

Artigo Original

O jogo como recurso pedagógico um desafio na Educação Infantil

Natália Camargo de Souza ¹

José Milton de Lima ²

^{1,2} Faculdade de Ciências e Tecnologia da UNESP Presidente Prudente, SP, Brasil

² Departamento de Educação e Programa Pós-Graduação em Educação da FCT/UNESP Presidente Prudente, SP, Brasil

Resumo: Esta pesquisa se propõe a analisar as contribuições do jogo e da brincadeira como recursos pedagógicos para o processo de aprendizagem e de desenvolvimento das faculdades humanas da criança. Para isto, apóia-se nos autores da Teoria Histórico Cultural, Vygotsky e seus seguidores, procurando seguir uma linha de discussão que abrange: o desenvolvimento psíquico desde o nascimento até a idade pré-escolar; a importância e contribuição da experiência social para o desenvolvimento humano; as atividades principais que envolvem as três primeiras etapas da infância; a forma de atuação do adulto na zona de desenvolvimento próximo e por fim a importância da mediação do professor e a sua atuação como criador de novas possibilidades. A atuação direta com os professores, numa instituição de Educação Infantil, através da pesquisa-ação-participante possibilitou subsídios que relacionaram teoria e prática, e os resultados alcançados evidenciaram a importância do jogo e da brincadeira nesta etapa de Educação Básica.

Palavras-chave: Jogo e brincadeira. Desenvolvimento infantil. Psicologia sócio-histórica.

The game as pedagogic resource a challenge in the Infantile Education

Abstract: This research intends to analyze the contributions of the play and of the game as pedagogic resources for the learning process and of development of the child's human universities. For this, she leans in the authors of the Theory Historical-Cultural, Vygotsky and their followers, trying to proceed a discussion line that includes: the psychic development from the birth even the preschool age; the importance and contribution of the social experience for the human development; the main activities that involve the first three stages of the childhood; the form of the adult's performance in the area of close development and finally the importance of the teacher's mediation and his performance as creator of new possibilities. The performance with the teachers, in an institution of Infantile Education, through the research-action made possible subsidies that related theory and practice, and the reached results evidenced the importance of the play and of the game in this stage of Basic Education.

Key Words: Play and game. Child development. Social-historical psychology.

Introdução

O jogo e a brincadeira, segundo a Teoria Histórico Cultural, são imprescindíveis durante a idade pré-escolar, pois promove uma significativa influência no processo de aprendizagem e de desenvolvimento das faculdades humanas da criança. Seu emprego como recurso pedagógico contribui para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, da personalidade e da motricidade infantil.

Os jogos e brincadeiras na Educação Infantil proporcionam à criança oportunidades de conhecerem a produção histórica de gerações passadas, a se apropriarem do mundo, dominando-o e agindo conscientemente sobre ele. Além de estar em contato com as normas

de conduta, os papéis sociais, os objetos e os valores que regem a nossa sociedade.

A presente pesquisa, apoiada na perspectiva da Teoria Histórico Cultural estabelece como objetivo central: subsidiar e sensibilizar educadores da Educação Infantil sobre as especificidades das atividades lúdicas (jogo e brincadeira) como recursos pedagógicos, e sua importância para o desenvolvimento das capacidades humanas das crianças, e também das formas de utilizá-las no contexto da Educação Infantil.

Neste contexto, a presente pesquisa almeja compreender e sistematizar conhecimentos existentes acerca da utilização do jogo e da brincadeira como recursos pedagógicos fundamentais para o desenvolvimento da criança

em idade pré-escolar. Com o intuito de dar oportunidades à criança de ter contato com as formas de atuação do mundo adulto. E assim aprofundar o entendimento sobre a apropriação da criança, a cultura do adulto e suas ações, atuações e posições diante das situações problemas encontradas no desenrolar das atividades lúdicas. Os conhecimentos resultantes da execução desta pesquisa podem servir de suporte para o emprego das atividades lúdicas na Educação Infantil de modo adequado e consciente.

Através da interação direta entre educadores e a pesquisadora em uma instituição de Educação Infantil parceira, com os quais utilizamos como método a pesquisa-ação, tornando todos os participantes responsáveis pelos resultados obtidos através desta pesquisa. Sendo assim o presente trabalho terá a oportunidade de explicitar os subsídios que contribuem para esta pesquisa.

A teoria geral do desenvolvimento infantil possui suas concepções baseadas e fundamentadas na identificação ou diferenciação, entre o desenvolvimento animal e o desenvolvimento humano. O desenvolvimento se constitui de experiências e os tipos de experiências que são comuns aos animais e aos homens são: a experiência genética da espécie (hereditariedade) que consiste na transmissão as próximas gerações das propriedades morfofuncionais e a experiência individual que consiste na interação de cada sujeito com o meio. No entanto, para o homem existe outra experiência que determina seu desenvolvimento, é a experiência social.

O desenvolvimento da ontogênese humana é o processo de interação dos três tipos de experiência: o dado por sua herança genética, as formas de interação individual com o meio e as formas de apropriação da experiência histórico-cultural vivenciadas. A teoria do desenvolvimento histórico-cultural evidencia que são necessárias condições gerais que possibilitem o desenvolvimento normal da criança. Essas condições estão relacionadas às propriedades naturais do organismo da criança (estrutura e funcionamento do cérebro) e a sociedade humana que a criança pertence e é educada.

O ser humano ao nascer recebe estruturas e funções do organismo, como uma herança de

seus antecessores. Recebe, também, um sistema nervoso e um cérebro humano que, dependendo das condições de vida e de educação, é capaz de se converter no órgão responsável pela atividade psíquica própria do homem. O processo de humanização não acontece naturalmente. A criança necessita de um modelo, alguém que a ensine a desenvolver um comportamento humano e as qualidades psíquicas que caracterizam o homem. Apesar de possuir a capacidade de assimilar as condições de vida e educação, a criança não possui condições de sozinha desenvolver-se humanamente.

A extraordinária plasticidade do cérebro, a capacidade de aprender é uma das qualidades mais importantes do cérebro humano [...]. A criança nasce com grande parte do cérebro "limpo", disponível para captar e fixar o que a experiência e a educação lhe proporcionarem (MUKHINA, 1995, p. 39).

O contato com o meio e a necessidade do contato constante com o adulto, permite a criança assimilar diversas experiências sociais. Experiências que ao exercer influência na criança formam suas qualidades e propriedades psíquicas definindo sua personalidade. A criança, com o suporte do adulto, adquire experiência social e incorpora a cultura humana. A presença do adulto e sua mediação oferecem a oportunidade da criança aprender os significados dos objetos, sua real forma de manipulação, a se comunicar com os outros e a agir de acordo com as regras e as normas de conduta que regem a nossa sociedade.

A experiência social é a fonte do desenvolvimento psíquico da criança; e daí, com o adulto como mediador, que a criança recebe o material com que são construídas as qualidades psíquicas e as propriedades de sua personalidade. (MUKHINA, 1995, p. 43)

O desenvolvimento para [Vygotsky](#) (2000) é um processo dialético, baseado no surgimento e solução de contradições. Em cada nível de desenvolvimento, ocorrem transições de atividades que provocam mudanças em ações, operações e funções que servem para conduzir as transformações de atividades como um todo. As transições de atividades são caracterizadas por um processo dialético entre o "velho" que consiste no que a criança já sabe, e o "novo" que consiste nas novas exigências sociais que a desafiam em termos de capacidades, habilidades, aspirações e formações psicológicas.

Segundo a Teoria Histórico Cultural, o desenvolvimento psicológico ocorre em estágios e cada estágio é caracterizado por um tipo específico de atividade que se destaca entre os outros, denominado de "atividade principal". Se a infância é compreendida em três etapas: de 0 a 1 ano (primeiro ano de vida), de 1 a 3 anos (primeira infância) e de 3 a 6 anos (período pré-escolar), ela está dividida em três estágios, respectivamente: Comunicação emocional do bebê, manipulação de objetos e jogos de papéis.

Elkonin e Leontiev afirmam que cada estágio de desenvolvimento da criança é caracterizado por uma relação determinada, por uma atividade principal que desempenha a função central na forma de relacionamento da criança com a realidade. (ARCE, 2006, p. 13)

A comunicação emocional do bebê é a atividade principal, do nascimento ao primeiro ano de vida, e se constitui na relação emocional estabelecida entre o adulto e a criança, e a base para a formação de ações sensório-motoras de manipulação. Não é apenas uma relação de cuidado e satisfação mecânica das necessidades biológicas, mas é uma relação socialmente mediada. Esta relação garante a existência da criança que se comunica com o adulto através do choro, - demonstrando suas necessidades - e do sorriso, o que se caracteriza como uma forma de comunicação social, que aparece como uma forma necessária de comunicação com o adulto.

Com a constante relação com o adulto, a criança começa ter oportunidades de conhecer e manipular os objetos que a rodeia e a atividade principal muda passando a ser objetual-instrumental. Esta atividade consiste na assimilação dos procedimentos de ação com os objetos e necessariamente ensinado pelo adulto a criança começa a utilizar novas formas de ser compreendida. Nessa fase, a linguagem é importante para que a criança mantenha um contato com o adulto e aprenda a manipular os objetos criados pelo homem, organizando a comunicação e a colaboração com os adultos.

Esta atuação com os objetos permite uma ampliação de conhecimentos sobre diversos significados, criando novas condições que são premissas ao surgimento da brincadeira. Através da brincadeira, a criança passa a dominar ações que em condições reais não poderia, como por exemplo: ser mãe ou dirigir um carro. Segundo [Leontiev et al.](#) (1998), a criança se esforça para agir como um adulto e através da brincadeira,

realiza a contradição entre a necessidade de agir e a impossibilidade de executar. Para ela é prazeroso se converter em adulto e assumir o seu papel se identificando com ele.

Quando brinca, a criança se apropria do significado social dos objetos, desenvolvendo habilidades e propriedades básicas de comportamento, além de se apropriar de determinadas regras sociais que o papel que ela desempenha exige. A brincadeira desenvolve um papel importante na dinâmica de apropriação-objetivação e por isso é essencial no processo de formação do indivíduo.

A representação da atividade social é determinante para o desenvolvimento das funções psicológicas. São produtos da atividade cerebral humana as funções psicológicas superiores tais como a atenção, a vontade, a memória, o comportamento, etc. Apesar de terem uma base biológica, seu desenvolvimento decorre, fundamentalmente, da interação do indivíduo com o mundo e com os objetos construídos pelos seres humanos, que possuem em sua essência a cultura histórica humana. O progresso psíquico e o aperfeiçoamento de suas ações ocorrem fundamentalmente por intermédio do processo de internalização e da assimilação de ações dirigidas sob a orientação do adulto.

A interação do indivíduo com o mundo é mediada fundamentalmente pelos objetos socialmente construídos. E a constituição desta mediação é caracterizada por signos, sendo que a linguagem é o sistema de signos mais importante. No entanto, a linguagem não é uma atividade principal, mas ela aparece na relação e na necessidade de comunicação da criança com o adulto. O traço fundamental do psiquismo humano é que este se desenvolve por intermédio da atividade social.

Durante a etapa de três a seis anos, o desenvolvimento das qualidades psíquicas na criança vai se complexando e se enriquecendo. É nesta fase que a criança começa a adquirir novos traços psíquicos e formas de comportamento, que garantirá sua inserção na sociedade. Para Vygotsky (apud [ARCE](#), 2006, p. 31) o desenvolvimento da criança e de sua personalidade ocorre de maneira lenta e processual, ou seja, os diferentes períodos de vida da criança contêm um dinamismo interno próprio que atinge sempre suas estruturas e

formações, sustentando mudanças em sua atividade social e na personalidade.

Na primeira infância as premissas do desenvolvimento da personalidade servem de base para as novas interações e formas de influência do adulto sobre a criança. A criança é considerada como um pequeno membro da sociedade humana que requer dela novas formas de conduta. Portanto, o adulto começa a exigir dela comportamentos que respeitem as regras de condutas compartilhadas por todos os membros da sociedade. Estas novas normas de comportamentos ensinam a criança a colaborar com os demais e a levar em consideração os interesses e opiniões dos outros, além da capacidade de controlar sua própria conduta, exigindo da criança um nível psíquico mais complexo.

Para o desenvolvimento da personalidade, nada mais é importante do que o jogo. A criança assume o papel de um adulto, reproduz suas atividades e suas relações e, dessa forma, assimila as regras e os motivos que determinam a conduta do adulto no âmbito social e de trabalho (MUKHINA, 1995, p. 195).

Com o jogo a criança compreende melhor o comportamento dos adultos, seus sentimentos e atitudes. Imitando o adulto e vivendo situações cotidianas iguais, a criança tem contato com regras de condutas puramente sociais. No jogo existe essa possibilidade porque ele cria uma zona de desenvolvimento proximal, fornecendo à criança subsídios para que se manifeste acima de sua idade, provocando mudanças nas atitudes e na consciência de maneira geral. As atividades lúdicas despertam na criança o desejo de familiarizar-se com a realidade.

O jogo não educa a criança apenas através do argumento e do papel que ela representa. Nas relações reais que surgem em torno do jogo, nas discussões sobre o conteúdo do jogo, na distribuição dos papéis etc., a criança aprende a respeitar realmente os interesses do companheiro e a cooperar no empreendimento comum (MUKHINA, 1995, p. 196).

O desenvolvimento da atenção muda consideravelmente durante a idade pré-escolar. Na primeira infância a criança se limita a dar atenção apenas aos objetos e ações de seu meio e caso apareça um novo objeto sua atenção se volta imediatamente para ele. Com a aquisição de atividades mais complexas a atenção do pré-escolar ganha características muito distintas, podendo permanecer por mais tempo brincando a mesma brincadeira ou observando um desenho.

O adulto é que orienta a atenção da criança e ajuda a desenvolvê-la.

A memória voluntária e sua reprodução surgem na idade pré-escolar e é nela que se aperfeiçoam. A memória da criança pré-escolar raramente se fixa ao lembrar de algo, ela lembra involuntariamente do que lhe causou forte impressão. Nesta fase, ela se recorda à medida que reproduz a mesma ação. O jogo se constitui na condição mais propícia para o desenvolvimento da memória e reprodução voluntária, pois exige que a criança se recorde para executar o que fora designado. O adulto de alguma forma organiza a memória da criança, passando-lhe tarefas que exigem que ela se lembre para que possa reproduzi-las.

No final da primeira infância, surge a imaginação, com base na função semiótica. Uma das funções da semiótica é a substituição de um objeto por outro ou por sua imagem, ou seja, a utilização de símbolos. Outra é a capacidade da criança ver nos objetos qualidades que na realidade não têm. Num primeiro momento, a imaginação se desenvolve no jogo e é inseparável dele. A criança precisa de um objeto parecido com o real para imaginar, e não é capaz de imaginar se não possuir o objeto.

O jogo é recurso privilegiado neste processo, porque através dele a criança é capaz de promover a capacidade de representar e de simbolizar, fator de essencial importância para que a criança se aproprie da realidade externa assimilando à sua realidade. É a capacidade de representar e simbolizar, através do jogo, que permite a criança registrar, pensar, ler e compreender o mundo. A imaginação se desenvolve através do jogo e surge como um processo psíquico especial que transforma em uma atividade que dispensa a presença do objeto. Este processo se inicia no jogo para depois se transferir para as demais atividades do pré-escolar como: desenhos, poesias e etc.

O jogo é preponderante na vida cognitiva, afetiva e social da criança pequena. É a partir da representação de papéis do adulto que a criança pensa sobre o mundo e pensa sobre as coisas do mundo, se comunica, interage, se relaciona com os objetos e com as pessoas, desenvolvendo assim suas qualidades psíquicas. É importante salientar que as qualidades psíquicas se desenvolvem mais ativamente, atingindo

mudanças quantitativas durante a idade pré-escolar. Apesar de terem por base um caráter involuntário essas capacidades vão se tornando cada vez mais conscientes através das relações sociais com os adultos por intermédio da linguagem e principalmente das atividades lúdicas.

Todo indivíduo, segundo [Vygostsky](#) (2000), possui dois níveis de desenvolvimento. O desenvolvimento real, que consiste nos conhecimentos e habilidades que o indivíduo possui e já foram efetivadas. E o desenvolvimento próximo que consiste nas vias que ainda vão amadurecer, são tarefas que sem ajuda de um adulto ou uma criança mais experiente seriam impossíveis das crianças realizarem.

A atuação do adulto na zona de desenvolvimento próximo ajuda a criança a resolver problemas que sozinha não conseguiria, esta intervenção faz com que a criança avance em seu conhecimento e ao longo do tempo passe para etapas seguintes. O ensino deve incidir na zona de desenvolvimento próximo, conduzindo a criança a se apropriar de conceitos socialmente construídos. O professor como mediador entre o aluno e o conhecimento precisa intervir na zona de desenvolvimento próximo de seus alunos, conduzindo a prática pedagógica. Desta forma o ensino assumirá seu dever de promover desenvolvimento e criar nas crianças condições e premissas do desenvolvimento psíquico.

Asumiendo un enfoque histórico-cultural de esta actividad, entendemos que su origen, naturaleza y contenido tienen un carácter social: el juego humano no es intuitivo, surge y se desarrolla bajo influencia de los adultos, de aquí la consideración de que los educadores pueden contribuir de manera significativa a elevar su potencial educativo, mediante la utilización de procedimientos muy peculiares de dirección pedagógica ([BORONAT](#), 2001, p.15)¹.

Esse enfoque não descaracteriza o jogo, pelo contrário, tende a potencializá-lo, pois a participação do adulto na brincadeira, conduzindo as atividades de maneira que atenda aos objetivos educativos, sem perder de vista a liberdade, a diversão e as necessidades das crianças, promove o desenvolvimento de sua autonomia e, principalmente o uso de sua criatividade. Por intermédio do jogo a criança atua por iniciativa própria, criando situações de comum acordo com os demais participantes, formando assim a sua personalidade e independência.

O jogo como atividade principal muda de concepção dentro do processo educativo, por que compreende a sua intencionalidade, bem como a participação do educador, criando oportunidades para o desenvolvimento psíquico e a socialização das crianças.

Utilizar a brincadeira como recurso pedagógico, é tão complexo quanto desenvolver o trabalho pedagógico em outras áreas de estudo, como Português, Matemática, Artes, exigindo do educador fundamentação teórica-prática, clareza de princípios e de finalidades. ([LIMA](#), 2003, p. 158)

O professor precisa perceber o potencial de desenvolvimento que está por trás da brincadeira, dando oportunidades de atividades lúdicas de qualidade à criança, alcançando a aprendizagem de conceitos e permitindo-lhe a estabilização e o enraizamento do que já sabem. Durante o jogo a criança reproduz de maneira independente as ações e relações humanas, criando novas situações e solucionando os conflitos que surgem, assumindo papéis que são vivenciados em situações imaginárias. Com isso, vai descobrindo o mundo do adulto e satisfazendo a necessidade de atuar como eles e com os objetos que ainda não lhe são acessíveis.

A partir desta concepção o jogo pode ser entendido como um importante recurso pedagógico que garante o desenvolvimento psíquico e social da idade pré-escolar, pois garante às crianças oportunidades de apropriar-se da cultura e, principalmente de vivenciarem novas experiências que ajudarão em seu pleno desenvolvimento.

Métodos

A metodologia utilizada para o desenvolvimento da pesquisa é a pesquisa-ação-participativa, que consiste na relação estreita entre teoria e prática na atuação coletiva dos envolvidos. O pesquisador não é o único que detém o referencial teórico e os procedimentos metodológicos, mas todos os envolvidos buscam no processo as possíveis soluções para os problemas encontrados, promovendo a produção coletiva de conhecimentos e dados. A pesquisa-ação-participativa

Trata-se da necessidade da universidade contribuir, com intensidade, vontade e método, na produção do saber pedagógico através de ações de produção e divulgação do conhecimento pedagógico, de pesquisa educacional e de formação de professores para a educação básica. Desta forma, podemos

situar também a reflexão teórico-metodológica da pesquisa ação participativa em educação [...] como estratégia de produção do saber pedagógico que contribua para a melhoria da qualidade da educação básica, criando estratégias novas e inovadoras também neste setor social, concretizando a responsabilidade da universidade não mais somente pela produção de conhecimentos “com” a educação básica, com aqueles que a fazem cotidianamente, com aqueles que tem instrumentos concretos para desvendá-la e, intencionalmente, transformá-la (TOZONI-REIS, p. 126, 2007).

Esta forma de atuação permite que a pesquisadora se preocupe em pensar no papel da Educação Infantil no contexto social, político, histórico e cultural, pois se trata de uma estratégia que busca o diálogo entre o saber científico e os saberes tradicionais.

A equipe formada pela pesquisadora, orientador, professores, coordenação e direção tem por meta principal promover transformações na realidade que estão inseridos. Sendo assim o pesquisador é levado a utilizar diferentes instrumentos, adaptando-os à população interessada, com flexibilidade e adequação. Esses diferentes instrumentos e os resultados produzidos permitem ao pesquisador responder às perguntas, formular as hipóteses para solucionar problemas e construir o saber.

Com isto os procedimentos metodológicos adotados consistem em reuniões, com o orientador e entre os membros da equipe, chamadas de seminários (THIOLLENT, 1988), nos quais fazemos a discussão do referencial teórico e do andamento da pesquisa. Este primeiro passo é essencial para que todos os envolvidos se interessem do processo da pesquisa.

Os seminários são momentos de formação e exige uma reflexão permanente sobre a ação, neles ocorre a identificação do problema e a busca pelas possíveis soluções. Apesar de todos os envolvidos serem pesquisadores e colaborarem para alcançar os objetivos da pesquisa, a liderança do pesquisador é fundamental para alcançar o rigor necessário, para sistematização e divulgação dos resultados.

Os planos de aula são planejados cuidadosamente em coletividade com os envolvidos na pesquisa. Sua execução é de extrema importância para a elaboração do diagnóstico da realidade e do referencial utilizado que busca compreendê-la. Nesta proposta, o

trabalho de campo é constituído de aulas que são desenvolvidas com professores junto às crianças das suas respectivas turmas. Nas situações de intervenção, a pesquisadora atua e também é uma atenta observadora, anotando as questões relevantes num diário de pesquisa.

O diário de pesquisa é apontado como um instrumento de investigação que o pesquisador tem sobre si mesmo em relação ao grupo, e é composto de três fases: diário-rascunho que é o onde ele registra tudo o que lhe é de vontade; o diário elaborado, que é construído a partir do diário-rascunho, onde o pesquisador por intermédio dele quer dizer alguma coisa a alguém; e o diário comentado que é uma forma mais lapidada que se expõe ao leitor e inclui a fundamentação teórica.

Os dados coletados a partir do relatório de seminários e das observações registradas no diário de pesquisa são atrelados ao referencial teórico. E sua análise visa compreender as situações vividas na realidade, podendo assim formar as premissas dos objetivos propostos. Este terceiro momento é o que caracteriza a pesquisa, pois oferece suporte para entender a realidade.

A avaliação e a publicação dos resultados indicam que na pesquisa-ação a teoria decorre da avaliação permanente da ação. A avaliação efetuada pelo pesquisador coletivo tenta compreender as mudanças geradas nos comportamentos e atitudes. Os resultados alcançados evidenciam a importância do jogo e da brincadeira na Educação Infantil e propõe um novo olhar e direcionamento dos educadores perante este valioso recurso pedagógico.

Resultados

A realização da atividade de campo, no desenvolvimento da pesquisa, foi possível constatar que o jogo e a brincadeira são recursos pedagógicos que auxiliam o professor, permitindo que este garanta a seus alunos o desenvolvimento de suas capacidades humanas, e sua atuação como mediador ajuda a sanar as necessidades das crianças promovendo assim o seu pleno desenvolvimento. O professor se torna responsável no processo de prepará-las para responder às exigências do contexto histórico atual. Neste contexto, a presente pesquisa constatou até o momento avanços consideráveis

e fundamentais para a utilização destes recursos privilegiados na Educação Infantil.

Ocorreram mudanças na concepção dos professores quanto ao uso do jogo como recurso pedagógico na Educação Infantil. A partir da construção de um novo referencial quanto ao papel do professor, que além de educador, se torna mediador do processo.

“[Em minha formação acrescentou] a conscientização de que no brincar a criança aprende mais e melhor e que as brincadeiras são indispensáveis para a formação global das crianças.” (Professora ‘R’ do Maternal II)

Houve um novo posicionamento frente à verificação de possíveis formas de condução e proposição de atividades lúdicas, considerando que a atuação do professor está relacionada à: promotor da evolução do jogo; estimulador da interação entre as crianças; motivador do emprego e da substituição de objetos, desenvolvendo a capacidade simbólica que aparece e está em pleno desenvolvimento no período de 03 a 06 anos.

“Nossa expectativa era que tivéssemos conhecimento de novas brincadeiras no qual pudéssemos mediar a criança a um conhecimento diferenciado (música, brincadeiras, histórias, novas técnicas).” (Professora ‘E’ do Maternal I)

As práticas educativas sofreram transformações significativas, proporcionadas pelo conhecimento e pelo aprofundamento teórico da Teoria Histórico Cultural. Que permitiu o esclarecimento na perspectiva da teoria: do emprego de jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos; das forças que impulsionam o desenvolvimento psíquico infantil e da formação da personalidade da criança.

“Consideramos importantes [trabalhar o jogo e a brincadeira] porque com essa pesquisa tivemos uma nova visão de ensino que envolve as brincadeiras e podemos conduzir as crianças a um bom aprendizado, construindo regras e o aprendizado de conhecimento que elas ainda não têm.” (Professora ‘E’ do Maternal I)

Houve o aperfeiçoamento do trabalho do professor, como mediador da cultura, atuando precisamente na zona de desenvolvimento próximo, conduzindo o processo de formação das crianças. Através da compreensão da importância de planejar, executar e avaliar as ações voltadas ao emprego dos jogos em suas práticas pedagógicas e a relevância dos espaços, dos materiais utilizados, nas atividades propostas,

como elementos que enriquecem e despertam novas possibilidades de criação e realização.

“Sem dúvida nenhuma, as crianças precisam desse momento recreativo, e instrutivo, trabalhando o corpo, a agilidade, a memória, enfim aspectos importantes que devem ser trabalhados nessa faixa etária.” (Professora ‘A’ do Pré II e III)

Todos os resultados alcançados fazem parte do processo da pesquisa, que constatou a evolução das concepções dos professores envolvidos à medida que se apropriavam do referencial teórico e de sua atuação na prática.

Discussão

“Educadores, em geral que atuam nessa modalidade educacional, alegam, reiteradamente, que os processos de formação inicial e continuada não os muniram de suporte teórico-prático para a utilização da brincadeira como recurso pedagógico ou, então, que as instituições não proporcionam condições materiais, espaciais e temporais adequadas para a inserção dessa atividade, no contexto educacional.” (LIMA, 2003, p. 157)

Um dos maiores problemas enfrentados pelos educadores no uso do jogo e da brincadeira como recurso pedagógico, está diretamente relacionada com a falta de uma formação inicial e continuada que contemple esta atividade como um fator essencial da Educação Infantil. Segundo [Elkonin](#) (1998) se o adulto pretende exercer o papel de mediador na educação da criança precisa conhecer as forças que impulsionam o seu desenvolvimento psíquico.

No primeiro contato com a instituição parceira foi possível diagnosticar o repertório de brincadeiras das crianças. Em especial a brincadeira que todas as salas desenvolviam, sem exceção, era a do “pato-pato-ganso”.

Salas: Maternal II, Pré I, Pré II e III, Pré III

Espaço: Externo

Brincadeira: Pato-pato-ganso.

Ações: As crianças são sentadas em círculo, uma delas fica fora da roda, dando voltas e colocando a mão na cabeça de cada criança, dizendo se esta é pato ou ganso: a criança que for ganso deve se levantar e tentar pegar a criança que estava escolhendo. Essa dará a volta na roda e tentará sentar-se no lugar do que foi eleito “ganso”. Se for pega ela vai para o centro da roda “chocar”. Se não for pega pelo “ganso” senta-se no lugar dele, que passa a escolher quem será pato e quem será ganso.

Esta atividade, já dominada pelas crianças, não necessitava mais da interferência do professor. As crianças saíam para a quadra e sozinhas formavam a roda e a única orientação dada pela professora era quem iria começar a brincadeira e se houvesse briga ela intervinha, separando-os.

Foi possível constatar a falta de um repertório diversificado de jogos e brincadeiras, e principalmente a falta de novas oportunidades de aprendizagem. O fato de brincarem sozinhas não permite que as crianças evoluam e mostra sua permanência num mesmo nível. Sendo assim, o domínio das crianças sobre a brincadeira mostra a superação da atividade e permanência somente daquela estrutura de aprendizagem.

A criança não aprende a brincar sozinha, portanto, a brincadeira não é inata, mas sim uma construção social, uma produção da sociedade que pertence à cultura. Sendo assim, a criança só começa a interagir com essa produção se o adulto lhe proporcionar oportunidades de atuação, ensinando-a como proceder e principalmente como solucionar os conflitos que vão aparecer na brincadeira por causa das interações sociais.

As atividades lúdicas são fonte de aprendizagem social, pois permitem que as crianças se relacionem umas com as outras, respeitando o papel desenvolvido por cada um. Este contato com o papel social permite que a criança conscientemente respeite as normas e regras de condutas que regem nossa sociedade, tornando intrapsíquico (interno ao sujeito) o que era intersíquico (entre sujeitos).

Para que o jogo se constitua em um recurso pedagógico é necessário que seja organizado a partir dos interesses e possibilidades das crianças e dirigido pela educadora. Pensar o jogo como meio educativo requer a mediação do adulto. O jogo não é inato, ele é um produto da cultura e precisa ser apropriado pelas crianças.

As brincadeiras que começaram a serem propostas se diferenciavam da tradicional “pato, pato, ganso”, a comunicação foi importante para que os argumentos propostos fossem atendidos e o fator principal de motivação para as crianças foi a participação da professora da sala nas atividades, que além de motivar as crianças conduzia a brincadeira de forma a dar autonomia aos seus educandos.

E assim podemos compreender que o adulto ou uma criança mais experiente dá dicas de como proceder na brincadeira, garantindo que ela não se esgote. Por isso, é importante o professor intervir e proporcionar novas oportunidades de aprendizagem, tornando a brincadeira em fonte de conhecimento. Observar as lacunas na brincadeira permite ao professor desenvolver as necessidades das crianças promovendo seu desenvolvimento, influenciando diretamente nas faculdades humanas superiores.

...a observação é a única fonte de dados preciosos e inquestionáveis para o contínuo monitoramento e avaliação das crianças, para o desenvolvimento do currículo e para a auto-avaliação, os profissionais precisam ser incentivados a resistir a essas pressões. (MOYLES, 2006, p. 204)

Com a utilização do jogo e da brincadeira fica mais fácil perceber se o brincar que está sendo proposto às crianças é um componente das práticas educativas ou se está servindo apenas para cumprir o tempo excedente do final de aula. O educador precisa compreender a dimensão de sua própria prática e se seus alunos estão sendo capazes de aprender. Jogar para a criança é aprender, é estar em interação com outras pessoas, é trabalhar, é treinar para a vida adulta. No jogo ela descarrega a energia excedente, estimula a imaginação, extravasa seus sentimentos, vivencia novas experiências e problemas e principalmente se diverte.

O emprego de atividades lúdicas no contexto educacional, não é um trabalho fácil, exige do educador dedicação, aprofundamento teórico, sensibilidade, observação e escuta. Contemplar jogos e brincadeiras como recurso pedagógico possibilita ao educador dar total assistência a execução da atividade lúdica, pois exige o conhecimento sobre o desenvolvimento psíquico, motor e da personalidade da criança. Pois assim há a compreensão de como está influenciando o desenvolvimento das faculdades humanas superiores, da personalidade e da motricidade infantil.

Oferecer condições, espaços adequados e/ou materiais necessários é condição básica para que ocorra o desenvolvimento da criança, mas para que ele se efetue é necessária a mediação do adulto, sua atuação próxima em interação social, professor *versus* aluno.

A etapa pré-escolar é toda organizada pelo adulto, e a criança reconhece a dependência

dele, pois sua atuação exerce influência nas atitudes da criança perante o mundo circundante. A dependência da criança favorece a mediação do adulto na zona de desenvolvimento próximo e permite a mediação dos conhecimentos historicamente construídos.

A capacidade da criança de representar e de simbolizar é fator de essencial importância para que a criança se aproprie da realidade externa assimilando à sua realidade. O educador desempenha o papel de mediador na brincadeira e sua atuação consiste na observação do brincar, na escuta, na mediação e na intervenção. Se o professor permitir que em sua prática pedagógica haja um novo olhar e compreender a importância das atividades lúdicas no processo de desenvolvimento, enriquecerá sua prática e permitirá que seus alunos vivenciem o processo de conhecimento através de sua atividade principal.

Considerações Finais

No decorrer do processo, foi possível perceber que as atividades lúdico-expressivas são recursos que contribuem de maneira significativa no processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças. Os indicativos apresentados, portanto, serviram de referência para pesquisadora e para as professoras envolvidas na pesquisa, pois constataram que a brincadeira é a atividade principal na Educação Infantil.

As mudanças que ocorreram na concepção e na prática educativa visam à autonomia das crianças, superando assim tendências espontaneístas ou muito diretivas que dificultam um novo olhar para a importância da cultura lúdica na prática educativa nesta fase de Educação Básica. O conhecimento e o domínio do pressuposto da Teoria Histórico Cultural foram fundamentais para o desenvolvimento da pesquisa, pois permitiram condições para uma educação de qualidade e favorecimento ao desenvolvimento da personalidade e das faculdades humanas das crianças.

Referências

- ARCE, A.; DUARTE, N. **Brincadeira de papéis sociais na educação infantil**: as contribuições de Vigotski, Leontiev e Elkonin. São Paulo: Xamã, 2006.
- BARBIER, R. **A pesquisa-ação**. Brasília: Líber Livro, 2004.

BORONAT, M. E. **El juego em la edad preescolar**. La Habana: Pueblo y Educación, 2001.

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

HURTADO, J. L. **Un nuevo concepto de educación infantil**. La Habana: Pueblo y Educación, 2001.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

LEONTIEV, A. N. **O desenvolvimento do psiquismo: o homem e a cultura**. Lisboa: Livros Horizonte, 1978.

LEONTIEV, A. N., VYGOTSKY, L. S., LURIA, A. R. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, EDUSP, 1998.

LIMA, J. M. **Educação física no ciclo básico: o jogo como proposta de conteúdo**. 1995. 229 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – UNESP Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília, 1995.

LIMA, J. M. **O jogar e o aprender no contexto educacional: uma falsa dicotomia**. 2003. 246 f. Tese (Doutorado em Educação) – UNESP Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília, 2003.

MUKHINA, V. **Psicologia da idade pré-escolar**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

MOYLES, J. et al. **A excelência do brincar**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 1988.

TOZONI-REIS, M. F. C. (Org). **A pesquisa-ação-participativa em educação ambiental: reflexões teóricas**. São Paulo: Annablume; FAPESP; Botucatu: Fundibio, 2007.

VYGOTSKY, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo, Martins Fontes, 2000.

Esse artigo foi apresentado no IV Seminário de Estudos em Formação Profissional no Campo da Educação Física- NEPEF, realizado em na UNESP/Rio Claro de 20 a 23 de novembro de 2008.

Apoio:

Pesquisa de Iniciação Científica financiada pela PIBIC/CNPq

Notas

1 Assumindo um enfoque histórico-cultural do jogo, entendemos que sua origem, natural e seu conteúdo têm um caráter social: o jogo humano não é instintivo, surge e se desenvolve debaixo de influência, intencionada ou não dos adultos, podemos considerar que os educadores podem contribuir de maneira significativa à elevar seu potencial educativo, mediante a utilização de procedimentos muito peculiares de direção pedagógica. (BORONAT, 2001, p. 15. Tradução livre da autora).

[Professoras 'A', 'E' e 'R'](#) – Rede Municipal de Ensino de Presidente Prudente-SP

Endereço:

Natália Camargo de Souza –
Rua Elizeu Villa Real, 174 Jardim Maracanã.
Presidente Prudente SP Brasil
19026-270
Tel (18) 3907-5141
email: nata_ncs@yahoo.com.br

Recebido em: 30 de setembro de 2008.

Aceito em: 1 de novembro de 2008.



Motriz. Revista de Educação Física. UNESP, Rio Claro, SP, Brasil - eISSN: 1980-6574 - está licenciada sob [Licença Creative Commons](#)