

JOGOS DE PAPÉIS COMO ATIVIDADE INTENCIONAL DE ENSINO: MEDIAÇÕES HISTÓRICO-CULTURAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL¹

Jânia Araujo Martins²

José Claudinei da Silva³

RESUMO

Este artigo apresenta uma discussão acerca dos jogos de papéis como atividade intencional de ensino na educação infantil, articulando fundamentos da psicologia histórico-cultural, da pedagogia histórico-crítica para apresentar o jogo protagonizado como atividade dominante da idade pré-escolar, responsável por promover o desenvolvimento das funções psicológicas superiores. São discutidas dimensões cognitivas, afetivas, sociais e morais da brincadeira, bem como implicações curriculares fundamentadas na BNCC e nas DCNEI. Conclui-se que os jogos de papéis constituem prática pedagógica indispensável, humanizadora e central para a infância. Palavras-chave: jogo de papéis; desenvolvimento infantil; psicologia histórico-cultural.

INTRODUÇÃO

O brincar de papéis é uma forma complexa e privilegiada de manifestação da infância. Ao criar situações imaginárias e assumir papéis sociais, a criança reorganiza suas experiências, elabora emoções, amplia sua linguagem e desenvolve novas formas de consciência. O jogo protagonizado favorece a autonomia, a socialização, a construção da identidade e a expressão simbólica. Esses elementos dialogam diretamente com a psicologia histórico-cultural, que compreende o desenvolvimento humano como processo mediado pela cultura.

¹ Atividade Orientada de Ensino realizada para integralização de carga horária.

² Acadêmica do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – UFMS, campus de Ponta Porã/MS.

³ Acadêmico do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – UFMS, campus de Ponta Porã/MS.

Além de permitir que a criança simbolize a realidade, o brincar de papéis coloca em evidência a dimensão social do desenvolvimento. Ao desempenhar funções como “médico”, “professora”, “pai” ou “cozinheira”, a criança se apropria de modos de agir culturalmente produzidos e internaliza formas de organização do pensamento que caracterizam esses papéis sociais. Assim, o jogo protagonizado não apenas reproduz a vida cotidiana, mas a ressignifica, permitindo que a criança acesse modos de compreensão e atuação próprios do mundo adulto. Nesse processo, observa-se a mediação do outro — colegas e professores — que orientam, complementam e enriquecem a experiência lúdica.

Sob a perspectiva vigotskiana, o brincar de papéis constitui uma atividade que cria uma zona de desenvolvimento proximal. A criança, ao assumir um papel, comporta-se de acordo com regras implícitas daquele personagem, muitas vezes agindo além de sua capacidade real. Isso a impulsiona a desenvolver funções psicológicas superiores, como atenção voluntária, memória mediada, planejamento e controle das ações. Logo, o jogo não é apenas diversão, mas o espaço no qual a criança se eleva a um patamar mais avançado de desenvolvimento, articulando imaginação, linguagem e ação planejada.

No âmbito emocional, o jogo de papéis oferece condições privilegiadas para que a criança elabore medos, frustrações e desejos. Ao dramatizar situações que remetem ao cotidiano familiar ou escolar, por exemplo, ela encontra meios simbólicos para expressar sentimentos muitas vezes difíceis de verbalizar. O conflito, o cuidado, a cooperação e a negociação presentes no brincar protagonizado permitem que a criança compreenda melhor suas emoções e as dos outros, fortalecendo sua inteligência emocional e suas habilidades socioafetivas.

Do ponto de vista pedagógico, o jogo de papéis pode ser intencionalmente organizado pelo professor para enriquecer experiências de aprendizagem. Quando o educador cria cenários, oferece objetos simbólicos, amplia vocabulários e propõe desafios, favorece a articulação entre ludicidade e conhecimento. Nessa perspectiva, brincar não é um momento isolado, mas um eixo estruturante das práticas da Educação Infantil, conforme orientam a BNCC e as Diretrizes Curriculares Nacionais para a

Educação Infantil. O professor, ao observar e escutar as crianças no brincar, consegue planejar intervenções que dialogam com seus interesses, hipóteses e modos de pensar.

Compreender o jogo de papéis como prática cultural e pedagógica é reconhecer sua potência formativa na constituição da infância. Trata-se de uma atividade que promove relações sociais, expressão estética, desenvolvimento cognitivo, narrativa pessoal e pertencimento a grupos culturais. Ao ampliar o olhar para essa forma de brincar, este artigo busca reafirmar que o jogo protagonizado não é apenas um recurso didático, mas um direito da criança, indispensável para sua formação integral. Assim, investigar seus impactos cognitivos, emocionais e sociais fortalece a construção de práticas educativas mais humanas, dialógicas e comprometidas com o desenvolvimento pleno da infância.

2. CONTRIBUIÇÕES DA TEORIA HISTÓRICO-CULTURAL

A psicologia histórico-cultural compreende o desenvolvimento humano como um processo essencialmente social e mediado pela cultura. Para Vigotski (1998), as funções psicológicas superiores não emergem espontaneamente, mas se formam inicialmente nas interações sociais, sendo posteriormente internalizadas pelo sujeito. Nesse sentido, a brincadeira constitui uma atividade mediadora fundamental, pois permite à criança apropriar-se de práticas culturais, representando-as de modo criativo e simbólico. Ao brincar, especialmente no jogo de papéis, a criança reorganiza suas experiências e constrói novas formas de pensamento. Leontiev (1988) aprofunda esse entendimento ao formular a teoria da atividade, distinguindo entre motivos, objetivos e operações que orientam a ação humana.

No jogo de papéis, o motivo está associado ao desejo de participar de situações sociais significativas; os objetivos dizem respeito ao enredo construído pelas crianças; e as operações envolvem as formas práticas de organização da brincadeira. Essa estrutura evidencia que o jogo é atividade dotada de sentido, capaz de promover aprendizagens e transformações qualitativas no desenvolvimento psíquico.

Elkonin (2009), ao analisar a periodização do desenvolvimento, afirma que o jogo protagonizado é a atividade dominante da idade pré-escolar. Pesquisadoras como Pasqualini e Eidt (2021) aprofundam esses estudos, descrevendo como cada idade possui uma atividade específica que estrutura o psiquismo. Para a criança pequena, a centralidade do jogo de faz de conta revela sua função central na construção de sentidos, na apropriação da cultura e na formação de capacidades superiores.

O jogo de papéis também é compreendido como atividade humanizadora porque introduz a criança nos modos de agir, pensar e sentir produzidos historicamente pela humanidade.

De acordo com Nascimento, Araújo e Miguéis (2009), a brincadeira possibilita a internalização de valores, normas e práticas sociais. Prestes (2016) destaca que o faz de conta envolve regras implícitas, exigindo do adulto uma mediação sensível que amplie os significados da ação lúdica. Nesse processo, a criança elabora conflitos internos e compreende relações humanas, fortalecendo-se como sujeito social e de direitos.

Vigotski (2009) afirma que a imaginação é uma nova forma de atividade da consciência, construída a partir da experiência social acumulada. No jogo de papéis, a criança cria enredos, atribui significados simbólicos a objetos, negocia posições e organiza narrativas. Esses elementos ativam o pensamento simbólico, mobilizam a memória voluntária e desenvolvem a atenção intencional.

Pasqualini e Abrantes (2013) argumentam que o faz de conta constitui base para o pensamento teórico, pois permite à criança interpretar situações sociais, formular hipóteses e compreender relações mais complexas do que aquelas presentes no cotidiano imediato. Nesse sentido, a ludicidade é fundamental. Luckesi (s/d) explica que brincar é um estado de presença e de entrega, em que a criança se envolve afetivamente com a atividade. A ludicidade favorece a autoconfiança, regula emoções e fortalece vínculos sociais. No jogo de faz de conta, a criança aprende a negociar, cooperar, resolver conflitos e exercitar empatia, dimensões essenciais para a convivência ética, democrática e para a formação integral. Entretanto, para que esse potencial se

concretize, é necessário que a criança tenha tempo amplo, ambiente organizado e materiais simbólicos variados.

Os estudos de Rossini, Kawagoe e Magalhães (2021) mostram que os documentos oficiais reconhecem a importância da brincadeira, embora ofereçam orientações ainda insuficientes sobre sua efetivação na prática educativa, revelando desafios na formação docente. A mediação pedagógica constitui elemento central para garantir a intencionalidade do jogo. O professor precisa observar atentamente as ações da criança, identificar suas necessidades e intervir de modo sensível, sem controlar o enredo ou engessar a experiência lúdica.

A BNCC (2017) e as DCNEI (2009) reconhecem o brincar como eixo estruturante da Educação Infantil, porém sua realização depende da compreensão teórica dos educadores e do planejamento sistemático que assegure continuidade, profundidade cultural e riqueza simbólica ao jogo.

O jogo de papéis possui estreita relação com os campos de experiência da BNCC, especialmente no que se refere à construção da identidade, à ampliação da linguagem e à participação na vida social. Nessa perspectiva, a brincadeira contribui para o desenvolvimento omnilateral, conforme defendido pela perspectiva histórico-crítica apresentada por Pasqualini (2015).

A ampliação do papel do professor no contexto do jogo protagonizado também envolve compreender a criança como sujeito ativo na produção da cultura. Ao planejar situações desencadeadoras, o educador não determina o enredo, mas cria condições para que a criança expresse seus conhecimentos, valores e modos de interpretar o mundo. Essa postura exige uma escuta atenta e sensível, que reconheça a potência da ação infantil e valorize sua capacidade criativa.

Outro aspecto fundamental refere-se à diversidade cultural presente nos cenários lúdicos. As crianças trazem para o jogo elementos de suas vivências familiares, comunitárias e midiáticas — expressão da pluralidade cultural que integra o cotidiano infantil. O professor, ao observar esses elementos, identifica repertórios, saberes e

possíveis conflitos sociais representados simbolicamente no faz de conta, permitindo intervenções que ampliam horizontes culturais e fortalecem a identidade.

No contexto da Educação Infantil, o jogo de papéis também se articula com a avaliação formativa, que ocorre de modo contínuo e processual. As observações realizadas durante o brincar oferecem pistas valiosas sobre o desenvolvimento da criança: sua linguagem, capacidade de negociação, autonomia, imaginação, compreensão de normas e expressão de sentimentos. Esses elementos orientam o planejamento do professor e ajudam a identificar avanços e potencialidades.

É importante destacar que, na perspectiva histórico-cultural apresentada por Vigotski (2009), o desenvolvimento depende das condições objetivas de vida, das interações sociais e das oportunidades de apropriação cultural. Por isso, o jogo de papéis só alcança seu pleno potencial quando inserido em um ambiente que valorize o brincar como direito e como atividade estruturante da infância.

Desse modo, reconhecer o jogo protagonizado como eixo do desenvolvimento implica investir na formação docente. A compreensão da teoria histórico-cultural, da teoria da atividade (LEONTIEV, 1988) e da periodização do desenvolvimento (ELKONIN, 2009; PASQUALINI; EIDT, 2021) é indispensável para orientar práticas pedagógicas fundamentadas. Os professores que dominam esses referenciais planejam propostas intencionais, interpretam as ações da criança com maior profundidade e atuam como mediadores qualificados, fortalecendo uma educação infantil humanizadora, crítica e culturalmente comprometida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise realizada evidencia que o jogo de papéis possui papel central no desenvolvimento infantil, configurando-se como atividade fundamental para a constituição das funções psicológicas superiores, conforme propõem Vigotski, Leontiev e Elkonin. Longe de ser apenas um momento de lazer, o faz de conta é atividade humanizadora, que introduz a criança no universo da cultura, promove a internalização

de normas e valores sociais e possibilita a vivência de situações que ampliam suas capacidades cognitivas, afetivas e relacionais. O brincar protagonizado cria condições privilegiadas para que as crianças explorem a imaginação, construam significados, exerçam a linguagem e desenvolvam modos de agir e pensar característicos da vida social.

A partir da perspectiva histórico-cultural, compreende-se que o jogo protagonizado é mais do que uma prática espontânea da infância: é atividade dotada de intencionalidade, estruturada por regras internas e profundamente relacionada às condições sociais de vida e às interações mediadas pelos adultos. Os estudos contemporâneos analisados, como Nascimento, Araújo e Miguéis (2009), Prestes (2016), Pasqualini e Abrantes (2013) e Rossini, Kawagoe e Magalhães (2021), reforçam que o faz de conta favorece a autonomia, a expressão simbólica, o desenvolvimento da linguagem e a formação da identidade, contribuindo para uma compreensão mais crítica e ampliada do mundo.

Nesse sentido, a mediação docente revela-se elemento indispensável para que o potencial educativo do jogo de papéis se efetive. Cabe ao professor organizar ambientes ricos, garantir materiais simbólicos variados, escutar as crianças, observar suas ações e intervir de maneira sensível, ampliando o enredo e favorecendo aprendizagens vinculadas à cultura. As orientações da BNCC e das DCNEI apontam para o brincar como eixo estruturante da Educação Infantil, mas sua concretização depende de formação sólida, planejamento pedagógico intencional e condições estruturais adequadas.

Ao compreender a criança como sujeito histórico, cultural e de direitos, reafirma-se que o brincar não pode ser secundarizado na rotina escolar. Ele constitui campo privilegiado de experiência, aprendizagem e desenvolvimento integral, articulando dimensões cognitivas, afetivas, estéticas, sociais e éticas. Garantir tempo, espaço e qualidade ao jogo protagonizado é assumir compromisso com uma educação infantil que respeita a infância e promove seu pleno desenvolvimento.

Assim, conclui-se que o jogo de papéis deve ocupar lugar central no currículo e nas práticas pedagógicas, não como recurso acessório, mas como atividade fundante da

infância e potente instrumento de humanização. Investir na qualificação docente, na organização dos espaços e na valorização do brincar como direito e necessidade é condição para que as crianças se desenvolvam de maneira omnilateral, criativa e crítica, apropriando-se da cultura e construindo-se como sujeitos capazes de compreender, transformar e participar ativamente do mundo em que vivem.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017.

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília, DF: MEC/CNE, 2009.

ELKONIN, Daniil Borisovich. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

LEONTIEV, Aleksei Nikolaevich. **O desenvolvimento do psiquismo**. Lisboa: Livros Horizonte, 1988.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. [S. l.: s. n.], [20--]. Disponível em: <http://www.luckesi.com.br>. Acesso em: 13 out. 2025.

NASCIMENTO, Carolina Picchetti; ARAÚJO, Elaine Sampaio; MIGUÉIS, Marlene da Rocha. O jogo como atividade: contribuições da teoria histórico-cultural. **Revista Psicologia Escolar e Educacional**, São Paulo, v. 13, n. 2, p. 293-302, jul./dez. 2009.

PASQUALINI, Juliana Campregher. Objetivos do ensino na educação infantil à luz da perspectiva histórico-crítica e histórico-cultural. **Germinal: Marxismo e Educação em Debate**, Salvador, v. 7, n. 1, p. 200-209, jun. 2015.

PASQUALINI, Juliana Campregher; ABRANTES, Angelo Antonio. Forma e conteúdo do ensino na educação infantil: o papel do jogo protagonizado e as contribuições da literatura infantil. **Germinal: Marxismo e Educação em Debate**, Salvador, v. 5, n. 2, p. 13-24, dez. 2013.

PASQUALINI, Juliana Campregher; EIDT, Nadia Mara. Periodização do desenvolvimento infantil e ações educativas. **Educação em Análise**, Londrina, v. 6, n. 1, p. 141-158, jan./jul. 2021. DOI: <https://doi.org/10.5433/1984-7939.2021v6n1p141>.

PRESTES, Zoia. A brincadeira de faz de conta e a infância. **Trama Interdisciplinar**, São Paulo, v. 7, n. 2, p. 28-39, maio/ago. 2016.

ROSSINI, Kethelen; KAWAGOE, Luana Haruka; MAGALHÃES, Cassiana. Tempo e espaço para a brincadeira de papéis sociais na educação infantil: documentos oficiais e

práticas pedagógicas. **Educação em Análise**, Londrina, v. 6, n. 1, p. 141-158, jan./jul. 2021. DOI: <https://doi.org/10.5433/1984-7939.2021v6n1p141>.

VIGOTSKI, Lev Semionovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VIGOTSKI, Lev Semionovich. **Imaginação e criação na infância**. São Paulo: Ática, 2009.