

## Artigo Teórico

---

# A Importância dos Jogos na Perspectiva Histórico-Cultural para a Aprendizagem e Desenvolvimento da Criança na Educação Infantil



Flávia Pimenta de Souza Carcanholo<sup>5</sup>

### Resumo

O presente artigo é fruto de uma dissertação de mestrado do programa de Pós-Graduação em Educação, da Universidade Federal de Uberlândia. Este texto relata parte de sua pesquisa. Nele, se discute a importância do uso dos jogos como propiciador ao desenvolvimento infantil, voltado às crianças entre cinco e sete anos de idade. A fundamentação teórica utilizada são os pressupostos da teoria Histórico-cultural, fundamentada nos estudos de Vygotsky, Leontiev e Elkonin. Como metodologia utilizou-se a pesquisa teórica e qualitativa, com referências bibliográficas referentes à temática em questão. O intuito deste trabalho foi esclarecer e contribuir para a formação de professores que buscam compreender como promover o desenvolvimento infantil por meio do uso de jogos, protagonizados ou jogos de regras.

**Palavras-chave:** Aprendizagem. Desenvolvimento. Jogos. Teoria Histórico-Cultural.

### Introdução

O uso dos jogos, pela humanidade, é considerado uma prática que acompanha a vida das pessoas ao longo das gerações. A prática do jogo pode estar atrelada a momentos de descontração, prazer, competição, aprendizagem e coletividade. O termo *jogo* foi definido por diversas maneiras, de acordo com o contexto histórico e cultural que está imerso. Mas, independente da definição a ele designada, o jogo está relacionado a uma prática espontânea.

A utilização do jogo como um recurso imerso na escola, também, tem sido acompanhada por diferentes abordagens teóricas. O jogo pode ser visto como um mero recurso material para distração, em momentos de lazer e recreação. Em outras ocasiões, ele é considerado como um apoio aos conteúdos matemáticos e de outras disciplinas curriculares, com o intuito de memorizar informações, concretizar técnicas e aplicar teorias

---

<sup>5</sup>Mestre em Educação; Professora – Dedicção Exclusiva da Escola de Educação Básica da Universidade Federal de Uberlândia, MG. E-mail: [flaviapimentasouza@yahoo.com.br](mailto:flaviapimentasouza@yahoo.com.br).

e novos conhecimentos. E finalmente, o jogo pode ser encarado como a atividade principal da criança, como um meio de compreender e lidar com as interações e as informações que o ambiente proporciona e a desafia.

Tais diferenças epistemológicas nas definições do que é *jogo* e para que ele serve, tanto na vida, como no contexto escolar, suscita um interesse em estudar tal prática, de modo a contribuir para essa compreensão e para a aplicação de seu uso que seja condizente com as teorias que cada pessoa/professor considera pertinente.

Desta maneira, considera-se necessária a escolha de uma abordagem teórica de ensino que ampare as demandas educacionais existentes e que contribua para a fundamentação do uso dos jogos como um recurso adequado ao processo de ensino e aprendizagem de crianças entre 5 e 7 anos. Sendo assim, foi feita a opção pela teoria Histórico-cultural como base para sustentar a utilização dos jogos nesta faixa etária devido a seus pressupostos teóricos que são fundamentados no contexto histórico das crianças, valorizando suas potencialidades e especificidades.

### **1 A utilização dos jogos para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil na perspectiva Histórico-cultural**

Para uma definição do termo *jogo* na abordagem teórica Histórico-cultural, cabe incluir em tal discussão os teóricos Vygotsky<sup>6</sup> (1998; 2001), Leontiev (2001) e o estudioso e pesquisador desta teoria, Daniil B. Elkonin (1904-1984). Ele é conhecido pelo seu livro *Psicologia do Jogo* (1998) e por seu vasto estudo sobre o desenvolvimento humano. Elkonin começou a trabalhar com Vygotsky e estudava os problemas da brincadeira no desenvolvimento infantil. Além disso, “Elkonin recorre à Teoria da Atividade de Leontiev para amarrar suas hipóteses. Afirma a relevância da atividade dominante na periodização do desenvolvimento quando seu condicionante se encontra na esfera objetiva” (LAZARETTI, 2013, p. 210).

Após Elkonin (2009, p.13) pesquisar diversas definições da palavra e do conceito de jogo de diferentes povos, ele conclui que não existe um conceito científico *stricto sensu* para tal palavra e considera que “não temos, até hoje, uma delimitação satisfatória dessas atividades e uma explicação, também satisfatória, das diferentes formas de jogo”, mas garante que é por meio dele que se reconstroem as relações sociais.

---

<sup>6</sup>Em todos os momentos que este autor, Vygotsky, for citado neste artigo será preservada a grafia original da obra utilizada como referência. Sendo assim, será encontrado no texto seu nome escrito de duas maneiras: Vygotsky e Vigotski. Isto acontece devido em função da regra de transliteração adotada de cada livro utilizado. Para a referência bibliográfica será mantida a grafia de cada edição, para facilitar buscas futuras, caso o leitor deseje.

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA PERSPECTIVA HISTÓRICO-CULTURAL PARA A APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

---

Elkonin faz referência ao jogo protagonizado, isto é, a brincadeira que a criança assume, diante da realidade que observa e por condições inerentes ao contexto que a limita, agir de acordo com esta realidade, aquele que faz com que a criança crie ou protagonize papéis. Nesse processo de jogo protagonizado, a criança transforma suas ações e atitude diante da realidade. Esse processo de jogo protagonizado se refere à idade pré-escolar, localizado entre a atividade objetal manipulatória e a atividade de estudo. Elkonin formula uma periodização dos processos de desenvolvimento psíquico e organiza os tipos de atividades de acordo com a atividade principal, da seguinte forma:

a) primeira infância: comunicação emocional direta (1º grupo) e atividade objetal manipulatória (2º grupo); b) segunda infância: jogo (1º grupo) e atividade de estudo (2º grupo); e c) adolescência: comunicação íntima pessoal (1º grupo) e atividade profissional de estudo (2º grupo) (FACCI, 2004, p.72).

Elkonin explica que o jogo protagonizado surge após uma evolução histórica-social, na qual o lugar da criança na sociedade sofre uma constante transformação e assume gradualmente diferentes papéis. Esses papéis desenvolveram-se a partir da atuação da criança junto à família no manejo de ferramentas, em atividades laborais. Em seguida, direcionou-se para uma mudança de lugar, isto é, as crianças foram perdendo esse espaço, ficando alheias ao exercício do trabalho. Isto se deve ao fato do desenvolvimento da produção dos equipamentos de trabalho, impedindo-lhes o seu manejo. Restava-lhes a manipulação de instrumentos que foram adequados para facilitar seu uso às crianças que, com o tempo, puderam ser denominados de brinquedos. A partir desse resgate histórico, Elkonin formula a tese mais importante para a teoria do jogo protagonizado:

Esse jogo nasce no decorrer do desenvolvimento histórico da sociedade como resultado da mudança de lugar da criança no sistema de relações sociais. Por conseguinte, é de origem e natureza sociais. O seu nascimento está relacionado com condições sociais muito concretas da vida da criança na sociedade e não com a ação de energia instintiva nata, interna, de nenhuma espécie (ELKONIN, 2009, 80).

Ao relatar tal tese, Elkonin se dirige em oposição a premissas de outros autores que fazem referência ao jogo puramente biológico, proveniente da energia a ser gasta pela criança. Além disso, contraria a hipótese de que a criança brinca devido à sua natureza, sem fazer menção ao seu meio social, ou às condições ambientais que lhe são impostas. No entanto, “As teorias biológicas do jogo, que partem dos instintos e impulsos primários da criança, não podem explicar de maneira satisfatória seu conteúdo social” (ELKONIN, 2009, p. 36).

Entretanto, é propício analisar, na presente situação, a criança originária das sociedades contemporâneas, que tem no jogo protagonizado sua atividade principal, proveniente das situações sociais que vivencia e lhe instigam ao jogo como forma de satisfazer suas necessidades. A criança necessita, por meio da imaginação, realizar-se, a partir de situações sociais das quais presencia em seu contexto. “O jogo traz, portanto, oportunidade para o preenchimento de necessidades irrealizáveis e também a possibilidade para exercitar-se no domínio do simbolismo” (RITZMANN, 2009, p. 30).

A criança em idade pré-escolar, no final da primeira infância, amplia suas relações sociais, modifica suas necessidades e inicia um desenvolvimento do jogo de papéis, na ânsia pela compreensão do mundo adulto e pela realização de ações que, no momento, não poderiam ser realizadas.

Esta condição de imaginação para a realização dos desejos e a simbolização de situações reais que a criança realiza contribuem para o seu desenvolvimento. Vygotsky (1998) preconizava o valor do jogo pela imaginação no sentido do favorecimento da abstração. “O jogo se apresenta como necessário e útil ao processo de ensino-aprendizagem na medida em que representa um percurso à abstração, à compreensão de conceitos a partir de situações imaginárias” (GRANDO, 1995, p. 45). “Sendo assim, a atividade de brincar pode ajudar a passar de ações concretas com objetos para ações com outros significados, possibilitando avançar em direção ao pensamento abstrato” (SILVA, 2010, p. 97). Tal atitude revela o berço preparatório para a abstração de conceitos necessários para a aprendizagem dos conteúdos na idade escolar. “A preparação para os estudos escolares requer certa ‘maturidade’ da função simbólica. Com efeito, tanto para aprender a ler como para assimilar os rudimentos da aritmética é preciso compreender que o signo significa uma certa realidade” (ELKONIN, 2009, p.327).

De acordo com a periodização do desenvolvimento, no primeiro grupo da segunda infância, considerada a idade pré-escolar, o jogo protagonizado se manifesta de maneira embrionária, na qual a criança representa papéis de seu contexto, com argumentos da situação, preponderantemente, imaginária, mas, desde o início, com regras que estão implícitas à situação. Sobre isso, o autor argumenta que “À medida que as crianças de idade menor vão se afastando da atividade conjunta com os adultos, aumentam a importância para o desenvolvimento da criança das formas mais evoluídas do jogo de papéis” (ELKONIN, 2009, p.21).

Quando a criança se encontra nesse jogo protagonizado, ela antecede situações de seu desenvolvimento que não aconteceriam normalmente em seu cotidiano, “através do

jogo, a criança desenvolve funções embrionárias e controla seu comportamento num nível maior do que o habitual” (PIMENTEL, 2004, p.41). Ao estar imersa no jogo protagonizado, a criança promove situações que criam a zona de desenvolvimento proximal, pois ela age além do seu comportamento usual. Vigotski (1998, p.134) dizia que, “no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento”.

A partir desse momento, a criança utiliza das vivências que observou para, por meio desta imitação, regular seu comportamento. “A ação numa situação imaginária ensina a criança a dirigir seu comportamento não somente pela percepção imediata dos objetos ou pela situação que a afeta de imediato, mas também pelo significado dessa situação” (VIGOTSKI, 1998, p.127).

A imitação se torna uma prática elementar para o desenvolvimento, pois é a partir dela que a criança se apropria de regulações de comportamento observadas em seu meio social. Conforme Vygotsky (1991, p. 89), no desenvolvimento da criança “a imitação e o aprendizado desempenham um papel importante. Trazem à tona as qualidades especificamente humanas da mente e levam a criança a novos níveis de desenvolvimento”. Logo, o papel da brincadeira, na qual está latente a atividade de imitação de situações reais, observadas em suas vivências, se torna uma situação potencializadora do desenvolvimento das crianças e traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas.

Segundo Vygotsky, a brincadeira, ou o jogo protagonizado, possui três características: a imaginação, a imitação e as regras. Conforme Ritzmann (2009, p. 31), essas características “estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, tanto nas tradicionais, naquelas de faz-de-conta, como ainda nas que exigem regras; estas mesmas características podem aparecer também no desenho, como atividade lúdica”. A imaginação e a imitação já foram mencionadas anteriormente, entretanto, torna-se necessário mostrar a importância da regra, que é inerente ao jogo.

Independente de este ser protagonizado, ou não, existem regras que estão implicitamente envolvidas no enredo da brincadeira, na própria situação imaginária. Estas se referem a condutas sociais, aos argumentos utilizados, os quais as crianças utilizam, muitas vezes, sem perceber. Desse modo, “não existe brinquedo sem regras. A situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas a priori” (VIGOTSKI, 1998, p.124).

A simbolização de um objeto pela ideia que este representa se torna uma situação regrada, pois modifica a ideia contida no objeto em questão e amplia sua função, tornando-o novo símbolo abstraído pela criança. A ação surge das ideias e não das coisas, “um pedaço de madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo. A ação regida por regras começa a ser determinada pelas ideias e não pelos objetos” (VIGOTSKI, 1998, p.128).

Esta conceituação de regra é o primeiro passo que a criança, no início de sua idade pré-escolar, vivencia para desenvolver sua capacidade de compreender regras apenas simbólicas do jogo, sem o apelo da situação imaginária, do faz-de-conta. A partir desta situação, a compreensão de regras se amplia, como relata Vigotski (1998, p. 124), “sabemos que o desenvolvimento do jogar com regras começa no fim da idade pré-escolar e desenvolve-se durante a idade escolar” (VIGOTSKI, 1998, p.124).

No início da idade pré-escolar, por volta dos três anos, é preciso primeiramente introduzir jogos que tenham um argumento, isto é, uma situação como a de faz-de-conta, para facilitar o acatamento às regras. “Nisso se apoia o mecanismo fundamental que faz com que a introdução do argumento ou a dramatização eleve a capacidade de dirigir as ações e, por conseguinte, o acatamento das regras” (ELKONIN, 2009, p.367).

Nos experimentos realizados por Elkonin, o acatamento às regras acontece gradativamente, à medida que a criança se desenvolve, sendo que, a importância em se ter um argumento dramatizado diminui progressivamente também com a elevação da idade.

Para Leontiev (2001, p. 139), “dominar as regras significa dominar seu próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo, aprendendo a subordiná-lo a um propósito definido”. Elkonin (2009, p. 363) considera que este domínio acontecerá por volta dos sete anos, visto que, “o essencial na conduta das crianças de sete anos, em comparação com as de cinco, é que se dão conta de seu impulso e, por conseguinte, já acatam conscientemente a regra”.

Vigotski (1998, p. 126) também se ocupou em descrever essa transição da evolução do jogo para a criança, e relatou que seria “o desenvolvimento a partir de jogos em que há uma situação imaginária às claras e regras ocultas para jogos com regras às claras e uma situação imaginária oculta”. A partir desse momento, a criança acata a regra de maneira diferente, independente do controle externo, pois essa passa a ser interna à criança. “A regra figura como compromisso adquirido, e seu acatamento não depende da presença de controle externo por parte de um adulto ou de uma criança associada. A regra, antes exterior, converte-se em norma interior de conduta” (ELKONIN, 2009, p.377).

Logo, o jogo percorre um caminho interno na criança, considerado como, “a fala interna, a integração, a memória lógica, o pensamento abstrato (sem coisas, mas com conceitos), o principal caminho do desenvolvimento; quem entender esta conexão compreenderá o principal na transição da idade pré-escolar para a escolar” (ELKONIN, 2009, p.430).

## **2 Considerações finais**

Diante da exposição teórica acerca da importância dos jogos, Elkonin (2009) demonstra como a protagonização e a compreensão das regras influencia no desenvolvimento psíquico da criança. Estas ponderações revelam o surgimento da abstração de conceitos, da representação, do descentramento e a superação do egocentrismo infantil e da importância das relações sociais estabelecidas pelas crianças como princípio e conteúdo dos jogos.

Após este estudo, espera-se que professores e formadores compreendam melhor a utilização dos jogos, não como um passatempo, mas como um real aliado ao desenvolvimento infantil. Os jogos, sejam eles protagonizados ou de regras, precisam ser compreendidos como elementos preciosos e necessários à infância, como atividade principal ao seu desenvolvimento psíquico e social, baseados na perspectiva histórico-cultural. Este é, de fato, um recurso a ser utilizado, pois ele é necessário às crianças. Após estas considerações, cabe ao professor com o papel de mediador entre a criança e o jogo oportunizar situações cotidianas que favoreçam esta prática como um recurso à aprendizagem, ao desenvolvimento e a interação da criança.

## **Referências Bibliográficas**

ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo**. Trad. Álvaro Cabral. 2 ed. São Paulo: Ed. WMF Martins Fontes, 2009.

FACCI, M. G. D. A periodização do desenvolvimento psicológico individual na perspectiva de Leontiev, Elkonin e Vigotski. **Cademo Cedes**. Campinas. v. 24, n. 62, p. 64-81. Disponível em: < [www.cedes.unicamp.br](http://www.cedes.unicamp.br) > 2004.

GRANDO, R. C. **O jogo suas possibilidades metodológicas no processo ensino-aprendizagem da Matemática**. 1995. 194 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Unicamp, Campinas, 1995.

LAZARETTI, L. M. Daniil Borisovich Elkonin: A vida e as produções de um estudioso do desenvolvimento humano. In: LONGAREZI, A.; PUENTES, R. (Org.). **Ensino Desenvolvimental: vida, pensamento e obra dos principais representantes russos**.



**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA PERSPECTIVA HISTÓRICO-CULTURAL PARA A APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Uberlândia: EDUFU. p. 203-231, 2013.

LEONTIEV, A. N. Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da psique infantil. In: VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 7. ed. Tradução de Maria da Penha Villalobos. São Paulo: Ícone, p. 59-102, 2001.

LEONTIEV, A. N. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: VIGOTSKII, L. S.; LURIA, A. R. ; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 7ª ed. Tradução de Maria da Penha Villalobos. São Paulo: Ícone, p. 119-142, 2001.

PIMENTEL, A. **Jogo e desenvolvimento profissional**: análise de uma proposta de formação continuada de professores. 2004. 225 f. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2004.

RITZMANN, C.D. S. **O jogo na atividade de ensino** – um estudo das ações didáticas de professores em formação inicial. 2009. 191 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, 2009.

SILVA, E. A. **O jogo na perspectiva da teoria Histórico-cultural na Educação Infantil de Cuba**. 2010. 121 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Ciências e Tecnologia da Unesp, Presidente Prudente, SP, 2010.

VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L. S. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. In: LURIA, A. R. et al. **Psicologia e pedagogia**: Bases psicológicas da aprendizagem e do desenvolvimento. Tradução de Rubens Eduardo Frias. 1 ed. São Paulo: Moraes Ltda. p. 1-18, 1991.

VYGOTSKY, L. S. Aprendizagem e Desenvolvimento Intelectual na Idade Escolar. In: VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, p. 103-118, 2001.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

{ Submetido em Março  
Aceito em Maio }

**Curta nossa página no  
Facebook!**



**Veja mais em [www.sbemrasil.org.br](http://www.sbemrasil.org.br)**