

## **EDUCAÇÃO INFANTIL EM FOCO: A RELEVÂNCIA DO JOGO NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM**

Kássia Rafaela Golfeto (PIBIC-FA/UEM), Nilza Sanches Tessaro Leonardo (Orientadora), Marilda Gonçalves Dias Facci (Coorientadora), e-mail: ra109830@uem.br

Universidade Estadual de Maringá / Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes/Maringá, PR.

**Ciências Humanas (7.00.00.00-0)/ Psicologia (7.07.00.00) - Psicologia do Ensino e da Aprendizagem (7.07.08.00-2)**

**Palavras-chave:** Educação infantil, jogos, psicologia Histórico-Cultural.

### **Resumo:**

Esta pesquisa objetivou compreender, de acordo com os pressupostos da psicologia Histórico-Cultural, a relevância dos jogos no processo de ensino-aprendizagem da educação infantil. Para tanto, foram realizadas leituras de livros e artigos produzidos por autores clássicos da psicologia Histórico-Cultural e seus continuadores. Ao longo do estudo, compreendemos que o desenvolvimento do psiquismo da criança e, conseqüentemente, das funções psíquicas superiores, ocorrem a partir das relações socioculturais do sujeito, sendo cada etapa desse desenvolvimento marcada por atividades dominantes, as quais subsidiam os elementos relevantes para as necessidades latentes do período, como por exemplo, os jogos de papéis na idade pré-escolar. Sendo assim, concluímos no decorrer da pesquisa que a utilização dos jogos como elementos pedagógicos possibilitam o desenvolvimento qualitativo do psiquismo, proporcionando situações que mobilizam, por exemplo, o desenvolvimento do autocontrole. Além disso, inferimos que a inserção dos jogos como recursos pedagógicos na educação infantil deve objetivar atividades que movimentem a criança no sentido do desenvolvimento e potencialização das funções psíquicas, atrelando atividades e conteúdos desenvolvidos no decorrer da humanidade que despertem provocações, novos motivos, desafios e objetivos a serem alcançados pelos estudantes durante o processo de ensino-aprendizado.

### **Introdução**

Conforme o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998), o período pertencente ao ensino infantil representa a primeira etapa da educação básica, competindo-lhe o fornecimento de componentes que propiciem o desenvolvimento, a aprendizagem e a socialização integral e autônoma de todas as crianças, considerando as singularidades históricas, sociais e culturais, que constituem as relações diárias. Para tanto, faz-se necessário que os ambientes de ensino infantil sejam organizados a fim de possibilitar interações, criação e

realização de diferentes atividades que contemplem as temáticas do desenvolvimento humano como, por exemplo, a linguagem, o brincar, a fantasia, as relações sociais, dentre outras.

## Materiais e Métodos

Trata-se de uma pesquisa bibliográfica. Assim, para o desenvolvimento do estudo foram realizados fichamentos e leituras de livros e artigos produzidos por autores clássicos da psicologia histórico-cultural e seus continuadores, selecionando, em específico, aqueles que contemplam em seus escritos assuntos relacionados ao desenvolvimento do psiquismo, às atividades dominantes e aos jogos como atividade guia no desenvolvimento psíquico da criança no período pré-escolar.

## Resultados e Discussão

É na realização do brincar que a criança vai desenvolvendo sua autonomia em relação aos objetos de seu cotidiano, agindo conforme a sua imaginação, sem depender mais dos objetos concretos para realizar suas ações. Diante disso, a criança começa a complexificar o seu modo de brincar, designando atributos e funções não atreladas cotidianamente aos objetos, sendo esse movimento de suma importância para a constituição dos jogos de papéis, atividade-guia vivenciada na fase pré-escolar (CHAVES; FRANCO, 2016).

Nessa perspectiva, Vygotski (1991) e Leontiev (2019) compreendem o brincar como uma ação desencadeada em si mesma, sem um resultado a ser atingido, proporcionando à criança em idade pré-escolar a satisfação de seus desejos imediatos e não compatíveis ao período vigente, sendo a imaginação um elemento essencial à constituição da brincadeira e, conseqüentemente, das situações desejadas e representadas pela criança no decorrer desse processo.

Dessa forma, a atividade do jogo simbólico começa a ser constituída no término da infância precoce, onde a criança, gradativamente, começa a apresentar uma diferenciação entre o campo visual e semântico atrelados aos objetos, conseguindo deste modo, estreitar relações com os objetos para além daquelas estabelecidas socialmente, pautadas no pensamento do que eles poderiam vir a ser (VYGOTSKI, 1991).

Vygotski (1991, p. 73) considera esse movimento, o qual “um objeto adquire uma função de signo, com uma história própria ao longo do desenvolvimento”, como uma simbolização de segunda ordem, sendo a brincadeira de papéis um alicerce para o desenvolvimento posterior da linguagem escrita.

Com a progressão na maneira do brincar, a criança passa a atribuir em suas brincadeiras funções e atribuições a personagens representados por ela e/ou outros participantes, podendo caracterizar a si mesma ou outras pessoas que, em geral, realizam a ação a ser executada no decorrer da brincadeira. É esse movimento de retratar no brincar outros sujeitos inseridos no contexto social que caracteriza os jogos de papéis desempenhados pela criança (LEONTIEV, 2019).

Assim, as brincadeiras passam não apenas a caracterizar ações como acontecia anteriormente, mas também representar as relações entre os sujeitos e as situações

vivenciadas pelos adultos em seu cotidiano, alterando o modo da criança comportar-se e relacionar-se com os objetos durante o brincar (LEONTIEV, 2019).

Desse modo, com a atividade lúdica do jogo de papéis, observamos uma reorganização no repertório comportamental da criança, uma vez que ao desejar reproduzir as ocupações destinadas aos adultos, ela passa a acatar normas e ações estabelecidas a cada atividade, abdicando de seus desejos a fim de realizar o papel assumido (VYGOTSKI, 1991).

Concomitante, Lazaretti (2016) enfatiza o papel da escola na complexificação dos conteúdos vivenciados durante a aprendizagem e o brincar, uma vez que esse processo pode ser experienciado na mediação do professor dentro da sala de aula, como, por exemplo, na simulação de comprar produtos no supermercado, uma vez que ela proporciona abordar aspectos relacionados à matemática, adjunto a temáticas referentes às atividades de trabalho desenvolvidas pelos sujeitos que compõem esse cenário.

Dessa forma, conforme as conjunturas de sua realidade sociocultural, a criança exprime em seu brincar as relações, sentimentos, ações, normas e vivências constituídas em seu dia a dia no contato com os adultos, sendo imprescindíveis, no decorrer desse processo, mediações educativas que possibilitem a mobilização infantil acerca de práticas humanizadoras relacionadas aos conteúdos, ambientes e papéis sociais representados (LAZARETTI, 2016).

Assim, para que essa atividade-guia obtenha conquista no desenvolvimento infantil e na apreensão ativa dos aspectos constituídos no mundo, faz-se necessárias diversas intervenções dos adultos, sejam eles os responsáveis e/ou professores, orientando a criança e proporcionando diferentes conjunturas e materiais ao brincar como, por exemplo, a inserção da arte, além de momentos de reflexões, simulações e diálogos que ultrapassem as condições reproduzidas (LAZARETTI, 2016).

Nessa perspectiva, Vygotski (1991) ressalta a relevância do ensino da linguagem escrita atrelada às atividades que despertem interesse e necessidades a sua aprendizagem, relacionando-a as atividades cotidianas dos alunos, como o brincar, que possibilita a construção de novas simbolizações aos signos constituídos e a consolidação do controle motor necessário à escrita. Ainda, faz-se necessário salientar a importância que esse processo seja permeado por características culturais e não apenas técnicas motoras, aproximando os elementos da escrita, como as letras, às atividades desenvolvidas pela criança.

## Conclusões

Apreendemos, ao longo do estudo, que o desenvolvimento do psiquismo da criança ocorre a partir das relações socioculturais constituídas nas vivências dos indivíduos, sendo cada etapa desse desenvolvimento marcada por atividades dominantes. Sendo assim, ao pensarmos os jogos como componentes do processo de ensino-aprendizado na educação infantil, compreendemos ser de suma importância o entendimento em relação à atividade dominante do período pré-escolar, tendo como destaque as principais conquistas desenvolvidas.

No entanto, concordamos com Lazaretti (2016) quando ela salienta que apenas o conhecimento sobre periodização da criança não é o suficiente para pensarmos a

composição do ensino infantil, faz-se necessário também olharmos o sujeito inserido nesse contexto, bem como os motivos desencadeadores do ensino propendido, objetivando a geração de novos motivos que despertem na criança o desejo de aprender os conhecimentos elaborados durante o processo de desenvolvimento da humanidade, como a cultura e a arte, por exemplo.

À vista disso, inferimos que a inserção dos jogos como recurso pedagógico a ser utilizado na educação infantil, deve visar um planejamento que promova atividades que mobilizem a criança no sentido do desenvolvimento e potencialização das funções psíquicas superiores, apresentando conteúdos socioculturais que despertem provocações, desafios e objetivos a serem alcançados pelos estudantes durante o processo de escolarização.

## Agradecimentos

Agradeço à minha orientadora Dr<sup>a</sup>. Nilza Sanches Tessaro Leonardo e a minha coorientadora Dr<sup>a</sup>. Marilda Gonçalves Dias Facci por todos os ensinamentos fundamentais para o desenvolvimento desta pesquisa, e ao CNPq pelo suporte basilar a Iniciação Científica.

## Referências

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CHAVES, M.; FRANCO, A. F. Primeira Infância: educação e cuidados para o desenvolvimento humano. In: MARTINS, L. M.; ABRANTES, A. A.; FACCI, M. G. D. (org.). **Periodização Histórico-Cultural do Desenvolvimento Psíquico do nascimento à velhice**. Campinas, SP: Autores Associados, 2016. cap. 5, p. 109-126.

LAZARETTI, L. M. Idade pré-escolar (3-6 anos) e a Educação Infantil: a brincadeira de papéis sociais e o ensino sistematizado. In: MARTINS, L. M.; ABRANTES, A. A.; FACCI, M. G. D. (org.). **Periodização Histórico-Cultural do Desenvolvimento Psíquico do nascimento à velhice**. Campinas, SP: Autores Associados, 2016. Cap. 6, p. 129-147.

LEONTIEV, A. N. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: VIGOTSKI, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 16ª ed. São Paulo: Ícone, 2019.

VYGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. 4. ed. SP: Livraria Martins Fontes Editora Ltda., 1991.