



INTEGRACION,  
EXTENSION,  
DOCENCIA  
E INVESTIGACION  
PARA LA  
INCLUSION  
Y COHESION  
SOCIAL

22 AL 25  
NOVIEMBRE  
DE 2011  
SANTA FE  
ARGENTINA



## **TITULO: O JOGO DE FAZ-DE-CONTA NAS AÇÕES MOTORAS DAS CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**EJE: Incorporación curricular de la extensión**

**AUTORES: Giovanna de Matos Moraes Carneiro, Ida Carneiro Martins, Luiz Alberto Ruiz.**

**REFERENCIA INSTITUCIONAL: Faculdade de Educação – FAED / Universidade Federal da Grande Dourados - UFGD**

**CONTACTOS: [giomatos@hotmail.com](mailto:giomatos@hotmail.com) / [titaef1@hotmail.com](mailto:titaef1@hotmail.com)**

### **RESUMO**

Várias mudanças ocorreram na vida da sociedade e a participação das mulheres no mercado de trabalho foi um dos motivos que desencadeou o encaminhamento de crianças para instituições de ensino infantil. A restrição de tempo e espaço e o acesso ao jogo coletivo de crianças foi diminuído. Esta prática social tem o papel principal na discussão da educação na infância, no entanto, está presente mais enfaticamente nos discursos do que a rotina da criança no espaço educacional. O jogo de faz-de-conta é a linguagem própria desta idade e teria que ser oferecido em todas estas instituições, mas isso nem sempre acontece. Este projeto tem como objetivo propiciar a vivência do jogo de faz-de-conta associadas às ações motoras infantis numa instituição de ensino pública em Dourados-MS/Brasil, que trabalha com crianças 2-6 anos, sendo o trabalho realizado em quatro classes da escola. O projeto é apoiado na abordagem histórico-cultural preconizada por Vygotsky e tem uma metodologia que envolve oito etapas, sendo a principal o desenvolvimento da experiência simbólica com as crianças e posterior registro num diário de campo para análise e novo planejamento. Entramos em contato com o diretor do Centro de Educação Infantil sobre a proposta e, após esta ação, a coordenadora do projeto se reuniu com professores de crianças que deram sugestões para os encaminhamentos. A bolsista, aluna de graduação, realizou uma ação de diagnóstica observando as áreas adequadas para ações de desenvolvimento e práticas pedagógicas relacionadas ao jogo. Notou-se: que os espaços são grandes, o que facilita o desenvolvimento das atividades; a ausência de um número suficiente de brinquedos para as crianças; e o não planejamento didático para as ações do jogo. Juntamente com a coordenação, a proposta foi reorganizada, possibilitando três diferentes tipos de intervenção: um curso para professores sobre a importância e os princípios teóricos da brincadeira das crianças, uma conversa com os pais sobre a importância jogar na infância e as vivências do jogo de faz-de-conta que permitam as ações motoras das crianças. Espera-se com este trabalho possa, também, contribuir à formação dos professores e estudantes de graduação, porque na maioria dos cursos de pedagogia não há disciplinas que ensinam a teoria dos jogos.



INTEGRACION,  
EXTENSION,  
DOCENCIA  
E INVESTIGACION  
PARA LA  
INCLUSION  
Y COHESION  
SOCIAL

22 AL 25  
NOVIEMBRE  
DE 2011  
SANTA FE  
ARGENTINA



## DESARROLLO

Com o passar dos anos o modo de vida da sociedade mudou, principalmente para a população urbana, e uma das causas dessas mudanças foi à entrada da mulher no mercado de trabalho, o que tem propiciado a cada dia o encaminhamento de um número maior de crianças para instituições de Educação Infantil.

Além disto, a violência presenciada principalmente em grandes centros deixa grande parte dos pais preocupados com a segurança dos filhos e esta é uma das razões que eles não permitam que as crianças brinquem em lugares abertos como ruas e parques, o que tem ocasionado à diminuição gradativa da oportunidade da vivência lúdica na vida das crianças.

Ainda, a visão que o brincar “nada produz” contribui para que não seja considerado como processo relevante ao desenvolvimento infantil. A preocupação dos pais em garantir um futuro de sucesso para seus filhos impõe sobre os últimos “obrigações” adultas, estabelecendo aos pequenos tenham uma agenda lotada de compromissos, não se levando em consideração que toda criança necessita brincar e que essa fase é única em sua vida, devendo ser valorizada e respeitada.

Os pais de classes mais favorecidas matriculam seus filhos em escolinhas particulares, em aulas de inglês, artes, piano, etc. Já as crianças mais pobres entram precocemente no mercado de trabalho. Sendo assim o tempo em que essa criança teria para brincar, para vivenciar o lúdico e conviver com outras crianças é diminuído e isso prejudica o seu desenvolvimento. Já as crianças com menor poder aquisitivo são encaminhadas, desde muito cedo, ao mercado de trabalho e, por isso, quase não possuem tempo para brincar

Deve ser garantida à criança, a possibilidade para que viva o momento presente integralmente, que ela brinque, desenvolva a imaginação, etc., não só nos finais de semana ou quando sobrar tempo, mas sim cotidianamente, para que ela possa ter a experiência do que é essencial ao o seu desenvolvimento, dentre estes aspectos o brincar.



INTEGRACION,  
EXTENSION,  
DOCENCIA  
E INVESTIGACION  
PARA LA  
INCLUSION  
Y COHESION  
SOCIAL

22 AL 25  
NOVIEMBRE  
DE 2011  
SANTA FE  
ARGENTINA



Com a diminuição do tempo para que os pequenos possam brincar podemos estar obrigando as crianças a se desapegarem da infância rápido demais, podendo gerar prejuízos ao seu desenvolvimento.

Por isso, diante dos fatores apresentados, é possível afirmar que atualmente está acontecendo em nossa sociedade uma diminuição gradativa da vivência do lúdico, pois a violência tem impedido que as crianças brinquem livremente, muitas crianças estudam e ainda são matriculadas em diversos cursos que tomam todo seu tempo, e algumas trabalham desde muito cedo.

Sendo assim o brincar acabou ficando restrito apenas aos momentos de lazer, quando na verdade esta deveria fazer parte da infância de maneira integrada, pois a criança tem a necessidade de brincar todos os dias, e não só quando lhe resta tempo. Sobre isto argumenta Marcellino (1997, p. 54) diz:

Como poderia ser entendida a aplicação do termo lazer à infância? A procura da resposta a esta questão está ligada, creio eu à dominação exercida sobre a cultura da criança com o “furto” do seu componente lúdico. Há um descompasso entre discurso oficial, que reconhece sua importância, e a ação social que desenvolve nesse sentido. E a restrição de tempo e espaço para a criança, acaba reduzindo a cultura infantil, praticamente ao consumo de bens culturais, produzidos não por ela, mas para ela, segundo critérios adultos, contribuindo para a transformação do brinquedo em “mercadoria” e para o comprometimento da evasão do real, que possibilita a imaginação de novas realidades.

A criança precisa ser ouvida, devemos dedicar parte de nosso tempo para percebermos os detalhes de suas ações e entender seus propósitos. Por isso é importante o incentivo do lúdico na Educação Infantil, pois é na nessa fase que o imaginário se manifesta de modo mais enfático e, por isso, o jogo de faz-de-conta não pode estar de fora do processo educativo. (VIGOTSKI 2003)

Segundo a abordagem histórico-cultural o brincar é uma prática que se aprende através da mediação dos pais, professores ou de outros mais experientes. Assim, na Educação Infantil o professor tem a função de ensinar as crianças a brincar, pois esta prática é constituída através de experiências sociais.



INTEGRACION,  
EXTENSION,  
DOCENCIA  
E INVESTIGACION  
PARA LA  
INCLUSION  
Y COHESION  
SOCIAL

22 AL 25  
NOVIEMBRE  
DE 2011  
SANTA FE  
ARGENTINA



## Justificativa

O projeto “O jogo de faz-de-conta nas ações motoras das crianças da Educação Infantil” está relacionado ao grupo de estudos GEINFAN (Grupo de Estudos e Pesquisas da infância), estando principalmente ligado com a linha de pesquisa “Educação Infantil, Ensino Fundamental e Práticas Pedagógicas”.

Percebemos a necessidade de criar-se um projeto de extensão que incentive o jogo de faz-de-conta por causa das grandes mudanças que ocorreram no modo de vida em sociedade e que encaminham, cada vez mais cedo, crianças muito pequenas à Educação Infantil, sendo que os educadores, nem sempre, possuem conhecimento sobre a relevância do lúdico no contexto educacional, em decorrência de não terem estudado de modo detalhado o tema durante a vida acadêmica.

Este projeto é baseado em Vigotski (2003), o preconizador da abordagem histórico-cultural do desenvolvimento humano, que acredita que tudo que é humano e que diferencia o homem de outras espécies tem origem de sua vida em sociedade. O modo de pensar, de agir, de atuar sobre o meio onde vive, enfim, o funcionamento psicológico do homem é construído através das relações sociais que ele vive cotidianamente. (FONTANA; CRUZ, 1997)

O autor diz que é através do meio social onde vivemos, estabelecemos as nossas relações sociais, e adquirimos conhecimentos, experiências, ou seja, nos desenvolvemos. Pode-se afirmar, então, que nos tornamos quem somos através das relações sociais que internalizamos. (FONTANA; CRUZ, 1997)

Para Vigotski (2003), é na convivência com adultos, imitando-os, e se relacionando com seus pares é que as crianças que vivenciam diferentes tipos de experiências e expandem as suas potencialidades. Quando a criança imita o pai, por exemplo, ela tem a oportunidade de agir como ele, e isto possibilita o aumento de seu nível de desenvolvimento real, proporcionando uma maior aprendizagem.



INTEGRACION,  
EXTENSION,  
DOCENCIA  
E INVESTIGACION  
PARA LA  
INCLUSION  
Y COHESION  
SOCIAL

22 AL 25  
NOVIEMBRE  
DE 2011  
SANTA FE  
ARGENTINA



Segundo Vigotski (2003) a criança não nasce em um mundo “natural”, ela nasce em um mundo humano, sendo assim, ela começa a sua vida em meio a objetos, modos e costumes desenvolvidos por pessoas que precederam a sua geração. A criança se apropria desses conceitos conforme se relaciona e participa das ações e práticas culturais.

A este respeito, Fontana e Cruz (1997, p. 57) dizem: “a criança está em constante interação com os adultos que compartilham com ela seus modos de viver, de fazer as coisas, de dizer e de pensar integrando-a aos significados que foram sendo produzidos e acumulados historicamente.

Através da convivência com as pessoas que a criança toma para si os significados das ações construídas em sociedade. É possível afirmar, então, que é com o grupo social, por meio da linguagem, que ela tem acesso a formas culturais de compreender e estruturar a sociedade.

O autor acima citado afirma que pela da convivência da criança com o adulto, ou com outra criança, ela reconstrói internamente sua forma de pensar e agir, assim como os significados e os usos das palavras que foram com ela compartilhadas. A esse processo dá-se o nome de internalização.

A criança internaliza o que foi vivido em suas relações sociais, então para que isto aconteça, ela traz para si a operação realizada externamente, incorporando tudo aquilo que acontece em sociedade. Por isso, é convivendo com o adulto a criança incorpora e modifica sua maneira de agir e pensar, e, conseqüentemente aprende. Aquele que a ajuda a conquistar o que ela ainda não consegue fazer sozinha é o mediador, que permite uma maior aprendizagem para a criança.

Percebe-se então que para a abordagem histórico-cultural a função psicológica acontece em dois planos: na relação entre indivíduos e, mais tarde no próprio indivíduo. O processo do desenvolvimento vem do social para o individual, ou seja, a maneira de pensar e agir das pessoas são resultado da incorporação de formas culturais de ação e pensamento.



INTEGRACION,  
EXTENSION,  
DOCENCIA  
E INVESTIGACION  
PARA LA  
INCLUSION  
Y COHESION  
SOCIAL

22 AL 25  
NOVIEMBRE  
DE 2011  
SANTA FE  
ARGENTINA



O autor acredita que o desenvolvimento acontece em espiral, e a cada revolução avança para um nível superior de pensamento. Vigotski (2003) então estabelece o conceito de níveis de desenvolvimento da aprendizagem, sendo eles o desenvolvimento real, o proximal e o potencial.

O desenvolvimento real é aquele que já foi consolidado pelo indivíduo. O potencial é determinado através da solução de um problema sob a orientação (mediação) de um adulto. O proximal define a distância entre o nível de desenvolvimento real, determinado pela capacidade da criança resolver um problema sem ajuda e o potencial. Assim, o brincar permite a criação de uma zona de desenvolvimento proximal, pois a criança precisa agir de modo superior ao que ela comumente vive.

Conforme a criança vai crescendo, ela passa a se interessar pela realidade que a cerca, procurando atuar não apenas sobre as coisas que tem acesso, e esforça-se para agir como um adulto. Brinca de dirigir carro, fazer comida, imitar os pais, etc. Quando a criança toma para si determinado papel, ela é induzida a seguir regras. Esse comportamento permite que se faça escolhas conscientes, conforme o significado de suas ações.

Para Vigotski, as crianças que estão na Educação Infantil passaram por inúmeras experiências que modificaram seus cotidianos e trouxeram mudanças em seus desenvolvimentos, pois a partir da convivência com o professor e com outras crianças de culturas diversas, a visão de mundo que elas possuíam se expandiu e se transformou, por isso, nesta nova fase vivida ela passa a dar uma maior importância a uma esfera mais ampla e sente vontade de agir, de atuar sobre ela.

Para o autor atuar sobre as coisas é a primeira forma de dispor sobre elas, para então poder conhecê-las e entendê-las. Nessa fase a criança tende a não apenas agir sobre as coisas às quais tem aproximação, ela tenta agir como o adulto.

Esta afirmação é claramente percebida quando observamos como as crianças brincam, pois na ação do brincar elas imitam os pais, os irmãos, o professor, ou seja, aquilo que ela vivência no ambiente em que está inserida, tudo o que ela aprende a partir das experiências adquiridas é reproduzido no modo de brincar e agir na construção da brincadeira.



INTEGRACION,  
EXTENSION,  
DOCENCIA  
E INVESTIGACION  
PARA LA  
INCLUSION  
Y COHESION  
SOCIAL

22 AL 25  
NOVIEMBRE  
DE 2011  
SANTA FE  
ARGENTINA



Pode-se afirmar então que o brincar é a maneira que os pequenos encontram para satisfazer suas necessidades, pois a ação da criança de imitar as atividades feitas pelos adultos oferece para ela a oportunidade de agir e ser como o adulto em uma situação imaginária. Portanto a criança não imagina uma situação para mais tarde brincar, para ela brincar é necessário agir.

Quando a brincadeira evoca o imaginário, e principalmente quando esta é em grupo, ela estimula as crianças para estas consigam aumentar seus níveis de desenvolvimento real, o que proporciona uma maior aprendizagem e desenvolvimento para a vida desta. Por isso a importância do jogo de faz-de-conta na escola, pois é através da convivência com outras crianças e da estimulação do imaginário que os pequenos se desenvolvem e isto é que nos motivou à execução deste projeto.

### **Fundamentação teórica**

Antes de tratarmos do brincar como uma atividade característica da infância, notamos importância de conceituarmos esta palavra, pois ao abordarmos o brincar ou o jogo, percebemos que há uma preocupação constante quando na utilização de sua terminologia.

Entretanto, compreendemos que ao estudarmos o tema, diversos teóricos que o pesquisaram utilizaram diversificados conceitos em diferentes sentidos, por isso há certa dificuldade de dar um significado para ele. Por isso que concordamos com Elkonin (1998, p. 13) quando diz que:

A palavra “jogo” não é um conceito científico stricto sensu. É possível que por isso mesmo alguns pesquisadores procurassem encontrar algo de comum entre as ações mais diversas e de diferente aspecto denominadas com a palavra “jogo”; não temos, até hoje, uma delimitação satisfatória, das diferentes formas de jogos.



INTEGRACION,  
EXTENSION,  
DOCENCIA  
E INVESTIGACION  
PARA LA  
INCLUSION  
Y COHESION  
SOCIAL

22 AL 25  
NOVIEMBRE  
DE 2011  
SANTA FE  
ARGENTINA



Encontramos sobre o tema variadas terminologias: brincadeira, brincar, brinquedo e jogo, sendo que neste trabalho tentaremos conceituar o tema. O recorte de nosso trabalho é o brincar na Educação Infantil e o consideramos relacionado a ações desta faixa etária, sendo assim, vamos utilizar os termos conforme a definição de Martins (2009, p. 9):

o brincar e a brincadeira enquanto a ação desenvolvida pela criança; o brinquedo enquanto o objeto que dá suporte ao brincar e o jogo, enquanto categoria desta ação, podendo encontrar nesta última, tipos diversificados como: os jogos de exercício, os jogos de papéis ou protagonizado, os jogos de construção, os jogos de regras e dentre estes últimos os jogos tradicionais infantis. No espaço educacional, pelo objetivo a que se destina encontraremos, ainda, a denominação de jogo educativo.

A diversidade de jogos que são conhecidos como faz-de-conta, simbólicos, motores, sensório motores, intelectuais ou cognitivos, de interior, de exterior, em grupo, metafóricos, verbais, políticos, para adultos, os que envolvem animais, de salão e muitos outros mostram a variedade de fenômenos que estão incluídos na palavra jogo. (KISHIMOTO, 1994).

Entretanto Elkonin (1998) estabelece um aspecto fundamental a discussão demarca o assunto quando afirma que a unidade essencial é o jogo protagonizado, uma atividade própria da criança da idade pré-escolar, pois tem como característica a reconstituição de papéis, que decorre da convivência com o adulto.

Pode-se afirmar então que os papéis e as ações se constituem enquanto aspecto essencial e substancial na evolução do jogo. Dentro dele são representados uma união que não pode ser diluída, a motivação afetiva e o aspecto técnico-operacional da atividade.

Ao enfatizar o jogo de faz-de-conta Vigotski (2003, p. 125) afirma que: “da mesma forma que uma situação imaginária tem que conter regras de comportamento, todo jogo de regras contém uma situação imaginária” e mais adiante argumenta que, “o mais simples jogo com regras transforma-se imediatamente uma situação imaginária, no sentido de que, assim que o jogo é regulamentado por certas regras, várias possibilidades de ação são eliminadas”.

Para descrevermos o brincar nos apoiamos na teoria histórico-cultural, e tratamos do termo como um processo social, pois desde muito pequenos as crianças são envolvidas nesta prática pelos adultos ou por outras crianças a partir do processo de mediação.



INTEGRACION,  
EXTENSION,  
DOCENCIA  
E INVESTIGACION  
PARA LA  
INCLUSION  
Y COHESION  
SOCIAL

22 AL 25  
NOVIEMBRE  
DE 2011  
SANTA FE  
ARGENTINA



A base para o jogo acontece justamente através da realidade em que se está inserida, pois ela nasce através das condições onde a criança vive. (ELKONIN, 1998)

Sendo o jogo é um processo que acontece em sociedade, afirmamos que “no brincar, as crianças orquestram uma rede de relações e de personagens que refletem e reelaboram a experiência cultural”, não enquanto uma cópia interna do que é vivenciado, mas sim enquanto uma resignificação de suas vivências”. (GOES, 2000, p.126)

Visto deste ponto de vista, para Vigotski (2003) a característica que determina que uma criança brinque não é o prazer, pois junto com ele pode vir contestações e incoerências, ou seja, maneiras de ver o brincar que nem sempre vão ser boas de serem vivenciadas. O que define a brincadeira então é a situação imaginária que está inserida dentro dela, sendo que no jogo de faz-de-conta as regras estão implícitas, ou seja, dentro do papel social que cada um está vivendo, e no jogo de regras as regras estão explícitas, pré-determinadas.

O brincar não é tão prazeroso quanto chupar chupeta, por exemplo, que traz prazeres imediatos, pois no brincar tem-se o risco de perder, o que tornaria a brincadeira muito menos interessante pelo fato que as crianças da Educação Infantil têm as características de querer que a sua vontade seja atendida rapidamente, porém isto nem sempre acontece. Por isso, para resolver este desconforto a criança acaba por entrar em um mundo lúdico, imaginário, onde as suas vontades são atendidas por meio da brincadeira.

A partir deste momento surge um novo processo psicológico, uma forma de agir consciente, que pode ser encontrado apenas nos seres humanos: a capacidade de imaginar. Sendo que o imaginar define o brincar e como brincar, não podendo ser caracterizado como uma subcategoria das atividades humanas. Por isso que com passar do tempo, com o seu desenvolvimento, a criança passa a se interessar por uma realidade mais ampla do ambiente em que vive.

E é justamente na faixa etária das crianças que estão inseridas na educação infantil que os objetos pedem suas forças e a ação da criança passa a ser redigida através de suas próprias idéias, pelo modo de como ela vê a sociedade ou o ambiente em que vive. Dentro deste contexto ela cria e recria situações imaginárias, onde ela brinca a partir dos significados que ela adquiriu ao longo do tempo sobre o modo de ver a sociedade.



INTEGRACION,  
EXTENSION,  
DOCENCIA  
E INVESTIGACION  
PARA LA  
INCLUSION  
Y COHESION  
SOCIAL

22 AL 25  
NOVIEMBRE  
DE 2011  
SANTA FE  
ARGENTINA



Na idade pré-escolar, surge então, pela primeira vez, a divergência sobre os campos de significado e da visão. Na ação de brincar com os brinquedos, o pensamento está separado dos objetos e a ação surge por meio das idéias e não das coisas: um pedaço de madeira pode se tornar um boneco e um cabo de vassoura acaba se tornando um cavalo.

A ação regida por regras começa a ser determinada pelas idéias e não pelos objetos. Isso representa uma tamanha inversão da relação da criança com a situação concreta real e imediata, que é difícil subestimar seu pleno significado. (VIGOTSKI, 2003)

Neste sentido, o brincar de jogo de faz-de-conta tem um papel essencial no desenvolvimento infantil e sendo esta linguagem própria da faixa etária da Educação Infantil, não poderia estar de fora da escola neste ciclo de ensino. Esta questão foi determinante ao encaminhamento do projeto.

### **Objetivos:**

O objetivo primordial deste trabalho é contribuir para o desenvolvimento das crianças que estão sendo atendidas no Centro de Educação Infantil Municipal Recanto Raíces, incentivando a ludicidade, a participação em grupo, e principalmente a representação nas vivências motoras encaminhadas pelos jogos de faz-de-conta, proporcionando condições para que possam perceber-se enquanto corpo em movimento.

Também, construir um espaço a para a orientação de professores, os acadêmicos do curso de pedagogia e educação física, para entenderem as teorias dos jogos e das brincadeiras.

Adequar às propostas pedagógicas à realidade da Instituição Educacional, na qual criaremos e adaptaremos materiais para a construção e desenvolvimento das atividades a serem oferecidas.



INTEGRACION,  
EXTENSION,  
DOCENCIA  
E INVESTIGACION  
PARA LA  
INCLUSION  
Y COHESION  
SOCIAL

22 AL 25  
NOVIEMBRE  
DE 2011  
SANTA FE  
ARGENTINA



## Metodologia e Avaliação

O projeto é baseado na teoria histórico cultural que é preconizada por Vigotski (2003), na qual o autor afirma que o ser humano se desenvolve através da relação com outras pessoas e imerso na cultura, e a partir dessas relações estabelece conceitos e significados para entender e se apropriar dos modos de pensar e agir da cultura social em que está inserido. Sendo que para ele a infância é uma produção humana, que é influenciada diariamente pelas condições culturais e sociais de diferentes grupos existentes, para tanto é necessário considerar a infância atual, no momento histórico hoje.

O projeto está em andamento. Inicialmente, entramos em contato com a coordenação da Instituição, e explicamos a nossa proposta pedagógica. Estabelecemos contato com os professores, estagiários e funcionários da instituição estabelecendo uma ação diagnóstica, onde observamos as condições de espaço existente para o desenvolvimento da ação.

Ao entrar em contato com a coordenação, decidimos que antes de desenvolvermos a prática do trabalho, oferecemos duas palestras, de três horas de duração, sendo que a primeira palestra teve como foco enfatizar para os docentes a importância de incentivar o lúdico na educação infantil. Na segunda palestra enfocamos as características e categorias dos jogos, relevando a nossa proposta e qual a importância e o significado do jogo de faz-de-conta na vida das crianças.

Iniciaremos, ainda no mês de setembro, as atividades com crianças de três a cinco anos, duas vezes por semana, sendo que o bolsista do projeto terá que desenvolver planos de aula, onde utilizará diferentes materiais para promover o desenvolvimento das ações motoras das crianças associadas com o jogo de faz-de-conta. As aulas serão registradas em um diário de campo, onde analisaremos a participação das crianças, as condições da instituição e coletaremos dados objetivando o re-planejamento das ações.



INTEGRACION,  
EXTENSION,  
DOCENCIA  
E INVESTIGACION  
PARA LA  
INCLUSION  
Y COHESION  
SOCIAL

22 AL 25  
NOVIEMBRE  
DE 2011  
SANTA FE  
ARGENTINA



## Considerações Finais

A instituição que foi escolhida para o desenvolvimento do projeto é localizada na periferia da cidade de Dourados – MS, e atende crianças de classe média baixa, sendo que algumas apresentam carências de várias ordens sociais. Assim, um projeto que incentiva o jogo de faz-de-conta, proporcionará situações de prazer, mas especialmente buscará o melhor desenvolvimento das qualidades e potenciais destes.

Observando a instituição de Educação Infantil verificamos que o jogo não se encontra estabelecido cotidianamente nas rotinas das crianças, podendo-se concluir daí que os professores não identificam sua ação mediadora enquanto fundamental à potencialização do jogo de faz-de-conta e da possibilidade de desenvolvimento infantil daí decorrente.

Neste sentido, a ação de formação de professores com as palestras foi importante para a conscientização do papel essencial que possui o professor neste processo. Assim, acreditamos que este trabalho trará contribuições para a prática pedagógica dos docentes, pois na formação inicial da maioria dos cursos de pedagogia e educação física não verificamos disciplinas que enfoquem enquanto tema fundamental a teoria dos jogos e brincadeiras e seus processos pedagógicos.

Espera-se que este trabalho traga após seu encerramento a publicação de artigos, sendo esta participação neste evento fundamental a este objetivo, no partilhar de ações significativas à educação das crianças.

## Referências Bibliográficas:

ELKONIN, D. B. **Psicologia do Jogo**. Tradução: Álvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FONTANA, R.C.; CRUZ, N. **Psicologia e Trabalho Pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997.

GÓES, M. C. **A formação do indivíduo nas relações sociais: Contribuições teóricas de Lev Vigotski e Pierre Janet**. Educação e Sociedade. Campinas, Unicamp, jul. 2000, vol. 21, n. 71. p. 116-131.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994. 63 p.

MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da Animação**. Campinas: Papyrus, 1997.



MARTINS, I. C. **As relações do professor de educação infantil com a brincadeira: do brincar na rua ao brincar na escola** - Piracicaba, 2009.181 - f. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós- Graduação em Educação / Faculdade de Ciências Humanas - Universidade Metodista de Piracicaba.

VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos superiores**. Org. M Cole et al. Trad. José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.