

UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
PRÓ-REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO  
E EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA  
CURSO DE PEDAGOGIA – PARFOR/CAPES/UEPB

LINA CÉLIA RODRIGUES DAVI DE MORAIS

**REFLEXOES SOBRE A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS SIMBÓLICOS NA  
EDUCAÇÃO BÁSICA**

PATOS, PB

2015

LINA CÉLIA RODRIGUES DAVI DE MORAIS

**REFLEXÕES SOBRE A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS SIMBÓLICOS NA  
EDUCAÇÃO BÁSICA**

Trabalho de conclusão de curso  
apresentado à Universidade Estadual da  
Paraíba como requisito parcial para  
obtenção do título de Licenciatura Plena  
em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Ma. Rosângela de Araujo Medeiros

PATOS, PB

2015



## LINA CÉLIA RODRIGUES DAVI DE MORAIS

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Universidade Estadual da Paraíba como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Data de avaliação: 25/07/2015

### BANCA EXAMINADORA



\_\_\_\_\_  
Orientadora: Profa. Ma. Rosângela de Araujo Medeiros  
(UEPB)



\_\_\_\_\_  
Examinadora: Profa. Ma. Lidiane Rodrigues Campêlo da Silva  
(UEPB)



\_\_\_\_\_  
Examinadora: Profa. Dra. Tatiana Cristina Vasconcelos  
(UEPB)

Dedico este trabalho a Deus, meu maior mestre, que me deu os maiores ensinamentos durante toda minha vida.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, que me deu a oportunidade de realizar este sonho, sem ele certamente eu não teria conseguido.

Aos meus pais Acilo Carlos e Maria Rodrigues, meus exemplos de vida, por todo amor e dedicação.

Ao meu esposo Wagner Moraes, pelo companheirismo, amor e paciência ao longo desses anos.

À minha irmã Cícera, pelo apoio e carinho durante minha formação.

À minha sobrinha Rissia Iamma, minha filha do coração, que sempre esteve ao meu lado, nos momentos mais difíceis desta caminhada.

Aos meus professores, que contribuíram para minha vida profissional e pessoal.

À coordenadora Tatiana Vasconcelos, pela dedicação, compreensão e carinho.

Um agradecimento especial a professora Nádia Farias que foi praticamente uma orientadora no decorrer do curso.

E à orientadora Rosângela de Araujo Medeiros, que me norteou e acreditou nas minhas potencialidades. À ela, todo meu carinho.

“Nas brincadeiras, uma criança age de acordo com sua visão de mundo.”  
(PIAGET, 1994, p. 45)

## RESUMO

O presente trabalho, de caráter qualitativo, objetivou refletir sobre a importância e inserção do jogo simbólico nas escolas de Educação Básica. Para tanto, foram observadas atividades com duas turmas de crianças, sendo uma de 5 anos de idade, em uma escola de Educação Infantil e crianças de 6 anos de idade, em uma escola de Ensino Fundamental, duas unidades campo de estágio supervisionado e pesquisa, localizadas na cidade de Mãe D'Água-PB. A reflexão teórica foi baseada em algumas ideias de Jean Piaget (1994) e permitiu que fossem identificados vários tipos de jogos, bem como fases do desenvolvimento infantil e particularidades de acordo com as categorias indicada na teoria Piagetiana. Os resultados do estudo de caso aqui relatado indicaram que este tipo de jogo não tem espaço planejado nem garantido nas escolas investigadas, mesmo considerando a importância do jogo simbólico no processo de desenvolvimento da criança. Discutiu-se ainda as reais possibilidades do jogo simbólico para a aprendizagem, tanto na Educação Infantil quanto no Ensino Fundamental.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogo simbólico. Ensino Infantil. Ensino Fundamental.

## **ABSTRACT**

The present study, qualitative character, aimed to reflect about the importance and symbolic game insertion in schools of basic education. To this end, activities were observed with two groups of children, one 5 years of age in a school of early childhood education and children 6 years of age in a school of elementary school, two units supervised training course and research, located in the city of Mãe D'Água-PB. The theoretical reflection was based on some ideas of Jean Piaget (1994) and allowed several types of games were identified and stages of child development and characteristics according to the categories indicated in Piagetian theory. The results reported here the case study indicated that this type of game has not planned nor guaranteed space in the investigated schools, even considering the importance of symbolic play in child development. It also discussed the real possibilities of the symbolic game for learning, both in Early Childhood Education and in elementary school.

**KEYWORDS:** Symbolic Game. Children's education. Elementary School.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	9
<b>2 O JOGO SIMBÓLICO NA APRENDIZAGEM</b> .....	11
<b>2.1 Jogos e desenvolvimento infantil</b> .....	11
2.1.1 O jogo simbólico .....	13
<b>2.2 O jogo simbólico na escola</b> .....	15
2.2.1 O jogo simbólico na Educação Infantil.....	15
2.2.2 O jogo simbólico no Ensino Fundamental .....	17
<b>3 O JOGO SIMBÓLICO NA ESCOLA: O ESTUDO DE CASO</b> .....	20
<b>3.1 Metodologia: estágio supervisionado como pesquisa</b> .....	20
<b>3.2 A escola de Educação Infantil</b> .....	21
3.2.1 A observação da sala de aula e a entrevista da professora .....	23
3.2.2 O projeto de intervenção na creche .....	24
<b>3.3 A escola do Ensino Fundamental</b> .....	25
3.3.1 A sala de aula e a entrevista com a professora.....	26
3.3.2 O projeto de intervenção na escola 2 .....	28
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	29
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	31

## 1 INTRODUÇÃO

A formação nos primeiros anos de vida do sujeito acontece baseada na atividade lúdica. Desde a primeira infância a criança brinca para apreender o mundo e todas as relações ao seu redor. No entanto, um dos tipos de jogo tem fundamental importância para a estruturação emocional, cognitiva e motora da criança: o jogo simbólico, que tem sido um tema de grande significado para entender o desenvolvimento infantil e o processo de aprendizagem, tanto na Educação Infantil quanto nos primeiros anos do Ensino Fundamental.

No entanto, muitos professores e pais não distinguem o valor desta atividade, desconsiderando sua existência e necessidade de organização e garantia tanto nos espaços quanto no planejamento da atividade pedagógica, desde a primeira infância, mas também quando a criança ingressa no Ensino Fundamental.

Assim, foi estabelecido o eixo temático deste trabalho, que teve como problemática pensar de que forma tem sido trabalhado o jogo simbólico na Educação Infantil? E no primeiro ano do Ensino Fundamental?

Considerando a importância do jogo simbólico, o objetivo geral desta monografia foi investigar como este tipo de jogo acontece em duas escolas públicas de Mãe D'Água-PB, uma de Educação Infantil e outra do Ensino Fundamental.

Quanto aos objetivos específicos, preocupou-se em descrever as fases do desenvolvimento infantil; analisar a importância do jogo simbólico neste processo e apresentar o estudo de caso realizado em duas escolas, nas quais se averiguou a exploração didática do jogo simbólico.

A realização desta investigação tem suma importância na medida em que compreende a seriedade e o papel do jogo simbólico na vida da criança e na sua formação enquanto sujeito, contribuindo para reflexões em torno do papel da escola para garantia e planejamento desse tipo de atividade, na Educação Básica.

Esta temática foi escolhida porque é fundamental perceber que a criança brinca não somente por brincar, pois a brincadeira é um processo socialmente construído que contribui para que entenda a si mesma e apreenda realidade na qual está inserida. Logo, é importante que o professor explore o jogo simbólico como uma ferramenta pedagógica, também para compreender a criança, especialmente nos jogos de papéis que realiza.

Desta forma, o estudo de caso descritivo (GIL, 2008) aqui relatado aconteceu em duas escolas públicas, sendo uma da Educação Infantil e outra do Ensino Fundamental na cidade de Mãe D'Água, nas quais se coletou dados por meio de observação participante e reflexiva, realização de entrevista e organização e execução de projeto de intervenção. Tais atividades ocorreram nas escolas-campo de estágio supervisionado II e III, do curso de Pedagogia-PARFOR.

Utilizou-se como embasamento teórico as ideias de Jean Piaget (1994) que reflete sobre as fases do desenvolvimento infantil e a importância dos jogos simbólicos neste processo, também se buscou ideias na proposta de Constance Kamii (1991) sobre os jogos de regras. Já para especificar sobre a pesquisa no estágio supervisionado, campo de coleta de dados e reflexão sobre a prática pedagógica, buscou-se embasamento nas ponderações de Pimenta (2012), com ênfase na necessidade de educar o olhar na observação, não só como sujeito da pesquisa, mas como professor atuante, conforme defende Madalena Freire Weffort (1997).

Desta forma, este trabalho está organizado em três capítulos, o primeiro introdutório, no qual se delineou tema, problemática, objetivos, justificativa e estrutura do trabalho. No segundo capítulo, trata-se da importância do jogo simbólico na aprendizagem, considerando o desenvolvimento da criança tanto na Educação Infantil quanto no Ensino Fundamental.

Já o terceiro capítulo apresenta a descrição do estudo de caso, compartilhando a metodologia utilizada, as informações sobre as duas escolas investigadas, bem como os estágios supervisionados, as observações, entrevistas e projetos de intervenção voltados para a temática norteadora.

## **2 O JOGO SIMBÓLICO NA APRENDIZAGEM**

Este capítulo expõe a importância do jogo para o desenvolvimento infantil, descrevendo resumidamente as etapas desse processo e tipos de brincadeira correspondente, enfatizando o jogo simbólico.

### **2.1 Jogos e desenvolvimento infantil**

O processo de formação do sujeito tem seu início na infância, envolvendo aspectos sociais, afetivos, motores e cognitivos, que se inter-relacionam. Segundo Jean Piaget (1994), o desenvolvimento infantil estrutura-se em diferentes fases, sendo que em cada uma a criança explora um tipo de brincadeira e que o brinquedo ou jogo tem uma função diferente, devendo, portanto, cumprir o papel de instrumento propiciador ao desenvolvimento.

A primeira fase desse desenvolvimento definida por Piaget é a sensório-motor, que acontece na faixa etária aproximada do 0 aos 2 anos de idade, subdividida em duas etapas, quando a criança apresenta percepções sensoriais de forma global, sem valorizar os detalhes específicos dos objetos.

Do primeiro mês de vida aos seis meses de idade, a criança precisa de brinquedos que a ajude a descobrir seu corpo e distinguir diferentes texturas, formas e cores. Assim, os brinquedos mais indicados são mordedores, chocalhos, brinquedos musicais, entre outros.

Depois dos sete meses, até um ano de idade, a criança começa a explorar e conhecer vozes, portanto se diverte com brinquedos falantes, bonecas de plástico coloridas e tapete de atividades.

Na segunda etapa da fase sensório-motora, no período de 13 a 18 meses, a criança começa a dar os primeiros passos e também a reconhecer formas e objetos. Como sugestão de brinquedos têm cubos para encaixar, caixas com formas geométricas, brinquedos de empurrar, puxar, montar e desmontar.

Já dos 9 aos 24 meses a criança sabe falar e entender, por isso necessita de brinquedos que estimulem os sentidos. Para estimulá-la, os objetos lúdicos são aqueles musicais, de montar, carrinhos, bonecas, bichos de pelúcia, álbuns de fotografias e telefones de brinquedos. Ainda nesta fase, surgem os jogos de exercícios, que são realizados pela simples distração que proporciona.

De acordo com os estudos de Piaget (1994), o desenvolvimento cognitivo segue um processo sequencial, respeitando etapas que são caracterizadas por diferentes estruturas mentais. Segundo suas pesquisas, os estágios da inteligência sensório-motora (até dois anos) e da inteligência simbólica ou pré-operatória (de 2 a 7-8 anos) são experiências fundamentais e estruturantes para as fases de desenvolvimento cognitivo posteriores. Em cada etapa ou estágio do desenvolvimento a criança possui uma estrutura mental para compreender e resolver problemas.

O referido teórico analisa o desenvolvimento do jogo, que ocorre paralelamente ao da imitação, e suas relações com a evolução da inteligência como um todo, destacando três tipos de estruturas básicas que caracterizam as atividades lúdicas infantis: o exercício, o símbolo e a regra.

Piaget destaca três classes de jogos de exercício: os jogos de exercícios simples, de caráter reprodutivo, movidos somente pelo prazer funcional e, portanto, destituídos de objetivos utilitários; os jogos de combinações sem finalidade, nos quais a criança constrói combinações lúdicas a partir de condutas e atividades adquiridas; e os jogos das combinações com finalidade, que tendem, mais adiante, a transformar-se em jogos de símbolo, em jogos de regras, ou, até mesmo, em duas adaptações reais ligadas à inteligência prática, que ultrapassem as fronteiras do jogo.

Na fase de 2 anos até o final da primeira infância é que ocorre o aparecimento acentuado das representações mentais, desenvolvendo as funções simbólicas. É nesse período que se verifica a presença dos jogos simbólicos, caracterizados pela projeção de esquemas de imitação (PIAGET, 1994).

A próxima fase, quando começa a estruturar o pensamento abstrato, o jogo mais comum é o de regras, atividade lúdica do sujeito socializado e com pensamento que tende a uma abstração crescente.

Os jogos de regras surgem na fase seguinte da dos jogos simbólicos e são típicas do comportamento adulto, estendendo-se por toda vida. A sua principal característica é o intercâmbio igualitário, porém só pode ser jogado se existir uma combinação recíproca entre os jogadores, que também podem ser chamados de jogos em grupo.

Constance Kamii (1991, p. 20) autora que trabalha com base na teoria piagetiana e suas implicações para educação, discute o valor implícito na prática dos

jogos em grupo para o desenvolvimento social e intelectual da criança, considerando que os objetivos da Educação Infantil devem ser voltados para um princípio geral: incentivar tudo o que maximize o processo formativo da criança e a construção do pensamento.

Com base nesses objetivos, Kamii (1991) distingue oito categorias de jogos em grupo que podem ser desenvolvidos na Educação Infantil: os jogos de alvo, de corrida, de perseguição, de esconder, de adivinhação, de comandos verbais, de cartas e de tabuleiro.

Analisa que é preciso apresentar o material e as regras do jogo antes de iniciá-lo, para que as crianças possam manuseá-los e desvendar suas características, porém, quando isso acontece fantasiam novas regras tornando-o mais provocador ou mais complexo. Portanto, é necessário incentivá-las para que imaginem novas regras e incluam a chance de inventá-lo como desejarem.

Mas nesse trabalho investiga-se o jogo simbólico. Por isso, será foco de análise mais detalhada, considerando os objetivos desta pesquisa.

### 2.1.1 O jogo simbólico

Um dos pioneiros e especialistas que investigou a formação do símbolo na criança foi o epistemólogo suíço, Jean Piaget (1994), que aponta a importância do jogo simbólico para o desenvolvimento infantil e para ampliar as condições para aprendizagem, pois é na fase do surgimento deste tipo de jogo que a criança desenvolve a linguagem e estrutura o pensamento.

Também nesta atividade, a criança tem a oportunidade de socializar e expressar suas sensações e sentimentos. No jogo simbólico, as crianças assimilam a fantasia ao real de acordo com seus anseios, porque ainda não conseguem ordenar pensamentos diferentes dos seus, uma vez que prevalece seu ponto de vista.

Baseado neste contexto, o jogo simbólico assume uma grande influência na vida da criança, quando pode idealizar situações cotidianas do mundo do adulto, nas quais suas vontades e confusões são expressas com o intuito de perceber o espaço em que vive.

Para Piaget (1994, p. 158) não é para aprender a lavar-se ou dormir que a criança joga. O que procura é simplesmente utilizar com liberdade os seus

competências individuais, reproduzir suas ações pelo prazer em oferecê-las em espetáculo, a si próprio e a outros, exibir seu “eu” e assimilar-lhe sem limites, o que ordinariamente é tanto acomodação à realidade, como conquista assimiladora.

Neste sentido, é a partir da reprodução de fatos que a criança representa suas observações, e através do jogo e da reprodução simbólica organiza seu mundo sua visão de mundo de acordo com suas demandas emocionais, sociais e motoras. Neste sentido, Santos analisa que

isso significa que adquiriu a capacidade de recordar os acontecimentos do passado e apresentá-los do seu jeito e de acordo com a sua compreensão. Para isso ela se utiliza dos mecanismos da imitação do jogo simbólico, dos desenhos e da linguagem, usando como pano de fundo as atividades lúdicas, que são suas formas de manifestação (2010, p. 90).

Para a autora, tal como a imitação, o jogo simbólico é uma forma de representação; ambos representam a realidade. A diferença é que na imitação a ação da criança é recordar algo e representar da mesma forma, e no jogo simbólico a ação vai muito mais além. Ela recorda, inventa, imagina, transforma e se expressa.

Neste caso, os objetos e eventos vão além da realidade aparente: um pedaço de pau pode ser um avião que, com seu ruído estridente voa pelo ar; um carro que passa na rua, um cavalinho que monta ou qualquer outra coisa. É o faz de conta que aparece. Na brincadeira simbólica a criança se apoia no real, usa a imitação e chega à representação criativa.

É importante destacar que o brinquedo não condiciona a atuação da criança, ou seja, não é necessário que se tenha o brinquedo para existir a brincadeira. A brincadeira pode existir somente na fantasia da criança. Quanto a isso, Piaget (1994, p. 146) afirma que:

Nos, jogos simbólicos, ocorre a representação pela criança, do objeto ausente, já que se estabelece uma comparação entre um elemento real, o objeto e um elemento imaginado, o que ele corresponde através de uma representação fictícia.

É importante perceber que a brincadeira simbólica decorre do surgimento das habilidades de estruturação figurativa da criança. E que as comparações proporcionam os elementos para colocar o acontecimento de acordo com sua preocupação e intenção.

Vygotsky (1997), em seus estudos sobre a aprendizagem e o desenvolvimento da criança, conceitua brincadeira como uma atividade que traz prazer a criança. Acrescenta ainda que “a brincadeira, é uma atividade específica da criança que recria a realidade usando sistemas simbólicos” (idem, p. 32). Neste ponto de vista, entende-se que a brincadeira, por ser ação própria da criança, não aponta resultado final, o que importa é o processo em si de brincar que se estabelece, sua atenção está concentrada na atividade em si e não em seus efeitos. É pela brincadeira que a criança recria, explica e constitui semelhanças com o universo em que vive.

Considerando tamanha importância, deve-se pensar este tipo de jogo na escola. Afinal por ser relacionada a uma atividade inerente a infância, logo é quase sempre encarado como espontâneo e, portanto, desprovido de qualificação educativa.

## **2.2 O jogo simbólico na escola**

O professor precisa ter consciência da importância do jogo simbólico para o desenvolvimento da criança na Educação Básica. Nesta perspectiva, deve incluir no planejamento projetos didáticos e conteúdos que contemplem esta temática, bem como elaborar planos de aula adequados, com utilização de atividades lúdicas, especialmente relacionadas ao universo do jogo simbólico, que estimulem e possibilitem um melhor desempenho na aprendizagem dos alunos, tanto na Educação Infantil quanto no Ensino Fundamental, que recebe crianças ainda na fase de desenvolvimento que explora, vivencia e precisa deste tipo de jogo, principalmente enquanto sujeitos/alunos da Educação Infantil.

### **2.2.1 O jogo simbólico na Educação Infantil**

Um das estratégias educacionais mais utilizadas no contexto da Educação Infantil são os jogos e as brincadeiras, no qual podem estar integradas as diversas experiências vivenciadas através da linguagem do brincar. Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil – RCNE,

é no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações (BRASIL, 1998, p. 235-236).

Desta forma, o jogo simbólico na Educação Infantil também pode contribuir no processo ensino-aprendizagem, pois é através das brincadeiras que as crianças são motivadas a pensar de maneira autônoma, desenvolvendo a confiança nas próprias capacidades, expressando com autenticidade as características que lhes são próprias.

Pode-se destacar, então, a importância das experiências desafiadoras, os estímulos adequados e as vivências através dos jogos simbólicos e das interações sociais na Educação Infantil, para o desenvolvimento saudável das estruturas da inteligência, que irão subsidiar as fases posteriores. Assim, a educação por meio das atividades lúdicas estimulam as relações cognitivas, afetivas, sociais, além de propiciar também atitudes críticas e de criação nos alunos que se envolvem nesse processo.

Entende-se que o jogo simbólico tem um grande valor para o desenvolvimento integral da criança, porque intervém tanto no aspecto social, quanto cognitivo e afetivo. Desse modo, o jogo além de beneficiar tal desenvolvimento, coopera para as transformações internas, da ação imaginária para o domínio de regras (PIAGET, 1994). É a partir da reprodução do fato que a criança simboliza suas observações, as brincadeiras de faz de conta, por exemplo, permitem que a criança invente e reinvente seu mundo, segundo seus desejos.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 31),

o professor pode propiciar situações para que as crianças imitem ações que representam diferentes pessoas, personagens ou animais, reproduzindo ambientes como casinha, trem, posto de gasolina, fazenda, etc. Esses ambientes devem favorecer a uma ou mais crianças compartilhando o mesmo objeto, tal como empurrar berço como se fosse o meio de transporte, levar bonecas para passear.

Maluf (2008) propõe a organização do ambiente na Educação Infantil para a atividade lúdica. Horn (2004) também pontua esta questão, enfatizando as possibilidades de organizar tempos e espaços para a brincadeira simbólica. Os cantos temáticos que estimulam a imaginação e a representação de papéis como o cantinho da beleza, das roupas diversas (fantasias), da casinha, da garagem, do

hospital, entre outros, podem ser pensados e efetivados. Seja na brinquedoteca da escola, seja em diferentes espaços (como em um pátio interno) ou até mesmo em sala de aula. Uma caixa da imaginação pode ser alternativa.

Os tempos também devem ser planejados. Santos (1999) propõe a realização da Hora do conto, com uso de fantoches, ou mesmo a dramatização, que é uma forma de explorar o jogo simbólico, enfatizando temas, conceitos, valores e outros aspectos. O jogo de animais é outra proposta da autora e o uso de massa de modelar, que pode abrir espaço semanal para uso da imaginação.

Essas atividades podem e devem acontecer também no Ensino Fundamental. Especialmente no primeiro ano desta etapa da Educação Básica.

### 2.2.2 O jogo simbólico no Ensino Fundamental

Os educadores do Ensino Fundamental também devem compreender a importância de explorar os jogos simbólicos nos anos iniciais, tendo em vista que contribuem para o desenvolvimento infantil, inclusive no raciocínio lógico das crianças. Segundo Macedo (2004, p. 10) é

graças ao faz de conta, a criança pode imaginar, imitar, criar ou jogar simbolicamente e, assim, pouco a pouco, vai se reconstituindo 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.

Nesse sentido, o jogo simbólico promove a ampliação da capacidade de imaginar e fantasiar da criança, favorecendo a interpretação e a ressignificação, inclusive dos conteúdos trabalhados na escola. Portanto, o jogo simbólico é essencial na prática educativa, já que possibilita explorar diferentes habilidades e a socialização no ambiente escolar.

Entende-se, desse modo, que o jogo simbólico é uma ferramenta interdisciplinar da prática pedagógica com as crianças nos anos iniciais do Ensino Fundamental. É através deste que se processa a organização do sujeito, permitindo-lhe o acesso aos processos de complexificação da vida.

Como a brincadeira simbólica também propicia o desenvolvimento da autoestima das crianças facilita a superação progressiva de aquisições mentais de forma criativa, colaborando para interiorização de determinados modelos do mundo adulto, no âmbito de diversos grupos sociais.

A extensão do Ensino Fundamental para nove anos, que transformou o último ano da Educação Infantil no 1º ano do Ensino Fundamental, precisa de aperfeiçoamento em sua estrutura, bem como que se repense sobre a situação complexa de alunos com idades distintas (cinco, seis e sete anos) matriculados no primeiro ano.

Ainda há a relevante questão da precocidade escolar, da prematuridade da escolaridade formal, que pode representar o encurtamento ainda mais da infância, processo que compromete de forma significativa o tempo do brincar e, conseqüentemente, o desenvolvimento da criança em seus primeiros e fundamentais anos de vida.

Neste sentido, inserir o jogo simbólico no Ensino Fundamental, especialmente no primeiro ano desta etapa da Educação Básica colabora para garantir o direito à infância, já que o brincar e suas significações “transformam-no em um espaço singular de constituições infantis” (BRASIL, 1998, p. 235). Portanto é preciso organizar importantes ajustes no plano de ensino para as classes de primeiro ano do Ensino Fundamental, pensando na construção e prática de um projeto pedagógico da instituição que tenha a ludicidade papel importante no processo ensino-aprendizagem.

Segundo Piaget (1994), as experiências são fundamentais para o processo de aprendizagem de uma criança e ocorrem principalmente no convívio com seus pares, durante as brincadeiras e as interações sociais. Então, se o tempo e o espaço da interação lúdica forem respeitados, revelarão uma poderosa força de ação preventiva, e até curativa, nos possíveis problemas de aprendizagem que poderão surgir no Ensino Fundamental, pois é através do jogo simbólico e das trocas sociais que as crianças têm a oportunidade de desenvolver responsabilidades, fazer escolhas, tomar decisões e desenvolver suas capacidades e habilidades específicas pontos chave de um futuro profissional de sucesso.

Kishimoto *et al* (2011) organizou uma pesquisa com uma turma de primeiro ano do Ensino Fundamental, na qual foram implantadas ações por intermédio de um currículo que tinha como orientação preservar o direito ao brincar, mantendo assim a

“atividade “principal do período pré-escolar, acrescido de jogos e uso de signos e artefatos” (KISHIMOTO *et al*, 2011, p. 195). Nesta proposta, a atividade lúdica e o jogo simbólico estavam presentes em toda estrutura curricular.

Segundo a autora, o plano de ensino estava organizado a partir dos

objetivos no campo das linguagens, matemática e ciências naturais e humanas, tendo como base o jogo e o letramento. Não se pensa nos conteúdos curriculares na modalidade disciplinar, mas procura-se desenvolver atividades relacionadas às linguagens integradas (artes visuais, música, teatro, literatura e expressão corporal) (idem).

Considerando o trabalho com jogo simbólico no processo de alfabetização e letramento, Kishimoto (ibidem) analisa que este tipo de atividade é organizado por regras, fundamental no processo de aprendizagem, já que exige memória, atenção, percepção. Assim, aponta as modalidades lúdicas comuns aos alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental:

- 1) situação imaginária de atos próximos à criança;
- 2) situação imaginária diversificada, no auge da flexibilidade do símbolo;
- 3) situação imaginária voltada para temas da realidade; e
- 4) jogos e atividades com apoio dos signos e da linguagem (p. 199).

Em suma, na proposta didática analisada, propôs-se cantos da fantasia, a brinquedoteca e o uso de personagens representados pela professora para explorar a produção escrita de parlendas. Também é explorado os jogos de montar, que são trabalhados para criar histórias orais que depois são transcritas coletivamente, tendo a professora como escriba da turma, orientando as crianças na produção de seus registros.

### **3 O JOGO SIMBÓLICO NA ESCOLA: O ESTUDO DE CASO**

Este capítulo consiste em apresentar a metodologia utilizada nesta investigação, considerando o estágio como pesquisa e a prática de observação, bem como a utilização do jogo simbólico em duas escolas da Educação Básica.

#### **3.1 Metodologia: estágio supervisionado como pesquisa**

Considerando as mudanças que ocorreram nas políticas de educação atuais, muitos professores que já exercem o magistério precisaram regressar às universidades para se qualificar, é nesse retorno que surgem tantas perguntas sobre o estágio supervisionado, entre estas por que fazer estágio se há tanto tempo sou professor? Segundo Pimenta (2012, p. 126),

o profissional do magistério que se vê diante do estágio supervisionado em um curso de formação docente precisa, em primeiro lugar, compreender o sentido e os princípios dessa disciplina, que nesse caso, assume o caráter de formação continuada, tendo como base a ideia de emancipação humana.

No entanto, nesta disciplina os alunos tem a possibilidade de integrar teoria e prática, de modo a compreenderem a complexidade das práticas institucionais e das ações praticadas. O estágio propicia que o aluno conheça outras realidades e vivencie novas experiências para que tenha condições de refletir, analisar e compreender sua ação, identificando problemas e buscando alternativas para enfrentar a situação voltando à prática para transformá-la em um movimento contínuo e dinâmico, de ação e reflexão.

Neste sentido, percebe-se que o estágio supervisionado é fundamental na formação de professores permitindo assim, que desenvolvam habilidades de pesquisadores e elaborem projetos que permitam entender e questionar as situações vivenciadas e observadas no campo de estágio. Portanto, busca-se, com o estágio transformá-lo, em pesquisas e investigação, uma vez que oferece ao acadêmico a aproximação da realidade e iniciativas para pesquisa.

Para Weffort (1997, p. 4),

o educador quando desempenha a função de observador, como co-produtor que foi a pauta do planejamento do professor, tem uma atuação vivamente reflexiva, porém silenciosa para o grupo. Silenciosa porque ele não está na função de professor do grupo. Ele é outro educador com a tarefa diferenciada, específica: Observar a coordenação no seu ensinar, na sua inteiração com o grupo e seus participantes.

Nesta perspectiva que foi realizado o presente trabalho. Considerando a temática trabalhada, as atividades de estágio supervisionado II e III do curso de Pedagogia PARFOR foram também momentos de pesquisa, primeiro em uma escola de Educação Infantil aconteceu uma semana de observação, entrevista com uma professora da turma observada e o planejamento e execução de um projeto de intervenção, com duração de uma semana, atividades que tinham como norte pensar sobre o jogo simbólico na escola.

Posteriormente, os mesmos procedimentos de coleta de dados foram realizados em uma escola de Ensino Fundamental, buscando enfatizar o jogo simbólico como atividade pedagógica.

### 3.2 A escola de Educação Infantil

A escola escolhida para realização do estágio supervisionado e de pesquisa em Educação Infantil foi a Pré-Escola Creche Fagner Morais Monteiro (figura 1) situada na Rua São Sebastião, n 10, no centro da cidade de Mãe D'água-PB.

**Figura 1- Fachada da escola**



Fonte: arquivo pessoal (2014)

A referida escola atendia uma clientela de 103 alunos, com a faixa etária de 3 a 5 anos, sendo 19 matriculados no maternal e 84 na pré-escola, funcionando nos períodos da manhã e da tarde. Foi fundada em 31 de dezembro de 1993. Recebeu este nome em memória a Fagner Morais Monteiro, uma criança de dois anos filho do ex. vereador Alírio Monteiro que morreu de hepatoesfigmamegalia (crescimento do fígado e baço) em 1983, e homenageado, assim pelo administrador público Luiz Kleber de Figueiredo.

A estrutura física da Pré-Escola/Creche Fagner Morais Monteiro contava, no período da pesquisa, com 14 pavimentos, sendo 03 salas de aula, 01 que funcionava como secretaria e diretoria, 05 banheiros, 01 cantina, 01 sala dos professores, 01 dispensa 01 almoxarifado e uma área livre para recreação.

O prédio encontrava-se em ótimo estado de conservação, porém o atendimento às necessidades da escola era razoável, pois não disponibilizava sala para serviços técnicos, refeitório, banheiros adequados para crianças de Educação Infantil nem sala de leitura. Percebeu-se que, apesar do ótimo estado de conservação do prédio, o espaço era inadequado para trabalhar com crianças de Educação Infantil.

A escola possuía equipamentos audiovisuais como televisão, aparelho de som, aparelho de DVD, mimeógrafo e caixa de som amplificada. Além desses equipamentos, ainda possuía um computador, com acesso a internet.

Em relação ao material didático a escola dispunha de livros didáticos, lápis de cor, giz de cera, alfabeto e números móveis, cartolina, tinta guache, massa de modelar, pincéis, jogos pedagógicos, bonecas, carros, baldes, fantoches, casinhas de teatros, com condições de uso em perfeito estado, entre outros. Esses materiais poderiam facilitar o trabalho com o jogo simbólico, como as bonecas, fantoches e casinhas de teatro, na exploração do jogo dramático.

Ao analisar a proposta pedagógica, percebeu-se que a escola buscava propiciar uma educação de qualidade, assegurando os direitos das crianças à dignidade, liberdade, convivência e interações com outras crianças. O planejamento de ensino acontecia quinzenalmente com a gestora e com a supervisora escolar, juntamente com as professoras, para discussão, reflexão e preparação das atividades pedagógicas.

### 3.2.1 A observação da sala de aula e a entrevista da professora

O estágio supervisionado em Educação Infantil aconteceu na turma do pré I, no turno vespertino e contava com 14 alunos. Durante a semana de observação, acompanhou-se as atividades rotineiras. No segundo dia, a aula foi iniciada com a exploração dos numerais de 0 a 5 e suas quantidades, através da música da Xuxa, cinco patinhos e de jogos didáticos, quando a professora começou a contar que os patinhos tinham se perdido nas montanhas. Utilizou o recurso do jogo simbólico, da imaginação para explorar o conteúdo trabalhado.

Neste momento, aconteceu um fato significativo, uma criança, adentrando o mundo da fantasia, confundindo-a com a realidade, começou a chorar, demonstrando tristeza porque a mãe da música tinha perdido seus filhotinhos. Então a professora fez uma roda de conversa, mostrando a importância de obedecer aos pais e de nunca sair de perto de um adulto para que fatos como esses não acontecessem e para finalizar fez uma pintura com tinta guache. Nos cinco dias de observação, esse foi o único momento de observação da ocorrência do jogo simbólico na turma observada.

Para aprofundar esta temática, então, realizou-se uma entrevista com a professora que tinha mais de três anos de experiência na Educação Infantil da Pré-Escola/Creche Fagner Morais Monteiro.

Ao iniciar a entrevista, foi questionado se observava a presença do jogo simbólico nas brincadeiras e como interferia nas situações lúdicas. A professora enfatizou a importância deste tipo de atividades, e falou sobre o papel do professor, como mediador do processo, que deve estar sempre observando, pois a partir dessa observação saberá o momento em que realizar a interferência nas brincadeiras, orientando-as sem inibir os conhecimentos prévios, para que as crianças possam, a partir dessas novas informações, adquirir e estruturar novos conhecimentos, expandindo sua visão de mundo.

Considerando este ponto, a professora enfatizou que não existe uma proposta pedagógica voltada para o jogo simbólico, porém se faz necessário inserir no planejamento. Também considerou que alguns professores e pais não compreendem a relevância do jogo simbólico para desenvolvimento infantil.

Tendo em vista a percepção de que o jogo simbólico não era explorado de forma pedagógica na turma investigada, organizou-se um projeto didático-científico baseado nesta lógica.

### 3.2.2 O projeto de intervenção na creche

Ao analisar o contexto do Estágio Supervisionado II em Educação Infantil, percebeu-se a diferença no envolvimento das crianças no momento das atividades pedagógicas escritas e as atividades lúdicas. Depois disso, foi definido o tema do projeto de intervenção: A Importância do jogo simbólico na Educação Infantil considerando a proposta de Goés (2008, p. 37), quando afirma que:

(...) a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo, a brincadeira, precisam ser melhorado, compreendidos e encontrar maior espaço para ser entendido como educação. Na medida em que os professores compreenderem toda sua capacidade, potencialidade de desenvolvimento infantil, grandes mudanças irão acontecer na educação e nos sujeitos que estão inseridos nesse processo (p.37).

O projeto desenvolvido teve como objetivo proporcionar a criança o desenvolvimento psicomotor, sócio afetivo, cognitivo e linguístico. O mesmo foi de grande importância para realização das atividades desenvolvidas, buscando intervir explorando o jogo simbólico em diferentes momentos.

Durante a semana de intervenção foi realizada a brincadeira da argola para explorar as vogais, relacionando a letra com a figura, momento em que todos participaram da brincadeira. O uso de recursos simbólicos foi utilizado para explorar a imaginação sobre as figuras trabalhadas. Em seguida foi realizada a atividade escrita. Para trabalhar os numerais a brincadeira desenvolvida foi bola no cesto, brincando de um jogo de basquete com o objetivo de identificar os numerais e sua quantidade. Cada criança jogava as bolas no cesto, em seguida ia contar para saber quantas bolas tinha acertado, após a contagem identificava o numeral correspondente.

Na área de natureza e sociedade o tema apresentado foi meio ambiente com apresentação do vídeo "Crutsama e os defensores da natureza". As crianças apreciaram as imagens com bastante atenção. Logo após foi realizada uma atividade, brincando com tinta guache e todos se transformaram em defensores da natureza, mesclando realidade e fantasia.

Finalizando a semana de intervenção, houve a culminância do projeto: A Importância da Brincadeira na Educação Infantil com a participação de todos que faziam parte do campo de estágio, através de várias brincadeiras e lanche festivo.

### 3.3 A escola do Ensino Fundamental

A escola campo de pesquisa e estágio supervisionado em Ensino Fundamental foi a Escola Municipal Edivaldo Júnior Soares da Rocha (Figura 2), foi fundada em 29 de julho de 1998 no município de Mãe D'água-PB.

**Figura 2 – Fachada da escola Edivaldo Júnior**



Fonte: Arquivo pessoal (2014)

Foi assim nomeada com intuito de fazer homenagem póstuma a um jovem estudante que se vitimou em um acidente ocorrido no ano de 1995. Posteriormente, devido às mudanças ocorridas no processo educacional, sua nomenclatura é alterada para Escola Municipal de Ensino Fundamental Edivaldo Júnior Soares da Rocha. Está localizada a Rua Gregória Simões Ribeiro n/14 no município de Mãe D'água. Funcionam os dois turnos: matutino e vespertino: Ensino Fundamental

A escola tinha quatro salas de aula sendo um número insuficiente para assistir a quantidade de alunos. Tendo em vista este problema, a escola contava com sala cedida por outra escola próxima. Tinha em suas dependências uma diretoria, uma cozinha, uma dispensa, banheiros, corredores e uma sala de informática, em que uma vez por semana os alunos participavam da aula com um profissional capacitado. Todas as áreas da escola apresentavam uma boa iluminação, sendo duas salas de aula climatizadas e as outras com ventiladores.

Quanto aos recursos tecnológicos, a escola possuía equipamentos como: microcomputadores com internet e impressora, bem como projetor multimídia (Datashow). Quanto ao material didático, além do já mencionado, dispunha de máquina fotográfica, som, DVD, televisão. Existia também uma variedade de livros paradidáticos, didáticos e uma diversidade de jogos pedagógicos além do material de expediente rotineiro.

Sobre o projeto pedagógico da escola, não foram localizadas propostas de ações que explorem o jogo simbólico em suas atividades.

### 3.3.1 A sala de aula e a entrevista com a professora

As observações foram realizadas na sala de aula do 1º ano do Ensino Fundamental, composta por 22 alunos. Depois das atividades rotineiras do dia, como oração e chamada, a professora fez a exposição de algumas gravuras enfatizando os direitos e deveres das crianças, visto que iniciava a semana da criança. Após a explicação das gravuras foi realizada uma atividade de pintura sobre o tema.

No dia seguinte, para dar continuidade à temática da semana, os alunos assistiram ao filme “Meu pequeno malvado” e participaram de algumas brincadeiras. Durante esse momento observou-se que enquanto algumas crianças brincavam, outras se dirigiam aos livros infantis e mesmo sem conseguir ler, entraram no mundo da imaginação como se fossem os personagens das histórias. Para Weffort (1997, p. 4) “observar uma situação não é vigiá-la, mas sim fazer vigília por ela, isto é, estar e permanecer acordado por ela, na cumplicidade da construção do projeto, na cumplicidade pedagógica”. Esse momento de observação representou a ideia defendida pela autora.

A literatura também está voltada para o jogo simbólico, especialmente nesta faixa etária. Estavam ‘lendo’ imagens, construindo situações. Fantasiando. Assim, percebeu-se a importância de trabalhar o mundo imaginário das crianças nas séries iniciais, visto que a presença do jogo simbólico desempenha um papel essencial no processo ensino-aprendizagem.

Na continuação das atividades de observação, na quinta-feira aconteceu um dia de lazer com banho de piscina, em que as crianças se divertiram bastante, juntamente com a equipe da escola e para encerrar tiveram a participação do

palhaço Ronaldo, que realizou várias brincadeiras, tais como, cabo de guerra, basquete, cama elástica, dança das cadeiras, entre outras como mostra o quadro 1.

### Quadro 1 – Atividade do dia das crianças na escola observada



Fonte: Arquivo pessoal (2014)

Para analisar o que a professora da turma pensava a respeito do jogo simbólico como prática, realizou-se uma entrevista. Inicialmente, foi questionado se considerava importante o jogo simbólico nos primeiros anos do Ensino Fundamental. Segundo a docente este tipo de jogo é importante, porque nessa fase do desenvolvimento se torna fundamental, pois faz parte do cotidiano das crianças e através dele a aprendizagem é mais significativa.

A professora ainda relatou que durante o processo ensino- aprendizagem procura estimular algum tipo de jogo simbólico para ministrar os conteúdos, pois através das brincadeiras os conteúdos são trabalhados de forma mais prazerosa e envolvente.

Ainda de acordo com a entrevistada, a melhor forma de utilização dos jogos simbólicos na sala de aula são aqueles que têm objetivos educativos e que facilitam a compreensão dos alunos. A docente também destacou que oferecia oportunidade para os jogos simbólicos e propunha outros tipos de atividades lúdicas, e que durante esses momentos observava um melhor resultado na qualidade do processo do ensino-aprendizagem com as crianças, tendo em vista a empolgação e a curiosidade dos alunos em participar das aulas.

Para o encerramento da entrevista, a professora enfatizou que identificava manifestações de brincadeiras simbólicas nos alunos de sua turma, por exemplo, os jogos de papéis previamente estabelecidos como mocinho e bandido, pai e mãe, médicos, professor, entre outras, principalmente na hora do intervalo.

### 3.3.2 O projeto de intervenção na escola 2

O projeto realizado teve como temática “Brincando com os animais”, desenvolvido com a turma do 1º ano do Ensino Fundamental na E.M.E.F. Edivaldo Júnior Soares da Rocha, no turno da manhã. O objetivo era propiciar o desenvolvimento de várias habilidades explorando o caráter lúdico e o jogo simbólico. Neste sentido, pensou-se em um tema que permitisse que às crianças pudessem fantasiar e explorar o simbolismo, explorando suas habilidades dentro de um contexto interdisciplinar.

Considerando que o lúdico contribui na construção do processo de ensino-aprendizagem dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Porém, na escola as brincadeiras devem ter caráter pedagógico visando diversificar o campo de conhecimento e capacitar os alunos para a vida em sociedade.

Pautando-se nessas questões, organizou-se o projeto de intervenção, através dos qual foram exploradas as seguintes atividades: nomes dos animais e bichos malucos, com intenção de desafiar e explorar as habilidades dos alunos, através da imaginação e criatividade. Atividades foram desenvolvidas através de mímicas, exposição de nomes, gravuras e criação de novos animais.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando a pesquisa realizada, pondera-se que o processo investigativo realizado proporcionou uma reflexão teórica e empírica acerca da importância do jogo simbólico para o desenvolvimento infantil. Neste sentido, atingiu o objetivo definido. Foi possível, por meio do estudo de caso aqui relatado, compreender com clareza que neste tipo de jogo a criança elabora uma assimilação do real e tem a oportunidade de aprender a conviver e de apreender o mundo, suas vivências e relações. Logo, justifica-se sua existência na escola, tanto de Educação Infantil, quanto do Ensino Fundamental.

Assim, buscou-se esclarecer que o jogo simbólico deve ser planejado, propiciado e provocado. A criança precisa de recursos apropriados para que seus interesses possam ser ampliados a partir de aprendizagens significativas e simbólicas. Logo, a escola e o professor precisam incluir espaço e tempo na sua rotina escolar para que o jogo simbólico aconteça.

Mas foi possível verificar que ainda não é quase explorado na sala de aula das duas escolas analisadas, também campo de estágio supervisionado, locais onde foram realizadas observações, entrevistas e projetos de intervenção. Pouco se observou a ocorrência e exploração pedagógica deste tipo de jogo com uma diferenciação: na escola de Educação Infantil foi observado em um momento pedagógico, quando a professora explorou a imaginação das crianças. No Ensino Fundamental isso não ocorreu.

Então se pode definir, como resultado desse trabalho que existe uma diferença no espaço destinado ao jogo simbólico, mesmo que o Ensino Fundamental esteja recebendo crianças de seis anos, faixa etária que ainda precisa do jogo simbólico para formar seu pensamento formal.

É importante pensar em espaço físico, estratégias e materiais de acordo com a faixa etária das crianças, o que de certo modo determina as suas possibilidades para trazer ao cotidiano escolar conteúdos observados nas brincadeiras de faz de conta, a fim de que possa manter a fantasia da criança relacionando aos componentes curriculares.

Assim, espera-se que esta pesquisa colabore para conscientizar governos, escolas, professores e pais da importância do jogo simbólico tanto como direito ao desenvolvimento infantil quanto das probabilidades que possibilita para o processo

de construção do conhecimento do jogo simbólico na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

A precocidade da entrada das crianças no Ensino Fundamental aos seis anos pouco importará na qualidade geral do desenvolvimento escolar em nosso país, se em conjunto não forem priorizados investimentos sólidas e adequados na qualidade da Educação Básica, sobretudo na formação dos professores, poderá tornar-se um novo problema educacional.

Nesta perspectiva, a observação, intervenção e o planejamento são indispensáveis, que precisam ser preparadas em torno do jogo simbólico entre outras brincadeiras infantis para que possam desempenhar suas funções pedagógicas favorecendo uma educação de qualidade.

## REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação; Conselho Nacional da Educação. **Diretrizes curriculares nacionais para a Educação Infantil**. Brasília-DF: MEC/CNE, 1999.

\_\_\_\_\_. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil - RCNEI: conhecimento de mundo**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2008.

HORN, Maria da Graça Souza. **Sabores, cores, sons, aromas: a organização dos espaços na Educação Infantil**. Porto Alegre: ArtMed, 2004.

KAMII, Constance. **Reinventando a aritmética: implicações da teoria de Piaget**. Campinas: Papyrus, 1991.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida *et al.* Jogo e letramento: crianças de 6 anos no Ensino Fundamental. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, n. 1, v. 37, p. 191-210, jan.-abr. 2011.

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

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para a Educação Infantil: Conceitos, orientações e práticas**. Petrópolis: Vozes, 2008.

PIMENTA, Selma Garrido; LIMA, Maria Socorro Lucena. **Estágio e docência**. São Paulo: Atlas, 2012.

PIAGET, Jean. **A formação de símbolo na criança: Imitação, jogo, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1994.

SANTOS, Santa Marli Pires. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores em creche**. São Paulo: Vozes, 2010.

SANTOS, Vera Lúcia Bertoni. Atenção! Crianças brincando! In: CUNHAS, Susana Rangel (org.). **Cor, som e movimento: a expressão plástica, musical e dramática no cotidiano da criança**. Porto Alegre: Mediação, 1999.

VYGOTSKY, Levi. **Aprendizagem e desenvolvimento: um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 1997.

WEFFORT, Madalena Freire et al. Educando o olhar da observação. In: \_\_\_\_\_.  
**Observação, registro, reflexão.** São Paulo: Espaço Pedagógico, 1997.