>. Acesso em: 15 mar. 2022.

PASQUALINI, Juliana Campregher; ABRANTES, Angelo Antonio. Forma e conteúdo do ensino na educação infantil: o papel do jogo protagonizado e as contribuições da literatura infantil. **Germinal: Marxismo e Educação em Debate**, Salvador, v. 5, n. 2, p. 13-24, dez. 2013. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/125075/ISSN2175-5604-2013-05-02-13-24.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 10 abr. 2022.

SERRÃO, Maria; CARVALHO, Carolina. O que dizem os educadores de infância sobre o jogo. **Revista Ibero-americana de Educação**, Lisboa, v. 5, n. 55, 2011. Disponível em: <https://rieoei.org/historico/deloslectores/3824Serrao.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2022.

TOZZONI-REIS, Marília Freitas Campos. **Metodologia da Pesquisa**. 2. ed. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2009.

ZANELATO, Fabíola; SANTOS, Geysa. **A importância do brincar na educação infantil**. 2013. 33 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Faculdade Capixaba da Serra, Serra, 2013. Disponível em: <https://multivix.edu.br/wp-content/uploads/2018/06/a-importancia-do-brincar-na-educacao-infantil.pdf>. Acesso em: 2 mar. 2022.