



8° CIM

CONGRESSO INTERNACIONAL MULTIDISCIPLINAR

AS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS NO MUNDO PROFISSIONAL

JOGOS SIMBÓLICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: PROCESSOS DE APRENDIZAGEM NO MATERNAL

Nome e Sobrenome do autor ¹ **Edilaine De Oliveira Lima**

Nome e Sobrenome do autor ² **Francislaine Cordeiro De Souza Oliveira**

Nome e Sobrenome do autor ³ **Marcilene Bandeira De Moura**

RESUMO

O presente artigo tem como principal objetivo demonstrar os jogos simbólicos na educação infantil, especialmente no contexto do maternal, é promover o desenvolvimento integral das crianças, abrangendo suas dimensões cognitivas, sociais, emocionais e linguísticas. Por meio dessas atividades lúdicas, busca-se proporcionar um ambiente estimulante e propício para que as crianças explorem sua criatividade, ampliem seus conhecimentos sobre o mundo ao seu redor, desenvolvam habilidades de comunicação e linguagem, fortaleçam suas relações interpessoais e aprendam a expressar e regular suas emoções de forma saudável. O objetivo é preparar as crianças para enfrentar os desafios do processo educativo e da vida em sociedade, promovendo um desenvolvimento holístico e equilibrado durante essa fase crucial de seu crescimento. A justificativa para a inclusão dos jogos simbólicos na educação infantil, especialmente no maternal, é baseada em uma compreensão profunda do desenvolvimento infantil e das necessidades específicas dessa faixa etária. Os jogos simbólicos são uma ferramenta poderosa para promover a aprendizagem significativa e o desenvolvimento integral das crianças, pois oferecem uma abordagem lúdica e envolvente que é altamente compatível com o modo como elas aprendem e se desenvolvem. Em primeiro lugar, os jogos simbólicos são consistentes com a natureza ativa e exploratória das crianças em idade pré-escolar. Elas têm uma forte tendência natural para o jogo imaginativo e gostam de representar papéis e situações do mundo ao seu redor. Portanto, ao incorporar jogos simbólicos no currículo do maternal, estamos alinhando as práticas educativas com as características e interesses das crianças, tornando o aprendizado mais relevante e significativo para elas.

Palavra-Chave: Jogos Simbólicos. Ensino Aprendizagem. Desafios.

¹ Edilaine de Oliveira Lima, Cursando Pedagogia, FAAG, laine_lainelima@hotmail.com

² Francislaine Cordeiro de Souza Oliveira, Cursando Pedagogia, FAAG a.l.francislaine@gmail.com

³ Marcilene Bandeira de Moura, Cursando Pedagogia, FAAG, marcilenebm@hotmail.com.

⁴ Renata Biem Henrique, Mestre em Ciências, FAAG, renata.henrique@faag.com.br



ABSTRACT

The main objective of this article is to demonstrate symbolic games in early childhood education, especially in the nursery context, and to promote the integral development of children, covering their cognitive, social, emotional and linguistic dimensions. Through these playful activities, we seek to provide a stimulating and conducive environment for children to explore their creativity, expand their knowledge about the world around them, develop communication and language skills, strengthen their interpersonal relationships and learn to express and regulate your emotions in a healthy way. The objective is to prepare children to face the challenges of the educational process and life in society, promoting holistic and balanced development during this crucial phase of their growth. The justification for the inclusion of symbolic games in early childhood education, especially in nursery school, is based on a deep understanding of child development and the specific needs of this age group. Symbolic games are a powerful tool for promoting meaningful learning and the integral development of children, as they offer a playful and engaging approach that is highly compatible with the way they learn and develop. First, symbolic games are consistent with the active and exploratory nature of preschool children. They have a strong natural tendency toward imaginative play and enjoy role-playing roles and situations in the world around them. Therefore, by incorporating symbolic games into the nursery school curriculum, we are aligning educational practices with children's characteristics and interests, making learning more relevant and meaningful for them.

Keyword: *Symbolic Games. Teaching Learning. Challenges.*

1.INTRODUÇÃO

São grandiosas as contribuições dos jogos simbólicos para a construção do conhecimento das crianças essencialmente em seus primeiros anos de vida. Pois é de suma importância a sua contribuição direta no processo de aprendizagem, desenvolvimento, habilidades manuais e motoras. Ensinar a criança como brincar com determinados brinquedos, fazer um direcionamento ensinando para que ele serve? Porque muitas vezes a criança não sabe o que um motorista ou um médico faz? Qual instrumento de trabalho ele usa? E assim a criança vai poder ter um norteador e brincar de faz de conta enquanto ela está sendo inserida no universo que à rodeia, será que toda escola tem as condições necessárias para o desenvolvimento da construção motora da criança ter matérias disponíveis para que as atividades lúdicas sejam inseridas. O papel do professor é muito importante nesse contexto, o brincar de faz de conta deve ser visto como uma ferramenta que contribui e sua intervenção se faz necessária para o desenvolvimento infantil, a criança se desenvolve nesse mundo de faz de conta de forma independente. Os jogos simbólicos desempenham um papel



fundamental na educação infantil, especialmente no nível do maternal. Esses jogos ajudam as crianças a desenvolver uma variedade de habilidades cognitivas, emocionais e sociais, além de serem uma forma natural e divertida de aprender. Os jogos simbólicos envolvem a comunicação verbal e não verbal. As crianças usam palavras e gestos para representar papéis e situações, o que promove o desenvolvimento da linguagem oral e a compreensão de conceitos e vocabulário. Os jogos simbólicos permitem que as crianças usem sua imaginação para criar cenários e histórias. Isso estimula a criatividade e a capacidade de inventar soluções para problemas imaginários, o que é importante para o desenvolvimento cognitivo.

Além disso é importante ressaltar a importância dos jogos simbólicos na educação infantil e seus benefícios para o desenvolvimento das crianças. Os jogos simbólicos não são apenas uma atividade recreativa, mas uma ferramenta valiosa para o aprendizado e o crescimento das crianças. Para apoiar esses processos de aprendizagem, os educadores devem criar um ambiente na sala de aula que estimule e promova o jogo simbólico. Isso pode incluir a disponibilização de materiais e recursos adequados, como brinquedos, fantoches, roupas de fantasia e espaços de jogo flexíveis. Além disso, os professores podem participar dos jogos simbólicos das crianças, incentivando a narrativa e fazendo perguntas que estimulem a reflexão e a criatividade. Portanto, os jogos simbólicos desempenham um papel crucial na educação infantil, ajudando as crianças a desenvolver uma ampla gama de habilidades cognitivas, emocionais e sociais enquanto se divertem e exploram o mundo ao seu redor.

2. JOGOS SIMBÓLICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Segundo Miranda (2008, p. 13), muitas mudanças ocorreram na educação infantil com as diretrizes educacionais e a lei de bases, Lei 9.394/96, que dispõe sobre o desenvolvimento integral das crianças de 0 a 6 anos, monitorando seus aspectos físicos, psicológicos, intelectuais e sociais. A lei estipula diversos decretos, documentos e estudos realizados nas últimas décadas. Com estas novas leis e a evolução do pensamento por parte da família, da sociedade e do governo, foi necessário reavaliar a priorização das necessidades das crianças durante estes anos. Depois vem a brincadeira, tema que tem sido discutido por diversos pensadores, filósofos e educadores da primeira infância. A atividade lúdica é muito importante para a atividade intelectual da criança e, portanto, essencial para a prática educativa.



Graças ao fingimento, as crianças podem imaginar, imitar, criar ou brincar simbolicamente e, assim, reconstruir gradualmente em esquemas verbais ou simbólicos tudo o que desenvolveram no primeiro ano de vida. Graças a isso, você pode expandir seu mundo, ampliar ou aprofundar seus conhecimentos além dos limites do seu próprio corpo; pode encurtar tempos, ampliar espaços, substituir objetos, criar eventos. Além disso, você pode entrar no universo da sua cultura ou sociedade aprendendo os costumes, regras e limites. (MACEDO, 2004, p. 10).

A brincadeira simbólica, também chamada de brincadeira de faz de conta, caracteriza-se por recriar a realidade por meio de sistemas simbólicos, estimula a imaginação e a fantasia das crianças, apoia a interpretação e a ressignificação do mundo real. Vários autores consideram-na essencial para o desenvolvimento, favorecendo a interação com os outros e possibilitando a expressão das emoções e percepções vivenciadas na relação que a criança cria com o mundo real. (MACEDO 2004).

Segundo Kishimoto (2009), o jogo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico. Nas crianças, as imagens variam de acordo com a idade: numa criança em idade pré-escolar de 3 anos, são cheias de animismo; dos 5 aos 6 anos busca elementos da realidade. A brincadeira de faz de conta, também conhecida como simbólica, role-playing ou sociodramática, é o que torna mais visível a presença de uma situação imaginária. Surge a partir do surgimento da representação e da linguagem, por volta dos 2 a 3 anos de idade, quando a criança começa a mudar o significado dos objetos e acontecimentos, a expressar seus sonhos e fantasias e a assumir os papéis presentes no contexto social.

Ainda Kishimoto (2006) ressalta que a brincadeira de faz de conta permite não só entrar na imaginação, mas também expressar as regras implícitas que se materializam nos temas dos jogos. É importante lembrar que o conteúdo da imaginação vem das experiências anteriores que as crianças tiveram, pois cada uma delas já vem com sua história de vida.

Na perspectiva de Piaget (apud FRIEDMAM, 1998, p. 74), nas crianças mais novas, até um ano e meio, dois anos, fase em que surge a linguagem, a atividade lúdica de prática tem como característica essencial: a criança pratica em sua peça. atividade pelo simples prazer de rolar uma bola, fazer barulho ou bater um martelo, repetindo essas ações e observando seus efeitos e resultados. Esses jogos continuam, muitas vezes na idade adulta, mas diminuem de intensidade e significado com o passar dos anos. Por volta dos dois e dos seis/sete anos, a atividade lúdica adquire um simbólico: a criança representa o seu mundo e o símbolo serve para evocar a realidade. Conversar com uma boneca, brincar de médico, imitar animais,



vestir-se são brincadeiras de grande intensidade emocional. Assim que o jogo se aproxima da realidade (a partir dos quatro anos), o símbolo começa a representar a realidade e a imitá-la: a criança cria histórias nas quais tem muito interesse em seguir a sequência que conhece na sua realidade. Por exemplo: a boneca acorda, se veste e vai para a escola.

Sob o ponto de vista do desenvolvimento infantil o ato de brincar contribui para o processo de apropriação de conhecimentos. Ao brincar a criança conhece propriedades dos objetivos ao mesmo tempo em que consegue se colocar na posição do outro (OLIVEIRA, 2007). A brincadeira não tem somente uma função didática embora muito usada como meio educativo na Educação Infantil.

Para Vygotsky (1991), destaca a importância das relações entre as pessoas como elemento de aprendizado e desenvolvimento da linguagem, a brincadeira tem um caráter importantíssimo. Entre a faixa etária de 0 a 5 anos o ato de brincar é relevante no que diz respeito na descoberta de desenvolvimento da imaginação e da linguagem infantil. A palavra “Brinquedo” traz como significado a brincadeira ressaltando a proximidade dos conceitos que ilustram a ludicidade. Segundo Kishimoto (2006, p. 7):

Brinquedo é o objeto, suporte de brincadeira. O brinquedo é de grande importância para o desenvolvimento infantil, uma vez que oferece a oportunidade de novas relações entre situações que podem estar no pensamento ou na realidade das crianças. (...).

Para muitos educadores, o brinquedo não apenas um objeto, pois possibilita que a criança se transporte para o mundo imaginário, funcionando para um suporte para as brincadeiras. Podemos imaginar uma criança brincando de boneca com objetos e parte da residência. Um dos educadores que defende o uso do brinquedo como suporte de brincadeira, é Vygotsky (1991, p. 92):

No brinquedo, espontaneamente a criança usa sua capacidade de separar significado de objeto sem saber o que está fazendo, da mesma forma que ela não sabe estar falando prosa e, no entanto, fala, sem prestar atenção nas palavras. Dessa forma, através do brinquedo a criança atinge uma definição funcional de conceitos de objetos, e as palavras passam a se tornar parte de algo concreto. (...).

O conceito de “Jogos” encontrado no dicionário é o que mais se relaciona com as atividades escolares, indicando o jogo como divertimento ou exercício de crianças, em que elas fazem prova de sua habilidade, destreza ou astúcia. Também é possível encontrar a definição de



“jogo” como brincadeira, divertimento, folguedo, em uma análise do conceito jogo, podemos perceber que está ligada a diversão, a movimentose também ao pensamento.

Moyles (2002), aponta que quando se utiliza o jogo, faz com que a criança se sinta incentivada, buscando sempre desenvolver suas habilidades, o professor que usa os brinquedos em sala de aula tem uma resposta positiva em seus objetivos traçados. A estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionadas pela situação lúdica.

Os indivíduos em contato com os jogos desenvolvem habilidades no qual se deparam com o prazer, além do fortalecimento do aspecto cognitivo, sendo assim ao se deparar com a sensação de bem-estar fica disposto a ganhar ou perder, porém a busca sempre é pela vitória. Os jogos em sala de aula são utilizados como um recurso no qual servem para aumentar o processo de aprendizagem, ou seja, as metodologias utilizadas para o processo de aprendizagem com os jogos são eficazes e leva um aprendizado significativo.

Sendo assim o educador pode também trabalhar as emoções como a vitória ea frustração de perder uma partida, sabendo disso o sujeito que joga está propício a esses momentos, vale lembrar que a competição deve ser feita de forma saudável e proporcionar momentos de aprendizado.

É primordial nos jogos em que o educador preze pela aprendizagem dos alunosou então serão os em vão todos os esforços de desenvolvimento. O ato de brincar e o de estudar deveriam andar de mãos dadas, porém infelizmente isso é algo que ainda não podemos comemorar, pois algumas instituições de ensino tem a necessidade de passar muito conteúdos e acaba deixando de lado a ludicidade.

Vale destacar que os alunos de hoje necessitam de aprendizagem de forma lúdica, desta maneira o educando aprende muito mais, além de sentir prazer em ir á escola.

Ao elencarem os quatros motivos descritos, as autoras conseguem sintetizar algumas das ideias sobre jogos que se usa até hoje em âmbito escolar.

“O jogo é entendido como um recurso que ensina, desenvolve, educa de forma prazerosa” (KISHIMOTO 2006, p. 37) e que leva em conta tanto um impulso natural de ludicidade humana, como situações de mobilização das funções orgânicas e da própria personalidade. Embora demande exigências, normas e controles os jogos são elementos naturais no desenvolvimento das pessoas.

Sendo assim o jogo envolve o ser humano em suas cognições, afetividade, corpo, interações sociais e permite a ação intencional, a construção de representações mentais, a manipulação



de objetos e o desempenho de ações, bem como a troca de interações. O jogo contempla varias formas de representação para a criança, contribuindo para a aprendizagem e desenvolvimento. (KISHIMOTO, 2006).

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (BRASIL, 1998. P. 47) “a participação em jogos de grupo também apresenta uma conquista cognitiva, emocional, moral e social para o estudante e um estímulo para o desenvolvimento de suas competências”. Nos jogos há possibilidade de desenvolvimento de respeito mútuo, na interação com adversários. Uma vez que é confrontando do resultado do desempenho de sua equipe, as crianças desenvolvem sua capacidade de justiça e também injustiça. É fundamental quando se trabalha com jogos que desenvolva atitudes de solidariedade e dignidade.

Vale ressaltar a importância da postura do educador nesse sentido, ou seja, muito do sucesso de sua sala de aula, depende das ações em que o professor irá ter relação aos jogos para seus alunos. Pois, o incentivo, a calma são aspectos importantes que o educador deve ter para a organização de suas atividades lúdicas.

Para Libâneo (2004), afirma que novas concepções pedagógicas chamam atenção para uma nova concepção de escola que não se amontoe nos aspectos de ensinar por ensinar, mas sim na criação de valores que permaneçam e sejam referência para uma vida toda. Hoje a escola atua como intermediadora e sendo esta uma instituição social de grande valia as suas formas de ensinar vem sendo investigadas a exaustão e o lúdico e um desses temas na busca de uma escola que vise o desenvolvimento integral do aluno.

É importante que as brincadeiras não sejam desenvolvidas apenas no sentido técnico, o aspecto lúdico não deve ser ignorado, de certa forma, as atividades lúdicas podem ajudar às crianças a incorporarem a cultura de seu povo, segundo Bueno e Fraga (2012, p.87), “as atividades lúdicas permitem a transmissão cultural de um povo e também podem ser entendidas como instrumentos para transmitir conhecimento”.

3.FASE SIMBÓLICA

Segundo as etapas do desenvolvimento de Piaget (1978) as crianças de 2 a 4 anos atravessam uma fase crucial conhecida como fase simbólica, que desempenha um papel fundamental em seu desenvolvimento em todas as áreas da vida.

Durante esse período, além de se envolverem em atividades físicas, as crianças começam a praticar movimentos motores mais precisos e intencionais, principalmente usando as mãos.



Elas demonstram interesse em rasgar, segurar lápis, manipular objetos, encaixar peças em lugares específicos, montar e desmontar objetos, conferindo aos seus esforços um propósito inteligente e contribuindo para a progressão natural de sua coordenação motora.

Os exercícios que envolvem tanto os músculos grandes quanto os finos são direcionados de forma intencional, provocando reações psicomotoras que são expressões simbólicas da mente da criança. Elas se engajam em jogos imaginativos, como brincar de casinha, de motorista, de cavalo de pau, e dançar, como uma forma de expressar e internalizar o mundo ao seu redor. Nessa fase, a criança imita tudo e todos, pois está assimilando o conceito de "eu" e se envolve entusiasmadamente em brincadeiras que envolvam movimentos corporais, imitações e pequenas descobertas, que contribuem para seu desenvolvimento integral.

As brincadeiras simples nas quais participam representam estímulos verdadeiros para o desenvolvimento intelectual da criança. Quanto mais experiências ela tiver, mais informações serão registradas em seu cérebro. Ao experimentar, observar e manipular objetos, a criança descobre como dar forma ao mundo de acordo com suas próprias impressões, não apenas registrando eventos na memória, mas também recriando-os.

No início dessa fase, a criança age de forma imitativa para entender as consequências de suas ações, mas isso não é meramente exploratório; ela toca, empurra, move e empilha objetos para observar os resultados. À medida que a brincadeira se transforma em curiosidade, os jogos e brincadeiras vão além da imitação simples, envolvendo uma elaboração criativa na qual os dados da experiência são combinados para construir uma nova realidade, alimentando sua curiosidade e necessidades.

Portanto, é fundamental que a criança seja exposta a uma ampla gama de estímulos que fortaleçam suas estruturas mentais e ampliem seus horizontes. Atividades como cantar, praticar exercícios físicos, ouvir histórias, montar quebra-cabeças, fazer descobertas, interagir com letras e participar de adivinhações são essenciais para seu desenvolvimento.

De acordo com Lima (2007), o desenvolvimento saudável da criança, construído através da brincadeira, requer três elementos essenciais: o tempo de interação com adultos, especialmente aqueles envolvidos na educação formal; o tempo dedicado à vivência simbólica; e o tempo dedicado à aprendizagem da linguagem escrita, que ajuda a criança a compreender o simbolismo do mundo ao seu redor.

A brincadeira permite que a criança atue, assuma papéis e explore seu potencial futuro. Ao combinar imaginação e realidade, ela transcende os limites do tempo e do espaço,



antecipando o futuro, lembrando o passado e vivenciando o presente de maneira criativa e significativa.

Portanto, é crucial garantir que a criança tenha tempo e espaço para brincar e expressar livremente sua imaginação e fantasia. Na abordagem lúdica e pedagógica, não há respostas certas ou erradas, mas é necessário sensibilidade e bom senso. A imaginação infantil é ilimitada, transformando qualquer objeto em potencial de brincadeira. Brinquedos simples feitos de materiais cotidianos podem ser tão valiosos, se não mais, do que os jogos elaborados e caros. A criança constrói seu mundo a partir de sua própria experiência e criatividade.

Ferraz, Veneziani, Carneiro e Rossetti-Ferreira (2010) destacam o rápido desenvolvimento das crianças até os 3 anos de idade e a importância de oferecer-lhes cuidado, atenção e oportunidades para explorar, brincar e se conhecer. Nas escolas infantis, os pequenos têm acesso a brinquedos e materiais que estimulam sua expressão artística e imaginativa, mesmo antes de dominarem completamente a linguagem verbal.

Essas experiências, integradas ao currículo de forma adequada, promovem o desenvolvimento de habilidades motoras e a assimilação de aspectos culturais, como a importância da leitura. Nessa fase, o conhecimento é adquirido principalmente por meio da ação, da interação com os outros e do envolvimento em atividades lúdicas e imaginativas. O objetivo não é formalizar a educação muito cedo, mas sim apoiar o desenvolvimento holístico da criança.

Para promover o desenvolvimento infantil, é fundamental oferecer uma variedade de atividades ao longo do dia, incluindo exploração de objetos e brincadeiras. Através do brincar, a criança desenvolve sua capacidade de imaginar, integra-se na cultura e na sociedade, e aprende a conviver em grupo. Ela utiliza todos os recursos disponíveis para explorar o mundo e organizar seus sentimentos, especialmente quando o brincar envolve o faz-de-conta.

No jogo simbólico, a criança atribui diferentes significados a um único objeto. Um simples pedaço de pau pode se transformar em uma bengala, uma boneca para embalar, ou até mesmo um sabonete, demonstrando a riqueza da imaginação infantil em interação com o mundo adulto.

O faz-de-conta proporciona à criança seu primeiro contato com as regras e papéis sociais, um aprendizado essencial para sua integração na sociedade. Além disso, a imaginação desempenha um papel crucial na regulação das emoções e das ações, e indivíduos privados da capacidade de imaginar na infância frequentemente enfrentam dificuldades no controle de impulsos na vida adulta.



A brincadeira de faz-de-conta também é uma forma importante de desenvolver a linguagem, permitindo à criança comunicar-se, criar histórias e expressar desejos.

Observar a criança durante suas brincadeiras revela como ela está construindo sua história e organizando seu mundo, como aponta Oliveira (2007). Além disso, a brincadeira também pode revelar fantasias inconscientes de cura em situações de doença. A ausência de brincadeira pode indicar problemas de desenvolvimento, e a falta de um tipo específico de brincadeira em uma determinada idade podem ser um sinal de alerta.

É crucial que a criança tenha liberdade para agir e expressar sua realidade de forma simbólica. Os pais devem evitar a superproteção, pois isso pode negar à criança o direito de agir por si mesma, o que é essencial para seu desenvolvimento saudável.

Na representação simbólica, quando há predominância da assimilação, há uma maior probabilidade de emergirem conteúdos inconscientes. Ao projetá-los de forma simbólica, a criança consegue visualizá-los, ainda que de maneira abstrata. Isso desencadeia um processo de acomodação e transformação interna, levando-a a buscar a integração desses conteúdos como parte de si mesma. Consequentemente, sua consciência se expande, permitindo que ela aja de forma mais ativa e se sinta menos vulnerável diante de situações que antes a deixavam desconfortável, possibilitando-lhe dominá-las. Esse processo contribui para a reintegração da personalidade a cada nova representação.

A brincadeira simbólica, por sua proximidade entre realidade e fantasia, eu e outro, consciente e inconsciente, proporciona à criança a oportunidade de representar situações carregadas de afeto e emoção, e de explorar de forma criativa conteúdos que possam ser angustiantes. Além disso, ela permite que a criança vivencie os medos e tensões do outro, invertendo papéis e experimentando diferentes perspectivas, o que contribui para uma compreensão mais profunda de sua própria realidade.

Portanto, a brincadeira simbólica desempenha um papel crucial no desenvolvimento infantil, permitindo que a criança explore sua imaginação, processe emoções e experiências, e desenvolva habilidades sociais e cognitivas. Ao engajar-se em jogos imaginativos, a criança não só se diverte, mas também integra aspectos de seu mundo interno e externo, promovendo um crescimento saudável e uma compreensão mais profunda de si mesma e do mundo ao seu redor.



4.0 REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) constitui-se em um documento concebido pela Secretaria de Educação Fundamental, vinculada ao Ministério da Educação, com o propósito de direcionar a elaboração dos currículos das instituições de creches e escolas de Educação Infantil. Este referencial oferece diretrizes pedagógicas destinadas aos profissionais que trabalham diretamente com crianças na faixa etária de zero a cinco anos e onze meses (BRASIL, 1998).

A criança, dotada de habilidades afetivas, emocionais e cognitivas desde seu nascimento, são inerentemente um ser social. Ela anseia pela proximidade com outros indivíduos e possui a capacidade de interagir e aprender com eles, de modo a compreender e influenciar o ambiente ao seu redor. À medida que amplia suas relações sociais, interações e formas de comunicação, as crianças se sentem cada vez mais seguras para expressar-se, aproveitando as trocas sociais para aprender com uma variedade de crianças e adultos, cujas visões e entendimentos da realidade também são diversos (BRASIL, 1998, p. 22).

Conforme pelo RCNEI, o processo de aprendizagem da criança é mediado pelos vínculos estabelecidos nas relações proporcionadas pelo ambiente, sendo este último fundamental para seu desenvolvimento. A maneira como cada criança aprende depende dos recursos que ela utiliza. Dentre esses recursos, destacam-se:

- Imitação: Resulta da capacidade da criança de observar e aprender com os outros, impulsionada pelo desejo de identificação, aceitação e diferenciação.
- Brincar: Este contexto permite que as crianças não só imitem a vida, mas também a transformem, exercitando sua criatividade e habilidades.
- Faz de conta: Proporciona às crianças a oportunidade de enriquecerem suas identidades, experimentando diferentes papéis sociais e perspectivas, ampliando suas concepções sobre o mundo e as pessoas.
- Oposição: Integrante da construção do sujeito, o ato de opor-se permite à criança afirmar seu ponto de vista, desejos e diferenciação em relação aos outros.
- Linguagem: Presente no cotidiano das pessoas, a linguagem proporciona à criança acesso a mundos distantes e imaginários, desempenhando um papel crucial em sua interação com o ambiente.



- Apropriação da imagem corporal: Por meio dela, a criança aprende sobre si mesma, o mundo ao seu redor e se comunica por meio da linguagem corporal, desenvolvendo uma compreensão mais profunda de sua própria identidade e das relações interpessoais.

Portanto esses recursos desempenham um papel essencial no processo de aprendizagem infantil, possibilitando às crianças explorarem, compreender e interagir com o mundo à sua volta de maneira significativa e construtiva (BRASIL, 1998).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos simbólicos desempenham um papel fundamental na educação infantil, especialmente no contexto do maternal, onde as crianças estão dando os primeiros passos em sua jornada educativa. Ao participar de jogos simbólicos, as crianças exploram o mundo ao seu redor de forma criativa, utilizando sua imaginação para representar papéis e situações diversas. Essa atividade lúdica não apenas proporciona diversão, mas também promove uma variedade de processos de aprendizagem essenciais para o desenvolvimento infantil.

Em primeiro lugar, os jogos simbólicos na educação infantil estimulam o desenvolvimento da linguagem e comunicação. Ao criar narrativas e interagir com os colegas durante as brincadeiras, as crianças praticam habilidades de expressão verbal, ampliando seu vocabulário e aprendendo a estruturar frases de maneira significativa. Esse processo de construção de significados através da linguagem é crucial para o desenvolvimento da alfabetização e habilidades de comunicação futuras.

Além disso, os jogos simbólicos proporcionam às crianças a oportunidade de explorar e compreender melhor o mundo ao seu redor. Ao imitar situações da vida real e representar diferentes papéis, elas desenvolvem habilidades de empatia e compreensão social, aprendendo sobre diferentes perspectivas e modos de interação. Essa experiência de "fingir ser outra pessoa" permite que as crianças experimentem novos papéis e ampliem seus horizontes, preparando-as para lidar com uma variedade de situações no futuro.

Os jogos simbólicos também desempenham um papel importante no desenvolvimento cognitivo das crianças. Durante essas brincadeiras, elas enfrentam desafios imaginários e resolvem problemas de maneira criativa, estimulando o pensamento crítico e a resolução de problemas. Além disso, ao criar e seguir regras nos jogos simbólicos, as crianças praticam



habilidades de planejamento e organização, preparando-se para enfrentar tarefas mais complexas no ambiente escolar e além.

Vale ressaltar também que, os jogos simbólicos na educação infantil promovem o desenvolvimento emocional das crianças, permitindo-lhes expressar e processar sentimentos de uma maneira segura e criativa. Ao representar situações do cotidiano e explorar diferentes emoções durante as brincadeiras, as crianças aprendem a lidar com seus próprios sentimentos e a compreender as emoções dos outros. Isso contribui para o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais essenciais, como empatia, autocontrole e resiliência.

Portanto, os jogos simbólicos desempenham um papel multifacetado na educação infantil, estimulando o desenvolvimento da linguagem, promovendo a compreensão do mundo, desenvolvendo habilidades cognitivas e emocionais e preparando as crianças para os desafios futuros. Integrar atividades lúdicas e jogos simbólicos ao currículo do maternal não apenas torna o aprendizado mais envolvente e divertido, mas também enriquece a experiência educativa, proporcionando às crianças uma base sólida para seu crescimento e desenvolvimento holístico.



6.REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, C. **O jogo infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. Petrópolis,RJ: Vozes, 2003.

BRASIL Ministério da Educação. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI).2013. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/julho-2013-pdf/13677-diretrizes-educacao-basica-2013-pdf/file>> Acesso: 05/04/2024.

BRASIL, **LEI Nº 9394/96**. Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Setembro de 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm> Acesso:09/49/2024.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. 3v.: 1ª edição, 1998. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf> Acesso: 27/04/2024.

BUENO, E. A. B.; FRAGA, J. M. Brinquedoteca: um espaço de desenvolvimento e aprendizagem. **Revista da UNIFEBE**, v. 1, n. 10 Jan/Jul, jul. 2012. Disponível em: <https://periodicos.unifebe.edu.br/index.php/RevistaUnifebe/article/view/4>> Acesso em: 08/04/2024.

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.

FRIEDMANN, A. **Brincar**: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Porto Alegre:Artmed, 2006.

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

LIBÂNEO, J. C. **Adeus professor, adeus professora?** Novas exigênciaseducacionais e profissão docente. 8º Ed. São Paulo: Cortez, 2004.

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, PortoAlegre, p. 10, dez. 2003/ mar. 2004.

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.