

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

JUCILENE DOS SANTOS DE SOUSA

**O PAPEL DO JOGO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA DA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

MARINGÁ

2016

JUCILENE DOS SANTOS DE SOUSA

**O PAPEL DO JOGO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA DA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC
apresentado ao Curso de Pedagogia da
Universidade Estadual de Maringá, como
requisito parcial para obtenção do grau de
licenciado em Pedagogia.

Orientação: Profa. Ma. Isabel Cristina
Neves.

MARINGÁ

2016

JUCILENE DOS SANTOS DE SOUSA

**O PAPEL DO JOGO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA DA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Aprovado em: __/__/__

Prof.^a. Ma. Isabel Cristina Neves.

(Orientadora)

Prof.^a Dr.^a Lucinéia Maria Lazarretti

Prof. Dr. Marco Antonio de Oliveira Gomes

O PAPEL DO JOGO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA DA EDUCAÇÃO INFANTIL

JUCILENE DOS SANTOS DE SOUSA¹
ISABEL CRISTINA NEVES²

RESUMO

Este artigo tem como objetivo compreender o papel do jogo no processo de desenvolvimento da criança na Educação Infantil. Justifica-se por ser uma atividade fundamental presente no cotidiano da criança em idade pré-escolar. Para a realização desta pesquisa, recorreremos aos pressupostos da Teoria Histórico-Cultural, sendo necessário referenciar alguns autores, tais como: Elkonin, Leontiev, Vygotsky, entre outros, que estabeleceram uma coerência teórica em relação à importância do jogo neste contexto. Por se tratar de uma pesquisa qualitativa e de cunho bibliográfico, inicialmente foi realizada uma revisão bibliográfica sobre o papel do jogo no desenvolvimento da criança em sua fase inicial de educação e posteriormente recorreremos ao Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, no qual investigamos as contribuições trazidas por este documento. Por fim, salientamos a importância do jogo no desenvolvimento da criança assim como a relevância da mediação do professor neste processo, concluímos evidenciando a importância da formação do professor para atuar nesse nível de ensino, munido de conhecimentos teóricos sobre a importância dos jogos e brincadeiras, bem como de práticas didático-pedagógicas para serem implementadas em sala de aula.

Palavras-chave: Jogo-brincadeira. Desenvolvimento. Educação Infantil. Teoria Histórico-Cultural.

ABSTRACT

This article aims to understand the game's role in the child development process in Elementary School. It is justified because it is a fundamental activity present in the child's everyday life in preschool. For this research, we used the assumptions of the theory Historical-Cultural, requiring reference to some authors, such as Elkonin, Leontiev, Vygotsky, among others, which established a theoretical coherence of the importance of play in this context. Because it is a qualitative research and bibliographic nature, it was initially carried out a literature review on the role play in child development in the early stages of education and later resorted to Referential National Curriculum for Early Childhood Education, which investigated the contributions brought by this document. Finally, we stress the importance of play in child development as well as the relevance of the teacher's mediation in this process.

Keywords: Game-play. development. Elementary School. Historical-Cultural Theory.

¹ Acadêmica do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual de Maringá (UEM)

² Prof.^a Ma. do Departamento de Teoria e Prática da UEM e Orientadora do Trabalho de Conclusão de Curso.

INTRODUÇÃO

O jogo possibilita às crianças conhecerem e se inserirem como sujeitos na vida social dos adultos, compreenderem as regras e funções sociais que são decorrentes das relações humanas e sociais. Para Leontiev (1989), a atividade do jogo e da brincadeira mostram-se como conteúdo significativo no processo de aprendizagem das crianças em idade pré-escolar, visto que se estabelece como atividade principal da criança, essencial para a consolidação de um processo de desenvolvimento adequado às suas necessidades.

Com isso, e considerando a importância do jogo, este trabalho de conclusão de curso pretendeu compreender seu papel no desenvolvimento e aprendizagem da criança na Educação Infantil.

É necessário que se tenha pesquisas a respeito do papel do jogo, pois ele faz parte do cotidiano das crianças na Educação Infantil. Além disso, as pesquisas a respeito do jogo e da brincadeira, trazem contribuições e conscientização para a prática dos professores ao fazerem uso dessa atividade, não mais como mero passatempo, porém, com objetivos pedagógicos bem definidos, pois durante os estágios no decorrer da graduação esse era o meu ponto de vista, a respeito da prática dos professores com os conteúdos de jogo e brincadeira, por isso justifica-se a realização dessa pesquisa.

Dessa forma, dada a devida importância ao jogo no processo de aprendizagem da criança na Educação Infantil, justificamos a relevância dessa pesquisa. Neste trabalho nos propusemos a discutir sobre o papel do jogo e da brincadeira para o desenvolvimento da aprendizagem da criança na Educação Infantil, quais as recomendações contidas no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) sobre a atividade do jogo e da brincadeira nesse nível de ensino e, concluímos evidenciando a importância da formação do professor para atuar neste nível de ensino, munido de conhecimentos teóricos sobre a importância dos jogos e brincadeiras, bem como de práticas didático-pedagógicas para serem implementadas em sala, essa pesquisa é de cunho bibliográfico e trata-se de uma pesquisa qualitativa, inicialmente foi realizada uma revisão bibliográfica sobre o papel do jogo no desenvolvimento da criança em sua fase inicial da educação infantil e posteriormente

recorremos ao Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, no qual investigamos as contribuições trazidas por este documento, por fim salientamos a importância do jogo no desenvolvimento da criança e assim como a relevância da mediação do professor neste processo.

1. O PAPEL DO JOGO E DA BRINCADEIRA PARA O DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Durante o jogo e a brincadeira³ a criança entra em contato com o seu corpo, com o corpo do outro, seu espaço, espaço do outro e, com isto, pode-se perceber o surgimento de um espaço de formação de novas experiências ocasionadas pela troca e pelo prazer; o contato com suas emoções, seus sentimentos, através da relação íntima e/ou compartilhada (VELASCO, 1996).

O brincar tem um papel essencial na estruturação do psiquismo da criança, pois além da imaginação, brincando a criança desenvolve afetos, aprende a lidar melhor com os conflitos e ansiedades e, conforme ela assume os diversos papéis, concebe competências cognitivas e interativas (ANTUNES, 2004).

De acordo com Araújo *et al*, (2009), os escritos de Vigotski (2000) e Leontiev (1988), em relação ao jogo, determinam que ele é uma atividade especial para a

³ Convém esclarecer os termos que adotamos ao longo do texto. Diferenciar brincadeira e jogo não é uma tarefa fácil. Alguns pesquisadores vêm se debruçando sobre isso (HUIZINGA, 2005; KISHIMOTO, 2002b). Essa tarefa torna-se ainda mais difícil quando tomamos os termos de outro idioma e observamos que não há uma diferenciação clara e a tradução não se ateu a isso também. Essa afirmativa se remete à terminologia usada por Elkonin e à tradução do livro *Psicologia do Jogo* (1998): jogo protagonizado e jogo de papéis são as duas formas que se encontram no livro, embora prevaleça a primeira opção. Esses termos foram traduzidos primeiramente do russo para o espanhol, e deste para o português. Diretamente do russo, esse termo é *Rolevoii Igr* que literalmente traduzido significa Jogo de Papéis. Ousamos afirmar que o estudo de Elkonin, na verdade, pauta-se sobre a psicologia da brincadeira. A palavra *Igra* pode ser jogo, brincadeira, brincar, tal como a palavra *play* no inglês. Ao ler Leontiev (1988b), encontramos algumas diferenciações que acreditamos ser coerentes com os pressupostos de Elkonin: brincadeira é caracterizada por seu alvo residir no próprio processo e não no resultado da ação. Uma criança que brinca com cubos de madeira, seu objetivo não é construir uma estrutura, mas em fazer, isto é, no conteúdo da própria ação. No jogo, o alvo se encontra no resultado da ação e, portanto, sempre são dotados de regras explícitas, determinadas e já estabelecidas historicamente em diferentes sociedades (MELLO, 2008). Diante disso, quando se tratar da atividade lúdica desenvolvida com as crianças de zero a seis anos, em que fica claro que o objetivo é o processo e o seu conteúdo, adotaremos o termo brincadeira. Quando se tratar de alguma atividade que envolve resultado e competição, adotaremos jogo. Entretanto, em relação ao termo jogo protagonizado, tal como aparece no livro, é uma atividade peculiar de reprodução dos papéis sociais nas brincadeiras das crianças, em que contém regras implícitas, determinadas pela sociedade. Também, com base nos estudos de Elkonin (1998), essa é uma atividade em que seu objetivo se encontra no processo e no conteúdo, portanto, é uma brincadeira. Quando tratarmos dessa brincadeira específica, adotaremos a tradução literal do russo: jogo de papéis. Porém, quando tratarmos de citações diretas, manteremos o original.

criança em idade pré-escolar (4 a 5 anos) por ser uma forma de o homem se relacionar com o mundo, ocorrendo assim transformações psíquicas no sujeito. O jogo na perspectiva Histórico-Cultural é compreendido como “atividade em que se reconstruem, sem fins utilitários diretos, as relações sociais” (ELKONIN, 1998, p.19). Então, podemos compreender que a base do jogo é social, o jogo surge a partir das condições sociais da vida da criança.

De acordo com Araújo *et al* (2009), Elkonin tomou como objeto de estudo uma atividade particular da atividade do jogo, o jogo protagonizado. Nesse jogo, há uma necessidade da criança de se apropriar do mundo adulto, pois ela faz parte dele e precisa se situar-se nele. Para a autora esse jogo tem grande importância no processo de desenvolvimento humano, constituindo-se atualmente como a atividade principal da criança na Educação Infantil, ou seja, é no jogo que há a manifestação da atividade humana na criança.

Segundo Araújo *et al* (2009), a criança tem necessidade de fazer uma apropriação do mundo, visto que ela faz parte dele, e precisa a todo momento se situar nele. Deste modo, Leontiev (1988), destaca que o jogo não é uma atividade inata, pois ele resulta das condições de vida da criança, ou seja, a partir das relações sociais, e é por meio dos jogos que as crianças se tornam sujeitos lúdicos, e a mediação é fundamental nesse processo, como bem destaca Leontiev (1988, p. 120)

[...] a brincadeira da criança não é instintiva, mas precisamente humana, atividade objetiva, que, por constituir a base da percepção que a criança tem do mundo dos objetos humanos, determina o conteúdo de suas brincadeiras (LEONTIEV (1988, p. 120).

Assim como esclarece o autor, as brincadeiras não são instintivas, e o que as determina é a percepção que a criança tem com o mundo dos objetos. Com isso, a criança opera com os objetos que são utilizados pelos adultos e, dessa forma, toma consciência deles e das ações humanas realizadas com eles (FACCI, 2006). A partir dessas condições, o jogo é considerado importante no processo de desenvolvimento humano, e se constitui como atividade principal da criança da Educação Infantil, por se constituir em uma atividade que a criança melhor realiza a relação criança/mundo (ARAÚJO *et al*, 2009).

A criança, durante o desenvolvimento dessa consciência de mundo objetivo, por meio da brincadeira

[...] tenta integrar uma relação ativa não apenas com as coisas diretamente acessíveis a ela, mas também com o mundo mais amplo, isto é, ela se esforça para agir como um adulto (LEONTIEV, 1988, p. 121).

Isso implicar dizer que durante a brincadeira, e sabendo de suas condições de não poder, por exemplo, dirigir um carro, a criança pode realizar essa ação e resolver a contradição entre a necessidade de agir e a impossibilidade de execução, devido a suas condições reais de desenvolvimento.

As atividades do jogo e da brincadeira são conteúdos importantes no processo de aprendizagem das crianças em idade pré-escolar, visto que são atividades principais da criança, e por isso, são fundamentais para estabilizar o processo de desenvolvimento saudável e adequado às suas necessidades (LEONTIEV, 1989).

Na idade pré-escolar, a criança encontra-se no auge do seu período de aprendizagem, na qual toda capacidade deve ser bem explorada e também é o momento certo em que qualquer dificuldade no desenvolvimento deve ser identificada e “trabalhada”, buscando sua superação.

Para Facci (2006), de acordo com os pressupostos de Elkonin, o principal significado do jogo é possibilitar que a criança modele as relações entre as pessoas que exercem influência sobre o desenvolvimento psíquico e sobre a formação de sua personalidade.

Conforme Elkonin (1998) o desenvolvimento histórico do jogo surge da necessidade das gerações em crescimento e, isso implica dizer que, por exemplo, a natureza dos jogos simbólicos é totalmente social, pois se desenvolvem e variam de acordo com as condições concretas de vida das crianças.

Sforni (2012) salienta que nos estudos de desenvolvimento infantil, Vigostki concluiu que o jogo é a principal fonte de desenvolvimento das crianças na idade pré-escolar, criando “[...] uma zona de desenvolvimento proximal da criança” (SFORNI, 2012, p.2). Quando envolvido na brincadeira, a criança atua como se fosse maior do que ela é, ou seja, atua num nível maior do que ela se encontra.

A imaginação é um processo psicológico novo, sendo assim a criança tem na brincadeira, um potencial de desenvolvimento. Na brincadeira a criança age, independentemente daquilo que ela vê, superando assim a percepção imediata dos objetos.

[...] durante o jogo uns objetos passam a significar muito facilmente outros, os substituem, se convertem em signos seus. Sabe-se igualmente que o importante não é a semelhança entre o brinquedo e o objeto que ele significa. O que tem maior importância é sua utilização funcional, a possibilidade de realizar com a ajuda dele o gesto representativo. Cremos que só nisso está a chave para a explicação de toda a função simbólica dos jogos infantis. Uma bola de trapos enrolado numa madeira se converte em um bebê durante o jogo, porque permitem fazer os mesmos gestos que representam a nutrição e o cuidado com as crianças pequenas. No próprio movimento da criança, seu próprio gesto, é o que atribui a função de signo ao objeto correspondente, o que lhe confere sentido (VYGOTSKI,1982, p.187-8 *apud* SFORNI, 2012 p.3)

Isso implica dizer que seja, conforme a criança opera com o significado das coisas, fazendo a substituição das próprias coisas, a criança tem possibilidade de constituir o pensamento abstrato. Esse pensamento que tem sua origem na idade pré-escolar é fundamental para os anos seguintes na escola, pois é quando as crianças começam a lidar com representações simbólicas, como por exemplo: mapas, gráficos e etc.

Ao se referir a aprendizagem da linguagem escrita, Vigotski afirma que "[...] a representação simbólica no brinquedo é, essencialmente, uma forma particular de linguagem num estágio precoce, atividade essa que leva, diretamente, à linguagem escrita" (VIGOTSKY,1991, p.126 *apud* SFORNI, 2012 p.3). Assim o autor esclarece o papel propulsor da brincadeira em relação ao desenvolvimento da criança.

Leontiev e Elkonin afirmam que a atividade principal da criança entre os 03 e 06 anos de idade, é o jogo ou a atividade lúdica, a atividade lúdica é vista como a que tem maior influência em relação ao desenvolvimento infantil, pois ao imitar as ações humanas, a criança ativa suas funções psíquicas como a atenção, percepção, memória, imaginação e raciocínio. Ao reproduzir essas características do personagem que ela representa no "faz-de-conta" (gestos, linguagens e comportamentos) demandam que essas funções sejam ativas, e assim são reorganizadas e desenvolvidas (SFORNI, op.cit. p.4)

A imitação dos diferentes papéis sociais que estão presentes no "faz-de-conta" possibilita à criança ampliar seu conhecimento sobre a atividade humana, sua maneira de agir, seus comportamentos sociais, fazendo apropriação da cultura que está disponível, refletindo assim sobre a formação de sua personalidade. Nesse sentido, a

atividade lúdica exerce as características que fazem com que essa atividade possa ser considerada como prioritária ao desenvolvimento (SFORNI, op.cit., p.5).

Diante das condições da própria criança, de suas limitações de interação com o mundo real, a apropriação do conhecimento pela criança se dá somente por meio da atividade lúdica, que se configura como atividade que tem o maior potencial, para que a criança possa ir se apropriando da cultura, e desenvolvendo suas funções psíquicas superiores.

De acordo com Sforini (2012), Elkonin (2009) dedicou seus estudos na investigação do papel do jogo no desenvolvimento infantil. Elkonin (2009) afirma que o jogo surge na vida da criança somente quando ela consegue estabelecer as condições sensório-motoras que são necessárias para manipular e atuar com os objetos.

No decorrer do processo em que a criança aprende a agir com os objetos, Elkonin (2009) apontou dois tipos de transferências. No primeiro tipo: a criança aprende a realizar a ação com o objeto e posteriormente passa a utilizá-lo em outras condições. Um exemplo dado por Elkonin é a ação de uma de uma criança penteando o seu próprio cabelo e depois penteia o cabelo de sua boneca; já no segundo tipo: a criança realiza a ação com um objeto substitutivo, pois na ausência do pente, a criança utiliza um pedaço de madeira para pentear o cabelo, Elkonin (2009) aponta que sobre esses dois tipos de transferências estão presentes a generalização das ações no primeiro tipo e no segundo tipo a separação do objeto do esquema das ações, ou seja no primeiro e no segundo tipo a separação do objeto do esquema de ação. O indício de surgimento de uma situação lúdica para Elkonin (2009) seria quando a criança consegue concluir a situação que está habituada a realizar com um objeto que está ausente naquele momento, isto é, ela consegue realizar a transferência de objetos buscando o sentido que é necessário na situação lúdica (SFORNI, 2012, p.5).

É por volta dos três anos de idade que surgem os primeiros indícios de jogos de papéis, o jogo do "faz de conta" em que a criança é protagonista e, em situação lúdica imita ações e personagens.

É no final do primeiro período da infância que Elkonin, confirmou a preparação das premissas essenciais para a transição no jogo protagonizado:

[...] inserem-se no jogo objetos substitutivos de objetos reais que recebam um nome adequado à sua significação lúdica; complica-se a

organização das ações, a qual adquire o caráter de concatenação reflexiva da lógica das conexões vitais; produz-se uma síntese das ações e sua separação dos objetos; aparece a comparação de suas ações com as ações dos adultos e, de acordo com isso, a criança atribui-se o nome de um adulto; opera-se a emancipação a respeito do adulto, apresentando-se este à criança como modelo de ação e, simultaneamente, surge a tendência para atuar com independência, mas como adulto (ELKONIN, 2009, p.230-231).

Ou seja, para que o jogo protagonizado se estabeleça como atividade na infância, fica claro nos relatos dos experimentos de Elkonin, que é essencial a ajuda dos adultos, não apenas para auxiliar no desenvolvimento das habilidades, mas de modo importante que propicie exemplos de ações que a criança venha a reproduzir.

Usova (1947) (*apud* ELKONIN, 2009) aponta que a partir dos três anos de idade, a criança já desenvolve jogos com temas, e tem um desenvolvimento intenso até os sete anos de idade. A referida autora afirma que

No começo o jogo consta de ações domésticas executadas por crianças: cozinhar, lavar, carregar de um lado para o outro (três a quatro). Aparecem depois as significações histriônicas relacionadas com estas ou aquelas funções: eu sou a mamãe, eu sou a cozinheira, eu sou o motorista. Ao lado de ações protagonizadas, aparecem nessas significações as relações entre os personagens e, por último, o jogo culmina com o aparecimento do papel, com a particularidade de que a criança o interpreta num plano duplo: pelo brinquedo e por si mesma. A experiência dos jogos demonstra como neles vão surgindo as perspectivas e os planos no lugar de ações casuais e informes... O agrupamento das crianças nos jogos e o desenvolvimento dos vínculos sociais entre elas são totalmente determinados pelo próprio desenvolvimento do jogo (USOVA, 1947 *apud* ELKONIN, 2009, p.238-239).

Desta forma ao assumir um determinado papel na atividade lúdica a criança precisa ter assimilado os traços específicos da atividade realizada por aquele adulto, a ser representado por ela, visto que o principal do jogo protagonizado é a reconstituição das relações sociais que existe entre as pessoas.

Ainda de acordo com as experiências de Elkonin (2009) fica claro que a qualidade do jogo protagonizado depende da mediação pedagógica, essa deve desenvolver a atenção a percepção dos alunos para essa realidade, para o autor a atividade humana é a que mais influência no desenvolvimento do jogo protagonizado pelas crianças.

3. REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL (RCNEI) E A ATIVIDADE DO JOGO E DA BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, é um documento do Ministério da Educação, ele é um salto para a Educação Infantil, pois foi o primeiro documento a dar respaldo a essa modalidade de ensino, porém atualmente ele não é mais a base, atualmente o documento base para a Educação Infantil são as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.

Sabendo da necessidade deste conteúdo na Educação Infantil, a Legislação Educacional brasileira tem valorizado as atividades lúdicas na Educação Infantil, no sentido de efetivar essa prática tão importante e necessária nas salas de aula, viabilizando e garantindo o direito da criança em se desenvolver por meio do lúdico.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), refere-se a brincadeira com seriedade, da forma que ela merece ser referida, ele estabelece cinco princípios, dentre eles "o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação, comunicação infantil" (BRASIL,1998, v.1, p.13). Esse princípio propõe que à criança seja garantido o acesso a brincadeira Segundo o RCNEI (1998) a brincadeira é concebida como:

Uma linguagem infantil que mantém vínculo essencial com aquilo que é o "não-brincar". Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença entre brincadeira e realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano de emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada (BRASIL,1998, p.27, v.1).

Sendo assim, a imaginação orienta a sua ação, por uma atitude mental e não apenas pela percepção visual imediata dos objetos. No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos, tem significado maior daquilo que aparentam ser. O principal

indício de brincadeira entre as crianças é o papel que realizam no momento em que brincam.

De acordo com RCNEI (BRASIL, 1998, p.27, v.1) "a brincadeira favorece a autoestima das crianças" fator que é importante para o seu desenvolvimento; o ato de brincar traz contribuições para que a criança interiorize determinados modelos de adulto no contexto de grupos sociais (BRASIL, 1998, v.1).

Segundo o RCNEI (1998)

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brincam. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer alguma de suas características. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido[...] (BRASIL, 1998, p.27, v.1).

Ou seja, o brincar não é uma atividade espontânea da criança; o brincar é uma aprendizagem social, que se insere a criança no contexto em que ela vive, ampliando suas experiências com o lúdico.

Através do ato de brincar as crianças podem estabelecer 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.28 v.1).

O brincar apresenta-se através de diversas categorias, que são distinguidos pelo uso de material ou de recursos. Essas categorias incluem:

o movimento e as mudanças da percepção resultantes essencialmente da mobilidade física das crianças; a relação com os objetos e suas propriedades físicas assim com a combinação e associação entre eles; a linguagem oral e gestual que oferecem vários níveis de organização a serem utilizados para brincar; os conteúdos sociais, como papéis, situações, valores e atitudes que se referem à forma como universo social se constrói; e, finalmente, os limites definidos pelas regras, constituindo-se em um recurso fundamental para brincar (BRASIL, 1998, p.28 v.1).

As categorias citadas acima, podem ser agrupadas em três modalidades, sendo elas: brincar de faz-de-conta (jogo de papéis), brincar com materiais de construção e brincar com regras. Esses jogos e brincadeiras proporcionam o desenvolvimento dos conhecimentos infantis através da atividade lúdica.

De acordo com o RCNEI (1998) é o adulto (figura do professor) que auxilia o "campo das brincadeiras na vida das crianças" (BRASIL, 1998, p.28, v.1).

Ou seja, o professor tem o papel de organizar sua base estrutural, através do oferecimento de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos. Por meio das brincadeiras os professores podem fazer observação das crianças, estabelecendo uma perspectiva dos processos de desenvolvimento das crianças, tanto na participação em grupo quanto na participação individual, fazendo assim registro de suas capacidades de uso das linguagens, sociais e emocionais.

Para o RCNEI (1998) a intervenção intencional que é realizada por meio da observação das brincadeiras das crianças, no oferecimento de materiais e ambientes adequados, um ambiente adequado para esse brincar, possibilita o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacionais infantis.

O papel do professor então é organizar situações para que as brincadeiras ocorram de forma diversas para que sejam proporcionados às crianças a oportunidade de escolherem temas, objetos e companheiros para brincar, elaborando assim "de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais" (BRASIL, 1998, p.28, v.1) e conseqüentemente se desenvolvendo em vários aspectos.

O brincar é uma das atividades principais para a criança desenvolver a sua identidade e a sua autonomia, pois desde muito cedo ela se comunica através de gestos, sons e posteriormente passa a representar determinado papel na brincadeira, esses fatores fazem com que ela desenvolva sua imaginação, outras capacidades importantes que também são desenvolvidas nas brincadeiras, tais como: a atenção a imitação, a memória e, como já citado, a imaginação e o brincar também proporcionam o amadurecimento das capacidades de socialização, através da interação e da utilização de regras e papéis sociais (RCNEI (1998, v2).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando as contribuições tanto dos autores quanto as do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) vimos, com este trabalho, a importância que o jogo e o brincar têm na vida e no desenvolvimento das crianças. As

atividades do jogo e da brincadeira são conteúdos significativos no processo de aprendizagem em idade pré-escolar.

Compreendemos ao longo deste estudo que o jogo e a brincadeira se estabelecem como uma atividade principal da criança, sendo essencial para a consolidação de um processo de desenvolvimento adequado às necessidades da criança. O brincar - ou as brincadeiras - tem um papel importante na estruturação do psiquismo da criança, pois através destas atividades são desenvolvidos a imaginação, afetos, sociabilidade, criatividade, identidade pessoal, autonomia. O brincar ainda propicia à criança aprender a lidar melhor com os conflitos e ansiedades, bem como também favorece a autoestima da criança, fator importante para o seu desenvolvimento.

À medida que a criança, assume diversos papéis na brincadeira, ela adquire competências cognitivas e interativas; é por meio do jogo também que a criança aprende a se situar no mundo em que está inserida, pois é nessa atividade que a criança melhor realiza a relação dela com o mundo, contribuindo assim para a formação de seus projetos de vida. É válido destacar que esse “jogo” é resultado das condições de vida da criança, ou seja, a partir de suas relações sociais o jogo proporciona às crianças tornarem-se sujeitos lúdicos e aproximadamente felizes.

É importante ressaltarmos que a mediação do professor é essencial nesse processo, a qualidade do jogo protagonizado, como já citamos, depende totalmente da mediação pedagógica, essa mediação do professor que se faz embasada nas teorias e práticas desenvolvidas durante o processo de formação acadêmica

Ao pesquisar sobre este tema tivemos a consciência da necessidade de aprofundá-lo pela sua importância e, por isso, longe de nós pretendermos fechar essa questão. Entretanto, nossa intenção foi a de dar nossa parcela de contribuição para formação de professores e para a prática daqueles que já atuam no âmbito do ensino escolar, e da educação em geral.

Afirmamos que a realização deste estudo foi de suma importância para a nossa formação acadêmica e para a nossa prática profissional, portanto acreditamos na relevância desta pesquisa.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Educação infantil**: prioridade imprescindível. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

ARAÚJO, Elaine Sampaio; MIGUÉIS, Marlene da Rocha; NASCIMENTO, Carolina Picchetti. O jogo como atividade: Contribuições da Teoria Histórico-Cultural. **Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar (abrapee)**, São Paulo, v. 13, n. 2, p.293-302, 2009. Semestral. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pee/v13n2/v13n2a12.pdf>>. Acesso em: 22 nov. 2015.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, vol.1, 1998, p.13-28.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, vol.2, 1998.

ELKONIN, D. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ELKONIN, D. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 2.ed.,2009.

FACCI, M. G. D. Vigotski e o processo ensino-aprendizagem: a formação de conceitos. In: MENDONÇA, S. G. de L.; MILLER, S. (Org.). **Vygotsky e a escola atual**: fundamentos teóricos e implicações pedagógicas. Araraquara: Junqueira & Marin, 2006.

LEONTIEV, A. N. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In. VYGOTSKY, L. S., LURIA, A. R. e LEONTIEV, A. N. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem**. São Paulo: Ícone-USP, 1988.

_____. Uma Contribuição à Teoria do Desenvolvimento da Psique Infantil. In: **Linguagem, desenvolvimento, aprendizagem** (L.S. Vigotski, A. Leontiev, A. R. Luria). São Paulo: Ícone, 1989.

SFORNI, M. S. F. Vigotsky, Leontiev e Elkonin: **Subsídios teóricos para a Educação Infantil**. Campinas, SP,2012.

VELASCO, C. G. **Brincar o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.

USOVA, A. P. Sobre la caracterización de los juegos creativos de los niños y de las reglas que los rigen. Rev. *Uchonie Zapiski* do Instituto Pedagógico Herzen de Leningrado, t. 56. Leningrado, 1947.