CENTRO UNIVERSITÁRIO DO SUL DE MINAS – UNIS/MG

PEDAGOGIA

MARCELA MENDONÇA FONSECA

A IMPORTÂNCIA DO JOGO SIMBÓLICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Varginha
2014

MARCELA MENDONÇA FONSECA

A IMPORTÂNCIA DO JOGO SIMBÓLICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Monografia apresentada ao Centro Universitário do Sul de Minas Unis/MG, como parte integrante dos requisitos para a obtenção do grau de Licenciada no Curso de Licenciatura em Pedagogia. Orientador: Prof. Ma Maria de Fátima Monnerat Cruz Chaves.

Varginha
2014

MARCELA MENDONÇA FONSECA

A IMPORTÂNCIA DO JOGO SIMBÓLICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Monografia apresentada ao curso de Pedagogia do Centro Universitário do Sul de Minas- UNIS/MG, como pré requisito para obtenção do grau de Licenciatura, pela Banca Examinadora composta pelos membros.

Aprovado em: 03/06/14

Prof. Ma Maria de Fátima Monnerat Cruz Chaves

Prof. Gisele Maria Martins Ferroni

Prof. Paula Renata Brito

OBS.:

Dedico este trabalho à todas as crianças do mundo inteiro, para que elas possam ter a possibilidade de pelo menos em um instante de segundo desfrutar da magia do faz de conta.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus que me deu forças e me capacitou durante esta caminhada, não deixando o cansaço e ansiedade me atrapalharem. Agradeço aos meus pais por me possibilitarem a realização deste sonho. A minha irmã pela parceria e incentivo. Agradeço também ao Rulyan meu namorado que com sua compreensão soube aceitar momentos de ausência e dedicação para a faculdade. Preciso também ser muito grata a Janayna, Suélly, Elaine, que me auxiliaram durante a execução deste trabalho me apoiando e motivando. A minha orientadora professora Maria de Fátima, que com seu jeito soube me guiar e dar asas para que eu pudesse cumprir esta tarefa árdua, porém gratificante e a professora Terezinha Richartz que teve toda paciência necessária, e a todos que torceram pela minha formação.

Mentiras

Lili vive no mundo do faz de conta...
Faz de conta que isto é um avião.
Zzzzzuuu...
Depois aterrizou em um piquê e virou um trem.
Tuctuctuctuc...
Entrou pelo túnel, chispando.
Mas debaixo da mesa havia bandidos.
Pum! Pum! Pum!
O trem descarrilou.
E o mocinho?
Onde é que está o mocinho?
Meu Deus! onde é que está o mocinho?!
No auge da confusão, levaram Lili para cama, à força.
E o trem ficou tristemente derribado no chão,
Fazendo de conta que era mesmo uma lata de sardinha. (Mário Quintana).

RESUMO

Este trabalho descreve a importância do jogo simbólico para o desenvolvimento infantil. Tal abordagem se justifica pelo valor que este agrega ao desenvolvimento da criança. O objetivo desta pesquisa é destacar como o jogo simbólico ou a brincadeira de faz de conta contribui para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social das crianças e também mostrar que as Instituições de Educação Infantil são responsáveis em estimular o melhor desenvolvimento do jogo simbólico, uma das manifestações presentes na Função Simbólica. Este propósito será conquistado mediante pesquisa bibliográfica. Com a pesquisa pode-se verificar que é preciso que as Instituições de Educação Infantil valorizem as atividades lúdicas, jogos, dramatizações, espaços destinados a brincadeiras de faz de conta, brinquedotecas, cantinho da fantasia, entre outros, pois são nestes momentos que as crianças podem: criar, representar, imaginar, deixando de seguir as regras dos adultos e viver da maneira delas.

Palavras chave: Jogo Simbólico. Desenvolvimento Infantil. Instituições de Educação Infantil.

ABSTRACT

This paper describes the importance of the symbolic play in children's development. Such approach is justified by the value that it adds to the children's development. The aim of this research is to highlight how the symbolic play or the make-believing games can contribute to children's cognitive, emotional and social development and also to show that institutions of Early Childhood Education are responsible for stimulating a better development of the symbolic play – one of the symbolical interpretations found in the Symbolic Function. This purpose will be accomplished upon academic research. It can be verified that it is necessary that institutions of Early Childhood Education value playful activities, games, drama, places for make-believing games, toy rooms, costume corners, sensory rooms among others, because it is at those moments that children can create, represent, imagine, putting adults' rules aside and living their own way.

Key words: *Symbolic play. Children Development. Institutions of Early Childhood Education.*

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO

Nos dias de hoje nossas crianças vivem no mesmo ritmo de vida dos adultos, cumprem horários e compromissos tal qual os pais. E a infância? O brincar? A fantasia? Onde tudo isso foi parar?

O que salva as crianças são as escolas que possuem o papel de formar sujeitos autônomos, sendo considerada um espaço social e cultural, por isso, é responsabilidade das escolas, mais precisamente das Instituições de Educação Infantil, proporcionar em seus currículos momentos que permitam as crianças arriscar, tentar o novo, imaginar, brincar de faz de conta, ou seja, viver à maneira delas sem se preocuparem com regras e normas estipuladas pelos adultos.

Este trabalho aborda a importância do jogo simbólico para o desenvolvimento infantil, uma vez que será questionada qual a contribuição das Instituições de Educação Infantil para desenvolver de forma significativa a capacidade de representação nas crianças.

Acredita-se que o estímulo ao desenvolvimento do jogo simbólico favoreça o desenvolvimento integral da criança e que as Instituições de Educação Infantil, quando privilegiam em seus currículos atividades e espaços que atendam a este objetivo, contribuem significativamente para o processo de formação.

Tal pesquisa se faz necessária devido a importância do jogo simbólico para o desenvolvimento infantil, uma vez que traz benefícios que auxiliarão no desenvolvimento cognitivo e afetivo da criança, despertando a criatividade e imaginação, favorecendo a linguagem e a comunicação, como também determinando o progresso na socialização e inserção dela no mundo social.

É importante ressaltar a contribuição deste trabalho para todas as pessoas envolvidas com a educação da primeira infância, pois é um tema pouco explorado e que apresenta uma grande relação com o desenvolvimento das crianças em fase pré-escolar.

A finalidade desta pesquisa é destacar que o jogo simbólico ou brincadeira de faz de conta possui uma grande relevância no processo do desenvolvimento infantil, contribuindo de maneira significativa para uma evolução integral das crianças. Como também será descrever o período pré-operatório, dando ênfase na aquisição da função simbólica e apresentar a evolução do jogo simbólico. Bem como mostrar as Instituições de Educação Infantil como responsáveis por estimular e propiciar o melhor desenvolvimento do jogo simbólico.

Este propósito será alcançado mediante pesquisa bibliográfica, bem como apontam Prodanov e Freitas,

> [...] quando elaborada a partir de material já publicado, [...] livros, revistas, publicações em periódicos e artigos científicos, jornais, boletins, monografias, dissertações, teses, material cartográfico, internet, com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o assunto da pesquisa. (PRODANOV; FREITAS, 2013, p.54).

O segundo capítulo aborda como Piaget desenvolveu seus estudos acerca da origem do conhecimento da criança, os estágios do desenvolvimento e também sobre a aquisição da função simbólica, característica presente no período pré-operatório, onde serão apresentadas as cinco manifestações que compõe a função simbólica, dando ênfase ao jogo simbólico.

Já o terceiro capítulo vem tratar do jogo simbólico, mostrando suas características e evolução, que acontecem por meio de fases, sendo elas: fase I, fase II e fase III.

E por fim o quarto capítulo vem discutir sobre a atuação das Instituições de Educação Infantil, como também responsáveis em proporcionar às crianças momentos lúdicos, priorizando em seus currículos e propostas pedagógicas condições para que elas vivenciem os benefícios de brincar, fantasiar e jogar simbolicamente.

2 A PERSPECTIVA PIAGETIANA DO DESENVOLVIMENTO: função simbólica

Piaget desenvolveu estudos para entender como se origina e evolui o conhecimento, "seu interesse epistemológico foi aos poucos configurando um trabalho psicológico, pois embora o objeto de seu estudo fosse o conhecimento, a necessidade de abordar a gênese deste conhecimento levou-o a um outro objeto de estudo: o desenvolvimento da criança." (GOULART, 1983, p. 21).

Através de suas pesquisas descobriu que a criança constrói o conhecimento de acordo com a idade e que o meio pode influenciar nessa conquista, com isso dividiu a construção do conhecimento pela criança em estágios: Sensório-Motor que transcorre no âmbito da motricidade; Pré-Operatório, na atividade representativa; Operatório Concreto e Operatório Formal, no pensamento operatório.

"Por volta dos dois anos a criança apresenta avanços significativos em relação ao conhecimento de mundo, por meio do desenvolvimento de capacidades cognitivas, físicas e afetivas que permitem sua interação com diversas pessoas, objetos, situações e eventos." (LEARDINI, 2006, p.1). Nessa fase a criança deixa de agir através dos reflexos e começa a se basear na intuição e na percepção. É nesse momento que ela se encontra no período pré-operatório ou objetivo-simbólico.

Como particularidade presente neste período encontra-se o **pensamento egocêntrico**, onde a lógica do pensamento está centrada na própria criança, ela é incapaz de demonstrar seu posicionamento diante de determinada situação, possui inabilidade de se colocar no lugar dos outros assim como não se preocupa em justificar suas ações. (GOULART, 1983).

Como expressão do pensamento egocêntrico a criança apresenta características específicas. O **animismo infantil** é a propensão em compreender as coisas vivas e suas funções. (PIAGET, 1973), um exemplo típico desta característica é quando a criança bate a cabeça na porta e considera que a porta é má e consequentemente a fez se machucar. Outro atributo que se expressa dentro do pensamento egocêntrico é o **artificialismo** onde a criança acredita que tudo que existe foi criado pelo homem ou de acordo com cada tradição, o Papai do Céu é quem fez. (PIAGET, 1973). Para ela, se a lua está no céu foi porque alguém muito grande a colocou.

E por último temos o **finalismo** onde ela entende que tudo ao seu redor tem o papel de servi-la. (GOULART, 1983). Quando perguntamos para uma criança para que serve o chuveiro ela vai dizer que é para ela tomar banho, ou para que serve a roupa, ela dirá sem dúvidas que é para ela vestir.

Também como especificidade deste período, temos a instalação da função simbólica. Essa nova aquisição da criança é uma novidade extremamente importante para o seu desenvolvimento, pois agora ela é capaz de representar ações passadas, projeções futuras e situações imaginárias tendo como contribuição a linguagem.

> Piaget (1975) explica que a função simbólica consiste na capacidade que a criança adquire de diferenciar significantes de significados. Por meio de suas manifestações, a criança torna-se capaz de representar um significado (objeto, acontecimento) através de um significante diferenciado e apropriado para essa representação. (apud FREITAS; ASSIS, 2007, p. 92).

Isso significa que a criança adquire uma capacidade de representar alguma situação ou objeto mesmo na sua ausência, utilizando-se de vários elementos disponíveis ou situações para representar. Quando ela brinca de "casinha" ela usa uma caixa de sapato para fazer o fogão ou quando brinca de andar à cavalo utiliza um cabo de vassoura.

De forma semelhante, na obra, *Imaginação, criança e escola,* Góes (2000) afirma que a criança "[...] brinca daquilo que já vivencia (filha); daquilo que ainda não pode ser (mãe, médica, professora); daquilo que o código social censura (ladrão, bêbado, sequestrador); daquilo que aspira ser (pai, mecânico, astronauta); e assim por diante". (GÓES, 2000 apud SILVA, 2012, p. 29). Desta forma devemos estar atentos com a maneira como nos comportamos frente às crianças, pois elas tendem a imitar coisas ou pessoas que valorizam.

A função simbólica se manifesta de várias maneiras e é devido a essas manifestações que a criança vai inventando sua maneira de estar inserida em um meio social e se comunicar.

> A função Simbólica ou Semiótica aparece aqui ligada a atividade representativa e aos signos de toda espécie, manifestando-se por meio, da imitação, da imagem mental, do jogo simbólico, do desenho e da linguagem, os quais constituem-se em formas de representação que permitem a criança comunicar-se com outros e de reconstruir ações passadas e antecipar as futuras. (TEIXEIRA, 1998, p. 18).

As manifestações ou condutas da função simbólica presente no período pré-operatório acontecem simultaneamente e apresentam uma ordem de complexidade crescente, classificadas por Piaget, como, imitação, jogo simbólico, desenho, imagem mental e a linguagem.

"Quando a criança consegue imitar na ausência de um modelo, este tipo de imitação é chamada por Piaget de diferida, não implicando ainda em nenhuma representação a nível de pensamento." (TEIXEIRA, 1998, p. 20).

Se anteriormente a criança baseava-se em um modelo para conseguir representar através da imitação, neste momento ela passa a produzir movimentos e repetir situações a partir do conhecimento que adquiriu em outras experiências. A imitação acontece em uma

situação diferente da situação original que foi presenciada. Dessa forma, sons e movimentos são realizados com partes do próprio corpo, panelas viram capacetes, caixas são cadeiras, colheres servem para batucar, etc.

> O *jogo simbólico* é a segunda forma de representação e permite à criança realizar um jogo de faz de conta, construindo símbolos e invenções que representam qualquer coisa que ela deseja. O jogo simbólico consiste na assimilação egocêntrica do real à atividade da própria criança e permite a ela assimilar o real aos seus próprios interesses, expressando-o por meio de símbolos modelados pelo eu. (LEARDINI, 2006, p.2, grifo do autor).

O jogo simbólico é o momento em que a criança pode imaginar, fantasiar, criar, copiar o real sem medo de errar, ou seja, brincar da maneira dela sem que haja regras e punições. Quando joga simbolicamente, a criança está criando artifícios para adaptar-se ao meio social e assim se socializar.

"O desenho [...] cujo prazer é igualmente funcional [...] é uma produção material da criança muito ligada à imitação e também ao jogo, já que as crianças têm um grande prazer na sua realização". (TEIXEIRA, 1998, p. 22).

A criança desenha pode representar o objeto, cenário ou situação da sua maneira, o que representa uma criação a partir de suas percepções libertas das aparências ou, pode também representar a partir do real.

Como quarta manifestação presente na função simbólica temos a imagem mental. De acordo com Goulart (1983) há duas categorias de imagens: as imagens reprodutivas que buscam na mente situações acontecidas e as imagens antecipadoras, que constituem ações não presenciadas. Neste caso, se mostrarmos um balão para uma criança e perguntarmos à ela o que vai acontecer com o balão, ela dirá que ele vai encher, antes mesmo disso acontecer, ou seja, ela evocou uma realidade ausente, desenvolvendo imagens antecipatórias.

Segundo Teixeira (1998) a linguagem é um ganho muito grande para a criança, ela desempenha um papel essencial no desenvolvimento do pensamento da capacidade representativa, o que possibilita a criança evocar situações passadas, acontecimentos presentes ou futuros.

No período pré-operatório a função simbólica terá um papel importantíssimo e contribuirá de maneira significativa para o desenvolvimento da criatividade e imaginação, construção da identidade e socialização, desenvolvimento cognitivo e afetivo, favorecerá a linguagem oral a comunicação, a expressão de emoções e sentimentos, possibilitando a criança desenvolver-se de maneira integral.

Como uma das manifestações da função simbólica que merece destaque pela sua relevância no desenvolvimento infantil, a autora desenvolverá um capítulo destinado a descrição e a evolução do jogo simbólico, no entanto, sem desconsiderar as outras manifestações.

3 O JOGO SIMBÓLICO E SUA EVOLUÇÃO

O jogo simbólico, também chamado de brincadeira de faz de conta ou jogos de ficção, é umas das mais importantes formas de manifestação da função simbólica e se encontra entre os jogos de exercícios e os jogos de regras.

> O **jogo simbólico** expresso nas brincadeiras e nas infinitas possibilidades de imaginação ou de fazer de conta, é um meio de assimilação do mundo. Graças ao símbolo, as crianças pequenas podem compreender as coisas, atribuir significações a elas e recriá-las de forma livre e consentida. Elas aprendem a incorporar o mundo do jeito que lhes interessa. (MACEDO, 2010, p. 50, grifo do autor).

Ao imaginar ou fantasiar as crianças criam um mundo só delas, não existirão compromissos, regras e normas provenientes dos pais e dos professores, assim elas transformam a realidade, criam artifícios que as ajudam a adaptar-se ao mundo em que vivem, ampliam seu convívio social. Uma vez que a fase pré-escolar coincide com o período de instauração da função simbólica, que vai dos dois aos seis, sete anos de idade, a criança deixa de conviver apenas em seu círculo familiar e passa a interagir com outras pessoas.

A evolução do jogo simbólico se da por meio de fases, que serão apresentadas em seguida.

3.1 Fase I

A fase I se divide em vários tipos, são eles: tipo IA e IB, tipo IIA e IIB, tipos III A,B e C e por último, mas não menos importante o tipo IVD.

"O tipo IA constitui-se na categoria da projeção dos esquemas simbólicos nos objetos novos, o que significa que a criança passa a atribuir a outrem e às próprias coisas, o esquema que se tornou familiar" (FREITAS, 2010, p. 150).

Ao observamos uma criança brincando de "casinha", percebemos que ela dá remédio na boca da boneca, ao invés de fingir que ela própria toma o remédio. Neste caso, a criança modifica a maneira de representar, pois antes ela é que fazia de conta que tomava o remédio, ou seja, ela já é capaz de atribuir aos novos objetos ações antes praticadas sem o auxílio do mesmo, verificando assim uma separação entre o significante e o significado.

"O tipo IB é uma forma de jogo semelhante ao anterior, no entanto, é complemento dele, o qual se constitui em uma projeção de esquemas de imitação em novos objetos [...]." (FREITAS, 2010, p. 150).

O segundo tipo da fase I o tipo IB, se caracteriza pela imitação e não pela realização de ações da criança, ou seja, ela imita a ação do adulto próximo a ela, quando ela brinca de fazer comida igual a sua mãe, mas usa uma caixa de sapato para ser a panela, o objeto ganha um significado diferente do habitual. Este tipo de jogo simbólico é o que mais observamos nas brincadeiras de crianças, seja em casa ou na escola. Ao dar um significado diferente ao objeto a criança desenvolve muito sua capacidade de imaginação e criatividade, pois nesse momento ela tem que utilizar os objetos que estão disponíveis para representar algo que ela vai usar na brincadeira de faz de conta.

Segundo Freitas (2010), o tipo II A da fase I, se caracteriza por uma assimilação simples de um objeto a outro. A criança usa um cabo de vassoura para ser o cavalo, logo em seguida, esse mesmo cabo de vassoura vira uma espada que depois passa a ser uma ponte. A utilização do objeto passa a ser recíproca.

"O tipo IIB é um prolongamento da forma IB e compreende o emprego de esquemas de imitação, a qual consiste numa assimilação do corpo do sujeito ao de outrem ou a quaisquer objetos, [...]". (FREITAS, 2010, p. 150).

Anteriormente a criança utilizava a imitação apenas para reproduzir a ação, como no caso em que a criança imita mãe fazendo comida, em que existia certa assimilação ao objeto ou ao sujeito, porém nesta fase a criança realiza essa assimilação com mais intensidade, pois a faz na ausência do modelo. A criança anda como se estivesse flutuando, ela é um astronauta, ou ela se transforma em bebê e começa a chorar, ou anda no chão e late como se fosse um cachorro, este tipo de imitação se diferencia da imitação diferida, onde a imitação acontece pelo gesto imitativo, no tipo II B a criança brinca de faz de conta o tempo todo.

"A partir dos três, quatro anos de idade começam a predominar os jogos que envolvem as combinações simbólicas, e estes ainda fazem parte da fase I, são eles: os tipos IIIA, IIIB e IIIC". (PIAGET, 1975 apud FREITAS, 2010, p.150).

A criança imagina ser uma professora e dá aula para seus ursos e bonecas e verbaliza falas com alunos, que ouviu da sua própria professora na escola, muitas vezes também a criança pode estar imitando o real, mas atribuindo a essa representação eventos da sua imaginação, esta situação pertence ao tipo III A, que Piaget chamou de combinação simples.

"Nesta fase a criança torna-se capaz de representar cenas reais cada vez mais extensas e com mais detalhes. Nota-se que há uma combinação entre a imitação do real e as situações imaginárias." (FREITAS, 2010, p. 150).

Segundo Freitas (2010), no tipo III B da fase I, acontecem os jogos compensatórios, neste caso a criança realiza algo que é considerado proibido pelos pais, babás ou professores

com o auxílio do jogo do faz de conta. A criança irá corrigir a ação e não estará representando por prazer. Aninha pede um sorvete para sua babá depois do almoço, porém ela diz não e justifica que o clima está frio para tomar sorvete, porém para não ficar sem seu sorvete, a criança diz que está com muito calor e que na praia não faz frio, imaginando estar em outro lugar.

"Os jogos do tipo IIIC caracterizam-se por combinações liquidantes e pode ser percebido quando, a criança, na presença de situações penosas ou desagradáveis, consegue compensá-las ou aceitá-las mediante uma transposição simbólica." (FREITAS, 2010, p. 151).

Aqui percebemos uma importante função do jogo simbólico, oferecer à criança a capacidade de assimilar o real, a título de exemplo pode-se citar as crianças que presenciam a separação dos pais, esta situação é extremamente sofredora para a criança. Porém ao transpor simbolicamente a circunstância para o mundo do faz de conta, a mesma passa a aceitar a situação com mais leveza, pois ela pode brincar que é a mãe e que a boneca é sua filha e ela como mãe explica para sua filha o porquê da separação e que as coisas não serão tão ruins, pois a partir de agora ela terá duas casas. Assim a criança consegue criar argumentos para aceitar melhor as situações desagradáveis a ela.

No tipo III C também podemos citar crianças que se deparam com a morte, seja ela do bichinho de estimação, de um amigo ou até mesmo de um ente da família. Lidar com a condição de perda para crianças menores de quatro anos não é algo muito simples, pois nesta idade elas ainda possuem traços do egocentrismo, o que a leva a não saber dividir, quanto mais perder ou não ter mais aquilo que tanto ama.

> [...] o tipo IV D, que compreende uma das formas extremas do simbolismo lúdico. Esse tipo de jogo, que incide na direção do pensamento adaptado, é baseado em combinações simbólicas antecipatórias, cuja manifestação é percebida quando, ao não aceitar uma ordem ou um conselho, antecipa-se, simbolicamente, às consequências da desobediência ou da imprudência que se seguiriam. (FREITAS, 2010, p. 152).

Verificamos este tipo de situação, por exemplo, em uma escola quando a professora pede que os alunos lavem as mãos antes do lanche, a criança antes mesmo da professora explicar o motivo, diz que sua amiguinha não lavou as mãos antes de comer e ai foi parar no médico por que encheu sua barriga de bactérias.

De acordo com Freitas (2010) a partir dos quatro aos sete anos de idade, o símbolo deixa de servir como um auxílio para adaptação e passa a se aproximar de uma simples

representação imitativa da realidade, o que se justifica pelo fato dos jogos de faz de conta começar a diminuir. O que será esclarecido na fase II.

3.2 Fase II

A representação na fase II se caracteriza de três formas: combinação simbólica ordenada, imitação exata do real e por fim o simbolismo coletivo.

"[...], dos quatro até os sete anos de idade, há um progresso na coerência das cenas, na ordem em que se apresentam, o qual denomina como um jogo de combinação simbólica ordenada." (FREITAS, 2010, p. 152). Nesta ocasião a criança já é capaz de inventar histórias mais longas e que possui certa sequência, onde ela assume papéis variados e também ela já conta com a linguagem mais desenvolvida e um repertório de vocabulário maior.

"O autor percebeu como segunda característica a crescente preocupação em relação à imitação exata do real, ou seja, os detalhes que compõem uma cena são reproduzidos com um maior cuidado, [...]" (FREITAS, 2010, p. 152).

Neste período a criança joga simbolicamente, ou seja, ela brinca de faz de conta, entretanto a representação é uma cópia da realidade, o símbolo perde sua característica deformante e se aproxima cada vez mais do real, até mesmo os objetos que antes eram adaptados, agora ela se preocupa em apresentar fielmente os detalhes, mas as brincadeiras ainda possuem um caráter de faz de conta, agora relacionadas com a vivência das crianças.

A última característica da fase II, segundo Freitas (2010) situa-se entre os quatro e sete anos de idade, e passa a deixar o egocentrismo de lado e se iniciar no simbolismo coletivo, onde há diferenciação e ajustamento de papéis.

As crianças nesta fase já se encontram em sua grande maioria na escola, fase pré-escolar, deixando o círculo familiar e amplia seu convívio social, o que beneficia o progresso da socialização. Nesta etapa as crianças começam a brincar de jogos que necessitem de mais de um participante como, por exemplo: escolinha, corrida, futebol, polícia e ladrão, etc. Se antes o egocentrismo era a principal característica do jogo simbólico agora o coletivo é o que conta.

A próxima fase irá explicar os jogos entre os sete e oito anos, onde acontece uma transformação muito intensa em relação ao simbólico e a socialização, em que o pensamento começa a fazer parte dos jogos.

3.3 Fase III

De acordo com Freitas (2010) nesta fase o simbolismo lúdico dá lugar aos jogos de regras e a construções simbólicas, sendo cada vez mais associadas ao trabalho seguido e adaptado, o que tem como consequência a diminuição das representações deformantes.

Verifica-se um progresso nas atividades realizadas pelos alunos, na medida em que vão se aproximando cada vez mais do real. Desenhos que antes não apresentavam uma estrutura corporal completa, ou que só apresentavam monstros, discos voadores, princesas, agora são representações com sentido e estética admirável.

Ao final desta etapa as crianças deixam pra trás os jogos egocêntricos e o simbolismo e participa cada vez mais de jogos de regras, os quais contribuem muito para que as crianças compreendam sobre a cooperação, o ganhar e o perder, pois envolve competição.

Nesta idade eles levam competições muito a sério, o que favorece também a socialização e a interação no grupo de convívio ou não necessariamente.

Toda essa evolução do jogo simbólico demonstra a complexidade que o simples ato de brincar de faz de conta representa na vida da criança, pois além do prazer de brincar, o jogo simbólico traz benefícios que auxiliarão o desenvolvimento integral das crianças.

> Correr, pular corda, dançar, fingir ser um super-herói ou um viajante de uma aeronave espacial e rabiscar com lápis coloridos é comum no dia a dia das crianças. [...]. Por isso, na creche e na pré-escola, momentos como esses devem ser não só valorizados como também incorporados à rotina de forma sistemática. (FRAIDENRAICH, 2012, p. 27).

E por esse motivo se faz necessário proporcionar às crianças momentos dentro do contexto escolar em que elas possam jogar simbolicamente, podendo utilizar de objetos disponíveis para imitar cenas, representar ações e até mesmo superar situações desagradáveis através do símbolo.

Dessa maneira as instituições de Educação Infantil possuem um papel importantíssimo em fazer com que seus currículos, propostas pedagógicas e espaços atendam a todas as necessidades do processo de formação das crianças em fase pré-escolar.

4 AS INSTITUIÇÕES DE EDUCAÇÃO INFANTIL: como melhor trabalhar para desenvolver o jogo simbólico

As instituições de Educação Infantil surgiram no Brasil com uma finalidade muito diferente da que é apresentada hoje. Funcionavam como simples suporte, em sua maioria às famílias que necessitavam de auxílio sócio econômico e não havia uma real preocupação com os estímulos necessários à educação das crianças nesta faixa etária.

> Grande parte dessas instituições nasceram com o objetivo de atender exclusivamente às crianças de baixa renda. O uso de creches e de programas pré-escolares como estratégia para combater a pobreza e resolver problemas ligados à sobrevivência das crianças foi, durante muitos anos, justificativa para a existência de atendimentos de baixo custo, com aplicações orçamentárias insuficientes, escassez de recursos materiais; precariedade de instalações; formação insuficiente de seus profissionais e alta proporção de crianças por adulto. (BRASIL, 1998, v. 1, p.17).

Porém, essa concepção assistencialista foi mudando, pois as Instituições Infantis precisavam se preocupar em promover a educação integral da criança aliando o cuidar ao educar e não servir como um "depósito dos pequenos".

A história da Educação Infantil no Brasil é marcada pela falta de políticas públicas que garantissem o acesso e permanência das crianças nas escolas, somente com a promulgação da Constituição de 1988, o Estatuto da Criança e do Adolescente em 1990 e a Lei de Diretrizes e bases de 1996 é que as crianças passaram a ser reconhecidas como sujeitos de direitos e passaram a ter acesso garantido à educação e a cultura.

Entretanto com todos esses direitos "no papel" o reconhecimento da educação para as crianças pequenas demorou muito para ser considerado como fator fundamental para o desenvolvimento das mesmas e também para o progresso no campo educacional e social.

Atualmente, observa-se um número maior de iniciativas que contemplam melhor e com mais comprometimento o atendimento necessário aos estudantes da Educação Infantil.

Nos dias de hoje a educação, e mais precisamente a Educação Infantil tornou-se obrigatória e não é mais comum imaginar crianças fora da escola. As Instituições de Educação Infantil buscam oferecer uma educação de mais qualidade para nossas crianças, preocupando-se com o currículo, as instalações, recursos, materiais e com os profissionais destinados a trabalhar com elas, sua formação e compressão da relação teoria e prática na atuação pedagógica.

Em seu artigo 29 a Lei de Diretrizes e Bases nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, vem confirmar a responsabilidade das Instituições de Educação Infantil:

> A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (BRASIL, 1996, p. 11).

Em 1998 o Governo Federal lança o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, que tem como objetivo auxiliar os professores no trabalho desenvolvido com as crianças, ao apresentar direcionamentos e propostas que devem ser executadas no trabalho realizado com os pequenos.

> O Referencial pretende apontar metas de qualidade que contribuam para que as crianças tenham um desenvolvimento integral de suas identidades, capazes de crescerem como cidadãos cujos direitos à infância são reconhecidos. Visa, também, contribuir para que possa realizar, nas instituições, o objetivo socializador dessa etapa educacional, em ambientes que propiciem o acesso e a ampliação, pelas crianças, dos conhecimentos da realidade social e cultural. (BRASIL, 1998, v. 1, p.6).

A partir daí as Instituições de Educação Infantil passaram a ter uma orientação para seguir e depois do RCNEI, surgiram outros tantos documentos para confirmar como deveria ser desenvolvido o trabalho com crianças de 0 a 5 anos.

Porém, ter referenciais e documentos que mostrem como deve ser realizado o trabalho nas Instituições, não é garantia que sua realização esteja acontecendo de forma correta, por esse motivo justifica-se a preocupação em "[...] propiciar momentos dentro do contexto escolar da Educação Infantil que favoreçam à criança a expressão da linguagem, da imitação, do brincar, entre outros aspectos". (LEARDINI, 2006, p. 3).

Como afirma a autora acima, é também de responsabilidades das Instituições de Educação Infantil proporcionar às crianças momentos no espaço escolar em que é possível expressar-se em todas as áreas da cultura, da arte, da linguagem, oferecendo condições para um desenvolvimento amplo.

Para que a atividade simbólica (jogo simbólico) aconteça nas Instituições de Educação Infantil é necessária uma maior preocupação com o espaço/ambiente, os currículos e os recursos materiais que a criança irá ter contato, pois são eles que influenciam de maneira direta no desenvolvimento das crianças.

> [...] o espaço da escola é considerado como parte essencial do projeto curricular, uma fonte de aprendizagem que merece atenção, planejamento, observação, análise e avaliação. Mais do que compor o cenário das aprendizagens, o espaço é por si só uma situação de aprendizagem, é uma dimensão do trabalho educacional e gera uma dinâmica que envolve toda a prática pedagógica. (MOSCHETO, 2007, p. 137).

O espaço/ambiente primeiramente precisa ser acolhedor, a criança deve se sentir a vontade para realizar suas ações, nele deve conter uma variedade de estímulos que instigue a curiosidade e a manipulação e descoberta daquele espaço. Sua organização deve ser bem planejada levando em consideração o grupo que irá utilizar, os costumes, as preferências, ou seja, a cultura no geral, pois a disposição dos objetos, mobiliário, entre outros detalhes irão contribuir para a integração, as relações, o aprendizado e a socialização entre as pessoas que utilizarem dele.

Os currículos e planejamentos enquanto um meio para auxiliar o processo de aprendizagem, possui função de nortear as atividades desenvolvidas ao longo de um período, este deve respeitar a subjetividade de cada aluno. As Instituições de Educação Infantil possuem um currículo específico que devem garantir às crianças um dia-a-dia rico em experiências, com atividades pedagógicas diversificadas, que os possibilitem se desenvolver de maneira plena.

> Conjunto de práticas que buscam articular as experiências e os saberes das crianças com os conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural, artístico, ambiental, científico e tecnológico, de modo a promover o desenvolvimento integral de crianças de 0 a 5 anos de idade. (BRASIL, 2010, p. 12).

O brincar é um dos eixos que estão presentes nos currículos das Instituições de Educação Infantil, através deste é possível criar momentos e situações dentro do tempo escolar, onde as crianças desenvolvem a imaginação e a criatividade, interagem com os professores e colegas, criam vínculos e se expressem de maneira livre.

> Brincar constitui-se, dessa forma, em uma atividade interna das crianças, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, [...]. Também tornam-se autoras de seus papéis, escolhendo, elaborando e colocando em prática suas fantasias e conhecimentos, sem a intervenção direta do adulto, podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata. (BRASIL, 1998, v. 2, p.22).

Com essa afirmação pode-se observar que o brincar deixou de ser algo simples que servia apenas para entreter as crianças, enquanto seus pais ou responsáveis precisavam cumprir suas tarefas, até mesmo seus professores que deixavam as crianças brincando enquanto, por exemplo, corrigiam os cadernos ou mesmo para passar o tempo. Hoje professores e pais que se preocupam realmente com o processo de formação das crianças veem o brincar ou o momento da brincadeira como aliados na formação do sujeito autônomo e que se desenvolva de maneira ampla.

Assim como os espaços e currículos contribuem para presença da atividade simbólica os recursos materiais também desempenham papel fundamental neste processo, em que colaboram para que o brincar de faz de conta aconteça prazerosa e significativamente.

> [...] oferecer à criança um ambiente rico em materiais diversificados sem que para isso haja custo que inviabilize, já que os materiais são estruturados como caixas, potes, plásticos, canos de papelão, fitas coloridas, papel e lápis de cor podem ser de grande valia para a criança criar e representar; possibilitar à criança um tempo apropriado para manifesta-se a partir do material disponível, [...] (FREITAS; ASSIS, 2007, p. 108).

Os materiais aproveitados como os citados acima, são utilizados pelas crianças em suas brincadeiras simbólicas, um exemplo característico é quando um cabo de vassoura se transforma em um cavalo, o pote de plástico é um copo, um cano de papelão vira um microfone, transpor objetos para o mundo do faz de conta é comum para as crianças que se encontram na faixa etária de 2 a 7 anos.

Porém, estruturar o espaço da sala de aula ou outros locais destinados às brincadeiras é importantíssimo para enriquecer o jogo simbólico, pois contar com objetos e materiais que imitem os reais permite a criança melhores condições de representar simbolicamente e viabiliza um envolvimento dinâmico.

> O ambiente imita uma casa, com pequenas poltronas e móveis, televisão, geladeira e fogão. Ao lado da casa, um "supermercado", com carrinho de compras, embalagens de produtos, computador, telefone, fax e máquina de calcular. Nenhum aparelho está ligado à energia elétrica e só funciona graças ao faz de conta das crianças, que reproduzem, e até reinventam, o cotidiano em suas brincadeiras. (MIRANDA, 2007, p.21).

A forma como o professor organizará a sala de aula, criar novas estratégias, reunir, reaproveitar materiais, aproveitar os espaços que a escola oferece contribuirá de maneira direta no aproveitamento da criança.

> Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar [...], e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais. (BRASIL, 1998, v. 1, p. 29).

É função também do professor dar condições para que as brincadeiras aconteçam sem que as crianças se sintam bloqueadas, como se posicionar frente às produções dos pequenos, sem realizar críticas e estipular comportamentos.

Existem algumas estratégias pedagógicas que favorecem o jogo simbólico ou brincadeira de faz de conta dentro do ambiente escolar e que devem fazer parte da rotina diária das crianças.

Um exemplo de espaço dentro da escola viável e que torna possível o jogo simbólico é a brinquedoteca, onde o brincar acontece por meio de todos os ambientes existentes nesse espaço, como o cantinho da fantasia, a caixa de fantoches, a caixa de objetos, entre outros.

As brinquedotecas são recentes no Brasil, no ano de 1984 foi fundada a Associação Brasileira de brinquedoteca (ABB), por Nylce Helena as Silva Cunha.

> A brinquedoteca se apresenta como um espaço onde a criança, utilizando o lúdico, constrói suas próprias aprendizagens, desenvolvendo-se em um ambiente acolhedor, natural e que funciona como fonte de estímulos, para o desenvolvimento de suas capacidades estéticas e criativas, favorecendo ainda sua criatividade. É um espaço para desenhar, experimentar, vivenciar, jogar, satisfazer, enfim, as necessidades de seus usuários. (NOFFS, 2012, p. 158).

As brinquedotecas possuem um papel muito importante no processo de desenvolvimento das crianças, pois nesses ambientes elas podem ter momentos prazerosos, o que faz com que elas representem e brinquem sem nenhuma cobrança ou regra a seguir, elas simplesmente estão ali para se divertirem. No entanto não pode ser um período livre, é necessária a presença de um adulto para possíveis intervenções (crianças que não querem brincar, conflitos por causa do brinquedo, entre outras situações próprias do universo das crianças).

Proporcionar dentro do currículo da Educação Infantil, visitas diárias ou semanais a brinquedoteca da escola, torna o brincar como fator do processo educativo dos pequenos e contribui para o melhor desenvolvimento do jogo simbólico, pois nas brinquedotecas existem vários "cantinhos" (supermercado, leitura, jogos, fantasias, adereços, um espelho, etc) que leva a criança a representar, criar cenas da vida real, através dos objetos disponíveis ou não.

Contudo existem escolas que não possuem uma brinquedoteca, mas o professor pode juntamente com outros professores e supervisor, organizar algum espaço da escola para ser utilizado como uma brinquedoteca improvisada ou pátio de brincar, precisa apenas equipar este lugar com alguns objetos para que, através deles, as crianças brinquem e imaginem. As salas de aulas também podem ser preparadas para conter materiais e objetos que estimulem nas crianças a vontade de brincar e que este brincar seja de forma satisfatório.

5 CONCLUSÃO

Este trabalho abordou a importância do jogo simbólico para o desenvolvimento infantil, uma vez que foi questionada qual a contribuição das Instituições de Educação Infantil para melhor desenvolver a capacidade de representação nas crianças. Essa capacidade será melhor desenvolvida quando estiver inserida em um espaço/ambiente rico de possibilidades que favorecerão sua imaginação.

Através da revisão bibliográfica feita, observa-se que a brincadeira de faz de conta é um comportamento natural da infância, que por sua vez desempenha papel importantíssimo no desenvolvimento integral da criança trazendo benefícios de aspectos: físico, psicológico, cognitivo, social e afetivo. No entanto, se o jogo simbólico não é estimulado e ofertado à criança com qualidade, e qualidade entendem-se como recursos materiais, espaços, propostas curriculares que prestigiem o jogo simbólico, esta manifestação irá ocorrer, porém de maneira muito precária levando à consequências em longo prazo, pois uma criança sem estímulos, que não cria, não imagina, não se arrisca, terá todas as chances de ser um adulto sem grandes aspirações.

Portanto, é preciso que as Instituições de Educação Infantil valorizem as atividades lúdicas, jogos, dramatizações, espaços destinados às brincadeiras de faz de conta, brinquedotecas, cantinho da fantasia, entre outros, pois são nestes momentos e espaços que as crianças podem: criar, representar, imaginar, se arriscar, fantasiar o real, ou seja, ela passa a ter um tempo em que ela é a protagonista da vez e deixa por alguns instantes de seguir regras e normas estipuladas pelo mundo adulto, seja em casa ou na escola e vive da maneira delas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** Brasília: MEC, 1998. p. 06-29. (Vol. 1).

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** Brasília: MEC, 1998. p. 21-33. (Vol. 2).

BRASIL. Presidência da República. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.** Brasília: Casa Civil, 1996. p. 11. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm> Acesso em: 15 fev.2014.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.** Brasília: MEC, 2010. p. 11-14.

FRAIDENRAICH, Verônica. Um eterno brincar, cheio de desafios e aprendizagens. **Revista Nova Escola – Gestão Escolar,** São Paulo, n. 22, p. 27 - 33, out./nov. 2012.

FREITAS, Maria Luisa de Lara Uzun de. A evolução do jogo simbólico na criança. **Ciências e Cognição**, Campinas, v. 15, p.145 -163, dez. 2010. Disponível em: <http://link.periodicos.capes.gov.br/sfxlcl41?ctx_ver=Z39.882004&ctx_enc=info:ofi/enc:UTF-8&ctx_tim=2013-09 21T14%3A08%3A04IST&url_ver=Z39.88-2004&url_ctx_fmt=infofi/fmt:kev:mtx:ctx&rfr_id=info:sid/primo.exlibrisgroup.com:primo3-Articledialnet&rft_val_fmt=info:ofi/fmt:kev:mtx:article&rft.genre=article&rft.atitle=A%20evolução%20do%20jogo%20simbólico%20na%20criança&rft.jtitle=Ciências%20%26%20Cognição&rft.btitle=&rft.aulast=&rft.auinit=&rft.auinit1=&rft.auinitm=&rft.ausuffix=&rft.au=de%20Lara%20Uzun%20de%20Freitas%2C%20Maria%20Luisa&rft.aucorp=&rft.date=2010&rft.volume=15&rft.issue=&rft.part=&rft.quarter=&rft.ssn=&rft.spage=145&rft.epage=163&rft.pages=&rft.artnum=&rft.issn=1806-5821&rft.eissn=&rft.isbn=&rft.sici=&rft.coden=&rft_id=info:doi/&rft.object_id=&svc_val_fmt=info:ofi/fmt:kev:mtx:sch_svc&rft.eisbn=&rft_dat=<dialnet>ART0000433952</dialnet>&rft_id=info:oai/&svc.fulltext=yes> Acesso em: 17 set. 2013.

FREITAS, Maria Luiza de Lara Uzun de; ASSIS, Orly Zucato Mantovani. Os aspectos cognitivo e afetivo da criança avaliados por meio das manifestações da função simbólica. **Ciências e Cognição**, Campinas, v. 11, p. 91-109, jul. 2007. Disponível em:<http://www.periodicos.capes.gov.br/?option=com_pmetabusca&mn=88&smn=88&type=m&metalib=aHR0cDovL2NhcGVzLW1ldGFsaWJwbHVzLmhvc3RlZC5leGxpYnJpc2dyb3VwLmNvbS9wcmltb19saWJyYXJ5L2xpYndlYi9hY3Rpb24vc2VhcmNoLmRvP2RzY250PTAmZnJiZz0mc2NwLnNjcHM9cHJpbW9fY2VudHJhbF9tdWx0aXBsZV9mZSZ0YWI9ZGVmYXVsdF90YWImY3Q9c2VhcmNoJm1vZGU9QmFzaWMmZHVtPXRydWUmaW5keD0xJmZuPXNlYXJjaCZ2aWQ9Q0FQRVM%3D&buscaRapidaTermo=fun%C3%A7%C3%A3o+simb%C3%B3lica&x=36&y=6>. Acesso em: 7 mar. 2013.

GOULART, Íris Barbosa. **Piaget:** experiências básicas para utilização pelo professor. Petrópolis: Vozes, 1983. p. 20-57.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** Brasília: MEC, 1998. p. 06-29. (Vol. 1).

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** Brasília: MEC, 1998. p. 21-33. (Vol. 2).

BRASIL. Presidência da República. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.** Brasília: Casa Civil, 1996. p. 11. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm> Acesso em: 15 fev.2014.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.** Brasília: MEC, 2010. p. 11-14.

FRAIDENRAICH, Verônica. Um eterno brincar, cheio de desafios e aprendizagens. **Revista Nova Escola – Gestão Escolar,** São Paulo, n. 22, p. 27 - 33, out./nov. 2012.

FREITAS, Maria Luisa de Lara Uzun de. A evolução do jogo simbólico na criança. **Ciências e Cognição**, Campinas, v. 15, p.145 -163, dez. 2010. Disponível em: <http://link.periodicos.capes.gov.br/sfxlcl41?ctx_ver=Z39.882004&ctx_enc=info:ofi/enc:UTF-8&ctx_tim=2013-09 21T14%3A08%3A04IST&url_ver=Z39.88-2004&url_ctx_fmt=infofi/fmt:kev:mtx:ctx&rfr_id=info:sid/primo.exlibrisgroup.com:primo3-Articledialnet&rft_val_fmt=info:ofi/fmt:kev:mtx:article&rft.genre=article&rft.atitle=A%20evolução%20do%20jogo%20simbólico%20na%20criança&rft.jtitle=Ciências%20%26%20Cognição&rft.btitle=&rft.aulast=&rft.auinit=&rft.auinit1=&rft.auinitm=&rft.ausuffix=&rft.au=de%20Lara%20Uzun%20de%20Freitas%2C%20Maria%20Luisa&rft.aucorp=&rft.date=2010&rft.volume=15&rft.issue=&rft.part=&rft.quarter=&rft.ssn=&rft.spage=145&rft.epage=163&rft.pages=&rft.artnum=&rft.issn=1806-5821&rft.eissn=&rft.isbn=&rft.sici=&rft.coden=&rft_id=info:doi/&rft.object_id=&svc_val_fmt=info:ofi/fmt:kev:mtx:sch_svc&rft.eisbn=&rft_dat=<dialnet>ART0000433952</dialnet>&rft_id=info:oai/&svc.fulltext=yes> Acesso em: 17 set. 2013.

FREITAS, Maria Luiza de Lara Uzun de; ASSIS, Orly Zucato Mantovani. Os aspectos cognitivo e afetivo da criança avaliados por meio das manifestações da função simbólica. **Ciências e Cognição**, Campinas, v. 11, p. 91-109, jul. 2007. Disponível em:<http://www.periodicos.capes.gov.br/?option=com_pmetabusca&mn=88&smn=88&type=m&metalib=aHR0cDovL2NhcGVzLW1ldGFsaWJwbHVzLmhvc3RlZC5leGxpYnJpc2dyb3VwLmNvbS9wcmltb19saWJyYXJ5L2xpYndlYi9hY3Rpb24vc2VhcmNoLmRvP2RzY250PTAmZnJiZz0mc2NwLnNjcHM9cHJpbW9fY2VudHJhbF9tdWx0aXBsZV9mZSZ0YWI9ZGVmYXVsdF90YWImY3Q9c2VhcmNoJm1vZGU9QmFzaWMmZHVtPXRydWUmaW5keD0xJmZuPXNlYXJjaCZ2aWQ9Q0FQRVM%3D&buscaRapidaTermo=fun%C3%A7%C3%A3o+simb%C3%B3lica&x=36&y=6>. Acesso em: 7 mar. 2013.

GOULART, Íris Barbosa. **Piaget:** experiências básicas para utilização pelo professor. Petrópolis: Vozes, 1983. p. 20-57.

LEARDINI, Eleusa Maria Ferreira. **O contar histórias na educação infantil: um estudo acerca dos valores atribuídos por professores sobre a importância dessa prática para o desenvolvimento da função simbólica**. Campinas: UNICAMP, 2006. p. 01-05 Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000381400&fd=y>. Acesso em: 7 mar. 2013.

NOFFS, Neide de Aquino. A brinquedoteca na visão psicopedagógica. In: OLIVEIRA, Vera Barros de (Org.). **O brincar e a criança da nascimento aos seis anos.** 10. ed. Petrópolis: Vozes, 2012. cap. VI, p. 149-159.

MACEDO, Lino. Jogar para viver e conhecer. **Revista Nova Escola,** São Paulo, n. 33, p. 50. set. 2010.

MIRANDA, Angélica. Arquitetura e educação juntas por uma educação infantil melhor. **Revista Criança do Professor de Educação Infantil,** Rio de Janeiro, p.19-29, ago. 2007.

MOSCHETO, Marta de Bortoli; CHIQUITO, Ricardo Santos (Org.). **Projeto Marista para Educação Infantil:** cúrriculo em movimento. São Paulo: FTD, 2007. p. 136-159. (Vol. 2).

PIAGET, Jean. **Seis Estudos de Psicologia.** Rio de Janeiro: Forence Universitária, 1973. p.23-42.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani César. **Metodologia do Trabalho Científico:** métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2 ed. Novo Hamburgo: Universidade Feevale, 2013. p. 54

SILVA, Daniele Nunes Henrique. **Imaginação, criança e escola.** São Paulo: Summus, 2012. p. 23-29. (Coleção Imaginar e Criar na Educação Infantil).

TEIXEIRA, Adriana EmiliaHeitmann Gonçalves. **Jogo simbólico:** um estudo sobre o brincar da criança em ambientes educacionais diferentes. 1998. 285f. Dissertação (Mestrado)- Universidade Estadual de Campinas Faculdade de Educação, São Paulo, 1998. p. 18-22. Disponível em<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000134977> Acesso em: 15 maio. 2013.