

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE TABATINGA
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

ANA CLARA RIBEIRO DA SILVA

A IMPORTÂNCIA DO JOGO DE PAPÉIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

**Tabatinga – AM
2022**

ANA CLARA RIBEIRO DA SILVA

A IMPORTÂNCIA DO JOGO DE PAPÉIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada à Universidade do Estado do Amazonas – UEA, Centro de Estudos Superiores de Tabatinga – CESTB, como requisito para obtenção de grau de Licenciada em Pedagogia.

Orientador (a): Prof.^a Dra. Jocicleia Souza Printes

**Tabatinga – AM
2022**

ANA CLARA RIBEIRO DA SILVA

A IMPORTÂNCIA DO JOGO DE PAPÉIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada à Universidade do Estado do Amazonas – UEA, Centro de Estudos Superiores de Tabatinga – CESTB, como requisito para obtenção de grau de Licenciada em Pedagogia.

Orientador (a): Prof.^a Dra. Jocicleia Souza Printes

Aprovado em _____ de _____ de 2022.

BANCA AVALIADORA

Dra. Jocicleia Souza Printes - Presidente
Professora da UEA/CESTB

Ma. Rosi Meri Bukowitz Jankauskas
- Membro
Professora da UEA/CESTB

Me. Jorge Barbosa de Oliveira
Professor da UEA/CESTB

**Tabatinga – AM
2022**

Dedico este trabalho aos meus pais: Antonio Jose e Ana Claudia, por todo o apoio e incentivo em todos os momentos da minha vida. A minha família que sempre me apoiou e acreditou em mim. Por fim, dedico a todos aqueles que acreditaram em minha vitória.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por ter me permitido chegar até aqui, mesmo com as inúmeras vontades de desistir, me fortaleceu, deu forças e coragem para persistir por meu sonho.

Agradeço a minha orientadora profa. Jocicleia Souza Printes por todo apoio, por toda força, pela disponibilidade de seu tempo, e principalmente por todo o incentivo para que este trabalho fosse finalizado, enfim, sem ela, não teria sido possível.

Agradeço aos meus pais Antonio José e Ana Claudia, pelo apoio e incentivo para que esse objetivo tão almejado fosse alcançado, por entenderem eu precisar estar longe de casa, por nunca permitirem me faltar nada, por acompanharem a minha trajetória mesmo de longe. São a minha base e a minha maior motivação.

Agradeço a minha família pelo apoio desde o início deste tão sonhado curso, pelo incentivo e por se fazerem presentes, mesmo em cidades diferentes.

Agradeço a todos os meus professores por todo conhecimento proporcionado ao longo desses anos, por muito contribuírem com essa formação.

Por fim agradeço de todo o coração às pessoas que apoiaram, incentivaram, e ajudaram este sonho a se tornar realidade.

A todos vocês, meu muito obrigado!

*"Tudo posso naquele que me fortalece".
(Filipenses 4-13)*

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso discute a importância do jogo de papéis na educação infantil. O jogo de papéis é uma atividade enriquecedora e insubstituível para a criança, constituindo a atividade principal dos três anos aos sete anos de idade. É por meio desta atividade que as crianças conhecem e compreendem os papéis sociais dos adultos e as suas relações. O objetivo geral deste projeto foi discutir a importância do jogo de papéis e a sua contribuição para a aprendizagem e desenvolvimento da criança. Para isso, está alicerçado nos seguintes objetivos específicos: compreender a importância do jogo de papéis; evidenciar o quanto o jogo do faz-de-conta contribui para o desenvolvimento dos processos psíquicos superiores e formação da personalidade da criança; elucidar a importância do jogo de papéis na prática educacional. Esta pesquisa é de caráter bibliográfico, desenvolvida com base em autores que estudam e defendem a relevância da brincadeira de papéis, como Elkonin (1987), Mukhina (1996), Facci (2004,) Larazetti (2016), Leontiev (1998) e Mello (2007). Como resultado, temos a defesa que na brincadeira de papéis se obtém a oportunidade para que ocorra o desenvolvimento das funções psíquicas superiores, como a imaginação, a fala, a memória, a atenção, o controle da conduta e o pensamento, pois à medida que a criança tem a oportunidade de brincar, está desenvolvendo suas funções psíquicas superiores que a humaniza, bem como através das relações sociais, desenvolvendo a sua personalidade. Se vê claramente a importância do jogo na educação infantil, pois contribui de forma significativa para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança. Os professores são fundamentais nesse processo: observando, planejando e organizando as condições para o desenvolvimento da brincadeira.

Palavras-Chave: Jogo de papéis, Desenvolvimento infantil, Funções psíquicas superiores.

RESUMEN

Este trabajo de conclusión del curso analiza la importancia del juego de roles en la educación infantil. El juego de roles es una actividad enriquecedora e insustituible para los niños, constituyendo la actividad principal desde los tres hasta los siete años. Es a través de esta actividad que los niños conocen y comprenden los roles sociales de los adultos y sus relaciones. El objetivo general de este proyecto fue discutir la importancia del juego de roles y su contribución al aprendizaje y desarrollo de los niños. Para ello, se basa en los siguientes objetivos específicos: comprender la importancia del juego de rol; mostrar cuánto contribuye el juego de fantasía al desarrollo de los procesos psíquicos superiores ya la formación de la personalidad del niño; dilucidar la importancia del juego de roles en la práctica educativa. Esta investigación es bibliográfica, desarrollada en base a autores que estudian y defienden la relevancia del juego de roles, como Elkonin ([1987](#)), Mukhina ([1996](#)), Facci ([2004](#)), Larazetti ([2016](#)), Leontiev ([1998](#)) y Mello ([2007](#)). Como resultado, tenemos la defensa de que en el juego de roles se obtiene la oportunidad para el desarrollo de funciones psíquicas superiores, como la imaginación, el habla, la memoria, la atención, el control de la conducta y el pensamiento, porque a medida que el niño tiene la oportunidad de juego, va desarrollando sus funciones psíquicas superiores que lo humanizan, así como a través de las relaciones sociales, desarrollando su personalidad. Se ve claramente la importancia del juego en la educación infantil, ya que contribuye significativamente al aprendizaje y desarrollo del niño. Los docentes son fundamentales en este proceso: observar, planificar y organizar las condiciones para el desarrollo del juego.

Palabras-clave: Juego de roles, Desarrollo infantil, Funciones psíquicas superiores.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1 REFERENCIAL TEÓRICO.....	10
1.1 CONCEITUANDO OS TERMOS: LÚDICO, JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA	10
1.2 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DE PAPÉIS.....	13
1.3 O JOGO DE PAPÉIS COMO ATIVIDADE PRINCIPAL DA PRÉ-ESCOLA	15
1.4 O JOGO DE PAPÉIS E A CONTRIBUIÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO PSÍQUICO DA CRIANÇA	20
1.5 O JOGO DE PAPÉIS E O PAPEL DO PROFESSOR.....	23
2 METODOLOGIA.....	29
3 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS	31
CONSIDERAÇÕES FINAIS	38
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	40

INTRODUÇÃO

O jogo de papéis é uma atividade enriquecedora e insubstituível para a criança e ocorre por volta dos três anos aos sete anos de idade. A atividade oportuniza o conhecimento sobre as atividades sociais dos adultos e as suas relações sociais, pois nesta fase, a criança está interessada em reproduzir aquilo que a sua idade ainda não a permitiu vivenciar realmente, ou seja, as atividades sociais valoradas que os adultos desempenham. Esta atividade de representação de papéis predominante no período pré-escolar ainda oportuniza o desenvolvimento das funções psíquicas superiores¹.

Muito se observa a existência de pesquisas voltadas para o lúdico no contexto escolar, mas pouco especificamente direcionadas para o jogo de papéis e o quanto ele é fundamental para o desenvolvimento na infância, por isso, precisamos ampliar a discussão em relação à eficácia do jogo e brincadeira no meio escolar a partir de sua utilização no processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido, surgiu então o interesse pelo tema em questão, dando-se a devida ênfase para a sua importância na educação infantil por diversos aspectos.

A falta de valorização e compreensão sobre a importância da brincadeira no ambiente educacional, especificamente o faz-de-conta, ocorre pela falta de discussão e formação sobre o tema. O jogo de papéis é a atividade governante que mais desenvolve a criança nesta fase, ampliando a formação das funções psíquicas superiores. Por isso, é interessante abordar o papel da docência, haja vista que o jogo é uma fonte de desenvolvimento e aprendizagem e são os professores que organizam os espaços, o tempo e os materiais que podem incentivar a brincadeira.

Diante disso o objetivo geral deste projeto foi discutir o jogo de papéis e a sua contribuição para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança. Para tanto, está alicerçada nos seguintes objetivos específicos: compreender a importância do jogo de papéis; evidenciar o quanto o jogo do faz-de-conta contribui para o desenvolvimento dos processos psíquicos superiores e formação da personalidade da criança; elucidar a importância do jogo de papéis na prática educacional.

¹As funções psicológicas superiores (tipicamente humanas, tais como a atenção voluntária, memória, abstração, comportamento intencional etc.) são produtos da atividade cerebral, têm uma base biológica, mas, fundamentalmente, são resultados da interação do indivíduo com o mundo, interação mediada pelos objetos construídos pelos seres humanos (FACCI, 2004, p. 2).

1 REFERENCIAL TEÓRICO

Propomos uma discussão acerca do tema central abordado por meio de embasamento teórico, na qual primeiramente se propôs uma diferenciação entre os termos: lúdico, jogo, brinquedo e brincadeira, afinal, ambos se fazem presentes com grande relevância na infância. Em seguida, buscamos apresentar a importância do jogo de papéis para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança, discorrendo em sequência em relação à brincadeira de papéis como atividade principal na pré-escola. Também abordamos sobre as etapas do desenvolvimento infantil e quanto o jogo de papéis contribui para o desenvolvimento psíquico da criança pré-escolar. Assim, finalizamos discutindo sobre a importância da compreensão do papel do professor em relação aos meios propícios para o desenvolvimento do jogo protagonizado no contexto escolar.

1.1 CONCEITUANDO OS TERMOS: LÚDICO, JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA

Para uma melhor compreensão da importância do tema em discussão proposto para a aprendizagem e desenvolvimento infantil, primeiramente é importante conhecer o significado dos termos lúdico, jogo, brinquedo e brincadeira. É interessante ressaltar que o lúdico já existe desde os primórdios da humanidade, embora sofrendo alterações e modificações em sua organização ao longo dos anos. Dessa forma,

[...] se o termo tivesse ligado à sua origem, o lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser conhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo, da mente, no comportamento humano. As implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo do jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão (ALMEIDA, 2008 *apud* SILVA, 2011, p. 12).

Segundo Mukhina (1996, p.155) “[...] a atividade lúdica tem um caráter semiótico (simbólico), ou seja, a atividade lúdica só está realmente acontecendo

quando a criança realiza uma ação subentendendo outra, e manuseia um objeto subentendendo outro”. Assim, de acordo com Mukhina (1996), o substituto lúdico de um objeto terá semelhança menor que o real, mas podendo ser usado igual como o objeto que está sendo substituído. Mediante a isso, a autora cita um exemplo da criança que:

Está disposto a aceitar que a metade de uma vela seja um ursinho, que uma vela inteira seja uma urso e que a caixa de velas seja a cama do ursinho. Mas a criança não aceitara uma variante na qual o ursinho seja a caixa e a vela a cama (MUKHINA, 1996, p.156).

“No Brasil, termos como jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação deste campo”. (KISHIMOTO, 2008, p. 17). Logo, ao abordar os presentes termos, é importante frisar que muitos educadores ainda confundem os seus respectivos significados. Destacamos a importância em recorrer aos teóricos que conceituam os termos jogo, brinquedo e brincadeiras para que assim se possam desmistificar as confusões ocasionadas em relação aos seus conceitos e suas funções, e com isso, esclarecer as diferenças.

Ao abordar sobre o termo jogo, Kishimoto nos remete a ideia de que não é tarefa fácil, mas ao dirigir-se sobre o tema em discussão a autora diz:

Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros. Tais jogos, embora recebam a mesma denominação, tem suas especificidades (2008, p. 13).

Com isso temos a contribuição Gilles e Henriot (apud KISHIMOTO, 2008, p. 16) ao conceituar o termo jogo como: “1:O resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; 2:um sistema de regras; e 3: Um objeto”. No primeiro caso, a autora nos remete a ideia de que o significado do jogo é construído dentro de cada contexto social de acordo com seus valores e a maneira de vida, sendo expresso por meio da linguagem, ou seja, a imagem do jogo assume o

sentido que cada meio social lhe atribui. Em relação ao segundo caso, é o sistema de regras de cada jogo que permitem diferenciá-los, como exemplifica a autora, o jogo conhecido como xadrez possui regras explícitas diferentemente do jogo de damas, loto ou trilha. O terceiro está se referindo ao jogo enquanto objeto, onde o pião pode, por exemplo, ser representado pela casca de fruta ou um plástico na brincadeira de rodar pião (KISHIMOTO, 2008).

Diferenciando o termo brinquedo de jogo, Brougère (2010, p. 14) explica brinquedo “como um fornecedor de representações manipuláveis, de imagens com volume: está aí, sem dúvida, a grande originalidade e especificidade do brinquedo”. Para o autor, o brinquedo pode ser analisado a partir de suas funções (uso em potencial), por meio de representações simbólicas (significado social produzido pela imagem), como também material (formas, cores, sons), mas, contudo, especialmente na utilização do brinquedo durante a brincadeira da criança. Assim o brinquedo é um produto social, cultural que permite a representação da realidade, e por isso, estimula a abertura de novas possibilidades na brincadeira.

Em relação ao brinquedo, Kishimoto (2008, p.18) também contribui com a seguinte afirmação: “diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso” logo, o brinquedo diferentemente do jogo, não possui um sistema de regras que irão organizar a forma como será utilizado e enquanto objeto, é dado como suporte da brincadeira.

Buscando compreender o significado de brincadeira, Marcolino (2017) adverte que a resposta não é uma tarefa fácil e rápida. O termo brincadeira é a ação desempenhada pela criança ao realizar as regras do jogo ao aprofundar-se na ação lúdica, dessa forma diz-se que é o lúdico em ação (KISHIMOTO, 2008). Logo a brincadeira é a ação que a criança realiza junto a objetos que não precisam ser necessariamente o brinquedo. “A brincadeira é a atividade-guia da criança dos três aos sete anos” (MARCOLINO, 2017, p. 155). Em relação a este termo, Almeida (2005, p. 5) ainda conceitua:

A brincadeira se caracteriza por alguma estruturação e pela utilização de regras. A brincadeira é uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual. Na brincadeira a existência das regras não limita a ação lúdica, a criança pode modificá-la, ausentar-se quando desejar, incluir novos membros, modificar as próprias regras, enfim, existe maior liberdade de ação para as crianças.

Entender a conceituação em relação à brincadeira nos permite diferenciar a mesma de outras atividades, permitindo compreender quais são as ações e relações que existem nela, que torna possível o desenvolvimento infantil.

Dessa forma, obtemos a diferenciação entre o lúdico, jogo, brinquedo e brincadeira. Após essas distinções dos conceitos apresentados pelos autores, onde cada um possui seu significado, é importante reconhecer seus valores e dar a sua devida importância, pois cada um contribui de maneira significativa para a infância, visto que fazem parte desde muito cedo da vida infantil.

1.2 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DE PAPÉIS

As crianças querem satisfazer desejos, o desejo de fazer parte do mundo das atividades dos adultos, porém, não podem de forma imediata por ainda ser uma criança pequena. Para satisfazer esse desejo sem precisar esperar o crescimento, a criança cria um mundo ilusório para que os seus desejos possam ser realizados. Por isso “na primeira infância surgem e se desenvolvem os elementos do jogo dramático” (MUKHINA, 1996, p. 155). Em decorrência disso, ressalta-se a importância da brincadeira de papéis sociais na educação infantil, porque segundo Elkonin:

A brincadeira de papéis aparece como a atividade na qual tem lugar a orientação da criança nos sentidos mais gerais, mais fundamentais da atividade humana. Sobre esta base se forma na criança pequena a aspiração para realizar uma atividade socialmente significativa e socialmente valorada, a aspiração que constitui o principal momento em sua preparação para a aprendizagem escolar. Nisso consiste a importância básica da brincadeira para o desenvolvimento psíquico, nisso consiste sua função dominante (1987, p.118).

Logo, para Elkonin a criança pré-escolar manifesta o desejo de realizar atividades significativas na sociedade, desempenhar papéis considerados de grande valia para o seu meio social, mas por ainda não poder realizar como gostaria, a brincadeira de papéis surge como um meio de satisfazer a vontade da criança para desempenhar tal atividade. Como afirma Mukhina, “através do jogo dramático a

criança satisfaz seus desejos de conviver com o adulto: reproduz as relações e as atividades de trabalho dos adultos de forma lúdica” (1996, p.155). Temos assim:

A conversão da menina em mãe e da boneca em filha, dá lugar a que os atos de dar banho, dar de comer e preparar a comida se transformem em responsabilidades da criança. Nessas ações [estão implícitas diversas operações, como preparar a água do banho, esfriar a papinha do bebê etc.] manifesta-se então a atividade da mãe com o filho, seu amor e sua ternura, ou até o contrário [...] (ELKONIN, 2009, p. 404-405).

Nessa direção, a criança na pré-escola conhece um mundo novo, e busca reproduzir a atividade social que é de seu conhecimento mediante as observações da vida cotidiana, onde para ela esse papel tem um valor significativo dentro da sociedade. O que significa dizer que “no jogo, a criança descobre pela primeira vez as relações entre os adultos, seus direitos e deveres” (MUKHINA, 1996, p.156).

Por meio do jogo dramático a criança passa a observar, a conhecer as regras e os direitos que circundam a vida social dos adultos ao interpretar o papel de seu interesse, pois:

A brincadeira de faz de conta, também conhecida como simbólica, de representação de papéis ou sociodramática, é a que deixa mais evidente a presença da situação imaginária. Ela surge com o aparecimento da representação e da linguagem, em torno 2/3 anos, quando a criança começa a alterar o significado dos objetos, dos eventos, a expressar seus sonhos e fantasias e a assumir papéis presentes no contexto social. (KISHIMOTO, 2008, p. 39).

Assim, se ressalta que o jogo de papéis também se torna importante pelo fato de “na atividade lúdica, as qualidades psíquicas e individuais da criança se desenvolvem com uma intensidade especial” (MUKHINA, 1996, p. 164). Ou seja, a atividade lúdica influencia no desenvolvimento das funções psíquicas superiores o que permiti diferenciar os seres humanos dos animais, em detrimento disso cita-se essas funções tais como a memória, a fala, a função simbólica da consciência, o controle da vontade e a imaginação. Ainda com base nas palavras de Elkonin, o jogo torna-se essencial porque:

O jogo também se reveste de importância para formar uma coletividade infantil bem ajustada, para inculcar independência, para educar no amor ao trabalho, para corrigir alguns desvios comportamentais em certas crianças e para muitas coisas mais. Todos esses efeitos educativos se baseiam na influência que o jogo exerce sobre o desenvolvimento psíquico da criança e sobre a formação da sua personalidade (2009, p. 421).

1.3 O JOGO DE PAPÉIS COMO ATIVIDADE PRINCIPAL DA PRÉ-ESCOLA

Para Mukhina (1996) o jogo é a atividade principal, não somente porque a criança desfruta da maior parte do seu tempo se divertindo, o que, sobretudo não deixa de ser verídico, mas porque o jogo é o começo para as mudanças qualitativas do psiquismo infantil. Assim, autores como “Elkonin e Leontiev afirmam que cada estágio de desenvolvimento da criança é caracterizado por uma relação determinada, por uma atividade principal” (FACCI, 2016, p. 2). Dessa forma:

Chamamos atividade principal aquela em conexão com a qual ocorrem as mais importantes mudanças no desenvolvimento psíquico da criança e dentro da qual se desenvolvem processos psíquicos que preparam o caminho da transição da criança para um novo e mais elevado nível de desenvolvimento (LEONTIEV, 2014, p. 122).

Assim, de acordo com Elkonin (1987), os estágios considerados principais de periodização pelos quais os indivíduos tendem a passar são: a comunicação emocional direta ainda bebê, a atividade objetual manipulatória entre um e dois anos, o jogo de papéis a partir dos três anos e durante a pré-escola, a atividade de estudo dos sete aos onze anos, comunicação íntima e pessoal na adolescência e a atividade profissional e de estudo na juventude e fase adulta. A transição de uma fase para a outra significa uma evolução para uma nova fase de desenvolvimento. Ainda é válido ressaltar segundo Elkonin (1987, p. 122):

[...] na vida, surgem novos tipos de atividade, novas relações da criança com a realidade. Seu surgimento e a transformação em atividades principais não eliminam as já existentes, uma vez que apenas mudam o seu lugar no sistema geral de relações da criança com a realidade, agora ainda mais rica.

Segundo Larazetti (2016), o processo de aprendizagem que antecede o desenvolvimento da criança antes da pré-escola proporciona profundas alterações no modo de ser e de agir da criança, resultados obtidos a partir das apropriações realizadas da atividade de comunicação emocional direta, como também da atividade manipulatória objetual, o que acontece de zero até por volta dos três anos de idade. Conforme Facci (2004, p. 2-3):

A comunicação emocional direta dos bebês com os adultos é a atividade principal desde as primeiras semanas de vida até mais ou menos um ano, constituindo-se como base para a formação de ações sensório-motoras de manipulação [...], o bebê utiliza vários recursos para se comunicar com o adulto como o choro por exemplo[...]. Ainda na primeira infância, a atividade principal passa a ser a objetual instrumental, na qual tem lugar a assimilação dos procedimentos elaborados socialmente de ação com os objetos.

Assim, de acordo com Elkonin (1987) a atividade comunicação emocional direta surge no terceiro mês de vida, é caracterizada com o objetivo de uma comunicação com os adultos, na qual é realizado de maneira especial, porém importante frisar que acontece antes da criança realizar a atividade de manipulação dos objetos. A ação dos domínios com os objetos é impossível sem a participação do adulto no qual atua como modelo de ação para as crianças, o que significa que é por meio da demonstração do adulto que a criança aprende a fazer uso dos objetos.

A linguagem tem como primeira função a comunicação, usada pelos homens como um meio de expressão e compreensão e é por meio da linguagem que a criança estabelece contato com o adulto e aprende a fazer uso dos objetos que foram criados pelos homens. Facci (2004) explica que a criança apresenta uma grande evolução da linguagem por volta dos dois anos de idade. Como afirma Elkonin (1987, p. 118):

De um ser privado da palavra, que utiliza para a comunicação com os adultos meios emocionais mímicos, a criança se converte num ser falante, que emprega um léxico e formas gramaticais relativamente ricos. Contudo, a análise dos contatos verbais da criança mostra que a linguagem é utilizada por ele, no fundamental para organizar a colaboração com os adultos dentro da atividade conjunta com os objetos, ou seja, a linguagem atua como meio para os contatos “de trabalho” para a criança com o adulto.

Apesar das atividades mencionadas anteriormente e suas valiosas contribuições com o desenvolvimento infantil, obtendo uma significativa relevância em cada nova atividade-guia, o foco em questão deste estudo é a atividade principal que ocorre na pré-escola, que recebe várias denominações: jogo de papéis, jogo protagonizado, jogo faz-de-conta, brincadeira de papeis.

Facci (2004) explica que a criança passa a se apossar do mundo concreto dos objetos a partir de ações que são desenvolvidas pelos adultos com estes objetos. Logo, se no estágio anterior ela apenas explorava o objeto através do toque, do pegar, a partir da pré-escola “(...) 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, 1998 *apud* FACCI, 2004, p. 4).

“Quando a criança, na sua brincadeira, manifesta a substituição aparente de um objeto por outro, isso é indicativo das premissas evolutivas da brincadeira de papeis sociais” (LARAZETTI, 2016, p. 131). Assim, se inicia o surgimento da formação simbólica, a criança atribui novos significados para os objetos, percebendo-o não como ele é, mas como ela gostaria que fosse lhe dando outra função. Dar-se assim o exemplo conforme a autora:

A criança aprendeu a comer com a colher e passa, em seguida, a dar de comer à boneca, ao brinquedo de pelúcia e, em outra situação, na ausência de uma colher de verdade, acontecem às mesmas ações, porém a criança utiliza o objeto substituto, como a régua, um pedaço de madeira etc. (LARAZETTI, 2016, p. 131).

No desenvolvimento da brincadeira de papéis, a criança dá de comer a boneca como a mãe, logo, quando a criança se denomina no jogo, fazendo uso do seu próprio nome, se identificando com o adulto que realiza esta ação, tem-se assim o caminho para o jogo protagonizado, pois a criança não somente substitui ou simboliza um objeto ou brinquedo por outro, como também passa a adotar papéis, torna-se mãe, professora, médica, motorista ou o que ela simplesmente deseja ser.

“O adulto não atua perante a criança como portador de qualidades casuais e individuais, mas de determinados tipos de atividades (social pela sua natureza), como sujeito que realiza tarefas específicas” (ELKONIN, 1987, p. 5). Logo se

destaca os traços apresentados para a transição da atividade-guia objetual manipulatória para a nova atividade-guia do jogo protagonizado, pois quando:

Conhecer, manipular, apropriar-se das operações e procedimentos de ação com os objetos já não é mais suficiente; a criança quer apropriar-se do mundo humano, das relações humanas, uma vez que ela faz parte dele e move-se no intuito de cada vez mais conhecer para melhor se integrar a esse universo (LARAZETI, 2016, pag. 131).

Portanto, à proporção que se é ampliado de forma qualitativamente o olhar e o interesse dos objetos em si para a sua função social, a representação dos adultos nas suas relações é o objeto do faz-de-conta que passa a ser a atividade principal até aos seis anos de idade (MELLO, 2007). Pois:

Ela ainda não dominou e não pode dominar as operações exigidas pelas condições objetivas reais da ação dada, como por exemplo, dirigir um carro, andar de motocicleta, pilotar um avião. Mas na brincadeira, na atividade lúdica, ela pode realizar essa ação e resolve a contradição entre a necessidade de agir, por um lado, e a impossibilidade de executar as operações exigidas pela ação, de outro (FACCI, 2004, p. 4).

Em virtude do papel assumido pela criança de uma pessoa adulta, bem como suas funções sociais, ela modela na brincadeira de papéis as relações entre as pessoas, o que segundo Elkonin (1987) é o seu principal significado. Quando o objeto é incluído nas relações humanas, encontra-se o seu verdadeiro sentido social. Ao mesmo tempo em que o jogo de papéis contribui com o desenvolvimento psíquico, também contribui na formação da conduta da criança. Como afirma Elkonin:

Na idade pré-escolar a atividade dominante é a brincadeira e sua forma mais desenvolvida (brincadeira de papéis). A importância da brincadeira para o desenvolvimento psíquico das crianças de idade pré-escolar é múltipla. Seu principal significado consiste em que, graças a procedimentos peculiares (o ato de assumir, por parte da criança, o papel da pessoa adulta e de suas funções sociais de trabalho, o caráter representativo generalizado da reprodução das ações objetivas, a transferência de um objeto a outro etc.) a criança modela na brincadeira as relações entre pessoas (1987, p. 117-118).

De acordo com Larazetti (2016), esta atividade é uma importante conquista para o desenvolvimento da criança por proporcionar o autocontrole da conduta. Ao acatar as regras, as crianças manifestarão a renúncia de agir como elas gostariam, logo renunciaram aos seus desejos e impulsos, para poderem desempenhar adequadamente o papel que escolheram assumir na brincadeira. Dando ênfase as palavras do autor:

No jogo, manifesta-se com especial vivacidade a renúncia aos desejos passageiros em benefício de fins mais elevados. A criança renuncia a determinados atos que lhe chamam atenção em benefício de outros menos atrativos, porque assim lhe exige o papel que se desenvolve no jogo. As exigências para cumprir bem seu papel subordinam os desejos imediatos da criança (ELKONIN, 1969 *apud* LARAZETTI, 2016 p. 133).

Com isso, o conteúdo do jogo de papéis dos “pré-escolares mais velhos é o respeito às regras resultantes do papel que assumiram” (MUKHINA, 1996, p. 160), como as relações entre as pessoas e suas atividades sociais. De acordo com Larazetti “o conteúdo da atividade é de origem social, histórica e cultural. E os motivos que incitam essa atividade é a reprodução das relações humanas” (2016, p.133). Portanto, a essência do jogo de papéis está na criança reconstituir as relações entre as pessoas, mas se ressalta que elas não percebem isso, ao efetuar o jogo das relações, pois as mesmas estão encobertas pelas ações comportamentais de outra criança (ELKONIN, 2009).

Por fim, a criança toma consciência do lugar que ocupa na sociedade entre os demais indivíduos, adquire a consciência de suas possibilidades e habilidades, do processo das relações entre os adultos e crianças, resultando em valores, atos, e normas de conduta. Porém, ao mesmo tempo, com o desenvolvimento da independência, surge também a vontade de ir à escola, dar-se, portanto uma nova atividade principal (LARAZETTI, 2016). Como afirma Facci (2004, p. 5), “a passagem da criança da infância pré-escolar à fase seguinte, está condicionada, então, pela entrada da criança na escola e a atividade principal passa a ser o estudo”.

1.4 O JOGO DE PAPÉIS E A CONTRIBUIÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO PSÍQUICO DA CRIANÇA

Vimos anteriormente sobre o jogo como atividade principal, também denominada atividade-guia foi possível observar a influência do jogo de papéis no desenvolvimento psíquico superior da criança uma vez que, ainda nas palavras de Facci (2004), as funções psicológicas superiores que fazem parte da atividade cerebral possuem base biológica, entretanto, fundamentalmente, resultam a partir da interação do ser humano com o mundo.

Assim, de acordo com Mukhina (1996, p.156), “o jogo ajuda a desenvolver a personalidade da criança porque através dele ela compreende o comportamento e as relações dos adultos que lhe servem de modelo de conduta”. Contamos ainda com a contribuição do autor:

As normas em que se baseiam essas relações convertem-se, por meio do jogo, em fonte do desenvolvimento da moral da própria criança. Nesse sentido, por muito que se pondere a importância do jogo, dificilmente ela poderá ser superestimada. O jogo é escola de moral, não de moral na ideia, mas de moral na ação (ELKONIN, 2009, p. 420).

O que permeia a relação entre os adultos é as normas de conduta que não deixa de ser uma experiência para a criança no jogo de papéis, o que possibilita o desenvolvimento da moral infantil, assim, é necessário que a criança siga as regras que o papel lhe exige, o que faz muitas crianças ressaltarem a seguinte fala: “as mães não fazem isso”, “os médicos não tratam assim o doente” (MUKHINA, 1996, p. 160).

Ao se colocar no lugar do outro – em geral, adulto que representa no faz-de-conta –, a criança objetiva seu comportamento num nível mais elevado de exigência social. Com isso, exercita e aprende pouco a pouco, a controlar sua vontade e conduta. No faz-de-conta, portanto, amplia seu conhecimento do mundo, organiza e reorganiza seu pensamento, interpreta e compreende os diferentes papéis sociais que percebe na sociedade que conhece (MELLO, 2007, p. 97).

Logo, quando a criança assume o papel que deseja protagonizar, a mesma começa a perceber seus limites e as suas possibilidades em relação ao outro, ou

seja, em relação ao papel que assumiu na brincadeira do faz-de-conta, seja o médico, a princesa ou pai. Nesse processo, a criança avança percebendo em relação a sua identidade se opondo ao outro, ou seja, a relação entre o seu “eu imaginário” e o seu “eu real”, onde para ela o seu “eu real” se desvela de forma mais clara. Assim, ao assumir o papel, significa seguir regras que são características do personagem escolhido, o que vai necessitar da prática do exercício entre o que “eu devo” com relação ao que “eu quero” (MARCOLINO, 2017).

Segundo Mukhina (1996, p. 164) os processos psíquicos são influenciados pela atividade lúdica, ou seja, o jogo permite desenvolver na criança a atenção ativa e a memória ativa, pois “as próprias condições do jogo obrigam a criança a concentrar-se nos objetos presentes na situação lúdica, no conteúdo das ações e no argumento que interpreta”. O jogo de papéis passa a necessitar da atenção e da memória da criança, pois de acordo com as palavras da autora:

A criança que não acompanha com atenção a situação lúdica, que não lembra as regras do jogo, acaba sendo expulsa da brincadeira pelas demais. A necessidade da comunicação e os impulsos emocionais obrigam a concentrar-se e memorizar. A situação e ação lúdica influenciam de maneira permanente a atividade mental do pré-escolar (MUKHINA, 1996, p. 164).

O jogo de papéis é fundamental para a inclusão da criança no mundo das ideias, ou seja, para um importante desenvolvimento da imaginação. Por meio do jogo, a criança é capaz de adquirir o conhecimento de substituir certos objetos por outros e a representar diversos papéis, o que servirá de suporte para que ocorra o desenvolvimento da imaginação (MUKHINA, 1996). Dessa forma, de acordo com Larazetti, temos a seguinte explicação com relação ao desenvolvimento da imaginação:

A formação da imaginação da criança está relacionada com o surgimento da função simbólica da consciência. Sua linha de desenvolvimento vai desde a substituição de objetos por outros objetos e por suas representações até o uso de signos matemáticos, linguísticos e outros tipos e ao domínio das formas lógicas do pensamento. A origem e a interiorização da imaginação como um processo psíquico ocorrem por meio da transição de uma ação lúdica com os objetos que não existem na realidade para a transformação imaginária desse mesmo objeto, atribuindo-

lhe um novo sentido e representando mentalmente as ações com ele envolvidas, sem realizar essa ação de fato (2016, p. 143).

Ainda para complementar tal função psíquica humana, Marcolino (2017) ressalta que ao substituir os objetos pelos que estão ausentes, que se fazem necessário para a interpretação do papel, carece da separação entre o campo da realidade e o campo referente a imaginação, constituindo, portanto, na criança, a função simbólica da consciência, o que é essencial para a formação e desenvolvimento da imaginação.

A linguagem, por sua vez, também é influenciada pelo faz-de-conta, pois segundo Mukhina (1996), é necessário um bom desenvolvimento na linguagem comunicativa para que a criança consiga expressar de maneira clara e objetiva seus desejos durante o jogo de papéis, como também para haver a compreensão das instruções verbais dos demais. Assim, não será considerada uma carga para os companheiros. É através da necessidade da comunicação entre os companheiros que é estimulada uma linguagem coerente. Com isso, nota-se a linguagem verbal como um importante meio para a comunicação entre as pessoas.

A linguagem é a consciência real, prática que existe também para as outras pessoas e, portanto, existe para si próprio. Assim, a consciência nasce junto com a linguagem, quando a criança começa a compreender verbalmente suas ações, quando se torna possível uma comunicação consciente com os outros – superando a relação social direta do primeiro ano de vida (MARX; ENGELS, 1980 *apud* MELLO, 2007, p. 97).

Portanto “a atividade lúdica põe em funcionamento toda uma complexidade de funções psíquicas” (LARAZETTI, 2016, p. 133), pois as situações do jogo carecem da memória, da imaginação, do pensamento, funcionamento ao exercer atividade sobre o objeto ao argumentar e incluir conteúdo na brincadeira. Logo, as situações, as regras que fazem parte das atividades humanas, fazem com que as crianças se concentrem e também memorizem, para que assim possa ser garantido o êxito da brincadeira (LARAZETTI, 2016).

1.5 O JOGO DE PAPÉIS E O PAPEL DO PROFESSOR

Por meio da discussão abordada anteriormente nos demais capítulos, foi possível observar o quanto o jogo de papéis é importante na formação e desenvolvimento das funções psíquicas superiores da criança, contribuindo com o controle da conduta resultando na formação da personalidade infantil, com isso torna-se de extrema importância que a escola entenda o seu papel, se aperfeiçoando para possibilitar que ocorra o desenvolvimento da brincadeira de papéis.

Pois ainda é notório o fato de que em algumas escolas, não se tenha o tempo específico para a brincadeira. De modo que as crianças chegam à escola e desempenhe apenas atividades como pintar, desenhar ou apenas manipulam blocos de montar. Em outra situação, o ambiente escolar é organizado conforme uma sala de aula de ensino fundamental, onde as crianças estarão em cadeiras enfileiradas e o educador em uma mesa à frente das cadeiras (MARCOLINO 2017).

Percebemos que a falta de tempo e a organização para que a brincadeira faz-de-conta possa de fato acontecer como um empecilho para o seu desenvolvimento, sendo o professor considerado fundamental nesse processo. De acordo com Larazetti (2016, p. 142) “na idade pré-escolar, o ensino nesse período não pode estruturar-se em torno de atividades repetitivas, monótonas e mecânicas”. Sendo assim:

Em lugar de encurtar a infância por meio de práticas educativas que antecipam a escolarização, é preciso aperfeiçoar o conteúdo e os métodos educativos para assegurar em cada idade da criança as vivências necessárias para o desenvolvimento da personalidade e da inteligência em formação já na infância pré-escolar. A compreensão de que a criança é capaz, desde que nasce, de estabelecer relações com o entorno e o entendimento de que o acesso rico e diversificado à cultura permite a reprodução das máximas qualidades humanas devem estimular o enriquecimento máximo das vivências propostas às crianças (MELLO, 2007, p. 91)

Dessa forma, se na escola de educação infantil não houver tempo e objetos reservados que possibilitem a brincadeira das crianças, fica evidente que a brincadeira correrá risco de não acontecer ou simplesmente será realizada de

maneira empobrecida. Logo, se destaca os seguintes aspectos com relação às ações e intervenções dos professores e professoras, sendo estes o tempo e o espaço, quando e onde as crianças irão brincar, os objetos da brincadeira, com o que as crianças irão brincar, além das relações, com quem irão brincar e quais os temas e conteúdo da brincadeira, referindo-se ao que e como se brinca (MARCOLINO, 2017).

Por isso, o professor deve intervir e implementar recursos, para promover argumentos que possam envolver a brincadeira de papéis. Pois “quanto mais estreito é o círculo da realidade com que a criança tem contato, mais monótonos e pobres são os temas de seus jogos” (ELKONIN *apud* LARAZETTI 2016, p. 135).

Segundo Elkonin (2009), a brincadeira de papéis é o campo da realidade no qual será reconstituído pela criança, são condições da vida infantil, mas que podem mudar de acordo as condições de vida em geral e a cada novo dia de sua vida, novas aprendizagens possibilitarão a ampliação de novos horizontes.

Com relação ao conteúdo da brincadeira de papéis, são as relações sociais entre os indivíduos que a criança pequena conhece devido aos múltiplos vínculos a partir da sua realidade social, ou seja, por meio das relações estabelecidas com a família e a sociedade ao qual vive, ou o que conhece por meio da literatura, da televisão etc. (MARCOLINO 2017). Para exemplificar, citamos o exemplo de uma professora dado por Elkonin:

Durante a excursão ao Jardim Zoológico de um grupo de idade mediana de um jardim de infância, as crianças observaram o comportamento dos diversos animais, o que comem etc.; a educadora, certa de que as crianças começariam a brincar de “jardim zoológico”, levou para a sala do grupo brinquedos com figuras dos animais que tinham visto durante a excursão. Mas o jogo não se produziu no outro dia, nem nos dias seguintes. Então a educadora repetiu a excursão e orientou a atenção das crianças, além disso, para os visitantes e o pessoal que cuidava dos animais, concentrando-se no trabalho do bilheteiro, dos porteiros que fiscalizavam a entrada, dos varredores das alamedas e das jaulas, do pessoal da cozinha que preparava a comida para os animais e a repartia, do guia que dava explicações ao público, do veterinário e seus auxiliares de enfermaria. Fez com que as crianças se fixassem na solicitude do pessoal com os animais, na amabilidade e no respeito do público às normas de conduta com os animais, nas relações entre os trabalhadores do jardim zoológico. Algum tempo depois da segunda excursão, as crianças começaram a brincar por sua própria conta de “jardim zoológico”, no qual não faltava nada: bilheteira, porteiro, mães e pais com filhos, guia, varredores, uma “cozinha de feras” com cozinheiro, ajudantes e pessoal que dava de comer aos animais etc. Todos esses personagens iam introduzindo-se pouco a pouco no jogo,

que durou vários dias, complicando-se e enriquecendo-se cada vez mais (2009, p. 31-32).

Como podemos ver, é importante que o professor proponha experiências novas, busque meios para ensinar não somente a partir daquilo que a criança já conhece, mas o que é ainda capaz de aprender, mediante ao que pode ser oferecido a ela como meio para desenvolver novos e enriquecedores temas, visando às atividades e as relações sociais que os adultos desenvolvem, sempre respeitando cada etapa do seu desenvolvimento. Como explica Mello:

O bom ensino deve sempre se adiantar ao que a criança já sabe, e, assim, promover novas aprendizagens e desenvolvimento. Em outras palavras, o bom ensino é sempre colaborativo, ou seja, envolve o fazer independente da criança mediado pelo educador e pela educadora – ou mesmo por crianças mais experientes -, que provem níveis de ajuda necessários (2007, p. 98).

Assim, para complementar ainda mais esta pesquisa, citamos mediante as observações realizadas pela autora Marcolino (2017) em uma turma. Ela observou que a professora realizava uma visita de estudos, onde essas visitas poderiam ser a locais como a padaria, a sapataria e a biblioteca, com o intuito de ver como eram realizadas tais atividades sociais, por exemplo: como se faziam os pães, como se vendiam os sapatos etc. A autora ainda ressalta que as crianças, em suas visitas, solicitavam objetos para compor suas dramatizações, desse modo “quando foram ao café, voltaram de lá com uma bandeja e duas xícaras e esses objetos passaram a compor a área da dramatização” (2017, p.160).

Diante de tal proposta, se torna pertinente destacar o professor executando o seu papel visando às amplas possibilidades para que de fato ocorra o desenvolvimento da brincadeira de papéis com temas e conteúdos diversificados. Dada à importância da abordagem dessa discussão, a autora contribui dizendo que:

Nossa atuação consciente e intencional como professoras e professores é o elemento basilar de uma ação propulsora do desenvolvimento da atividade que guia o desenvolvimento humano entre 3 e 7 anos e a característica essencial dessa ação docente é mover os processos do brincar que

encontram vinculados ao papel que a criança assume. Assim, uma brincadeira que por muito tempo permanece com o mesmo tema com as crianças interpretando os mesmos papéis – sem ampliação das ações e sem o surgimento de novo papéis – é uma brincadeira parada em seu movimento e desenvolvimento (MARCOLINO, 2017, p. 163).

Larazetti (2016) diz que as crianças em suas brincadeiras representam as relações humanas que são vividas, percebidas e sentidas. Dessa forma, as suas ações podem estar relacionadas na reprodução de ações de diversos profissionais e os papéis sociais na vida em sociedade, e o conteúdo dessas ações está sendo apropriado pela criança por meio dessas relações. Por isso, é importante que haja o direcionamento do professor, pois como bem descreve a autora:

A intervenção do professor pode ser a de incrementar com materiais, recursos, conhecimentos a respeito dessas atividades laborais, compartilhando com as crianças, brincando junto, instigando o enredo, levantando hipóteses de direcionamento das ações e operações. A brincadeira compartilhada permite a participação do professor não como alguém que pode dirigir, mas de vivenciar com as crianças e perceber como elas vem construindo seus conhecimentos a respeito do que envolve as funções de trabalho nas atividades produtivas dos adultos, incrementando e enriquecendo o conteúdo de valores e regras sociais que são fundamentais para se relacionar com o mundo circundante, em direção à almejada formação humana (LARAZETTI, 2016, p. 135).

Logo, torna-se essencial o direcionamento do professor em relação à brincadeira de papeis, para que haja ações educativas em seu desenvolvimento para avançar com possibilidades humanizadoras. Ao ampliar as condições lúdicas da criança, estará também ampliando o seu repertório, enriquecendo cada vez mais seus conhecimentos acerca das vivências e experiências das relações humanas. Como explica Elkonin:

O desenvolvimento dos jogos, tanto no que diz respeito a seu argumento a quanto a seu conteúdo, não se efetiva de uma maneira passiva. A passagem de um nível do jogo a outro se realiza graças à direção dos adultos, que sem alterar a atividade independente e de caráter criador ajudam a criança a descobrir determinadas facetas da realidade que se refletirão posteriormente no jogo: as particularidades da atividade dos adultos, as funções sociais das pessoas, as relações sociais entre elas, o sentimento social da atividade humana. O conteúdo dos jogos, de

argumento tem uma significação educativa importante. Por isso, é preciso observar com cuidado do que brincam as crianças. É preciso dar-lhes a conhecer as facetas da realidade cuja reprodução nos jogos pode exercer uma influência, educativa positiva e distraí-las da reprodução daquilo que possa desenvolver qualidades negativas (ELKONIN, 1969 *apud* LARAZETTI, 2016, p. 136).

Em virtude da teoria Histórico-Cultural, é possível aprendemos a perceber que cada criança aprende a ser um ser humano. Assim, o que a natureza oportuniza no nascimento é essencial, mas não é suficiente para que ocorra o desenvolvimento, logo é necessário que a criança se aproprie das experiências humanas que foram acumuladas e criadas ao longo do tempo na sociedade (MELLO, 2007). Nesta perspectiva, Marcolino (2017, p. 162) ainda ressalta que:

É preciso refletir ainda sobre a importância de as crianças brincarem com outras crianças de idade diferentes, de forma para integrar meninas e meninos e, ainda, como nós, professoras e professores, podemos brincar com as crianças. E, em relação aos temas e conteúdos (do que se brinca e como se brinca), é preciso refletir sobre como eles podem ser apresentados às crianças de variadas formas (literatura, visita de estudos, projetos de pesquisa, teatro, etc.), sempre considerando que devem atividades cotidianas na educação infantil e não situações isoladas que se perdem no tempo e não criam novas necessidades e afetos nas crianças.

Portanto, é importante “olhar o processo de humanização como processo de educação e olhar a escola como o espaço de encontro de muitas crianças” (MELLO, 2007, p. 99), que possuem as mesmas ou diferentes idades; e por parte dos professores, verem a escola como um lugar de organização intencional, para se apropriar das qualidades humanas que foram formadas historicamente e socialmente, embora, sem acelerar o desenvolvimento psíquico, mas com o objetivo de ampliar e enriquecer esse desenvolvimento (MELLO, 2007).

As possibilidades de realizar as ações e relações e sua qualidade esta organicamente ligada à qualidade da ação docente. Por isso, a ação docente para o desenvolvimento da brincadeira de papéis sociais na educação infantil é sempre uma ação que humaniza a criança pequena, pois possibilita o desenvolvimento das funções psíquicas especificamente humanas (MARCOLINO, 2017, p. 164).

Nota-se enfim que o processo educativo é também responsável em organizar condições adequadas para a apropriação das qualidades humanas, além de proporcionar de diferentes formas o desenvolvimento das funções psíquicas superiores dentre as quais estão à fala e a imaginação, posto que seja necessário também respeitar o desenvolvimento da criança, uma vez que “o mundo da cultura se abre pouco a pouco para a criança em sua complexidade” (MELLO, 2007, p.90). Frisamos, portanto que “é preciso destinar um tempo diário e um espaço para o brincar e organizar sua composição para atrair a atividade das crianças” (MARCOLINO, 2017, p. 162).

2 METODOLOGIA

Para a realização desta pesquisa de conclusão de curso de licenciatura em Pedagogia, utilizamos a pesquisa de caráter bibliográfico na qual nos debruçamos a estudar sobre a importância o jogo de papéis na educação infantil que foi realizada por meio de leituras e estudos para que pudéssemos pôr evidência sua importância para o processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança, bem como compreender como é essencial para o seu desenvolvimento psíquico superior.

Esta pesquisa foi desenvolvida com base em diversos autores que estudam e defendem a relevância da brincadeira de papéis. Destacamos, portanto, Kishimoto (2008), Mukhina (1996), Facci (2004), Elkonin (1987), Larazetti (2016), Leontiev (1998) e Mello (2007), autores fundamentais para a discussão do tema e realização da fundamentação teórica. Esta pesquisa possui a intenção de demonstrar o quanto o jogo protagonizado é importante para a formação da criança no seu processo de desenvolvimento, assim como o papel do professor.

Segundo Fonseca (2008), a pesquisa de cunho bibliográfico é compreendida com o seu desenvolvimento, a partir de uma abordagem teórica. Logo, se ressalta a compreensão do desenvolvimento de uma pesquisa bibliográfica “como um trabalho em si mesmo ou constituir-se numa etapa de elaboração de projetos, monografias e dissertações. Enquanto trabalho autônomo, a pesquisa bibliográfica compreende várias fases, que vão da escolha do tema a redação final” (ANDRADE, 1993 *apud* FONSECA, 2008, p. 47).

Destaca-se ainda conforme o autor, que as informações são localizadas por meio de “[...] leitura prévia; leitura eletiva; leitura crítica/analítica e a leitura interpretativa dos textos de interesse do trabalho” (FONSECA 2008, p. 48). O que significa dizer que cada leitura foi realizada de várias formas, com cuidado, organização, aprendendo a interpretar o texto, como também escolhendo o que o texto havia de mais importante, para que se alcançasse o objetivo do trabalho, para que assim pudesse ser concluído.

O presente trabalho também é constituído por uma pesquisa qualitativa na qual de acordo com Minayo (1994, p.22):

A pesquisa qualitativa surge diante da impossibilidade de investigar e compreender, por meio de dados estatísticos, alguns fenômenos voltados para a percepção, a intuição e a subjetividade. Está direcionada para a investigação dos significados das relações humanas, em que suas ações são influenciadas pelas emoções e/ ou sentimentos aflorados diante das situações vivenciadas no dia-a-dia.

Portanto, trata-se de uma pesquisa elaborada para o trabalho de conclusão de curso embasado teoricamente com obras de autores que abordavam sobre o tema, para que através de muitas leituras selecionadas com o intuito de pôr em evidência a importância do jogo de papéis na educação infantil, bem como é essencial o trabalho do professor para que seja posto em prática no ambiente educacional, visto que a escola é parte fundamental para ampliar as possibilidades do jogo de papéis.

3 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

Diante do referencial teórico estruturado, no primeiro item, buscamos conceituar os termos, lúdico, jogo, brinquedo e brincadeira, pois se acredita que são termos diferentes e merecem atenção por fazerem parte desde muito cedo da vida infantil. Além de serem termos que apesar de possuírem o mesmo valor, são erroneamente caracterizados de formas iguais, haja vista que cada um tem o seu significado.

Ao abordar o primeiro termo, ressaltamos que o lúdico proporciona prazer e alegria ao realizar a ação do brincar, mas seu significado vai além de apenas ser visto como um mero divertimento pelos adultos, pois é possível proporcionar conhecimento através das brincadeiras, permitindo que a criança se desenvolva e se torne um ser crítico, criativo, participativo e capaz de se expressar.

Ao abordar a ação lúdica, de acordo com Mukhina (1996), quando a criança brinca com o objeto, ela tem nele um substituto lúdico proporcionado por meio da sua consciência, da sua imaginação, porém mesmo o objeto não possuindo muita semelhança com sua realidade, o que para ela não fará diferença alguma, pois para a criança, o substituto lúdico será utilizado da mesma forma como se fosse o objeto da sua realidade, o que significa afirmar que o que estiver a sua disposição servirá para que se desenvolva a brincadeira, como no exemplo dado pela autora de uma caixa de velas.

Dessa forma, é válido frisar que o lúdico dentro e fora do contexto escolar é uma ferramenta didática rica e essencial no processo educativo, entendida como atividade humana, pois proporciona para aqueles que o praticam o seu desenvolvimento cognitivo, psicomotor e socioafetivo. Por meio de jogos e brincadeiras, a criança também desenvolve habilidades psíquicas, como atenção, a memória, e imaginação, o pensamento e a fala.

O termo jogo, diferente dos demais termos, está, de acordo com Kishimoto (2008), construído a partir de cada contexto social, dependendo da realidade de cada um, dos seus valores sociais, sendo este significado expressado por meio da linguagem de cada indivíduo. O significado de jogo pode ser diferente para determinadas culturas, assim como também as regras ficam à mercê da característica do jogo. O que definirá a estrutura que cada jogo está constituído, sendo as regras importantes para diferenciar um jogo do outro. O brinquedo não

possui regras, não está diretamente relacionado ao lugar ou formas para ser utilizado, podendo ser usado de maneira livre pela criança, de acordo com suas vontades e anseios. O brinquedo também está condicionado ao ser utilizado pela criança como um suporte para reprodução de sua realidade, pois ao abordar este termo, aceita-se que o brinquedo representa tudo o que existe no cotidiano da criança. O brinquedo é um objeto cultural, sendo por meio da brincadeira que as representações do brinquedo tornam-se mais claras.

Dado entendimento, conforme Almeida (2005), em relação as brincadeiras, as crianças convivem socialmente, assim podendo criar vínculos afetivos uns com os outros. As regras podem já estar estruturadas, mas podem ainda ser construídas ou modificadas, além de o ato de brincar proporcionar possibilidades de criar soluções para os problemas que surgem no momento da brincadeira.

Assim este termo está ligado à ação lúdica, isto é, a ação realizada pela criança, estando ou não presente o brinquedo. Com isso, mediante aos autores que foram citados os termos em questão (lúdico, jogo, brinquedo e brincadeira) possuem diferentes significados, mas todos são importantes para o desenvolvimento da criança.

No segundo subtópico abordamos a importância do jogo de papéis, tendo em vista que a brincadeira faz parte do desenvolvimento infantil da criança, mas é geralmente na pré-escola que ela tem o primeiro contato com a atividade do jogo de papéis, onde a criança entra no mundo das atividades sociais dos adultos e passa a ampliar o seu conhecimento em relação à realidade humana, possibilidade está adquirida através do jogo.

Dessa forma, de acordo com Elkonin (1987), a criança deseja realizar atividades sociais que para ela já são consideradas significativas perante a sociedade que a mesma faz parte, porém que ainda não se é possível realizar por ser criança. Mas ao assumir o papel do adulto no jogo, a criança passa a desenvolver sua personalidade, agindo de acordo como observa os adultos. Conseqüentemente, passa a compreender o comportamento e as relações sociais dos adultos que irão guiar o seu modelo de conduta, assim adquirindo hábitos considerados indispensáveis para a sua comunicação mediante ao seu comportamento com outras crianças.

O jogo protagonizado, portanto, faz com que a criança possa assimilar a realidade ao qual faz parte, ajuda em sua formação social, além de contribuir para

com o desenvolvimento do psiquismo humano, ajudando a desenvolver de forma significativa a memória, a imaginação, aguçando a sua criatividade. Mesmo vivenciando situações imaginárias, o jogo de papéis tende a fixar a criança na realidade, por isso deve ser dada a devida importância a brincadeira de papéis, pois é fonte de desenvolvimento psíquico e social.

Ao abordar o jogo como atividade principal da pré-escola, de acordo com os Leontiev (1987) e Elkonin (1987), cada etapa que a criança passa em seu desenvolvimento está caracterizada por uma atividade principal, o que faz permitir que ela adquira conhecimentos, se relacione com a sua realidade social de forma diferente em cada etapa da sua vida, ora mediada pela relação com as pessoas, ora mediada pela relação com os objetos culturais.

É pertinente frisar que antes da atividade principal do jogo protagonizado, a criança passa por outras atividades principais que contribuem para com a atividade principal da pré-escola, trata-se da comunicação emocional quando ainda se é bebê, nesta fase a mesma se comunica com os adultos através do choro ou do sorriso. Vale ressaltar que a atividade não desaparece, apenas passa para segundo plano, pois a criança passa da atividade da comunicação emocional para a atividade objetual manipulatória.

É importante ressaltar que ainda na primeira infância, a criança desenvolve a linguagem, onde por meio da linguagem, a criança estabelece um meio de comunicação com o adulto, no qual possui a oportunidade de aprender a manipular o objeto, pois passando da comunicação emocional para a comunicação verbal, o adulto então se torna um modelo de como fazer uso dos objetos que fazem parte da sua realidade cultural, dessa forma juntamente com o desenvolvimento da linguagem e atividade objetual manipulatória a criança aprende para que serve determinados objetos, além de conhecer suas formas e tamanhos.

Ao ter aprendido por meio do adulto as ações que podem ser realizadas por ela com os objetos, estes já não são mais suficientes, logo, surge na idade pré-escolar a manifestação da necessidade de agir como um adulto, mas o que concretamente ainda não se é possível, por isso ela tende a criar um mundo imaginário no qual atende as suas necessidades, surgindo então à formação da função simbólica.

Começa, portanto o surgimento do jogo de papéis como atividade principal, onde a criança começa a substituir os objetos que não estão concretamente

acessíveis a ela, por outros objetos que serão atribuídos a mesma função, o mesmo significado igual ao qual faz parte da sua realidade, a criança não somente substitui os objetos que não se fazem presentes no momento da brincadeira, como também passa a reproduzir os papéis desempenhados pelos adultos na sociedade, papéis esses que ainda não se pode desenvolver por suas condições físicas.

Assim, os papéis sociais contribuem para o desenvolvimento da sua imaginação, da memória, da atenção, como também para o desenvolvimento de sua conduta, pois a criança passa a protagonizar os papéis de acordo com o que ela observa em seu cotidiano, ou seja, seguindo as regras as quais os adultos são submetidos em suas atividades sociais.

A criança, ao assumir o papel desempenhado por um adulto, manifesta renúncia de agir como gostaria e passa a se comportar conforme o papel que está representando lhe exige, o que resulta na habilidade de desenvolver o controle da sua conduta, uma importante conquista proporcionada por esta atividade.

Nesta perspectiva, o jogo protagonizado não surge para a criança como uma preocupação em aprender como se usa os objetos humanos. O motivo do jogo de papéis está no processo em si, onde as ações realizadas pelos adultos se tornam meios para que as crianças possam vivenciar as relações estabelecidas com outras crianças, as relações que foram observadas entre os adultos, ou até mesmo a relação entre adultos e crianças.

O jogo simbólico não se caracteriza como uma ação espontânea, pois é realizado com base nas observações mediante as relações dos adultos, portanto, quando a criança escolheu o papel do adulto que deseja imitar, protagonizar na brincadeira de papéis, esta escolha está atrelada as condições e relações concretas da vida.

Com isso, se observa um importante avanço no desenvolvimento cognitivo infantil, pois quando a criança se controla para não agir como gostaria, mas para desempenhar papéis como são na realidade, vemos a capacidade de dominar o seu comportamento perante a sua vontade. A criança não deixa de ser criança, porém quando se está no jogo, faz todo o possível para agir de acordo como o adulto. Dessa forma, por meio da brincadeira de papéis, se obtém a oportunidade para que ocorra o desenvolvimento das funções psíquicas superiores, sendo elas a imaginação, a linguagem, a memória, a atenção, a conduta, o pensamento, pois à medida que a criança tem a oportunidade de brincar, está expandindo suas

possibilidades e habilidades, bem como através das relações sociais, podendo desenvolver a sua personalidade.

O jogo de papéis é realizado de maneira individual, mas a criança também manifesta o desejo de desenvolver a brincadeira em grupos, ou seja, brincar com outras crianças, pois assim também se pode desenvolver novos argumentos, novos temas para a brincadeira, dependendo do papel protagonizado, é importante a criança estar atenta para a situação lúdica, pois quando não se impõe a devida atenção às regras desenvolvidas no jogo, é conseqüentemente excluído pelos demais participantes. É preciso memorizar as regras e a forma que será desenvolvida a brincadeira de papéis.

O jogo de faz-de-conta proporciona o desenvolvimento da imaginação. Por meio dela, a criança pode satisfazer suas vontades, substituir os objetos, atribuindo-lhes o mesmo significado, como também passar a desenvolver os papéis sociais: faz-de-conta que você é a mãe, o pai, o médico, o motorista, o policial etc., assim surge a formação simbólica da consciência, quando a criança começa a representar.

Além disso, ainda se destaca a importância do jogo simbólico para o desenvolvimento da linguagem, sendo necessária a comunicação entre os integrantes no momento da brincadeira. Se um participante do jogo não conseguir manifestar aquilo que deseja no momento da brincadeira, não compreende as orientações verbais do jogo, acaba se tornando um peso para os demais. Por isso, a linguagem coerente é estimulada no jogo de papéis.

Vemos claramente a importância do jogo de papéis na educação infantil, pois contribui de forma significativa com o desenvolvimento bem como para a aprendizagem da criança, sendo possível observar isto de acordo com a discussão teórica. É interessante ressaltar que ainda existem escolas que vêem a brincadeira apenas como um passa tempo para as crianças, duvidando da sua eficiência em relação a ser um caminho para a aprendizagem, encarado-a apenas como um meio para proporcionar um momento de divertimento e distração para a criança.

Como bem afirma Marcolino (2017), existem situações que impedem o desenvolvimento da criatividade nas crianças. Vemos sala do pré-escolar organizadas de maneira igual a uma sala de ensino fundamental, com carteiras enfileiradas. Destacamos ainda a falta de tempo diário e um ambiente propício para o desenvolvimento do jogo de papéis, ou seja, um cenário que possa estimular essa brincadeira. Desse modo, é necessária uma mediação para que o mesmo seja

inserido dentro da sala de aula, havendo o tempo destinado para o brincar, além de haver meios para que ocorra o seu desenvolvimento, assim se faz imprescindível que o professor se conscientize da importância do seu papel com relação ao jogo protagonizado.

De acordo com a explicação de Larazetti (2016), entende-se que as atividades não podem ser repetitivas, todo dia com as mesmas propostas, mas se ressalta o quanto é essencial o professor refletir sobre a necessidade de despertar a atenção das crianças, uma vez que quanto mais monótonos forem os meios utilizados, menos resultados haverá em uma aprendizagem significativa. Para que a criança possa assim interagir, se expressar, desenvolver a linguagem entre outras habilidades, o jogo precisa ser utilizado pelo professor como uma ferramenta didática, rica e cheia de possibilidades.

Dar-se então a necessidade do planejamento por parte do professor, para que haja amplas possibilidades para desenvolver a brincadeira de papéis, propondo para os seus alunos não somente aquilo que já aprenderam em suas vidas cotidianas, mas o que ainda não tiveram acesso, aquilo que ele é capaz ainda de aprender por meio do incentivo e colaboração do educador.

Torna-se fundamental a intervenção dos educadores que lidam com crianças pequenas, pois é necessário com o seu acúmulo de experiências, apresentem as condições concretas como a apresentação dos objetos, como as diversas maneiras que podem ser utilizados para que ocorra a brincadeira de papeis, proporcione cenários para estimular a imaginação da criança para desenvolver na brincadeira, das ações, das relações que podem ser protagonizadas.

É fundamental também, como citado por Elkonin (2009) e Marcolino (2017) um tempo específico para a realização de visitas aos locais em que as pessoas exercem suas atividades sociais, mediante aos exemplos citados: ao zoológico, a padaria, além de ambientes como um salão de beleza, um supermercado, enfim, a lugares que dêem possibilidades para que sejam desenvolvidos novos temas, de modo que os professores visem às relações estabelecidas por essas pessoas.

Quando o professor da educação infantil entender o valor do seu papel e que o planejamento pode proporcionar um jogo de papeis rico em possibilidades e voltado para desenvolver ações humanizadoras, voltados para a ética, para o respeito e afeto, ele então terá compreendido a sua importância como mediador na

construção do processo educativo das crianças, uma vez que nem todos os papéis apresentam somente o lado positivo das relações sociais.

A realidade que a criança está inserida pode levar a mesma a interpretar papéis que não são recomendados ou apropriados se for deixado a sua própria vontade como bem cita Larazetti (2016), como por exemplo, as ações de um bandido. No ato da brincadeira de papéis, a criança reproduz as relações humanas de acordo com as situações vividas, presenciadas por ela no dia-a-dia, podendo reproduzir ações como de uma educadora ou de um médico, mas a criança também pode querer representar ações consideradas “maldosas”, ainda baseadas em preconceito, discriminação e individualismo.

Por esse motivo, é importante o professor ampliar o repertório infantil, para a criança ter a possibilidade de imitar/representar papéis que influenciem na sua formação humana, baseado em princípios e valores, embora se ressalte que não necessariamente ela precise do ser humano para tudo, dependendo da sua total e exclusiva atenção, pois mesmo sendo tão pequena, é capaz de explorar os espaços e os objetos que estão presentes no seu cotidiano. Mas dependendo das condições que a vida e a educação lhe oferecem, são capazes de desenvolver capacidades e qualidades morais, além de adquirir conhecimentos.

Portanto, entendemos que os professores são fundamentais nesse processo, intervindo, observando, organizando as condições adequadas para o desenvolvimento da brincadeira, pois assim estará contribuindo com o desenvolvimento infantil, de maneira que as crianças não reproduzam o que há de negativo nas relações sociais, mas possam visar o que há de positivo, o afeto, o cuidado, os princípios e a ética, e ainda estará contribuindo com a formação psíquica da criança, auxiliando na formação da sua personalidade, por isso é importante que a escola possibilite estes momentos de expressão na infância, tornando uma escola que possibilite a ampliação do conhecimento do mundo pela criança.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho de conclusão de curso pautou-se em ressaltar e demonstrar as contribuições do jogo de papéis na educação infantil e fazer uso deste é de suma importância, pois o jogo é uma fonte de desenvolvimento, além de muito contribuir com a construção do conhecimento quando utilizado no processo de ensino-aprendizagem.

E sem dúvida, o presente trabalho também possui a finalidade de ressaltar a importância do papel do professor como mediador das devidas condições para ser posto em prática esta brincadeira, que tanto auxilia na formação dos seres humanos com princípios e valores mediante as relações sociais dos adultos, de modo que a criança crescendo possuindo tais princípios.

Como colocado em todo trabalho construído e proposto, a brincadeira de papéis possibilita o desenvolvimento dos processos psíquicos superiores da criança, o que garante uma melhor aprendizagem, desenvolvendo a memória, a imaginação, a fala, o pensamento e a personalidade da criança. Dessa forma, a criança poderá desenvolver sua comunicação com mais facilidade, sua imaginação para resolver conflitos que a vida lhe apresenta, o controle do comportamento, além de possibilitar que a criança tenha mais facilidade a prestar a atenção quando for necessário.

Ao longo do trabalho, percebemos os benefícios que o jogo oportuniza, além de permitir a criança descobrir as facetas do mundo ao qual faz parte, resolvendo a vontade de querer e ainda não poder, ou seja, de querer fazer parte do mundo de atividades sociais. Isso concretamente é impossível por ainda não apresentar condições físicas, mas há o jogo como um meio para a criança satisfazer suas vontades, onde por meio da imaginação, pode ser o que desejar.

Para o desenvolvimento do faz-de-conta a criança utiliza o objeto da forma que precisar, tudo o que faz parte do cotidiano pode vir a ser o que a sua imaginação necessitar: papéis podem virar dinheiro, o braço do sofá pode virar um carro, um cavalo, um pedaço de madeira pode virar um termômetro, dependendo do que o jogo carecer para acontecer. É essencial ressaltar que essa ampla atividade da imaginação se dá mediante a intensa vontade de ser algo, a vontade de representar um papel que existe dentro do seu contexto social.

Defendemos a importância do jogo de papéis na idade pré-escolar, um jogo que permite a criança adquirir a consciência de suas habilidades e potencialidades,

que permitir o desenvolvimento dos processos psíquicos, a formação da personalidade, onde mesmo desejando representar o adulto, depositando suas emoções ao protagonizar o papel, não deixa de ser criança.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2005.
- Brougerè, G. (2010). **O brinquedo objeto extremo**. In **Brinquedo e cultura** (8a. ed.p, PP. 11-24). São Paulo: Cortez.
- ELKONIN, D. B. **Sobre El problema de laperiodizacion Del desarrollo psíquico em lainfancia**. In : DAVIDOV, V. & SHUARE, M. La psicologia evolutiva e pedagogica em la URSS. URSS: Editorial Progreso, 1987.
- ELKONIN, D.B. **Psicologia do jogo**. 2. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- FACCI, M. G. D. **A periodização do desenvolvimento psicológico individual na perspectiva de Leontiev, Elkonin e Vigostski**. Caderno Cedes vol. 24 no.62 Campinas Apr. 2004
- FONSECA, Luiz Almir Menezis. **Metodologia científica ao alcance de todos**. 3. Edição. Manaus: Editora Valer, 2008.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11. ed. São Paulo: Cortez, 2008.
- LARAZETTI, Lucinéia Maria. In: Idade pré-escolar (3-6anos) e a educação infantil: a brincadeira de papéis sociais e o ensino sistematizado. Lígia Márcia Martins, Angelo Antonio Abrantes, Marilda Gonçalves Dias Facci (org). **Periodização histórico-cultural do desenvolvimento psíquico do nascimento à velhice**. Campinas, SP: Autores Associados 2016.
- LEONTIEV, A. N. Os **princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar**. In: VIGOTSKII, L. S; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone, 2014.
- LEONTIEV, A. N. **O desenvolvimento do psiquismo**. Tradução de Manuel Dias Duarte. Lisboa: Livros Horizonte, 1978.
- MARCOLINO, Suzana. A brincadeira de papéis na escola da infância. Sinara A. da Costa, Suely A. Mello (org). **Teoria histórico-cultural na educação infantil conversando com professoras e professores**. Editora CRV Curitiba – Brasil 2017.
- MELLO, Suely Amaral. **Infância e humanização: algumas considerações na perspectiva histórico-cultural**. Perspectiva, Florianópolis, v.25, n 1, 83-104, jan./jun. 2007.
- MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.
- MUKHINA, Valéria. **Psicologia da idade pré-escolar**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

SILVA, A. G. da. **Concepção de lúdico dos professores de Educação Física infantil**. Universidade estadual de londrina. Londrina: SC, 2011.