EDUCAÇÃO INFANTIL:
O JOGO E A BRINCADEIRA COMO LINGUAGEM DA CRIANÇA

FLAVIA FERREIRA DE ARAUJO

RESUMO
O presente artigo discute a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras na infância, compreendendo-os como elementos essenciais para o desenvolvimento integral da criança e para a preservação da cultura infantil. Parte-se da constatação de que as transformações sociais e tecnológicas têm reduzido os espaços e as oportunidades de brincar, restringindo a convivência e o contato com práticas lúdicas tradicionais. A pesquisa, de natureza bibliográfica e abordagem qualitativa, fundamenta-se em autores como Vygotsky, Piaget e Kishimoto, além de documentos oficiais como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Analisa-se o papel do jogo como atividade orientada por regras e desafios, do brinquedo como objeto simbólico mediador entre o real e o imaginário, e da brincadeira como ação espontânea que expressa a forma de ser e estar da criança no mundo. O estudo evidencia que o brincar promove o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e motor, favorecendo a socialização, a criatividade, a imaginação e a construção de conhecimentos. Conclui- se que a Educação Infantil é um espaço privilegiado para garantir experiências lúdicas, cabendo ao professor o papel de mediador das brincadeiras e promotor de uma pedagogia que valorize o brincar como linguagem própria da infância.
Palavras-chave: jogo; brinquedo; brincadeira; infância; educação infantil.

1. INTRODUÇÃO

Pular corda, jogar bola, amarelinha, mãe da rua, esconde-esconde, estátua, peteca, pião, pipa, perna de pau, barra manteiga, pega-pega, pula cela, pé de lata, futebol, bola ao cesto, bolinha de gude, dominó, jogo da velha, 5 Marias, vivo ou morto, corre cutia, balança caixão, queimada, cabra cega, duro ou mole, cabo de guerra, seu lobo está, seu mestre mandou, dança das cadeiras, coelhinho sai da toca, passa anel são exemplos de jogos e brincadeiras que permeiam as infâncias, constituindo-se brincadeiras de rua, de vila e do jardim de infância.

Contudo, o território de brincar permeado pela violência das cidades ofuscou a tradição e o prazer de conviver e se descobrir brincante. Faltam espaços seguros para brincadeiras coletivas. Quando se convive em condomínios muitas vezes há redução de espaço e muitas regras que impedem o barulho da criançada. Somado a isso, o celular ganhou destaque como um brinquedo tecnológico, e os adultos cada vez mais se sentem desmotivados a brincar com os filhos, seja por falta de tempo, ou porque também se renderam a tecnologia também. Como consequência, a interação social fica cada vez mais restrita a escola.

A educação infantil é um espaço privilegiado para falar dessa temática, afinal, dentro do sistema de ensino, a educação infantil, é um dos poucos lugares onde o lúdico ainda é visto como apropriado e inerente a infância. Nesse sentido é importante consolidar que a escola, especialmente a educação infantil considere diferentes possibilidades de organização do tempo, de vivencias e de projetos que priorizem o jogo e a brincadeira como linguagem das crianças, pois através das brincadeiras as crianças ampliam a socialização, aprendem regras, vivenciam papeis sociais, e desenvolvem capacidades como atenção, memória e imaginação.

O jogo, o brinquedo e a brincadeira constituem dimensões complementares da infância. O jogo envolve regras, desafios e construção de pensamento; o brinquedo representa o objeto simbólico que media a relação entre o real e o imaginário; e a brincadeira é a ação espontânea que traduz a forma de ser e estar da criança no mundo.

De acordo com Vygotsky (1933), Piaget (1966) e Kishimoto (1994), essas práticas são essenciais ao desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, pois permitem que a criança elabore experiências, expresse emoções e aprenda de maneira significativa.

Considerando os benefícios dos jogos e brincadeiras para a infância, pretende- se através dessa pesquisa, de cunho bibliográfico

qualitativo investigar as funções dos jogos e brincadeiras como elementos da cultura e enfatizar a importância das escolas se estruturarem para garantir espaços brincantes e atender as especificidades da infância.

2. O JOGO, O BRINQUEDO E A BRINCADEIRA

Os jogos e as brincadeiras vem sendo objeto de estudo por pesquisadores no Brasil e no mundo e cada contexto social, conforme seus valores e modos de vida ressignifica o brincar.
Em tempos remotos, os jogos e brincadeiras já foram vistos como inúteis, coisa não séria, associado apenas a passatempo e entretenimento, contudo, isso mudou e na atualidade os jogos e brincadeiras são entendidos como algo sério e destinado a educar crianças.
Kishimoto (2006) nos ensina que o jogo pode ser visto como um sistema linguístico dentro de um contexto social, um sistema de regras, ou um objeto. Para a autora, enquanto fato social o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui a depender do uso cotidiano, uma linguagem, um instrumento de cultura.

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entender de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos de adultos, crianças, animais ou de amarelinha, xadrez, adivinhas, brincar de mamãe e filhinha, futebol domino ou quebra-cabeça, construir um barquinho ou brincar na areia. Tais jogos embora recebam a mesma denominação, tem suas especificidades, por exemplo, no faz de conta, há forte presença do imaginário, no jogo de xadrez as regras são padronizadas ao movimentar as peças, brincar de areia requer satisfação e manipulação do objeto (escavar, encher o copinho ou esvaziar). Já a construção de um barquinho exige não só a representação mental do objeto a ser construído, como a habilidade manual de fazê-lo. (KISHIMOTO, 1995 p. 46)

Para definir o jogo, Kishimoto (1995) defende que ele pode ser como sistema de regra que permite identificar uma estrutura ou modalidade que diferencia cada jogo sendo que o objeto se materializa no elemento físico em si. Por exemplo, o xadrez e a dama são jogos de tabuleiro, cada qual com suas regras. Como objeto se concretiza ao materializar-se em forma concreta, como um tabuleiro de xadrez, de madeira ou de plástico ou mesmo um pião que é empregado para rodar. O brinquedo, é diferente de jogo, porque pressupõe ausência de regras. Ele é um objeto que na relação com a criança vai estimular a representação e evocar a expressão da realidade. Por exemplo quando a menina brinca com a boneca, é ela que cria as regras da brincadeira. Ela pode brincar de mamãe ou filhinha, de médica ou de professora. Diferente do jogo com regras que já pressupõe um jeito de brincar.

Admite-se que o brinquedo representa certas realidades. Representação é algo presente no lugar de algo. [...] O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo que existe na natureza, no cotidiano, nas construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar a criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los. O brinquedo metamorfoseia e fotografa a realidade, não reproduz apenas objetos, mas a realidade social. Hoje os brinquedos reproduzem o mundo técnico e científico e o modo de vida atual, com aparelhos domésticos, naves espaciais, bonecos e robôs. [...] Os brinquedos podem incorporar, também, um imaginário pré- existente criado pelos desenhos animados, seriados televisivos, mundo da ficção cientifica com motores, mundo encantado dos contos de fadas, histórias de piratas índios e bandidos. (KISHIMOTO, 1995, p.49)

Vygotsky (1998) afirma que o brinquedo não é apenas um objeto, mas um suporte de representação simbólica que a criança utiliza para expressar sentimentos, conflitos e desejos. Para ele, no brinquedo, a criança cria uma situação imaginária, separando o significado dos objetos e as ações reais. O brinquedo é uma forma de atividade através da qual ela aprende a agir em um mundo de significados sociais.

Nesse sentido, o vocábulo brinquedo não pode ser reduzido. O brinquedo é o objeto que possui uma dimensão material, cultural e técnica. É o suporte para brincadeiras. O brinquedo é um objeto mediador que possibilita à criança compreender o mundo e a si mesma, promovendo a integração entre fantasia e realidade. KISHIMOTO (1994). A brincadeira, por sua vez, é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica.

2.1. Brincadeiras tradicionais como elementos da cultura

As brincadeiras tradicionais são elementos da cultura passados de geração em geração. Muitas dessas brincadeiras preservam sua estrutura inicial e outras se modificaram com o tempo, contudo continuam perpetuando a cultura infantil favorecendo a convivência e o prazer de brincar. As brincadeiras tradicionais permitem a ludicidade e o imaginário.

Para Kishimoto (2011), a brincadeira tradicional desenvolve modos de convívio social, permite a transmissão da cultura e garante o lado lúdico e a situação imaginária. As experiências no fundo do quintal com elementos da natureza, o brincar com os pais, avós e outros familiares, confeccionar brinquedos juntos com o uso de diferentes materiais são práticas enriquecedoras que remetem a construção de uma aprendizagem integral tão necessária no cotidiano das crianças.

A tradicionalidade e a universalidade das brincadeiras assentam-se no fato de que os povos distintos e antigos como os da Grécia e do Oriente brincaram de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. (KISHIMOTO, 2011, p.60)

Um exemplo de brincadeira tradicional popular são as brincadeiras cantadas que permeiam o folclore: parlendas, adivinhas, trava-línguas são elementos da tradição oral, do anonimato, da conservação, e da universalidade. São experiencias vividas e transmitidas que garantem o pensamento, a linguagem e a imaginação.

De acordo com a BNCC (BRASIL, 2017), as brincadeiras de tradição oral, como cantigas, parlendas, trava-línguas e adivinhas, são expressões culturais que possibilitam à criança vivenciar diferentes ritmos e sonoridades da linguagem. Essas práticas promovem o desenvolvimento da oralidade, da escuta e da imaginação, além de fortalecerem o vínculo com a cultura popular e o convívio social. Nesse sentido, o professor deve valorizar as brincadeiras orais no cotidiano escolar como recursos pedagógicos que ampliam o repertório linguístico e expressivo das crianças.

Para Brougère (1998), o jogo e a brincadeira são fenômenos culturais que permitem à criança compreender e reconstruir o mundo à sua volta. Assim, as brincadeiras tradicionais não apenas preservam a cultura infantil, mas também funcionam como instrumentos pedagógicos que favorecem aprendizagens cognitivas, sociais e afetivas. Para o autor, as brincadeiras tradicionais — como amarelinha, esconde-esconde, pular corda, roda, pega-pega, entre outras — são manifestações culturais transmitidas de geração em geração e constituem importante patrimônio imaterial da infância. Elas expressam modos de vida, valores e saberes coletivos, contribuindo para a formação da identidade cultural e social das crianças

As brincadeiras tradicionais, portanto, são mais do que simples passatempos: constituem instrumentos culturais e pedagógicos que articulam desenvolvimento, aprendizagem e cultura. Elas promovem o protagonismo infantil, o convívio social, o respeito às regras e o fortalecimento da identidade cultural.

Na prática pedagógica, o trabalho com brincadeiras tradicionais requer intencionalidade educativa e sensibilidade cultural por parte do professor. Cabe ao educador propor situações de brincadeira que valorizem o repertório cultural das crianças e, ao mesmo tempo, ampliem suas experiências por meio do diálogo entre o saber popular e o conhecimento escolar. Atividades como rodas de cantigas, circuitos de amarelinha, confecção de brinquedos com materiais recicláveis e registros orais das brincadeiras dos familiares são exemplos de práticas que fortalecem a relação entre cultura e aprendizagem. Nessa perspectiva, o professor atua como me-

diador, incentivando a participação ativa, o respeito às diferenças e a cooperação entre os pares, conforme propõe Freire (1996), ao afirmar que ensinar é um ato de troca, diálogo e construção coletiva do conhecimento.

2.2. Brincadeiras de faz de conta

As brincadeiras de faz de conta, ou brincadeiras simbólicas são aquelas em que as crianças vivenciam representações, em que a imaginação predomina. São exemplos, brincar de casinha assumindo papeis de papai, mamãe, filhinho; criar uma sorveteria onde a criança vende os sorvetes para seus clientes; Fazer de conta que é um super-herói, usando o próprio corpo e a imaginação; Brincar de médico, cuidando de um boneco ou pelúcia; Cuidar de um bebê de faz de conta, alimentando-o e trocando sua fralda.
As brincadeiras simbólicas surgem entre 2 e 3 anos quando a criança começa a alterar o significado dos objetos. Ela expressa sonhos, fantasias, e assumir papeis presentes no contexto social.
Ao adentrar o imaginário nessas brincadeiras, a criança também começa a incorporar regras implícitas de acordo com o tema, por exemplo, ao brincar de médico, precisa ter uma paciente, que espera na fila do atendimento. Essa imaginação é fruto de alguma vivência, quando a mãe leva a criança ao médico, por exemplo, o mesmo acontece ao brincar de casinha quando a criança imita o pai, a mãe e os comportamentos, atitudes ou falas que ouve em casa.
Nesse sentido, a imaginação das crianças é estimulada com recursos, como os cantinhos de brincar, os elementos que compõem esses cantinhos (brinquedos), os tempos, a rotina, a intencionalidade pedagógica. Para Vygotsky (1999) no desenvolvimento a imitação e aprendizagem desempenham um papel de primeira importância porque põe em evidência as qualidades especificamente humanas do cérebro e conduzem a criança a atingir novos níveis de desenvolvimento. Para o autor a criança imita e convive com situações que ainda não compreende, nem domina inteiramente, mas que provoca ou propicia seu desenvolvimento.
Por que é importante a brincadeira do faz de conta? Porque nessa modalidade de brincadeira a criança se apropria do símbolo.
É alternando o significado dos objetos, de situações, é criando significados que se desenvolve a função simbólica, o elemento garante a racionalidade ao ser humano. Ao brincar de faz de conta a criança está aprendendo a criar símbolos. KISHIMOTO, 1995, p.61.

As brincadeiras de faz de conta estimulam a capacidade de planejar atividades, resolver problemas, controlar impulsos e tomar decisões, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo. Durante essas brincadeiras as crianças aprendem novas palavras e estruturas de linguagem, praticam narração de histórias e descrição de cenários, desenvolvem a capacidade de expressão e comunicação.
Nessas brincadeiras quando há conflito, a as crianças buscam soluções inovadoras e criativas. O mundo da fantasia favorece a expressão das emoções, ajudam a lidar com frustações, permitem a cooperação, a negociação e o respeito ao outro.

As brincadeiras de faz de conta favorecem o desenvolvimento da linguagem e da imaginação, possibilitando à criança compreender o mundo e expressar suas emoções de maneira simbólica (OLIVEIRA,2002).
No âmbito pedagógico, é papel do professor criar contextos que favoreçam o imaginário infantil, disponibilizando espaços como cantinhos temáticos (casinha, consultório, mercadinho, oficina, cozinha) e objetos variados que estimulem a criação de enredos e personagens. A intencionalidade pedagógica deve estar voltada para a escuta das crianças e para a mediação das interações, sem interferir de modo diretivo na brincadeira. Assim, o educador atua como mediador entre fantasia e realidade, reconhecendo o faz de conta como uma forma legítima de aprendizagem, expressão e construção de sentido sobre o mundo.

2.3 Jogos de Construção

Os jogos de construção são atividades es-

senciais no processo de aprendizagem infantil, pois articulam ação, imaginação e pensamento. Por meio deles, as crianças experimentam, planejam, testam hipóteses e constroem representações do mundo real. Contemplados na BNCC (Base Nacional Comum Curricular) dentro dos campos de experiência "Corpo, gestos e movimentos" e "Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações porque as

As crianças, desde muito pequenas, demonstram curiosidade sobre o mundo físico e social, explorando espaços, materiais, objetos e fenômenos, formulando perguntas e buscando respostas, construindo significados sobre o mundo ao seu redor. Nos campos de experiências, as propostas devem oportunizar que as crianças manipulem, experimentem, construam e transformem objetos, materiais e ambientes, favorecendo a imaginação, a criatividade e a expressão. (BNCC, 2017, p.39)

Os jogos de construção proporcionam experiências ricas e sensoriais, favorecendo a criatividade e o desenvolvimento de múltiplas habilidades nas crianças. Por sua própria natureza, permitem construir, transformar e reconstruir, oferecendo liberdade para que as crianças criem desde cidades inteiras até foguetes, expressando seu imaginário e conhecimento de mundo. À medida que se apropriam dos mecanismos de construção, suas criações tornam-se progressivamente mais complexas, equilibrando erro, tentativa e acerto. Além disso, essas atividades estão diretamente associadas à exploração de objetos, materiais e ambientes, promovendo coordenação motora, autonomia, criatividade, resolução de problemas e cooperação.

As brincadeiras cooperativas são fundamentais para o desenvolvimento socioemocional da criança com TDAH, pois promovem a convivência e a valorização do trabalho em grupo. (ANTUNES, 2003, p. 89).

Os jogos de construção acontecem quando as crianças usam e transformam objetos e materiais variados blocos, lego, tampinhas, sucatas e criam produtos, como casas, foguetes, parque de diversões, carros e outros. Nesses jogos as crianças começam a entrar em contato com o mundo social e a desenvolver níveis mais complexos de inteligência através do desenvolvimento de suas capacidades de antecipar situações, movimentos e elaborar propostas e possibilidades que podem ou não se concretizar. São jogos que podem ser vivenciados com os pares gerando cooperação e que podem beneficiar crianças com necessidades especiais.

Os jogos de construção favorecem a experiencia e são considerados ricos em experiencia sensorial, enriquecendo a criatividade e desenvolvendo habilidades na criança. Por sua característica, permite a construção, a transformação e reconstrução. Com esses blocos as crianças podem escolher construir uma cidade inteira ou um foguete, são jogos em que a criança expressa seu imaginário e conhecimento de mundo. Essas construções evoluem em complexidade à medida que a criança se apropria dos mecanismos, existindo um equilíbrio entre o erro, a tentativa e o acerto.

Vygotsky (1998) afirma que, ao manipular objetos e materiais de construção, a criança aprende a planejar e executar ações intencionais, coordenando pensamento e movimento em uma atividade orientada por metas. Nessa mesma perspectiva, Brougère (1998) destaca que os jogos de construção representam uma forma de brincar que alia o prazer da ação à descoberta das propriedades dos materiais, conduzindo a aprendizagens cognitivas e sociais. Complementando essa visão, Oliveira (2002) ressalta que as construções permitem à criança explorar, comparar, classificar e organizar objetos, promovendo o desenvolvimento do pensamento lógico e da autonomia.

Dessa forma, os jogos de construção configuram-se como práticas pedagógicas fundamentais na educação infantil, pois articulam aprendizagem, criatividade e socialização. Eles não apenas permitem à criança explorar e representar o mundo, como também promovem o desenvolvimento de competências cognitivas, motoras e socioemocionais, favorecendo a autonomia e a cooperação. Ao proporcionar experiências significativas por meio da manipulação, da experimentação e da criação, esses jogos fortalecem o protagonismo infantil e consolidam a construção

do conhecimento de forma lúdica, prazerosa e inclusiva.

2.4. Como reunir dentro de uma vivência o brincar e o educar?

O brinquedo tem a função lúdica e educativa, pois propicia diversão, prazer e até desprazer e ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seus saberes e em seus conhecimentos.
Por mais simples que seja a brincadeira, ela terá um sentido, e brincando com outras crianças a criança aprenderá a viver socialmente, ter contato com regras, a ouvir e ser ouvida, a resolver conflitos e a pensar sobre o papel que ocupa no mundo.
Nas situações pedagógicas o brincar quando dotado de intencionalidade, pode favorecer múltiplas aprendizagens, por isso sua presença na educação infantil é tão necessária.
O papel do professor é o de mediador do brincar, promovendo experiências que estimulem a curiosidade, a cooperação e a construção de conhecimentos, sem transformar o jogo em mera tarefa pedagógica. (KISHIMOTO, 2011, p.63).

A função educativa e lúdica de um brinquedo deve ser compreendida porque algumas vezes, o professor entrega o brinquedo com uma intencionalidade e recebe o diferente do esperado. Contudo, é importante observar que a construção do conhecimento se dá de acordo com a motivação interna da criança.
Quando o professor entrega um quebra-cabeça para uma criança, mas ela prefere empilhar as peças e construir um castelo, apesar da ação lúdica da criança ocorrer diferente do esperado, houve algum aprendizado em que o lúdico prevaleceu. Nesse sentido, o professor poderá interagir com a criança de modo a ser um facilitador, interventor e problematizador e pensar estratégias para atingir o objetivo proposto.
O professor também deve propor brincadeiras, organizar espaços e ao observar as crianças em situações brincantes, permitir que transformem os ambientes e descubram novos modos de brincar.

Poder escolher e ter acesso aos brinquedos e as brincadeiras é um de seus direitos de cidadã. Mesmo sendo pequenas e vulneráveis as crianças sabem muitas coisas, tomam decisões, escolhem o que desejam fazer, olham e pegam coisas que lhe interessam, interagem com pessoas, expressam o que sabem fazer e mostram pelos seus gestos, pelo olhar e pela palavra, como compreendem o mundo. (BRASIL, 2012, p.11).

O ambiente também atua como educador, sendo fundamental que os espaços e os brinquedos sejam organizados de maneira flexível e adequada às necessidades de cada grupo, de forma a favorecer a interação e o protagonismo das crianças na construção do conhecimento.
Nem sempre estratégias que funcionam com uma turma se mostram eficazes com outra, o que evidencia a importância de planejar considerando os indivíduos e possibilitando que se sintam pertencentes ao território do brincar. As crianças são produtoras de cultura e, quando ouvidas, indicam interesses e necessidades que enriquecem o planejamento pedagógico.
Oliveira (2020) destaca que um planejamento bem-sucedido requer o conhecimento do grupo de crianças, de seus interesses, do nível de autonomia para resolver problemas e do desenvolvimento de cada uma, além da atenção às características próprias da faixa etária e à história de vida das crianças, dentro e fora da instituição escolar. Planejar a rotina, portanto, não deve ser um ato mecânico ou repetitivo, mas sim um processo intencional, sensível e reflexivo, que valorize as experiências e singularidades de cada criança.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O brincar constitui-se como uma linguagem própria da infância, por meio da qual a criança interpreta, recria e compreende o mundo ao seu redor. O jogo, o brinquedo e a brincadeira, enquanto expressões culturais e instrumentos pedagógicos, revelam-se fundamentais no processo de aprendizagem e no desenvolvimento cognitivo, social, afeti-

vo e motor. As diferentes formas de brincar — simbólicas, tradicionais, cooperativas ou de construção — favorecem a autonomia, a imaginação, a socialização e o pensamento criativo.

Entretanto, observa-se que as transformações sociais, a urbanização e o avanço das tecnologias têm limitado as oportunidades de brincar, deslocando o espaço lúdico para dentro da escola. Nesse contexto, a Educação Infantil assume um papel essencial na valorização do lúdico como direito e necessidade da criança.

Cabe ao professor planejar, organizar e mediar experiências que envolvam o brincar de maneira intencional e significativa, garantindo espaços e tempos de experimentação e descoberta. Ao reconhecer o brincar como eixo estruturante do currículo e como linguagem legítima da infância, a escola contribui para a formação de sujeitos críticos, criativos e participativos, capazes de aprender com prazer e de construir sentidos para o mundo em que vivem.

Assim, reafirma-se que educar e brincar são dimensões indissociáveis na Educação Infantil, e que assegurar o direito ao brincar é também assegurar o pleno desenvolvimento da criança e o fortalecimento de sua identidade cultural e social.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. Petrópolis: Vozes, 2003

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: Ministério da Educação, 2017.

BROUGÈRE, Gilles. Jogo e educação. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. 15. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2011.

OLIVEIRA, Z. M. R. de. O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2019.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.