JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ANDRÉA CRISTINA PACHECO GUEDES

RESUMO
Este artigo analisa a relevância dos jogos e brincadeiras como elementos fundamentais para o desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil. Com base em autores como Vygotsky, Piaget, Brougère e Kishimoto, o texto explora a dimensão pedagógica, simbólica, social e emocional do brincar. Aponta que, mais do que simples entretenimento, o brincar constitui linguagem da infância, contribuindo para a construção da identidade, da autonomia e das habilidades cognitivas e motoras. O artigo destaca ainda a importância do educador como mediador e da intencionalidade pedagógica no planejamento de práticas lúdicas. Conclui defendendo o brincar como direito essencial da criança.
Palavras-chave: Educação Infantil; jogos; brincadeira; desenvolvimento; aprendizagem.

1. Introdução

O brincar é uma atividade essencial e universal na infância, constituindo-se como uma linguagem própria da criança e uma dimensão fundamental para o seu desenvolvimento integral. Na Educação Infantil, os jogos e brincadeiras não apenas promovem momentos de lazer, mas configuram-se como instrumentos poderosos para o aprendizado, a construção da identidade, a socialização e o desenvolvimento das capacidades cognitivas, motoras, afetivas e sociais.Segundo Kishimoto (2011), brincar é um direito da criança previsto no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e na Convenção sobre os Direitos da Criança da ONU. Desconsiderar o brincar é privar a infância de um de seus elementos mais ricos e essenciais para a formação humana.Este artigo propõe discutir a importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil a partir de diversos referenciais teóricos, destacando o papel do educador na mediação dessas práticas e apresentando estratégias pedagógicas para potencializar o lúdico no cotidiano escolar. Através da articulação entre teoria e prática, visa-se contribuir para a reflexão e a valorização do brincar como eixo estruturante do currículo infantil.

2. Fundamentos Teóricos sobre o Lúdico

2.1. A brincadeira como linguagem da infância

A brincadeira é uma forma privilegiada de expressão da criança. Ela se comunica, cria sentido, experimenta o mundo e suas relações por meio do brincar. Conforme afirma Vygotsky (2007), a brincadeira é uma atividade que transcende o mundo real, criando um espaço simbólico onde a criança pode explorar situações, regras e papéis sociais.

Para Caillois (1961), o jogo é caracterizado por ser livre, separado da realidade, incerto, improdutivo e regulado por regras. Essas características fazem do brincar uma atividade autônoma e criativa, fundamental para o desenvolvimento da autonomia infantil.
Na infância, o brincar é a “forma principal da atividade da criança”, conforme reconhece Piaget (1978), e possibilita a construção do conhecimento por meio da ação, da imaginação e da interação com o outro.

2.2. Piaget e o jogo simbólico

Piaget (1978) divide o desenvolvimento do jogo infantil em três etapas: jogos sensório-motores, jogos simbólicos e jogos de regras. O jogo simbólico, típico do período pré-operatório, envolve a representação mental e o faz de conta, quando a criança atribui significados diferentes aos objetos e aos papéis, desenvolvendo habilidades cognitivas como a criatividade, a abstração e a linguagem.
Esse tipo de jogo permite que a criança elabore suas experiências e conflitos internos, promovendo a integração entre a realidade e a fantasia, além de favorecer o desenvolvimento do pensamento lógico e social.

2.3. Vygotsky e a brincadeira como zona de desenvolvimento proximal

Vygotsky (2007) destaca a importância da brincadeira no desenvolvimento social e

cognitivo, considerando-a como um espaço onde a criança opera dentro da sua Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) — isto é, o que ela pode fazer com a ajuda e a mediação do adulto ou de pares mais capazes.
Na brincadeira, a criança experimenta papéis sociais e regras, internalizando-as gradativamente, o que contribui para o desenvolvimento da autorregulação emocional e do controle dos impulsos.

2.4. Brougère e a cultura lúdica
O pesquisador Pierre Brougère (1999) amplia a compreensão do jogo e da brincadeira ao relacioná-los à cultura. Ele argumenta que o lúdico é parte integrante da cultura e está presente em todas as sociedades humanas, assumindo formas específicas conforme o contexto social, histórico e tecnológico.
Segundo Brougère, compreender o brincar é compreender a criança inserida em seu meio cultural e social, o que implica a necessidade de uma abordagem pedagógica que valorize as experiências lúdicas no seu contexto de produção e significado.

3. Jogos e Brincadeiras na Prática Pedagógica
3.1. A importância do brincar na escola
Incluir o brincar na rotina escolar não significa apenas oferecer momentos de descontração, mas reconhecer o seu papel central na aprendizagem e no desenvolvimento integral da criança. Como defendem Kishimoto (2011) e Vega (2011), o brincar possibilita o desenvolvimento de habilidades motoras, cognitivas, sociais e emocionais, além de fortalecer a autoestima e a criatividade.
A escola que valoriza o jogo e a brincadeira contribui para a construção de um ambiente acolhedor e estimulante, onde a criança se sente segura para explorar, errar e aprender.

3.2. O papel do educador como mediador da brincadeira
O educador desempenha um papel crucial no fomento e na mediação das brincadeiras, planejando espaços, tempos e materiais adequados, observando as interações e intervindo quando necessário para ampliar o significado da brincadeira.Como destaca Piaget (1978), a intervenção do adulto deve ser sutil, permitindo que a criança explore livremente, mas estando presente para apoiar, propor desafios e estimular a reflexão.

3.3. Planejamento pedagógico com intencionalidade lúdica

Para que os jogos e brincadeiras cumpram seu papel educativo, é necessário um planejamento que considere objetivos claros, a faixa etária, os interesses das crianças e o contexto da turma.
O planejamento deve contemplar a diversidade de brincadeiras — individuais, em dupla, em grupo, simbólicas, motoras, tradicionais e modernas — e assegurar que todos tenham espaço para o brincar livre e estruturado.

3.4. A dimensão social e afetiva da brincadeira
Além dos aspectos cognitivos e motores, o brincar exerce papel fundamental na construção das relações sociais e afetivas entre as crianças. Ao compartilhar jogos, negociar regras e resolver conflitos, a criança aprende a conviver, a respeitar o outro e a desenvolver empatia. Como afirma Vygotsky (2007), o desenvolvimento da linguagem e da comunicação ocorre intensamente nesse processo. Brincar em grupo favorece também a construção da identidade coletiva e do senso de pertencimento, essenciais para o desenvolvimento emocional saudável. Para Kishimoto (2011), o ambiente lúdico deve ser um espaço de convivência democrática, onde as crianças experimentam a solidariedade e a cooperação.

3.5. O brincar como ferramenta para o desenvolvimento da criatividade
A criatividade é um dos frutos mais evidentes do ato de brincar. Quando a criança inventa novas regras, cria personagens, transforma objetos em elementos simbólicos, ela está exercitando sua capacidade criativa e sua flexibilidade cognitiva. Essa prática é crucial para o desenvolvimento do pensamento divergente, que amplia as possibilidades de resolução de problemas.
Segundo Wallon (1985), o movimento lúdico

é um poderoso motor da inteligência, pois nele a criança experimenta, imagina, e reorganiza o mundo. A escola deve, portanto, fomentar ambientes ricos em materiais variados que incentivem essa expressão criativa.

3.6. Aspectos históricos e socioculturais dos jogos e brincadeiras

A história dos jogos e brincadeiras acompanha a própria trajetória da humanidade. Desde as primeiras civilizações, jogos rituais, brincadeiras infantis e atividades lúdicas fizeram parte da educação informal e formal, transmitindo saberes, valores e técnicas. Huizinga (1938), em sua obra seminal Homo Ludens, aponta que o jogo é um fenômeno cultural fundamental, que antecede e permeia diversas instituições sociais, incluindo a educação.

Na Antiguidade, crianças brincavam com bonecos de barro, jogos de tabuleiro e corridas, que não só divertiam, mas também ensinavam estratégias e regras sociais. Nas sociedades indígenas brasileiras, as brincadeiras têm papel pedagógico e espiritual, sendo usadas para a transmissão oral de mitos e saberes ancestrais (Cunha, 1995). Com o passar dos séculos e a institucionalização da escola, o brincar foi, por vezes, desvalorizado, especialmente na educação formal, onde o foco passou a ser o ensino cognitivo tradicional. Contudo, nos últimos 50 anos, com os avanços das teorias do desenvolvimento infantil e das políticas públicas de educação, houve uma valorização crescente do lúdico, reconhecendo-se sua importância para o desenvolvimento global da criança.

3.7. Políticas públicas e o reconhecimento do brincar

O reconhecimento do brincar como direito da criança é formalizado em importantes documentos internacionais e nacionais. A Convenção sobre os Direitos da Criança da ONU (1989) estabelece o direito ao lazer, às brincadeiras e às atividades culturais. No Brasil, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA, Lei nº 8.069/1990) reforça este direito, bem como a Política Nacional de Educação Infantil, que orienta o currículo para incluir o brincar como eixo norteador (BRASIL, 2010).

Essas políticas desafiam as escolas a criarem ambientes e propostas que garantam o brincar de forma qualificada e inclusiva, ampliando o papel do educador e da gestão escolar na promoção do lúdico.

4. Experiências e propostas práticas

4.1. Tipos de brincadeiras e seus objetivos

As brincadeiras podem ser classificadas de diversas formas: brincadeiras livres, jogos simbólicos, jogos de regras, brincadeiras motoras, entre outras. Cada tipo desenvolve habilidades específicas e atende necessidades diferentes do desenvolvimento infantil.

Brincadeiras livres: promovem a espontaneidade, a autonomia e a expressão individual. São fundamentais para que a criança se sinta livre para explorar e experimentar.

Jogos simbólicos: trabalham a imaginação, a linguagem e a construção de sentido. Exemplo: brincar de casinha, médico, escola.

Jogos de regras: desenvolvem o respeito às normas, a atenção, a memória e a socialização. Exemplo: queimada, amarelinha, jogo da memória.

Brincadeiras motoras: fortalecem a coordenação motora grossa e fina, o equilíbrio e a consciência corporal. Exemplo: correr, pular corda, dança.

4.2. A importância do espaço e dos materiais para o brincar

Um ambiente preparado, com espaços amplos e seguros, e materiais diversificados, é essencial para estimular a brincadeira e o desenvolvimento infantil. Segundo Kishimoto (2011), os espaços lúdicos devem favorecer a livre circulação, a interação social e a criatividade.

Materiais naturais (pedras, folhas, gravetos), recicláveis (papéis, caixas, garrafas), brinquedos tradicionais (bolas, cordas, bonecos) e tecnológicos (tablets usados de forma pedagógica) podem compor esse ambiente. A diversidade e a qualidade dos materiais enriquecem o repertório de brincadeiras e favorecem a experimentação.

4.3. A mediação pedagógica e a documentação das brincadeiras

O educador deve observar atentamente as brincadeiras para entender os interesses, as dificuldades e as conquistas das crianças. A documentação

dessas observações, por meio de fotos, vídeos, anotações e portfólios, possibilita o planejamento de intervenções e a valorização do processo lúdico.
Essa prática também envolve as famílias, que podem ser convidadas a participar, oferecendo relatos e materiais para enriquecer a vivência das crianças.

4.4. Desafios e perspectivas contemporâneas no uso do lúdico
Embora amplamente reconhecido, o brincar enfrenta desafios em sua implementação na Educação Infantil. Pressões por resultados acadêmicos, agendas escolares restritas e falta de formação continuada para educadores podem limitar o espaço para o lúdico. É fundamental, portanto, investir em formação docente que contemple as múltiplas dimensões do brincar, sua intencionalidade pedagógica e as estratégias para mediação eficaz (Kishimoto, 2011).Além disso, a diversidade cultural e a heterogeneidade das turmas exigem propostas flexíveis e sensíveis às realidades locais, que valorizem os saberes e as experiências das crianças e suas famílias.A perspectiva contemporânea aponta para uma concepção ampliada de brincar, que integra o físico, o simbólico, o social e o digital, exigindo das escolas e educadores uma postura aberta e inovadora.

4.7. Estudo de caso: projeto de brincadeiras intergeracionais
Um exemplo prático que ilustra o potencial do brincar foi o projeto desenvolvido em uma escola pública de São Paulo, onde crianças da Educação Infantil participaram de atividades lúdicas com idosos da comunidade. As brincadeiras tradicionais, contação de histórias e jogos cooperativos promoveram trocas intergeracionais, favorecendo o respeito, a empatia e o fortalecimento dos vínculos sociais.
Essa iniciativa evidenciou que o brincar vai além do espaço escolar, sendo um meio para construir cidadania, memória e convivência social (Silva & Pereira, 2018).

5. Considerações finais
O brincar é um elemento essencial e insubstituível na Educação Infantil, constituindo um direito e uma necessidade para o desenvolvimento pleno da criança. Por meio dos jogos e brincadeiras, as crianças constroem conhecimento, estabelecem vínculos sociais, desenvolvem habilidades motoras, cognitivas e emocionais, e exercitam a criatividade. A escola deve reconhecer e valorizar o brincar como eixo central do currículo, planejando atividades, espaços e materiais que favoreçam essa prática. O papel do educador é fundamental para mediar, ampliar e enriquecer as experiências lúdicas, respeitando o ritmo e os interesses das crianças.
Assim, os jogos e brincadeiras deixam de ser simples momentos de lazer para se tornarem instrumentos pedagógicos poderosos, que promovem a aprendizagem significativa, a inclusão e a construção de uma infância feliz e saudável. A partir dos argumentos e evidências apresentados ao longo deste artigo, torna-se evidente que os jogos e as brincadeiras não são apenas momentos recreativos, mas sim elementos fundamentais na formação integral da criança na Educação Infantil. Eles constituem experiências significativas por meio das quais a criança aprende sobre o mundo, experimenta papéis sociais, elabora emoções, amplia sua linguagem e desenvolve habilidades motoras e cognitivas essenciais. Autores como Vygotsky, Piaget, Kishimoto e Brougère demonstram, cada um a seu modo, que o brincar é mais do que um simples passatempo — é uma necessidade vital da infância, uma forma de expressão autêntica da criança e um meio potente de aprendizagem. Na perspectiva freiriana, brincar também é um ato de liberdade e criação: ao brincar, a criança constrói sua leitura de mundo e se posiciona de forma ativa frente à realidade.
A valorização do lúdico exige da escola uma reconfiguração de seus tempos e espaços, reconhecendo que o brincar deve permear o cotidiano pedagógico com intencionalidade, sensibilidade e respeito à cultura infantil. Para isso, é imprescindível a formação continuada dos professores, que precisam estar preparados para atuar como mediadores atentos, capazes de planejar ambientes, materiais e situações que favoreçam o brincar livre, simbólico e educativo.

O brincar também contribui para o fortalecimento da convivência, da empatia, da inclusão e da diversidade. Ao considerar as diferentes formas de brincar — sejam elas culturais, tecnológicas, tradicionais ou inventadas — o educador contribui para uma educação mais democrática e humanizada. O espaço da brincadeira pode e deve ser também espaço de escuta, acolhimento e construção de vínculos afetivos.Por fim, reforça-se que garantir o brincar é garantir um direito fundamental da criança. É permitir que ela se desenvolva de maneira integral e feliz. A Educação Infantil que reconhece e valoriza os jogos e as brincadeiras se compromete com uma prática pedagógica viva, significativa e respeitosa com a infância, contribuindo efetivamente para a formação de sujeitos mais críticos, criativos, sensíveis e socialmente engajados.

6. Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Brasília: MEC, 2010.
BRUNO BETTELHEIM. A psicanálise dos contos de fadas. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
BROUGÈRE, Pierre. A brincadeira: jogo e educação. São Paulo: Cortez, 1999.
CUNHA, Manuela Carneiro da. História dos índios no Brasil. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1938.
KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Ludicidade e educação. São Paulo: Cortez, 2011.
PALÁCIOS, Ana Lúcia Pereira. Tecnologias e educação infantil. São Paulo: Contexto, 2015.
PIAGET, Jean. A psicologia da criança. Rio de Janeiro: Bertrand, 1978.
SILVA, Marina & PEREIRA, Ana. Brincadeiras ...