

Os jogos e as brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil: A PRECEITUÇÃO NOS DOCUMENTOS EDUCACIONAIS E A DISPOSIÇÃO TEÓRICA

Vitor Sergio de Almeida¹
Karolina Santos Donizete²

RESUMO: O presente artigo apresenta como temática a utilização dos jogos e das brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil. Adota-se o enfoque teórico documental-bibliográfico, o qual centra em quatro documentos norteadores educacionais brasileiros Base Nacional Curricular Comum (BNCC) de 2017, Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI) de 2010, Parâmetros Nacionais de Qualidade para Educação Infantil de 2006 e Brinquedos e Brincadeiras de Creches de 2012 e nos trabalhos de dois estudiosos, sendo um clássico, Lev Vygotsky, e uma contemporânea, Tizuko Morchida Kishimoto. Acerca do objetivo basilar, visa-se analisar se os referidos nortes educacionais ressignificam os arcabouços supracitados. Dentre as descobertas, dispõem-se sobre a importância dos jogos e das brincadeiras no desenvolvimento infantil, logo no processo de ensino aprendizagem, e o entrelaçamento indireto e direto do disposto nos documentos educacionais com os dois estudiosos. Portanto, a ludicidade por meio dos jogos e brincadeiras é fundamental para o desenvolvimento infantil e para a aquisição dos conhecimentos escolares.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos; Brincadeiras; Desenvolvimento infantil.

ABSTRACT: This article presents as a theme the use of games and play in the teaching and learning process in Early Childhood Education. The documentary-bibliographic theoretical approach is adopted, which focuses on four Brazilian educational guiding documents Base Nacional Curricular Comum (BNCC) 2017, Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI) 2010, Parâmetros Nacionais de Qualidade para Educação Infantil de 2006 e Brinquedos e Brincadeiras de Creches de 2012 and on the works of two scholars, one being a classic, Lev Vygotsky, and a contemporary, Tizuko Morchida Kishimoto. Regarding the basic objective, it aims to analyze whether the cited educational norths mean the above-mentioned frameworks. Among the conclusions, are available on the importance of games and play in child development, as well as in the teaching-learning process, and the indirect and direct intertwining of the educational document's provisions with the two studios. Therefore, playfulness through games and play is fundamental for child development and for the acquisition of school knowledge.

KEYWORDS: Games; Play; Child development.

¹ Doutor em Educação pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU). Professor da Universidade do Estado Minas Gerais (UEMG), Unidade de Ituiutaba. Membro do grupo de pesquisa Políticas, Educação e Cidadania (Polis), sediado na UFU. E-mail: vitor_sergio@hotmail.com

² Graduada em Pedagogia pela Universidade do Estado Minas Gerais (UEMG), Unidade de Ituiutaba. E-mail: karolinasantos00@hotmail.com

01-INTRODUÇÃO

O tema deste trabalho é relação jogos e brincadeiras no processo de desenvolvimento da criança. Entende-se que as crianças iniciam as brincadeiras, podendo se apegar aos jogos, nos primeiros anos de vida, fazendo isso de maneira natural e prazerosa. É jogando e brincando, dentro ou fora de casa, com familiares ou profissionais da educação, que as crianças constroem um montante de práticas e vivências cognitivas, físicas e sociais, as quais se consolidam e acumulam ao longo do tempo, facilitando, assim, o processo de ensino e aprendizagem. Dessa forma, elas aprendem, percebem e participam do mundo, inferindo os valores obtidos e despertados. Salienta-se que, nos anos iniciais, em meio às descobertas de jogar e brincar, elas necessitam do acompanhamento e do direcionamento de um responsável para orientá-las.

Em relação as questões metodológicas, diz-se que na produção desse estudo é elencada a abordagem documental e bibliográfica. Sobre a utilização da bibliográfica, tem-se o objetivo de “conhecer e analisar as principais contribuições teóricas existentes sobre um determinado tema [...]” (KÖCHE, 1997, p. 122), valendo-se da utilização contribuições de autores cujas bases são conhecidas e já foram estudadas. Para Gil (2008, p.44), “[...] a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”. Por meio da documental, o intuito é extrair valores para o arcabouço, sendo alguns em estado bruto, propiciando muitas e distintas abordagens sendo acessível em todos os momentos (GIL, 2008).

Ainda sobre os procedimentos técnicos metodológicos, explica-se que se busca uma reflexão teórica de trabalhos acerca dos jogos e brincadeiras sob o enfoque de dois teóricos, sendo um clássico, Lev Semionovitch Vygotsky, e uma contemporânea, Tizuko Morchida Kishimoto, destacando algumas obras, como Vygotsky (1994) e Kishimoto (1996, 2010). A escolha dos dois se deu pela importância acadêmica e científica e pela grande penetração dos estudos desenvolvidos por eles. Há também o uso de obras de pesquisadores que adensaram os trabalhos dos dois, como Kiya (2014) e Rolim, Guerra, Tassigny (2008). Baseia-se ainda em quatro produções desencadeadoras e regulamentadoras de jogos e brincadeiras na Educação Infantil: BNCC de 2017, DCNEI de 2010, Parâmetros Nacionais de Qualidade para Educação Infantil de 2006 e Brinquedos e Brincadeiras de Creches de 2012. Tais documentações foram escolhidas por serem as

diretrizes, na Educação Infantil, para o direcionamento dos jogos e do brincar no processo de ensino e aprendizagem.

O objetivo geral deste trabalho é perceber se os documentos embasadores da Educação Infantil, no que tange as atividades lúdicas de jogos e brincadeiras, estão em sintonia (se ratificam) com os arcabouços teóricos suscitados pelos dois estudiosos, Vygotsky e Kishimoto. Como trajeto para consecução do intuito geral é disposto três objetivos singulares, os quais são: compreender os conceitos e as análises sobre jogos e brincadeiras difundidos pelos teóricos mencionados, catalogar quantitativamente e significativamente a disposição das palavras “jogos”, “brincar” e “brincadeira” (mais as expressões derivadas, como: “joga”, “jogar”, “brincando”, “brinquedo”) nos documentos educacionais e correlacionar os documentos educacionais brasileiros com a disposição/compreensão dos dois teóricos.

Este escrito adotou como cerne a obra “A formação social da mente”, publicada em 1994, de Vygotsky, por se tratar de uma da produção conceituada no meio acadêmico e científico. Dentre as variadas abordagens conteudistas, a referida produção centra na identificação das especificidades e do desenvolvimento dos indivíduos, na relação entre o meio ambiente e o ser humano, na psique humana e em como os signos se desenvolvem durante o florescer da linguagem. Há também o uso de duas produções da teórica contemporânea Kishimoto: “Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil”, de 2010, e “Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação”, de 1996. A primeira promove uma análise crítica das diretrizes curriculares brasileiras, apontando a importância da implementação das brincadeiras e dos brinquedos no cotidiano escolar, visto que tais disposições são inerentes à infância. A segunda evidencia a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras pedagógicos durante o processo de ensino e aprendizagem, salientando a sua fundamentação no desenvolvimento infantil.

De modo breve, diz-se que Vygotsky estudou sobre a compreensão do homem tendo como base a sua formação e desenvolvimento em contato com a sociedade, ou seja, pela interação de um ser humano menor com um maior, que detém mais conhecimento acerca do mundo. Já Kishimoto atua no campo da Educação Infantil, tendo o foco em propostas pedagógicas, formação de professores, brinquedotecas, brincar e letrar as crianças.

Sobre os documentos educacionais destacados, o primeiro a ser disposto é a BNCC de 2017, a qual é um documento que define as aprendizagens essenciais da Educação

Básica, ela assegura os direitos de aprendizagens de acordo com o Plano Nacional de Educação (PNE) 2014-2024. Em seguida, resgatam-se as DCNEI de 2010, as quais têm por finalidade nortear o processo de práticas pedagógicas da Educação Infantil. Os Parâmetros Nacionais de Qualidade para Educação Infantil de 2006, tanto o livro 1 quanto o 2, versam sobre a importância da diversidade e desigualdade cultural presente na rede de ensino, buscando propiciar oportunidades educacionais para todos e direcionar ações para a promoção de uma Educação Infantil de qualidade. Por fim, Brinquedos e Brincadeiras de Creches de 2012 é um documento técnico com a finalidade de orientar os profissionais da educação acerca das melhores maneiras de organizar e escolher os brinquedos e as brincadeiras para as creches e de organizar o espaço educacional.

A escolha dessa temática deriva do interesse em promover atividades práticas e de ensinamentos que potencializem o desenvolvimento social, intelectual, motor e pessoal das crianças de zero a cinco anos, na Educação Infantil. No campo das justificativas para a constituição desta pesquisa, salienta-se a elevação da discussão dos jogos e das brincadeiras interligados ao processo de ensino e aprendizagem, a valorização de tal relação e o estímulo a promoção delas. Enfim, busca-se enaltecer o valor dos jogos e das brincadeiras na tenra idade.

A problemática dessa produção pretende responder como são prescritos os jogos e as brincadeiras nos documentos educacionais brasileiros e entendidos pelos teóricos Vygotsky e Kishimoto, além de mensurar o grau de correspondência das diretrizes com os dois pesquisadores.

Exprime-se que, após uma longa aferição na plataforma Google, no Google Acadêmico e no banco de dados da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), efetuada em 15 de maio de 2020, realizada novamente após nove meses, em 15 de fevereiro de 2021, foi vista uma diversidade de trabalhos que tangem sobre a importância dos jogos e das brincadeiras no desenvolvimento das crianças sob a perspectiva e o embasamento metodológico de vários teóricos, porém nenhum estudo correlaciona os jogos e as brincadeiras com a BNCC e ou com a DCNEI e ou com os Parâmetros Nacionais de Qualidade para Educação Infantil e ou com a obra Brinquedos e Brincadeiras de Creches. Ressalta-se, então, que não foram encontrados trabalhos acadêmicos-científicos que abordassem os jogos e as brincadeiras correspondendo com as leis e documentos que regem e direcionam a Educação Infantil. Diante disso, diz-se que o

resultado de tal busca serve de direcionamento para o caráter de ineditismo deste artigo, o que, por sua vez, também contribui para a justificativa e a importância dele.

Em termos de divisão estrutural e de abordagem da temática, esse trabalho tem cinco seções, sendo que no desenvolvimento (as partes intermediárias) há três trechos em que cada um evoca um objetivo específico do trabalho. Tais seções mencionadas são precedidas por esta introdução, a qual consiste na explanação de aspectos teórico-metodológicos e estruturais e, por último, há as considerações finais, quando são enfatizadas as respostas para as questões levantadas.

Feita esta apresentação, pretende-se, então, a partir da próxima seção compreender a importância dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento infantil a partir dos modelos de aprendizagem sustentados por Vygotsky e Kishimoto.

02- JOGOS, BRINCADEIRAS E BRINQUEDOS NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA PERANTE VYGOTSKY E KISHIMOTO

Após realizar significativas leituras acerca das produções de Vygotsky e Kishimoto e sobre eles, percebe-se a importância da interação com o meio em que as crianças estão, o quanto ele exerce uma influência no processo de ensino aprendizagem, que precisa ser atrativo e fazer o uso dos jogos e brincadeiras para ser significativo e contextual.

As crianças criam, ao mesmo tempo, uma relação entre jogar, brincar e aprender, pois, mesmo que de modo involuntário e sem um compromisso formal, a inserção de jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento do falar, gesticular, equilibrar, andar, correr (KIYA, 2014).

O brincar detém um papel importante dentro da sala de aula, ele vai além do que é real e concreto, proporciona que as crianças criem de maneira contextual o seu aprendizado escolar (ROLIM, GUERRA, TASSIGNY, 2008). Como consequência, possibilita aos educadores que, após analisar, dirigir e mediar esse processo, conheçam melhor as dificuldades sociais, interacionais, intelectuais e comportamentais de seus alunos.

O desenvolvimento da autonomia não se faz sem ações intencionais. A mediação do adulto durante a brincadeira é essencial para a autonomia e auto-organização da criança. Um ambiente bem organizado tem brinquedos em estantes baixas, em áreas separadas, com mobiliário adequado, em caixas etiquetadas para a criança saber onde guardar. Esse hábito se adquire durante a brincadeira, em local tranquilo, com opções interessantes e o apoio constante e afetivo da professora.

Em um ambiente onde predomina o choro, o medo e os adultos não atendem às necessidades e interesses das crianças, não há bem-estar, condição essencial para a qualidade da educação. (KISHIMOTO, 1996, p. 9).

O processo de ensino se dá por meio de jogos educativos e brincadeiras, momento em que a ludicidade é o principal método, propiciando o desenvolvimento integral de diversas habilidades e competências escolares necessárias ao aprendizado escolar das crianças. O lúdico se torna o condutor e facilitador de todo o processo educativo, no qual a criança é o autor principal e o docente o mediador do processo.

A criança aprende quando formula hipóteses e vê significado naquilo que está sendo ensinado, assim, aprende fazendo o uso da ludicidade mediada e apresentada a ela, logo, a escola, envolta pela atuação do docente, tem papel preponderante nesse processo. Diante disso, torna-se importante que o ato educativo não seja um mero reproduzidor dos conteúdos previamente estabelecidos, não fazendo uso de livros didáticos de maneira mecânica e sem a promoção da ludicidade, por meio de jogos e brincadeiras, no dia a dia dos alunos. Já o agir docente se torna extremamente importante, uma vez que ele é o condutor do dia a dia dentro das salas de aula.

As crianças devem aprender a lidar com suas relações afetivas, interpessoais e intrapessoais dentro e fora da escola sob a justificativa de buscar o desenvolvimento de maneira socializada, crítica e reflexiva. Esse desenvolvimento ocorre substancialmente por meio das atividades que envolvem a ludicidade, com destaque para o jogar e brincar. Dito isso, expõe-se que o lúdico consiste no prazer de explorar, imaginar e interpretar um universo de possibilidades faz exercitar o poder da fantasia e da inserção em um múltiplo convívio social, materializando, no processo de ensino e aprendizagem. Desse modo, permite aos envolvidos irem além da simples interação e execução de atos e pensamentos conscientes e inconscientes.

O jogar e o brincar, alinhados a ludicidade, estão presentes nos momentos de leitura, cantos, danças, exploração do ambiente escolar, passeios dirigidos dentro e fora da instituição escolar, nas apresentações e projetos propostos. Enfim, naquilo que faz com que as crianças desenvolvam o seu poder de fabulação e de percepção daquilo que as envolvem, desenvolvem e de onde elas estão inseridas (KIYA, 2014). Com isso, os educandos são conduzidos a atuarem e construir, de modo cumulativo e gradual, o seu conhecimento (ROLIM, GUERRA, TASSIGNY, 2008).

O brincar é visto como uma necessidade que o ser humano tem, desde o nascimento, de aprender, descobrir e redescobrir a si, o outro e o mundo ao qual está inserido por meio de atividades prazerosas direcionadas ou não. Ao brincar, as crianças podem imaginar, explorar e inventar inúmeras situações, trazendo alegria, satisfação e a criação de laços de envolvimento entre elas e os envolvidos (KISHIMOTO, 1996).

Com o passar dos anos, jogos e brincadeiras passaram a ser vistos como não apenas um passatempo para as crianças, e sim como um constituinte de aprendizado contínuo, prazeroso, lúdico (ROLIM, GUERRA, TASSIGNY, 2008).

O brincar é disposto como algo inerente à infância, as crianças não sabem andar ou falar e já sabem brincar a partir de sua imaginação e da noção de realidade que elas possuem (VYGOTSKY, 1994). Dessa maneira, elas fantasiam o mundo ao seu redor, criando-o naquilo que elas querem, pensando livremente sobre a realidade inventada.

Para Vygotsky (1994), tal prática se relaciona com a aprendizagem. Na brincadeira reside à base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. Para ele o lúdico torna-se uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem (VYGOTSKY, 1994).

As brincadeiras são fundamentais na infância, uma vez que as crianças podem, a partir delas, superarem as dificuldades de interação, de aceitação, desenvolver/melhorar a coordenação motora, ser estimulada ao desenvolvimento social e intelectual (VYGOTSKY, 1994).

Diante disso, as crianças se preparam para a vida adulta, pois brincar as ajuda a superar os erros, a ganhar autoconfiança, a entender o mundo que a rodeia, sendo cercada por pessoas que pensam, agem e são diferentes dela. Ensinar utilizando o brincar, não quer dizer que não haverá regras, objetivos, metodologias, didáticas e aprendizado. Por isso, segundo Kiya (2014), por meio da brincadeira, pode-se compreender como a criança vê e constrói o mundo, como ela gostaria que o mundo fosse, as suas preocupações e problemas. Aproveita-se para que ela se expresse. Para Vygotsky (1994), o brinquedo que comporta uma situação imaginária envolve também uma regra relacionada com o vivenciado. Isso significa que quando a criança brinca, ela busca agir de modo muito próximo daquilo que ela observa e sente em seu contexto real, inserindo-se as conveniências existentes.

Segundo Kishimoto (1996), o brincar é uma ação elementar para o desenvolvimento da identidade e da autonomia (além de outros benefícios). Vê-se também que é uma atividade natural e espontânea.

O uso de brinquedos durante às aulas propicia o desenvolvimento, pois a partir deles, as crianças simulam e imaginam situações que partem da prática que vivenciam para algo novo. Ao utilizar os brinquedos, elas transformam um simples objeto em algo empregando de sentido e que faz despertar imaginações, vivências e conhecimentos.

[...] O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia a ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo. (VYGOTSKY, 1994, p. 66).

Existe uma multiplicidade e diversidade de jogos infantis. Dentre várias demarcações e ecletismos, destacam-se alguns: os que correm por meio de tabuleiro, de computadores, de vídeo games, em quadra; de modo individual, em duplas e em turmas; podem ser improvisados ou com regras a serem seguidas, tendo ou não vencedores, recompensas e prêmios, de curta ou longa duração. Independente do formato e organização, no processo de ensino e aprendizagem, eles auxiliam o processo de desenvolvimento intelectual, afetivo e social. O jogar possibilita com que as crianças, além de conhecerem a si e ao ambiente, promovam a interação umas com as outras e entendam questões de respeito, de deveres e diversidades.

O uso de brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la (KISHIMOTO, 1996, p. 36).

Kishimoto (1996, p. 12) enfatiza a importância do jogo e do brinquedo/brincar para o desenvolvimento da criança:

Os jogos e as brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil

O brinquedo supõe uma relação íntima como o sujeito, uma indeterminação quanto a uso, ausência de regras. O jogo pode ser visto como sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social: um sistema de regras, um objeto.

Em decorrência a todos os fatores positivos que os jogos e as brincadeiras promovem, eles se fazem necessários no ambiente escolar. Assim, os docentes devem atentar para a promoção de uma prática lúdica real, que parta do contexto de seus alunos e não de algo que eles não conhecem, pois mesmo sendo lúdica não há significado caso não faça parte de sua vida social.

Existem os momentos em que as crianças jogam e brincam sozinhas, criando as suas próprias regras para os jogos e as brincadeiras, mesmo que mediados pelo professor, e em outros momentos elas jogam e brincam em conjunto dividindo não somente o mesmo espaço físico, como também os jogos e brinquedos, com isso adquirem aspectos de sociabilidade. Essa estimulação de convivência em grupo faz com que elas aprendam regras de convivências, como respeitar o espaço do outro colega e a esperar a sua vez. Com isso, as crianças vão aprendendo e evoluindo cada vez mais com o passar dos anos.

Vê-se que não adianta trabalhar em um meio no qual a criança ainda não interage ou não o entende, uma vez que ela aprende por meio desta interação e do contato direto com as situações, objetos e pessoas, já que

A criança utiliza os órgãos sensoriais para explorar e conhecer o mundo dos objetos. Quando coloca o brinquedo na boca, experimenta a sensação de duro, mole, o que amplia suas experiências sensoriais e a encaminha para a compreensão de conceitos. Texturas, cores, odores, sabores, sons são experiências que a criança adquire no contato com móveis coloridos, sonoros, saquinhos de ervas aromáticas e brinquedos de diferentes densidades e formas. (KISHIMOTO, 2010, p. 3).

Em decorrência disto, é preciso que sejam oferecidas às crianças um ambiente ornamentado e que possua uma diversidade de objetos, sons e brinquedos, para que durante as aulas possam aprender ainda mais a partir de suas experiências e com a troca de contato com meio a qual estão inseridas.

A ação dos professores deve ser repleta de compromisso, como também deve ser afetuosa com os alunos, para que por mais simples que seja os jogos e a brincadeira, a atividade lúdica seja executada com embasamento pedagógico, com isso, promovendo a interação e o aprendizado dos alunos e entre os alunos. O educando deve reconhecer a sua função de aprendiz, criar autonomia e participar ativamente das questões escolares, tornando-se um discente capaz de criticar, dar opiniões, atuar em seu ciclo social de maneira produtiva e eficaz, como também ser o construtor principal de seu aprendizado.

Visto a importância do jogar e do brincar pela perspectiva de Vygotsky e de Kishimoto, vinculados ao processo de ensino e aprendizagem, parte-se, na seção 03, para a análise de quatro documentos nacionais que vinculam e norteiam os jogos e as brincadeiras com o processo escolar em vista a formação e o desenvolvimento cognitivo da criança.

03- A QUANTIFICAÇÃO E A ANÁLISE DE JOGOS E BRINCAR NOS DOCUMENTOS EDUCACIONAIS: BNCC, DCNEI, PARÂMETROS NACIONAIS DE QUALIDADE DA EDUCAÇÃO INFANTIL LIVROS 1 E 2 E BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS DE CRECHE

A BNCC de 2017 é um documento de caráter normativo, ela não é um currículo pronto, definitivo e imposto, ela é um direcionador com vistas a uma prática pedagógica plena, buscando, deste modo, efetivar um processo de ensino aprendizagem de modo integral, gradual e realístico perante as crianças.

Este documento tem cinco capítulos e contempla as três etapas da Educação Básica. Nesse trabalho a seção dois é analisada, a qual trata da Educação Infantil.

Na Educação Infantil, dentro da BNCC, as interações e as brincadeiras são tratadas dentro e fora das instituições escolares e são dispostas como imprescindíveis no processo de desenvolvimento das crianças. Dito isso, os próximos dois quadros retratam os jogos e as brincadeiras em tal documento.

Quadro 1 – Aparição do termo “jogo” na BNCC.

RECORRÊNCIA	PASSAGEM/CITAÇÃO	PÁGINA
0	0	0

Fonte: Brasil (2017). Org. O autor (2021).

Como visto no Quadro 1, a palavra “jogo”, bem como alguma variação dela, não aparece nenhuma vez no capítulo sobre a Educação Infantil, ela fica subentendida na expressão brincar.

Quadro 2 – Aparição dos termos “brincar e brincadeira” na BNCC.

RECORRÊNCIA	PASSAGEM/CITAÇÃO	PÁGINA
01	sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca	39
02	os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa	39

Os jogos e as brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil

	etapa da Educação Básica são as interações e a brincadeira	
03	A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância	39
04	Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos	39
05	Brincar cotidianamente de diversas formas	40
06	Participar ativamente, com adultos e outras crianças, tanto do planejamento da gestão da escola e das atividades propostas pelo educador quanto da realização das atividades da vida cotidiana, tais como a escolha das brincadeiras	40
07	brincadeiras e linguagens vivenciadas na instituição escolar e em seu contexto familiar e comunitário	40
08	com a cultura e com a produção científica, que se traduzem nas práticas de cuidados pessoais (alimentar-se, vestir-se, higienizar-se), nas brincadeiras	41

Fonte: Brasil (2017). Org. O autor (2021). Grifo nosso.

Ao observar o Quadro 2, nota-se que as palavras “brincar” e “brincadeira” aparecem oito vezes dentro do documento, sendo que em todos os casos o sentido e a intenção são os mesmos, tratando que as brincadeiras são inerentes à infância e que por meio delas as crianças aprendem e se desenvolvem sozinhas ou com outras crianças ou com a mediação de adulto(s). A BNCC prioriza o brincar, visto que é uma necessidade da infância, deixando os jogos latentes a todo o processo de aprendizagem.

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (BRASIL, 2010) são articulações do montante de práticas e experiências das crianças, as quais priorizam a cultura, o mundo tecnológico, as artes, a natureza, sob o intuito de oportunizar o desenvolvimento integral das crianças de zero a cinco anos.

Quadro 3 – Aparição do termo “jogo” nas DCNEI.

RECORRÊNCIA	PASSAGEM/CITAÇÃO	PÁGINA
0	0	0

Fonte: Brasil (2010). Org. O autor (2021).

Por meio do no Quadro 3, vê-se que não existe nenhuma ocorrência da palavra “jogo” dentro das DCNEI, mesmo sendo tão presente no currículo da Educação Infantil durante a prática pedagógica. Assim como na BNCC as DCNEI não aborda nenhuma vez o termo “jogo”, pois o mesmo fica também implícito ao ato de brincar.

Quadro 4 – Aparição dos termos “brincar e brincadeira” nas DCNEI.

RECORRÊNCIA	PASSAGEM/CITAÇÃO	PÁGINA
01	constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca	14
02	assim como o direito à proteção, à saúde, à liberdade, à confiança, ao respeito, à dignidade, à brincadeira	20
03	As práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular da Educação Infantil devem ter como eixos norteadores as interações e a brincadeira e	27
04	A observação crítica e criativa das atividades, das brincadeiras e interações das crianças no cotidiano	31
05	Brinquedos e brincadeiras na educação infantil.	33

Fonte: Brasil (2010). Org. O autor (2021). Grifo nosso.

Este documento trata a criança como um sujeito histórico, que aprende, constrói e se desenvolve enquanto brinca, e que o brincar e o interagir com outras crianças são um direito que as crianças possuem. Segundo o Quadro 4, os termos “brincar”, “brincadeira” e “brinquedo” são abordadas cinco vezes reafirmando em cada vez a importância que possuem no processo de ensino aprendizagem e de desenvolvimento das crianças.

O documento traz o brincar e a interação como base norteadora de todo o processo pedagógico, sendo que as práticas pedagógicas devem ser feitas a partir das observações das brincadeiras e interações.

Os Parâmetros Nacionais de Qualidade para Educação Infantil são divididos em dois livros (os dois foram analisados e estão nos quadros seguintes), tem por finalidade promover uma educação de qualidade para todas as crianças de zero a cinco anos, norteando e organizando não só a prática docente como todo o cotidiano escolar desde a gestão as salas de aula.

Quadro 5 – Aparição do termo “jogo” nos Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil livro 1.

RECORRÊNCIA	PASSAGEM/CITAÇÃO	PÁGINA
0	0	0

Fonte: Brasil (2006). Org. O autor (2021).

Durante a leitura efetuada no primeiro livro dos Parâmetros Nacionais não foi encontrada nenhuma vez o vocábulo “jogo” ou qualquer variação dele, como é visualizado no Quadro 5. Da mesma forma como já visto, os Parâmetros Nacionais assim como a BNCC e as DNCEI não fazem uso da expressão “jogo”, tornando-a uma pressuposição as brincadeiras, assim como nos outros documentos.

Os jogos e as brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil

Quadro 6 – Aparição dos termos “brincar e brincadeira” nos Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil livro 1.

RECORRÊNCIA	PASSAGEM/CITAÇÃO	PÁGINA
01	Apoiar a organização em pequenos grupos, estimulando as trocas entre os parceiros; incentivar a brincadeira	16
02	atentamos para a necessidade de adoção de estratégias educacionais que permitam às crianças, desde bebês, usufruírem da natureza, observarem e sentirem o vento, brincarem com água e areia	17
03	As crianças precisam ser apoiadas em suas iniciativas espontâneas e incentivadas a: brincar ;	19
04	inclusive o chamado playgroup (grupo de brincadeira), um tipo de Educação Infantil informal que utiliza adultos e espaços da comunidade	27

Fonte: Brasil (2006). Org. O autor (2021). Grifo nosso.

Pelo Quadro 6, percebe-se que as locuções variantes de “brincadeira” apareceram quatro vezes no primeiro livro, abordando o brincar como parte do processo de ensino aprendizagem das crianças. Nota-se que isso é algo presente no cotiando delas, sendo mediadas pelos adultos de diferentes formas, enaltecendo a importância do brincar dentro e fora Do ambiente escolar. Sob o brincar fora da sala de aula, diz-se que ele é fundamental para que as crianças conheçam e tenham contato com a natureza e a sociedade.

Quadro 7 – Aparição do termo “jogo” nos Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil livro 2.

RECORRÊNCIA	PASSAGEM/CITAÇÃO	PÁGINA
01	jogos coletivos	28

Fonte: Brasil (2006). Org. O autor (2021). Grifo nosso.

No segundo livro dos Parâmetros Nacionais foi encontrado o termo “jogos” que, até então, não havia sido citado nos documentos analisados anteriormente. Ele está prescrito com o sentido de orientar os docentes desta etapa de ensino a utilizarem e incentivarem os jogos durante as aulas, em duplas, trios, quartetos (vide Quadro 7).

Quadro 8 – Aparição dos termos “brincar e brincadeira” nos Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil livro 2.

RECORRÊNCIA	PASSAGEM/CITAÇÃO	PÁGINA
01	valorizar igualmente atividades de alimentação, leitura de histórias, troca de fraldas, desenho, música, banho, jogos coletivos, brincadeiras	28
02	alternam brincadeiras de livre escolha das crianças	39

	com aquelas propostas por elas ou eles	
03	intervêm para assegurar que bebês e crianças tenham opções de atividades e brincadeiras que correspondam aos interesses e às necessidades apropriados às diferentes faixas etárias e que não esperem por longos períodos durante o tempo em que estiverem acordados	40

Fonte: Brasil (2006). Org. O autor (2021). Grifo nosso.

Baseado no Quadro 8, observa-se que a palavra “brincadeira” aparece três vezes sob o sentido de incentivar as brincadeiras dentro do dia a dia das crianças, especialmente as brincadeiras propostas pelas próprias crianças, em conjunto com outras, e que estejam de acordo com suas idades. Fazer uso da ludicidade por meio das brincadeiras cotidianamente foi elencado tanto na BNCC, nas DCNEI como nos Parâmetros Nacionais, visto que é imprescindível á um ensino significativo.

A obra Brinquedos e brincadeiras de creche tem por finalidade orientar e guiar todo o processo de organização e aplicação de brincadeiras e brinquedos nas creches. Este documento foi escrito baseado no direito que garante à aquisição de brinquedos e os jogos partindo da implementação das DCNEI.

Vale ressaltar que Tizuko Kishimoto participou ativamente na construção desse documento, sendo convidada especial devido aos seus escritos publicados sobre a importância e a necessidade do brincar para as crianças. Ressalta-se que ela é professora e titular e pesquisadora da Faculdade de Educação (FE), na Universidade de São Paulo (USP) em São Paulo.

Além de evidenciar a importância do brincar na infância, em destaque dentro das salas de aula, este documento também orienta e apresenta uma diversidade de jogos e brincadeiras a serem executados com as crianças. Ele fixa a importância de seguir a faixa etária com vistas a respeitar as singularidades das crianças.

O documento Brinquedos e brincadeiras de creche predispõe sobre a importância dos brinquedos e como escolher (durante a compra) os brinquedos, como devem ser, o que precisam ter e o que não podem ter em sua composição, o respeito as normas e as orientações do Instituto Nacional de Metrologia, Qualidade e Tecnologia (Inmetro).

Quadro 9 – Aparição do termo “jogos” no Brinquedos e brincadeiras de creche.

RECORRÊNCIA	PASSAGEM/CITAÇÃO	PÁGINA
01	praticar conversação, ouvir músicas, cantar, contar e ouvir histórias, brincar com jogos de regras	25

Os jogos e as brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil

02	Depois de integradas, elas adquirem confiança e pode-se ensinar novos jogos	36
03	As vivências éticas podem aparecer nos jogos em que se ganha ou se perde	42
04	Propiciar espaços para brincadeiras coletivas (organizar um pega-pega, brincadeira de roda, pequena competição, jogos com bolo etc)	133

Fonte: Brasil (2012). Org. O autor (2021). Grifo nosso.

A palavra “jogos” ou alguma variação dela aparece 30 vezes no documento, em 19 páginas. Em todas as citações, a palavra “jogo” aparece como o mesmo sentido das citações dos outros documento, isto é, com o propósito de salientar a importância dos jogos durante o processo de ensino aprendizagem das crianças. Conforme o Quadro 9, foram extraídas quatro ocorrências/citação para efeito ilustrativo.

Os jogos que são constituintes de diversas brincadeiras auxiliam de forma direta no desenvolvimento das crianças, como em: ensinar sobre as regras, promover interação entre as crianças, ensinar sobre ganhar ou perder, que precisam aceitar os resultados, promover o bem estar coletivo, constituindo à realidade social e escolar da criança.

O documento expõe que o jogo, como algo indispensável à infância, não deve estar fora da sala de aula, e sim presente de forma dirigida e mediada pelo agir docente.

Quadro 10 – Aparição dos termos “Brincar e brincadeira” no Brinquedos e brincadeiras de creche³.

OCORRÊNCIA	PASSAGEM/CITAÇÃO	PÁGINA
01	Compreensão da importância do brincar para a criança	10
02	As interações e a brincadeira são consideradas eixos fundamentais para se educar com qualidade	11
03	O brincar ou a brincadeira -considerados com o mesmo significado neste texto- é atividade principal da criança	11
04	As crianças expressam significações quando brincam : com gestos, falam, desenham, imitam, cantam ou constroem estruturas tridimensionais.	20
05	A possibilidade de usar o brinquedo com outras crianças e, também, de brincar sozinha.	83
06	é importante um espaço de brincar livre	120
07	Propiciar espaços para brincadeiras solitárias ou em pequenos grupos, envolvendo as crianças em brincadeiras temáticas com auxílio de fantasias, brinquedos e materiais lúdicos	133

³ Existem 758 ocorrências dos dois termos e das expressões correlatas que não foram incluídas no Quadro 10, sendo dispostas aquelas com maior ligação com o propósito da pesquisa.

08	Brinquedo não é só para ver, é para tocar, sentir, lamber, movimentar, experimentar suas possibilidades em todas as formas e jeitos	147
09	Brinquedo é para todas as idades e só tem função quando utilizado para brincar	147
10	Brinquedo é suporte de brincadeira , portanto, deve estar sempre disponível.	147

Fonte: Brasil (2012). Org. O autor (2021). Grifo nosso.

Durante a análise do Quadro 10, pode-se perceber a importância do brincar e dos brinquedos no cotidiano escolar. Entende-se que é preciso que o ambiente, ou seja, a sala de aula, esteja ornamentada de forma lúdica e atrativa, ficando os brinquedos dispostos de forma acessível às crianças.

Nessa obra, as expressões “brincar” e “brincadeira”, “brinquedo” e algumas variações destas palavras foram catalogadas 768 vezes no corpo do texto, além de aparições no sumário, títulos e subtítulos, contidas em 130 páginas, as dez ocorrências com maior significância foram relatadas. Todas as citações enfatizam a importância que o brincar exerce no processo de desenvolvimento integral das crianças com vistas a uma educação de qualidade. Todos estes documentos analisados catalogam o brincar como ação indeclinável durante o processo de ensino aprendizagem das crianças.

Fica evidente que a criança aprende por meio de jogos e de brinquedos, fazendo o uso da fantasia e da imaginação, experimentando e experienciando o mundo e os objetos, aprendendo, então, de forma contextual e significativa.

Além de disponibilizar as brincadeiras, o presente documento orienta para que os docentes estejam sempre brincantes, participem mediando e dirigindo os jogos e brincadeiras e que disponibilizem os brinquedos de acordo com a idade e o nível de desenvolvimento das crianças.

Por fim, a relação entre os documentos educacionais brasileiros e os teóricos é fundamental para embasar a prática pedagógica diária nas salas de aula. Diante disso, a seção 4 trata da relação entre documentação e pesquisadores.

04- JOGOS E BRINCAR: DO PRESCRITO NOS DOCUMENTOS EDUCACIONAIS BRASILEIROS À COMPREENSÃO DOS TEÓRICOS VYGOTSKY E KISHIMOTO

Ao término das leituras dos documentos norteadores da Educação Infantil, vê-se que eles abordam de maneira direta e clara a importância do brincar para as crianças. Com isso, pode-se compreender a importância do brincar no desenvolvimento físico e intelectual das crianças, assim, garantido e buscando um ensino lúdico e significativo.

De acordo com Vygotsky (1994) o meio e interação são partes fundamentais para o desenvolvimento integral das crianças. Kishimoto (1996, 2010) contempla esta ideia, ela dispõe a importância do brincar mediado, do ambiente lúdico, de brincar com outras crianças, envolvidos com o processo de ensino aprendizagem.

Tizuko Kishimoto participou ativamente na construção de um dos documentos analisados (Brinquedos e brincadeiras de creche) e tal obra serviu de base para a implementação das DCNEI. Ela predispõe a importância da ludicidade na Educação Infantil e que as crianças devem possuir a garantia de acesso a isso, durante o ensino e a aprendizagem, independente da circunstância.

Ambos teóricos analisados compreendem a criança como um ser pensante e de capacidade extrema para se desenvolver. Mas para isso ocorrer, dentre diversos fatores, é preciso que a comunidade escolar aja em conjunto com as famílias, promovendo uma interação positiva com vistas à efetivação do ensino.

O meio interfere diretamente no desenvolvimento da criança, por isso é preciso que as salas de aula estejam bem preparadas para receber os alunos, possuindo os materiais adequados e necessários a aprendizagem. Os pais precisam estimular e incentivar os filhos, diariamente, a brincarem e devem também brincar com eles, oferecendo, assim, oportunidade de conhecer e aprender sobre o mundo e os objetos ao seu redor.

Vygotsky (1994, p. 62) diz que “aquilo que é de grande interesse para um bebê deixa de interessar uma criança um pouco maior”, ou seja, precisa-se entender a criança para proporcionar a ela brinquedos e atividades que possuem significado. Este fator é abordado nos Parâmetros Nacionais e em Brinquedos e brincadeiras de creche quando se orienta os docentes a dispor os materiais, jogos, brincadeiras e brinquedos de acordo com a faixa etária e nível de desenvolvimento das crianças.

As documentações educacionais analisadas elencam a importância do brinquedo no processo de ensino aprendizagem das crianças, enfatizando que ele proporciona uma

diversidade de jogos e brincadeiras para todos os níveis de desenvolvimentos da criança. Reverberando o pensamento de Vygotsky (1994, p. 64):

É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos.

Teóricos e documentos apontam que o uso dos brinquedos seja guiado e mediado pelos docentes. Kishimoto (1996, p. 36) afirma que “o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino aprendizagem e de desenvolvimento infantil.”

Kishimoto (1996, 2010) enaltece que o mundo ao qual a criança está inserida aparece constantemente nas brincadeiras, permitindo que conheça sobre si e o outro, sendo uma manifestação de suas individualidades, permitindo que o professor as conheça melhor e proporcionem uma prática ainda mais contextual e significativa. Este aspecto abordado conversa com os prescritos nas DCNEI em que o conhecimento que a criança tem de si e do mundo, por meio das experiências, é exposto como ponto fundamental por respeitar as singularidades.

Nota-se que os pensamentos de Kishimoto encontram significância nas diretrizes educacionais do Brasil, em ambos os casos o brincar é a chave do desenvolvimento integral da criança e de todo o processo de ensino e aprendizagem. Já Vygotsky, mesmo sendo um teórico clássico, têm os seus estudos utilizados, com muita ênfase, na atualidade. Destaca-se o fato dele e dos documentos valorizarem a interação com o meio ou com os instrumentos que potencializam e oportunizam o desenvolvimento das crianças.

Observa-se que ao entenderem que os dois teóricos pensam de modo similar ao disporem a criança, como um ser de necessidades e vontades, que pode se desenvolver ao interagir com o meio, com outros adultos, com outras crianças, e explorando o mundo dos jogos e brincadeiras.

Por fim, na próxima e última seção, apresentam-se uma síntese das ponderações finais da pesquisa.

05- CONSIDERAÇÕES FINAIS

Abre-se a conclusão resgatando o objetivo geral, o qual é perceber se os documentos embaixadores da Educação Infantil, no que tange as atividades lúdicas de jogos e brincadeiras, estão em sintonia (se ratificam) com os arcabouços teóricos suscitados pelos dois estudiosos, Vygotsky e Kishimoto. Dito isso, afirma-se que as análises realizadas constataram que todas consentem, ao evidenciar a importância dos jogos e brincadeiras estarem presentes dentro da rotina escolar.

Os jogos e as brincadeiras são indispensáveis para efetivação do desenvolvimento integral das crianças. A interação com o ambiente por parte da criança, com outra criança da mesma idade ou de idade diferente e com adultos, potencializa significativamente o desenvolvimento, uma vez que se permite que ela aprenda a utilizar os instrumentos e signos em suas relações.

O brincar é faz parte da infância, por isso elas precisam de um ensino lúdico em que participem de forma contextual, por meio de diversos jogos e brincadeiras, aprendendo não somente sobre si, como sobre o outro e a sociedade que está inserida.

Os brinquedos proporcionam prazer, autoconhecimento, desenvolvimento social, intelectual, motor e pessoal, humanizar as relações com o outro, entre tantos outros.

A escrita da palavra “jogo” e seus derivados é praticamente inexistente dentro dos documentos educacionais analisados, porém, ela está intrinsecamente ligado ao ato de brincar, assim como aos brinquedos, o qual, por sua vez, faz originar diversos tipos de jogos.

Já a palavra “brincar”, “brincadeira” e “brinquedo” encontra-se presente em todos os documentos norteadores da educação infantil analisados, dado que são imprescindíveis a infância e ao aprendizado escolar, sendo um potencializador do processo de ensino aprendizagem e do desenvolvimento infantil.

Um jogo nem sempre é uma brincadeira, nem toda brincadeira pode se tornar um jogo. E por mais que o conceito de jogo e de brincar estejam interligados, eles possuem princípios e condicionantes distintos.

Por fim, este escrito evidencia a importância dos jogos e das brincadeiras na potencialização do processo de ensino e aprendizagem, o que é dito tanto por teóricos quanto nos documentos educacionais, ao menos no campo da preceituação, esperando que adentre na prática.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil** - Livros 1 e Livro 2. 2006. Disponíveis em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Educinf/eduinfparqualvol1.pdf> e <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Educinf/eduinfparqualvol2.pdf>> Acesso em 20 de maio de 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Brinquedos e Brincadeiras de creches**: manual de orientação pedagógica. Brasília: MEC/SEB, 2012. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=12451-publicacao-brinquedo-e-brincadeiras-completa-pdf&category_slug=janeiro-2013-pdf&Itemid=30192> Acesso em 20 de maio de 2020.

BRASIL. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil** / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2010. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=9769-diretrizescurriculares-2012&category_slug=janeiro-2012-pdf&Itemid=30192> Acesso em 20 de maio de 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base nacional comum curricular**. Brasília, DF, 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase>> Acesso em 20 de maio de 2020.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo. Editora Cortez, 1996, 183 p. 8ª edição. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4386868/mod_resource/content/1/Jogo%2C%20brinquedo%2C%20brincadeira%20e%20educa%C3%A7%C3%A3o.pdf> Acesso em 12 de julho de 2020.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil**. Anais do I Seminário Nacional: currículo em movimento – Perspectivas Atuais Belo Horizonte, novembro de 2010. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>> Acesso em 15 de julho de 2020.

KIYA, Marcia C. da Silveira. **O uso de Jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem**. 2014. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uepg_ped_pdp_marcia_cristina_da_silveira_kiya.pdf> Acesso em 11 de maio de 2019.

KÖCHE, J. C. **Fundamentos de Metodologia Científica**: teoria da ciência e prática da pesquisa. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

Os jogos e as brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil

ROLIM, Amanda Alencar Machado; GUERRA, Siena Sales Freitas; TASSIGNY, Mônica Mota. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil**. 2008. Disponível em:
<http://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar%2B_vygotsky.pdf.> Acesso em: 28 de nov. 2018.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.