

## A COMPREENSÃO DE PROFESSORES PEDAGOGOS SOBRE O JOGO PROTAGONIZADO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

### THE UNDERSTANDING OF TEACHING TEACHERS ON THE PROTAGONIZED GAME IN CHILDREN EDUCATION

Natália Oliveira dos Reis<sup>1</sup>

Bruna Carolini de Bona<sup>2</sup>

**RESUMO:** Esse artigo tem como finalidade analisar a compreensão dos professores pedagogos sobre o jogo protagonizado na Educação Infantil, justificando a compreensão dessa atividade numa abordagem histórico cultural. Tomamos como objetivos específicos analisar o trato do jogo protagonizado na escola na perspectiva dos professores, identificar a abordagem do jogo protagonizado no planejamento dos professores e compreender o jogo protagonizado numa perspectiva histórico cultural. A presente pesquisa caracteriza-se como exploratória, em uma abordagem qualitativa, onde foram analisados os dados coletados a partir de um questionário e pesquisa bibliográfica. Os instrumentos utilizados para a coleta de dados na pesquisa foi questionário aberto, cuja população de estudo foram seis pedagogas, sendo todas elas atuantes nos turnos matutinos nas duas escolas onde foram realizados os estágios obrigatórios da pesquisadora. Com a presente pesquisa, foi possível verificar que o jogo protagonizado é considerado importante atividade para o desenvolvimento das crianças, embora ainda esteja muito associada aos tempos disponíveis na escola ou aos processos de aprendizagem de conteúdos. Evidenciamos que o jogo protagonizado é considerada a atividade principal da criança numa perspectiva histórico cultural.

**PALAVRAS CHAVE:** Jogo protagonizado. Brincadeiras. Educação Infantil. Pedagogia.

**ABSTRACT:** This article aims to analyze the pedagogical teachers' understanding of the game played in Early Childhood Education, justifying the understanding of this activity in a historical-cultural approach. We have as specific objectives to analyze the treatment of the game played in the school from the perspective of teachers, identify the approach of the game played in the planning of teachers and understand the game played in a historical-cultural perspective. The present research is characterized as exploratory, in a qualitative approach, where the data collected from a questionnaire and bibliographic research were analyzed. The instruments used for data collection in the research were an open questionnaire, whose study

<sup>1</sup> Acadêmica da 8ª fase do Curso de Pedagogia UNESC – E-mail: nataliaoliveira.k@gmail.com

<sup>2</sup> Professora do Curso de Pedagogia e Educação Física/Licenciatura da UNESC, com Mestrado na área da Educação – E-mail: bcb@unesc.net

Saberes Pedagógicos, Criciúma, v. 2, nº1, janeiro/junho 2018.– Curso de Pedagogia– UNESC

population were six pedagogues, all of them active in the morning shifts in the schools where the obligatory stages of one of the researchers were carried out. With the present research, it was possible to verify that the protagonist game is considered an important activity for the development of the children, although it is still very much associated to the times available in the school or the learning processes of contents. We show that the protagonist game is considered the main activity of the child in a historical-cultural perspective.

**KEYWORDS:** Game played. Jokes. Child education. Pedagogy.

## 1 INTRODUÇÃO

O tema do presente artigo “a compreensão de professores pedagogos sobre o jogo protagonizado<sup>3</sup> na educação infantil” surgiu por meio de experiências vivenciadas em estágio não obrigatório e diálogo com outros professores do curso de Pedagogia, da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC.

Muitos momentos significativos do educando são desconsiderados em sua plenitude na Educação Infantil, como, por exemplo, o momento do brincar. Isso se deve a falta de compreensão do jogo protagonizado dentro da prática educativa do professor. Muitas vezes o jogo protagonizado é desconsiderado perante o desenvolvimento da criança, o que prejudica na inclusão do lúdico, desfavorecendo a interação do educando com o meio social.

Esse artigo tem como finalidade analisar a compreensão dos professores pedagogos sobre o jogo protagonizado na Educação Infantil, tendo por consequência, justificar a compreensão do jogo protagonizado numa abordagem histórico cultural. Classificam-se como objetivos específicos desse trabalho analisar o trato do jogo protagonizado na escola na perspectiva dos professores, identificar a abordagem do jogo protagonizado no planejamento dos professores e compreender o jogo protagonizado numa perspectiva histórico cultural. Para isso, optou-se na realização de uma pesquisa de campo nas escolas de Criciúma, em que foram realizados os estágios obrigatórios da pesquisadora, complementados por pesquisas bibliográficas dos seguintes autores: Alexis Nikolaevich

---

<sup>3</sup> O jogo protagonizado é compreendido como uma atividade em que se reconstruem, sem fins utilitários diretos, relações sociais. (Elkonin, 1998).

Leontiev (2014), Lev Semenovitch Vygotsky (1994), Roseli Fontana e Cruz (1997), Nascimento, Araújo e Miguéis (2009) e Tizuko Kishimoto (2011).

## 2 O JOGO PROTAGONIZADO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Toda criança tem direito à educação, desde o seu nascimento, quando começa a se desenvolver e interagir com o mundo. É dever do próprio estado, garantir acesso a Educação Infantil gratuita, pública e de qualidade. Nas instituições de Educação Infantil busca-se incluir no desenvolvimento do educando, um ambiente rico de brincadeiras, favorecendo o bem-estar e desenvolvimento integral da criança, como apontam as Diretrizes Curriculares da Educação Infantil,

A proposta pedagógica das instituições de Educação Infantil deve ter como objetivo garantir à criança acesso a processos de apropriação, renovação e articulação de conhecimentos e aprendizagens de diferentes linguagens, assim como o direito à proteção, à saúde, à liberdade, à confiança, ao respeito, à dignidade, à brincadeira, à convivência e à interação com outras crianças. (BRASIL, 2010, p.18).

Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI), a Educação Infantil é definida como a

Primeira etapa da educação básica, oferecida em creches e pré-escolas, às quais se caracterizam como espaços institucionais não domésticos que constituem estabelecimentos educacionais públicos ou privados que educam e cuidam de crianças de 0 a 5 anos de idade no período diurno, em jornada integral ou parcial, regulados e supervisionados por órgão competente do sistema de ensino e submetidos a controle social. (BRASIL, 2010, p.12).

Para muitas crianças a escola é um dos locais onde ela passa o maior tempo do dia. Nesse processo o brincar favorece a autonomia da criança com o mundo a sua volta, proporcionando o seu desenvolvimento e suas capacidades cognitivas. Com os jogos a criança age, estimula sua curiosidade e autonomia, como afirma Vygotsky (1994).

O jogo protagonizado faz parte de diversas situações e formas da vida da criança, seja ela nos momentos livres da hora do recreio onde as crianças fazem diversas brincadeiras

interagindo com outras crianças, seja ela em forma de metodologia utilizada para que a professora possa mediar algum conhecimento.

Quando nos referimos à expressão de que a criança vai à escola para aprender e não para brincar, estamos traçando uma grande barreira, impondo jogo protagonizado como um ato de puro divertimento. No entanto jogo protagonizado, segundo Brougere (2001) é o ato de brincar onde a criança explora o mundo e suas possibilidades, buscando ser inserida na sociedade, integrando-se ao meio social.

Já se ouviu diversas expressões de que ao brincar as crianças descarregam suas energias do dia a dia, que elas devem se ocupar com alguma coisa, já que precisam arrumar algo para preencher espaço no seu tempo. Segundo, Fontana e Cruz (1997) o processo histórico faz com que os adultos desconstruam certas concepções. Em certo tempo histórico a criança fazia parte dos trabalhos e festas exercidas pelos adultos. Foi apenas nos séculos XV e XVI que se afasta as crianças dessas atividades. Somente no século XVII que a ideia de infância realmente surge, ressaltando a importância de uma psicologia para compreender a criança e o seu desenvolvimento.

### **3 O JOGO PROTAGONIZADO: UMA FORMA DE DESENVOLVIMENTO DO EDUCANDO**

Um dos temas centrais nos estudos de Lev Semionovich Vygotsky é o desenvolvimento humano. O autor estudou sobre o domínio da atividade da criança, como parte de seu desenvolvimento: a brincadeira<sup>4</sup>. A brincadeira surge de atividades não realizáveis de imediato, sendo um fator importante no desenvolvimento da criança.

Segundo Fontana e Cruz e Cruz (1997), Vygotsky em seus estudos analisa a importância do desenvolvimento da brincadeira favorecendo as relações sociais com o mundo adulto. Segundo Rego (1998), o termo “brinquedo” empregado por Vygotsky, refere-se essencialmente ao ato de brincar. Por isso, Rego (1998) defende o pensamento de Vygotsky,

---

<sup>4</sup> A brincadeira aqui é entendida como sinônimo de jogo protagonizado. As diversas nomenclaturas utilizadas se relacionam as diferentes traduções evidenciadas nas obras.

Saberes Pedagógicos, Criciúma, v. 2, nº1, janeiro/junho 2018.– Curso de Pedagogia– UNESC

[...] embora ele analise, o desenvolvimento da brincadeira e mencione outras modalidades (como, por exemplo, os jogos esportivos), dedica-se especialmente aos jogos de papéis ou as brincadeiras de "faz-de-conta". [...] Esse tipo de brincadeira é característico nas crianças que aprendem a falar, e que, portanto, já são capazes de representar simbolicamente e se desenvolver em uma situação imaginária. (REGO, 1998, p.80).

No jogo de faz de conta a criança busca agir como um adulto. Quer por exemplo, fazer comida ou varrer a casa. Segundo Fontana e Cruz (1997), surge nas crianças às atividades não realizáveis imediatamente, no dizer de Vygotsky. As ações se tornam o motivo para o jogo protagonizado, mas sem que as crianças percebam aquilo que as leva a brincar. Segundo Fontana e Cruz (1997, p.122),

[...] a criança passa a se interessar por uma esfera mais ampla da realidade e sente a necessidade de agir sobre ela. Agir sobre as coisas é a principal forma de que a criança dispõe para conhecê-las, compreendê-las. Nesse período ela tenta atuar não apenas sobre as coisas pelas quais tem acesso, mas esforça-se para agir como um adulto: quer, por exemplo, dirigir um carro ou fazer comida.

Vygotsky (1994) aborda que devemos levar em conta as necessidades da criança para entender o seu processo de desenvolvimento. A criança satisfaz certas necessidades no brincar, mas aos poucos, essas necessidades vão evoluindo no decorrer de seu desenvolvimento. Portanto o que interessa a um bebê, não é interessante a uma criança mais madura.

Para Fontana e Cruz (1997, p.123) "a situação imaginária da brincadeira decorre da ação da criança. Ou seja, a tentativa da criança de reproduzir as ações dos adultos em condições diferentes daquelas em que elas ocorrem na realidade, é que dá origem a uma situação imaginária". Isso quer dizer que agindo a criança imagina, notando assim que a situação imaginária é criada livremente pela criança, a partir de suas experiências sociais.

Fontana e Cruz (1997) cita como exemplo, crianças desenvolvendo determinados papéis no jogo protagonizado de trem: quando algumas crianças vão brincar de trem, cada criança protagoniza o seu papel. Algumas crianças são os passageiros, uma é a maquinista, outra o chefe do trem. Todo esse jogo de trem se estrutura através dos papéis, pela qual as crianças desenvolvem uma situação imaginária. Isso quer dizer que, a criança que está assumindo o papel do chefe do trem, deve agir tal qual age um chefe de trem, que na vida real

é aquele que dá a partida no trem. Assim se dá também com cada criança que assume os outros papéis.

Para Vygotski (1994) a brincadeira tem um papel importante que contribui para desenvolver o pensamento da criança. Por exemplo, quando a criança assume a liderança em alguma brincadeira, ela se submete a seguir determinadas regras. Isso desenvolve sua capacidade de ter certo comportamento quando tem que seguir alguma regra que lhe é proposta.

Quando a criança está iniciando o período pré-escolar do desenvolvimento, tornam se claras muitas coisas entre suas atividades e suas necessidades. O jogo protagonizado se desenvolve de forma secundária, segundo Leontiev (2001, p.120):

Durante o desenvolvimento ulterior, todavia, e precisamente na transição para o estágio relacionado com o período pré-escolar da infância, a relação entre a brincadeira e as atividades que satisfazem os momentos não- lúdicos torna- se diferente - eles trocam de lugar, por assim dizer.

Sendo assim o brincar passa a ser a atividade principal. Isso quer dizer que na pré-escola ela já não envolve todo o tempo do educando, é considerada principal pelo fato de ocorrer importantes alterações no desenvolvimento psicológico da criança, preparando a criança para fases mais difíceis.

Para Leontiev (2001) uma criança que está brincando com cubos de madeira, o alvo não é construir alguma coisa com os cubos, mas fazer sua própria ação. Sendo assim, a maneira de uma criança que frequenta a pré-escola, brincar é diferente daquela que está na escola ou até mesmo a maneira de um adulto. Para isso devemos saber também o que é específico para cada idade.

Leontiev (2001) traz uma análise bem simples. Recorda algo bem típico, que se caracteriza como a criança representar que está montada em um cavalo de pau. A criança aparentemente estaria gastando energia ao imaginar que está galopando em um cavalo, mas isso é apenas uma ação de que sua fantasia foi estimulada.

O objeto do jogo protagonizado usado pela criança continua tendo o mesmo significado, Leontiev (2001) justifica que uma vara continua sendo uma vara, o que muda é o

sentido lúdico. Sendo assim, se a criança brinca de cavalgar, a vara adquire o sentido lúdico de cavalo à criança. Leontiev (2001) cita uma ação muito importante nesse quesito.

Eis que algumas crianças brincavam de vacinação umas com as outras e dá mesma forma elas tentavam se aproximar bem perto de como um adulto agia. Elas esfregavam “álcool” de verdade na pele, em seguida faziam um arranhão na pele e então a vacina. Um pesquisador que os observava, perguntou se eles queriam que ele os desse álcool de verdade para passar no braço, sendo assim todos aceitaram porque passar álcool de verdade no braço seria muito mais interessante do que álcool de mentirinha. Logo que fizeram, essa ação foi rejeitada pelas crianças, pois na ação real não era assim que os adultos faziam, pois o álcool deveria ser posto antes da vacina e só assim como as crianças estavam fazendo é que a situação estava inteiramente igual à situação real.

Durante um jogo, os objetos podem ser modificados. Em vez de usar o próprio algodão, pode se usar outro material como o papel. A agulha da vacina pode se feita com qualquer outro material, mais a sequencia da ação não pode ser perdida, devendo ser igual à ação real.

A análise psicológica caracterizada por Leontiev (2001), aquilo que chamamos de ação é aquilo que a criança tira da vida real. A ação equivale exatamente ao objeto que a criança está brincando. Leontiev (2001, p.126) cita que,

Se uma cadeira está desempenhando o papel de uma motocicleta em um jogo, os movimentos da criança correspondem estritamente às precisas propriedades da cadeira e de forma alguma da motocicleta. A operação do brinquedo, assim como a ação, é assim estritamente real, porque os objetos com os quais ela corresponde são, eles mesmos, reais. Por isso, muitos jogos requerem uma certa habilidade, destreza de ação e aptidão motora.

No período pré-escolar as ações das crianças são reais e sociais. Quando a criança desempenha o jogo protagonizado, faz uma visão generalizada das ações do adulto segundo Leontiev (2001, p.126).

Uma criança que se imagina um motorista em uma brincadeira reproduz talvez a forma de agir do único motorista que ela viu, mas sua própria ação é uma representação, não de um certo motorista concreto, mas de um motorista "em geral", não suas ações concretas, tais como foram observadas pelas crianças, mas as ações de guiar um carro em geral, dentro dos limites, é claro, da compreensão e generalização dessas ações, que sejam acessíveis à criança.

O objetivo da criança, sendo assim, não seria reproduzir uma determinada pessoa, mas executar uma ação em relação ao objeto, conceituando assim uma ação generalizada. Kishimoto (2011) afirma que os jogos podem ser entendidos como os jogos políticos, o famoso brincar de mamãe e filhinho e muitos outros. Cada jogo tem uma utilidade. Segundo Kishimoto (2011, p.15),

Por exemplo, no faz de conta, há forte presença da situação imaginária; no jogo de xadrez, regras padronizadas permitem a movimentação das peças. Brincar na areia, sentir o prazer de fazê-la escorrer nas mãos, encher e esvaziar os copinhos com areia requer a satisfação da manipulação do objeto. Já a construção de um barquinho exige não só a representação mental do objeto a ser construído, mas também a habilidade manual para operacionalizá-lo.

Uma criança que brinca de boneca pode estar representando uma forma de imitar a sua mãe, exercendo o papel de mamãe e filhinha, mas pode adquirir tantos outros significados como símbolo de adoração, quando caracterizado por uma tribo indígena, afirma Kishimoto (2011). Há situações que abordam comportamentos que podem ser vistos como jogo ou não. Uma criança indígena que brinca de arco e fecha, pode estar se divertindo, caracterizando uma forma de jogo protagonizado, mas para o adulto pode ser visto como uma forma de treinamento para a caça e preparação para a vida adulta.

Segundo Kishimoto (2011), o jogo atribui uma linguagem de cada contexto social. Sendo assim se hoje o arco e a fecha aparecem como jogos protagonizados, nos tempos passados eram visto como coisas inúteis para o desenvolvimento da criança.

## **4 METODOLOGIA, APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DE DADOS**

Esta pesquisa foi realizada para compreender como os professores pedagogos analisam o jogo protagonizado na Educação Infantil, tendo por objetivo justificar a compreensão do jogo protagonizado em uma abordagem histórico cultural. Caracteriza-se como pesquisa de campo, que segundo Lakatos (1999), é utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimento acerca de um problema, em que se procura uma resposta, para que haja comprovação, facilitando a descoberta de relações entre eles.

Quanto à abordagem do problema, a pesquisa foi qualitativa, onde os dados foram analisados a partir de um questionário e pesquisa bibliográfica. Conforme Oliveira, (1999, p.117).

As pesquisas que se utilizam de abordagem qualitativa possuem a facilidade de poder descrever a complexidade de uma determinada hipótese ou problema, analisar a interação de certas variáveis, compreender e analisar processos dinâmicos experimentados por grupos sociais, apresentar contribuições no processo de mudança, criação ou formação de opiniões de determinado grupo.

Caracterizou-se como pesquisa exploratória, pois apresentará coleta de informações para serem analisadas, envolvendo um levantamento bibliográfico e questionário com pessoas que tiveram experiências com o problema pesquisado. “Estas pesquisas tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses.” (GIL, 1991, p.41).

O instrumento utilizado para a coleta de dados foi questionário semiestruturado, contando com um roteiro de perguntas para ser realizado com pedagogos nas duas escolas em que foram realizados os estágios obrigatórios da pesquisadora. Oliveira (1999) afirma que a coleta de dados é a aplicação dos instrumentos da pesquisa e as técnicas selecionadas para que esta pesquisa possa ser realizada.

A população de estudo foi seis pedagogas, que atuam nas duas escolas que foram realizados os estágios obrigatórios, localizadas na Rede Municipal de Criciúma, no estado de Santa Catarina. Foram entrevistados professores que atuam nas turmas de Educação Infantil de ambas as escolas, buscando compreender o brincar como atividade principal da criança. Foi realizada no turno matutino e vespertino por meio de um questionário. No artigo, os entrevistados são identificados como pedagogo *A,B,C,D,E,F*, resguardando a identidade dos professores e escolas em que o estudo foi realizado.

#### **4.1 O jogo protagonizado e o desenvolvimento infantil**

A primeira pergunta apresentada no questionário aborda: “Qual a importância da brincadeira na Educação Infantil?” Nesse aspecto destacam-se as seguintes respostas. Todas ressaltaram a importância da brincadeira para o desenvolvimento do educando. A pedagoga A

afirmou que a brincadeira tem importância na construção da autonomia das crianças, pois os mesmos estabelecem com quem brincar, do que brincar. As crianças formam as regras, usam do seu cotidiano para a brincadeira do faz de conta. Com isso a criança está aprendendo e se desenvolvendo.” A fala da pedagoga *A* vai de acordo com a fala de Rego (1998) que diz que, com os jogos de faz de conta as crianças são capazes de representar simbolicamente uma situação imaginária.

Da mesma forma as professoras *B* e *C*, afirmam que a brincadeira desenvolve o educando, na autonomia, na coordenação motora, na imaginação no desenvolvimento cognitivo, efetivo e motor. Já as pedagogas *D*, *E* e *F*, abordam a brincadeira como uma forma de a criança buscar soluções na resolução de problemas do cotidiano. Sendo assim, Nascimento, Araújo e Miguéis (2009, p. 296) dizem que o jogo deve ir além dos seus limites nos aspectos motores, pois o jogo contribui como desenvolvimento no geral.

[...] o jogo pôde assumir um caráter tão específico e importante no processo de desenvolvimento humano, constituindo-se, hoje (na maioria das sociedades), a atividade principal da criança na educação infantil, isto é, aquela atividade que melhor realiza a relação criança/mundo, no sentido de permitir a máxima apropriação das produções culturais historicamente elaboradas.

Questionadas as pedagogas se a brincadeira contribui para o desenvolvimento do educando, obtivemos as seguintes respostas. A pedagoga *A* afirma que “as brincadeiras tem importância na construção da autonomia das crianças.” Isso é enfatizado por Friedmann, (2005, p. 56) ao destacar que

Trazer o jogo para dentro da escola é uma possibilidade de pensar a educação numa perspectiva criadora, autônoma, consciente. [...] não somente abre-se uma porta para o mundo social e para a cultura infantil como se encontra uma rica possibilidade de incentivar o seu desenvolvimento.

Isto quer dizer que a brincadeira traz a possibilidade da criança desenvolver também o seu processo de autonomia. Diante da questão apresentada, trazendo uma visão diferenciada e também abordando a brincadeira como forma de atividade pedagógica, a pedagoga *D* ainda disse que “a aprendizagem se dá melhor com brincadeiras. Ex: trabalhando o nome, fazendo uma roda com eles e nessa roda colocar o nome e mandar cada um pegar o seu nome, reconhecendo o nome de seus colegas através do lúdico, usando também a música

Saberes Pedagógicos, Criciúma, v. 2, nº1, janeiro/junho 2018.– Curso de Pedagogia– UNESC

e a brincadeira.” Nascimento, Araújo e Miguéis (2009, p. 299) ressaltam que “O lúdico, em muitas propostas pedagógicas, apresenta-se como sinônimo de prazer, como uma forma de exercício da máxima liberdade pela criança, como um momento de “livre expressão”, desvinculado das “coerções” da sociedade”.

Ainda nesse questionamento, a pedagoga *E* disse que [...] brincar é uma atividade natural e espontânea e devemos utilizar brincadeiras como estratégias no processo de ensinar. Nascimento, Araújo e Miguéis (2009, p. 299) afirmam que brincar não é natural. “Não existe uma “natureza infantil” para o jogo. A própria concepção de “natureza infantil” atrelada a uma visão metafísica de mundo é falsa.” Nascimento, Araújo e Miguéis (2009) ainda trazem o exemplo de uma criança que está brincando de utilizar um machado para cortar troncos de árvores, assim como vê o seu pai fazendo, claro que o machado da criança não tem o mesmo peso do que o machado de um adulto. Nesse caso a criança estava em uma atividade de jogo protagonizado, pois ela além de ser uma criança, tem o jogo como parte de sua natureza, que no exemplo apresentado seria a criança representando aquilo que o pai estava fazendo com o machado.

A terceira questão que foi interrogada destaca: brincar contribui para o desenvolvimento da imaginação? Se sim, de que forma? A pedagoga *A* disse “quando estão organizando uma brincadeira eles criam um cenário, falas e personagens. ”. Assim como a pedagoga *D* que respondeu que contribui “na hora da história, do faz de conta. Com certeza o brincar contribui para o desenvolvimento imaginário.” As falas das pedagogas são complementadas por Nascimento, Araújo e Miguéis (2009, p. 297) enfatiza que “a imaginação como uma das funções psicológicas superiores é constituída historicamente. Não se trata de primeiro imaginar para depois jogar, pelo contrário, ao jogar, a criança desenvolve sua imaginação. ”

A pedagoga *C* disse que “as crianças nessa fase fantasiam muito como já falado, antes brincam e reproduzem ações do cotidiano, imaginando serem papai e mamãe, personagens de desenhos animados. Percebi que isso contribui muito para o desenvolvimento da linguagem oral. ” Esse pensamento da pedagoga se relaciona com a abordagem de Elkonin (1998) sobre o jogo protagonizado desenvolvido pelas crianças: O jogo protagonizado é a

base do jogo do faz-de-conta, é um meio pelo qual a criança assimila e recria a experiência sócio-cultural dos adultos.

A pedagoga *D*, sobre o desenvolvimento da imaginação no jogo protagonizado, afirma que isso é muito evidente, “pois ao pegar um círculo e reproduzir um som de um carro a criança imagina estar em outro lugar, constrói uma estrada imaginária, com outros motoristas, pontes, lombadas, etc.” Essa abordagem enfatiza uma fala apresentada por Fontana e Cruz (1997) ao citar crianças desenvolvendo um papel na brincadeira de trem: quando algumas crianças vão brincar de trem, cada criança protagoniza o seu papel, algumas crianças são os passageiros, uma é a maquinista, outra chefe do trem.

Toda essa brincadeira de trem se estrutura através dos papéis, pela qual as crianças desenvolvem uma situação imaginária, isso quer dizer que, a criança que está assumindo o papel do chefe do trem, deve agir tal qual age um chefe de trem. Assim se dá também com cada criança que assume os outros papéis nessa brincadeira.

O brincar proporciona uma relação da criança com o mundo. Brincando a criança vai desenvolvendo a sua imaginação. A criança consegue representar o seu cotidiano com a brincadeira, representando aquilo que ela recria do mundo dos adultos.

## **4.2 A abordagem do jogo protagonizado no planejamento dos professores.**

A quarta questão pesquisada, aborda a brincadeira no planejamento dos professores. A pedagoga *A* respondeu que usa a brincadeira “nos momentos de faz de conta, utilizando quebra-cabeças nos momentos da chamadinha, onde cada um tira o amigo e entrega dando um abraço, estabelecendo uma ordem e regras.”. A fala da pedagoga está de acordo com (Leontiev, 1998, p.139) ao afirmar que, “é através da atividade lúdica que a criança desenvolve a habilidade de subordinar-se a uma regra. Dominar as regras significa dominar o próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo e a subordiná-lo a um propósito definido.”

A pedagoga *D* diz que trabalha o alfabeto com bingo de letras, com dança das cadeiras, estatua, corrida, morto vivo, para observar quem chega em 1º, 2º e 3º lugar, trabalhando os numerais. Nessa fala, evidencia-se uma relação muito próxima entre a aprendizagem de conteúdos e o brincar. Nascimento, Araújo e Miguéis (2009), afirmam que

nesses casos, a importância pedagógica do jogo fica limitada em algumas situações porque a característica específica do jogo protagonizado - as relações sociais - assume uma função secundária em detrimento de um determinado conteúdo. Elkonin (1998 Apud NASCIMENTO, ARAÚJO E MIGUÉIS, 2009, p. 301)

Assim, por exemplo, pode-se organizar o jogo do armazém para ensinar as crianças a utilizarem medidas de peso. Para isso introduzem-se no jogo uma balança e pesos reais, entregam-se às crianças alguns grãos ou sementes secas, e elas aprendem a medir e pesar objetos variados, desempenhando as funções ora de vendedores, ora de compradores. Claro que nesses jogos as crianças podem aprender a pesar, medir, contar artigos por unidades e até fazer contas e dar o troco. As observações demonstram que no centro da atividade das crianças estão as operações com o peso e outras medidas, os cálculos etc. Mas se relegam a segundo plano as relações entre as pessoas no processo de “compra e venda”

O professor deve elaborar uma forma de trabalhar com o jogo protagonizado na Educação Infantil. A criança tem que compreender os papéis que serão representados, como o papel de vendedor ou de comprador conforme citado acima. A intervenção no professor é desejável, pois essa mediação ajuda no desenvolvimento da criança.

A pedagoga *F* abordou que a brincadeira é pontuada no planejamento do cotidiano escolar. Segundo Kishimoto (2011) é importante valorizar o brincar na educação, ou seja, brinquedos e brincadeiras como formas privilegiadas de desenvolvimento e apropriação do conhecimento pela criança e, portanto, instrumentos indispensáveis da prática pedagógica e componente relevante de propostas curriculares.

Essa compreensão também é destacada no Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil onde “por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem”. (BRASIL, 1998, p.28).

Quando perguntado se as pedagogas reservam momentos de brincadeiras durante as aulas, a pedagoga *C* disse: “Costumo realizar sempre. Na verdade, realizo as atividades que são brincadeiras. Por exemplo: jogo de dado com as formas geométricas, trabalhando quantidade, etc.” A pedagoga utiliza nesse caso jogos e brincadeiras com fins didáticos,

fazendo com que a criança utilize o jogo e a brincadeira para fazer compreensão de algum conteúdo.

A pedagoga *E* disse que utiliza “porque brincar dá prazer nas crianças e os pequenos estão sempre brincando.” Destaca-se, portanto, a relação frequentemente estabelecida entre o brincar e o sentimento de prazer. Sobre isso, Vygostky (1994, p. 61-62) destaca o cuidado que devemos ter ao tratar do prazer no ensino, ressaltando duas razões para isso.

Primeiro, muitas atividades dão à criança experiências de prazer muito mais intensas do que o brinquedo, como por exemplo, chupar chupeta, mesmo que a criança não se sacie. E, segundo, existem jogos nos quais a própria atividade não é agradável, como por exemplo predominantemente no fim da idade pré-escolar, jogos que só dão prazer à criança se ela considera o resultado interessante. Os jogos esportivos (não somente os esportes atléticos, mas também outros jogos que podem ser ganhos ou perdidos) são, com muita frequência, acompanhados de desprazer, quando o resultado é desfavorável para a criança.

### 4.3 O jogo protagonizado numa perspectiva histórico cultural

Finalizando a última categoria de análise com as pedagogas entrevistadas, evidenciamos que muitas brincadeiras se apresentam como reproduções de ações do cotidiano (brincar de mamãe e filhinha, de motorista, de professora). Perguntamos a elas, se observavam esses momentos na escola e em que momentos. A pedagoga *A* justificou-se dizendo: “Sim, quando no parque, na sala, as crianças reproduzem ações da família, profissões, utilizando materiais convencionais ou não”. Essa fala da pedagoga é afirmada por Leontiev (2001), recordando uma brincadeira bem típica, que se caracteriza pela criança representar que está montada em um cavalo de pau. A criança aparentemente estaria gastando energia ao imaginar que está galopando em um cavalo, mas isso é apenas uma ação que a aproxima do mundo real.

Isso ainda nos faz entender que uma criança que está brincando pode utilizar diferentes objetos na hora da ação, só não pode mudar o sentido real. Isso quer dizer que, ela pode representar o cavalo com um pedaço de pau ou com um cabo de vassoura, só não pode mudar o sentido de representar “estar montada” em um cavalo de verdade. Isso se evidencia

na fala apresentada anteriormente pela pedagoga A, ao citar que os materiais utilizados são diversos, tanto próprios para a brincadeira, como objetivos alternativos.

A pedagoga F expressou-se dizendo que em “dias livres de brincadeiras é comum às crianças brincarem de mamãe e papai, ou seja, imitam o cotidiano de casa.” Assim como a pedagoga E que ressaltou que “no momento percebo que algumas crianças da minha sala imitam gestos que faço”. Isso é afirmado por Kishimoto (2011) ao destacar que o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que invocam aspectos da realidade. Um exemplo é a manipulação de uma boneca, em que a criança brinca de mamãe e filhinha, ou seja, a criança passa a representar na brincadeira o que ela vê na realidade, ela faz com a boneca o que vê a mãe fazer com ela. A pedagoga A, disse que além do faz-de-conta, ela usa a brincadeira para fazer suas avaliações.

Finalizamos a pesquisa perguntando qual jogo protagonizado que as crianças desenvolvem com mais frequência. Todas as pedagogas citaram brincadeiras como médico, mamãe e filhinho, professora, passeios simulados, pega-pega, jogos de encaixe (robôs, casas, avião) panelinhas (fazendo comidinha), jogos de memória e quebra-cabeça, batata quente, morto vivo, brincadeira de roda, gato e rato, amarelinha, bola, motoca e esconde-esconde. A pedagoga D ainda complementou que “no dia do brinquedo, na sexta-feira, eles vem com brinquedo de casa, boneca e fazem imitações”.

Nesse sentido, evidenciamos a presença constante do jogo protagonizado a partir da fala das pedagogas entrevistadas, mostrando o quanto sua presença é marcante na escola, pois o jogo protagonizado favorece a relação entre a criança e o meio social.

## 5 CONCLUSÃO

O objetivo dessa pesquisa foi analisar a compreensão dos professores pedagogos sobre o jogo protagonizado na Educação Infantil, tendo por consequência, justificar a compreensão do jogo protagonizado numa abordagem histórico cultural. Ao interrogarmos se as pedagogas compreendem o jogo protagonizado numa abordagem histórico cultural – algumas das pedagogas entrevistadas - dizem que usam da brincadeira de faz de conta para observar as crianças, pois é através dela que as crianças representam seu cotidiano fora da escola, isto é, o cotidiano de casa. O jogo protagonizado é extremamente importante na

Saberes Pedagógicos, Criciúma, v. 2, nº1, janeiro/junho 2018.– Curso de Pedagogia– UNESC

Educação Infantil, pois ele também representa as condições de vida da criança na sociedade. Na teoria histórico cultural o jogo protagonizado é compreendido como centro das discussões. A criança cresce em constante relação com o mundo, e jogo protagonizado media essa relação.

Por meio desta pesquisa analisamos que as professoras afirmam que o jogo protagonizado tem importância no desenvolvimento do educando, acreditando que contribui para o desenvolvimento afetivo, da coordenação motora, autonomia, na resolução de problemas do cotidiano, utilizando principalmente do seu cotidiano para realizar atividades de faz de conta. Percebemos ainda, que algumas das pedagogas quando questionadas sobre reservar momentos de brincadeiras para as crianças, constatam que compreendem o brincar apenas nos momentos que estão aplicando alguma atividade de seu planejamento ou quando deixam a brincadeira livre como uma forma de entreter a criança, desconsiderando assim outras potencialidades dessa atividade.

O jogo protagonizado é caracterizado quando o educando assume papéis sociais, impulsionado por regras que devem ser seguidas tal qual a ação real. Ela pode estar dirigindo um ônibus ou pilotando um trem, mesmo sem precisar estar dentro deles. O jogo protagonizado contribui para desenvolver as relações sociais do educando, estimulando ainda mais a imaginação. Devido ao tema ser algo que está sempre em discussão, acreditamos que outros estudos podem ser construídos buscando aprofundar o jogo protagonizado como atividade principal da criança, para que também a formação dos novos professores compreenda melhor o jogo em suas potencialidades e na relação com o desenvolvimento da criança.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil** / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2010

BRASIL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/ Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. 3v.: il.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

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

FONTANA E CRUZ, Roseli. CRUZ, Maria Nazaré da. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar - crescer e aprender**: O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

KISHIMOTO, TIZUKO. O jogo e a Educação infantil. In: TIZUKO MORCHIDA KISHIMOTO (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. Ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LEONTIEV, Alex N. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: VIGOTSKII, L.S., LURIA, A.R., LEONTIEV, A.N. (Org.) **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 2014.

NASCIMENTO, C. T; ARAUJO, E. S; MIGUÉIS, M. R. O jogo como atividade: contribuições da teoria histórico cultural. **Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional (ABRAPEE)**. v.13, n.2, jul. /dez.2009

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky**: uma perspectiva histórico cultural da educação. 5. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998. 138 p.

VYGOTSKI, L. S. **A formação Social da Mente - Psicologia e Pedagogia**: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4.ed. São Paulo, SP: Fontes, 1994.