



LABORATÓRIO DE BRINQUEDOS E JOGOS – Coordenador Prof Marcos Teodorico

## JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA - UMA REVISÃO CONCEITUAL

Janice Vidal Bertoldo  
Maria Andrea de Moura Ruschel

A pergunta feita pelo professor: "- Vamos brincar?" ou ainda: "- Vamos jogar?" pode surtir o mesmo efeito em seus alunos por se tratar, afinal, de duas palavras com o mesmo significado, ou ele está propondo duas atividades, que por serem distintas, podem dividir o grupo entre os que responderão: "eu prefiro brincar" e os que dirão "eu prefiro jogar"?

Certamente encontraremos professores que utilizam as palavras jogo, brinquedo e brincadeira como sinônimos. Outros, no entanto, marcam uma diferença entre elas que remonta à sua própria história de vida.

Podemos pensar, portanto, que há pelo menos dois aspectos implicados nessa questão. O primeiro diz respeito às palavras poderem assumir diferentes significados desde a nossa infância, bem como ao longo da fase adulta. Ou seja, antes mesmo da formação profissional e com ela possíveis reflexões desde o ponto-de-vista de Piaget, Winnicott e outros, tais conceitos já estavam marcados pelas vivências de cada um, desde o lugar de crianças que nomeavam o seu brincar.

O segundo aspecto refere-se aos diferentes significados que uma mesma palavra pode assumir ao longo dos tempos. Se pegarmos um dicionário de 50 anos atrás certamente a acepção das palavras jogo, brinquedo e brincadeira estarão impregnadas de uma visão da época. Nos dias de hoje, observamos que há uma clara diferença entre jogo e brinquedo e entre brincadeira e brinquedo. No entanto, tanto jogo e brincadeira, podem ser sinônimos de divertimento. Vejamos como esses termos são definidos no dicionário Larousse:

"Jogo = Ação de jogar; folguedo, brinco, divertimento". Seguem-se alguns exemplos: "jogo de futebol; Jogos Olímpicos; jogo de damas; jogos de azar; jogo de palavras; jogo de empurra".

"Brinquedo = objeto destinado a divertir uma criança".

"Brincadeira = ação de brincar, divertimento. / Gracejo, zombaria. / Festinha entre amigos ou parentes. / Qualquer coisa que se faz por imprudência ou leviandade e que custa mais do que se esperava: aquela brincadeira custou-me caro".

A ambigüidade entre os termos se consolida com o uso que as pessoas fazem dela. A primeira e talvez mais forte imagem que vem à mente a quase todos, quando se fala em jogo, consiste em duas pessoas sentadas jogando (xadrez, cartas, damas etc.). Ou

seja, dentro dessa idéia não há movimento. No entanto, o jogo por si só, se constitui em ação e, assim, associado ao movimento.

É claro, porém que, além das diferenças, esses conceitos também possuem pontos em comum. Um deles é o de que tanto o jogo quanto a brincadeira são culturais. É difícil encontrarmos exemplos de um jogo ou uma brincadeira que sendo originário de uma cultura, tenha sido assimilado por outra. Não fosse assim, de tanto assistirmos filmes norte-americanos e convivermos com pessoas que viajam constantemente aos Estados Unidos trazendo "novidades" de lá, nós já estaríamos hoje jogando beisebol, e nossas crianças estariam brincando de "doces ou travessuras" na noite de Halloween.

### **Revisão Conceitual**

Frente a estes distintos paradigmas nos propomos a contribuir com algumas reflexões sobre o assunto e, paralelamente, realizar uma revisão conceitual quanto ao jogo, a brincadeira e o brinquedo, na visão de Benjamin, Didonet, Froebel, Piaget, Vygotsky e Winnicott.

#### **Benjamin**

Benjamin fez algumas reflexões importantes sobre o lúdico, considerando o seu aspecto cultural. Brinquedo e brincar, para ele, estão associados, e documentam como o adulto se coloca em relação ao mundo da criança.

Os estudos de Benjamin mostraram como, desde as origens, o brinquedo sempre foi um objeto criado pelo adulto para a criança.

Segundo Benjamin, acreditava-se erroneamente que o conteúdo imaginário do brinquedo é que determinava as brincadeiras infantis, quando na verdade quem faz isso é a criança. Por esta razão, quanto mais atraentes forem os brinquedos, mais distantes estarão do seu valor como instrumentos do brincar.

É através do brincar que a criança se encontra com o mundo de corpo e alma. Percebe como ele é e dele recebe elementos importantes para a sua vida, desde os mais insignificantes hábitos, até fatores determinantes da cultura de seu tempo.

Também é através do brincar que a criança vê e constrói o mundo, expressa aquilo que tem dificuldade de colocar em palavras. Sua escolha é motivada por processos e desejos íntimos, pelos seus problemas e ansiedades. É brincando que a criança aprende que, quando se perde no jogo, o mundo não se acaba.

#### **Didonet**

Didonet afirma que todas as culturas, desde as mais remotas eras, produziram e utilizaram brinquedos. A boneca e a bola são dos mais antigos que se tem notícia e mais difundidos em todas as culturas. Em túmulos egípcios de 4 a 5 mil anos atrás foram encontradas bonecas. Nas civilizações andinas, as crianças eram enterradas com elas.

O interesse pelo estudo do brinquedo também é muito antigo. E isso talvez decorra do fato de que o brinquedo e o jogo façam parte tão intrínseca da vida infantil e juvenil. Entender seu significado é um caminho muito útil, senão mesmo necessário, para conhecer a própria criança e seu processo de desenvolvimento. O brinquedo foi objeto de consideração de filósofos, psicólogos, psicanalistas, teólogos, antropólogos, médicos, terapeutas, educadores e pais, portanto, nos mais diversos campos das ciências e das práticas sociais.

O brincar é algo tão espontâneo, tão natural, tão próprio da criança, que não haveria como entender sua vida sem brincar. É preciso ressaltar, no entanto, que não é apenas uma atividade natural. É, sobretudo, uma atividade social e cultural. Desde o começo, o brincar é uma forma de relacionar-se, de estar com, de encontrar o mundo físico e social. Para Vital Didonet:

"É uma verdade que o brincar é apenas o suporte do jogo, do brincar, e que é possível brincar com a imaginação. Mas é verdade, também, que sem brincar é muito mais difícil realizar a atividade lúdica, porque é ele que permite simular situações (...) Se criança gosta de brincar, gosta também de brincar. Porque as duas coisas estão intrinsecamente ligadas".

Didonet salienta que é necessário passar as informações e conhecimentos sobre a importância do brincar para a criança e o significado para o seu desenvolvimento afetivo, social, cognitivo e físico.

**Froebel**, [in Kishimoto, 98]

Entendendo que Froebel é uma figura significativa no contexto educativo, porque traz uma importante contribuição quanto ao papel do jogo, acreditamos que suas idéias sejam fundamentais no sentido de confrontá-las com as demais. No entanto, em virtude da dificuldade de encontrar material a seu respeito, consideramos adequado o referencial de Kishimoto, já que a mesma faz uma relevante abordagem sobre Froebel.

"Embora não tenha sido o primeiro a analisar o valor educativo do jogo, Froebel foi o primeiro a colocá-lo como parte essencial do trabalho pedagógico, ao criar o jardim de infância com uso dos jogos e brinquedos".

A partir de sua filosofia educacional baseada no uso dos jogos infantis, Froebel delineia a metodologia dos dons e ocupações, dos brinquedos e jogos, propondo: 1) dons, materiais como bola, cubo, varetas, anéis etc., que permitem a realização de atividades denominadas ocupações, sob a orientação da jardineira, e 2) brinquedos e jogos, atividades simbólicas, livres, acompanhadas de músicas e movimentos corporais, destinadas a liberar a criança para a expressão das relações que estabelece sobre objetos e situações do seu cotidiano. Os brinquedos são atividades imitativas livres, e os jogos, atividades livres com o emprego dos dons".

"Brincar é a fase mais importante da infância - do desenvolvimento humano neste período - por ser a auto-ativa representação do interno - a representação de necessidades e impulsos internos. (Froebel, 1912c, pp. 54-55)".

... A brincadeira é a atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica da

vida humana enquanto um todo - da vida natural interna no homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo... A criança que brinca sempre, com determinação auto-ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para a promoção do seu bem e de outros... Como sempre indicamos, o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação. (Froebel, 1912c, p. 55)

Embora justificando-a por uma teoria metafísica e valendo-se do pressuposto romântico que a concebe como atividade inata da criança, Froebel postula a brincadeira como ação metafórica, livre e espontânea da criança. Aponta, no brincar, características como atividade representativa, prazer, autodeterminação, valorização do processo de brincar, seriedade do brincar, expressão de necessidades e tendências internas aproximando-se de autores conhecidos como Henriot (1893, 1989), Brougère (1995), Vygotsky (1987, 1988, 1982), Piaget (1977, 1978) e tantos outros. Para Froebel, a brincadeira é importante para o desenvolvimento da criança, especialmente nos primeiros anos".

## **Piaget**

Piaget estrutura o jogo em três categorias: o jogo de exercício - onde o objetivo é exercitar a função em si -, o jogo simbólico - onde o indivíduo se coloca independente das características do objeto, funcionando em esquema de assimilação, e o jogo de regra, no qual está implícita uma relação inter individual que exige a resignação por parte do sujeito. Piaget cita ainda uma quarta modalidade, que é o jogo de construção, em que a criança cria algo. Esta última situa-se a meio caminho entre o jogo e o trabalho, pelo compromisso com as características do objeto. Tais modalidades não se sucedem simplesmente acompanhando as etapas das estruturas cognitivas, pois, tanto o bebê pode fazer um jogo de exercício, como também uma criança poderá fazer sucessivas perguntas só pelo prazer de perguntar.

Para ele, a origem do jogo está na imitação que surge da preparação reflexa. Imitar consiste em reproduzir um objeto na presença do mesmo. É um processo de assimilação funcional, quando o exercício ocorre pelo simples prazer. A essa modalidade especial de jogo, Piaget denominou de jogo de exercício. Em suas pesquisas ele mostra que a imitação passa por várias etapas até que, com o passar do tempo, a criança é capaz de representar um objeto na ausência do mesmo. Quando isso acontece, significa que há uma evocação simbólica de realidades ausentes. É uma ligação entre a imagem (significante) e o conceito (significado), capaz de originar o jogo simbólico, também chamado de faz-de-conta.

Para Piaget, o símbolo nada mais é do que um meio de agregar o real aos desejos e interesses da criança.

Paulatinamente, o jogo simbólico vai cedendo lugar ao jogo de regras, porque a criança passa do exercício simples às combinações sem finalidade e depois com finalidade. Esse exercício vai se tornando coletivo, tendendo a evoluir para o aparecimento de regras que constituem a base do contrato moral.

As regras pressupõem relações sociais ou interpessoais. Elas substituem o símbolo, enquadrando o exercício nas relações sociais. As regras são, para Piaget, a prova concreta do desenvolvimento da criança.

## **Vygotsky**

O brincar cria uma zona de desenvolvimento proximal (capacidade que a criança possui), pois na brincadeira a criança comporta-se num nível que ultrapassa o que está habituada a fazer, funcionando como se fosse maior do que é.

O jogo traz oportunidade para o preenchimento de necessidades irrealizáveis e também a possibilidade para exercitar-se no domínio do simbolismo. Quando a criança é pequena, o jogo é o objeto que determina sua ação.

Na medida em que cresce, a criança impõe ao objeto um significado. O exercício do simbolismo ocorre justamente quando o significado fica em primeiro plano.

Do ponto de desenvolvimento da criança, a brincadeira traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas.

Ainda, segundo esse autor, a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Elas estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, tanto nas tradicionais, naquelas de faz-de-conta, como ainda nas que exigem regras. Podem aparecer também no desenho, como atividade lúdica.

Do ponto de vista psicológico, Vygotsky atribui ao brincar um papel importante, aquele de preencher uma atividade básica da criança, ou seja, ele é um motivo para a ação.

Segundo o autor, a criança pequena, por exemplo, tem uma necessidade muito grande de satisfazer os seus desejos imediatamente. Quanto mais jovem é a criança, menor será o espaço entre o desejo e sua satisfação. No pré-escolar há uma grande quantidade de tendências e desejos não possíveis de ser realizados imediatamente, e é nesse momento que os brinquedos são inventados, justamente para que a criança possa experimentar tendências irrealizáveis.

A impossibilidade de realização imediata dos desejos cria tensão, e a criança se envolve com o ilusório e o imaginário, onde seus desejos podem ser realizados. É o mundo dos brinquedos.

Segundo Vygotsky, a imaginação é um processo novo para a criança, pois constitui uma característica típica da atividade humana consciente. É certo, porém, que a imaginação surge da ação, e é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. Isso não significa necessariamente que todos os desejos não satisfeitos dão origem aos brinquedos.

## **Winnicott**

Para Winnicott, a brincadeira é universal e própria da saúde: o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde. O brincar conduz aos relacionamentos grupais, podendo ser uma forma de comunicação na psicoterapia. Portanto, a brincadeira traz a oportunidade para o exercício da simbolização e é também uma característica humana.

Conforme Outeiral (1998)<sup>[7]</sup>, o trabalho de Winnicott: "Por que brincam as crianças?" (1942), apresenta algumas motivações da atividade lúdica: para buscar prazer, para expressar agressão, para controlar a ansiedade, para estabelecer contatos sociais, para realizar a integração da personalidade e, por fim, para comunicar-se com as pessoas.

Sua contribuição mais original ao tema, entretanto, é o desenvolvimento dos aspectos dos objetos transicionais e fenômenos transicionais (1951, 1971), para descrever a experiência de viver em uma área de transição da experiência, isto é, transição com respeito à realidade interna e externa.

Na obra "A Criança e seu Mundo" (1976), Winnicott faz colocações fundamentais sobre a brincadeira. Dentre elas podemos citar:

"As crianças têm prazer em todas as experiências de brincadeira física e emocional (...);"

"(...) Deve-se aceitar a presença da agressividade, na brincadeira da criança (...);"

"A angústia é sempre um fator na brincadeira infantil e, freqüentemente, um fator dominante";

"(...) A brincadeira é a prova evidente e constante da capacidade criadora, que quer dizer vivência".

"(...) As brincadeiras servem de elo entre, por um lado, a relação do indivíduo com a realidade interior, e por outro lado, a relação do indivíduo com a realidade externa ou compartilhada";

"Os adultos contribuem; neste ponto, pelo reconhecimento do grande lugar que cabe à brincadeira e pelo ensino de brincadeiras tradicionais, mas sem obstruir nem adulterar a iniciativa própria da criança".

### **Considerando a Pergunta Inicial**

As discussões feitas pelos pesquisadores que procuram entender o ato de brincar da criança pequena, a partir das teorias aqui presentes, vêm em auxílio dos profissionais que, atualmente, buscam revisar seus conceitos acerca do que é brincar, para a criança, e como manter esse jogo no cotidiano infantil.

Baseado em tais teorias, verificamos que, ao brincar, a criança constrói conhecimento. E para isto uma das qualidades mais importantes do jogo é a confiança que a criança tem, quanto à própria capacidade de encontrar soluções. Confiante, pode chegar às suas próprias conclusões de forma autônoma.

Assim, afirmamos que tanto o jogo quanto a brincadeira como o brinquedo podem ser englobados em um universo maior, chamado de **ato de brincar**. Não somos favoráveis a uma rigidez dos termos, pois se por um lado a discussão sobre os mesmos pode ampliar a perspectiva lúdica de nossa prática pedagógica, por outro pode seccioná-la em hora do jogo ou hora da brincadeira.

Podemos observar que brincar não significa simplesmente recrear-se, isto porque é a forma mais completa que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo.

Nesse brincar está a verbalização, o pensamento, o movimento, gerando canais de comunicação.

A presente idéia vem ao encontro de acreditarmos que a linguagem cultural própria da criança é o lúdico. A criança comunica-se através dele e por meio dele irá ser agente transformador, sendo o brincar um aspecto fundamental para se chegar ao desenvolvimento integral da criança.

Portanto, o ato de brincar é importante, é terapêutico, é prazeroso, e o prazer é ponto fundamental da essência do equilíbrio humano. Logo, podemos dizer que a ludicidade é uma necessidade interior, tanto da criança quanto do adulto. Por conseguinte a necessidade de brincar é inerente ao desenvolvimento.

No brincar, quanto mais papéis a criança representar, mais amplia sua expressividade, entendida como uma totalidade. A partir do brincar ela constrói os conhecimentos através dos papéis que representa, amplia ao mesmo tempo dois vocabulários - o lingüístico e o psicomotor - além do ajustamento afetivo emocional que atinge na representação desses papéis.

A criança brinca porque tem um papel, um lugar específico na sociedade, e não apenas porque o faz-de-conta - como o brincar de cavalo, em que a criança se utiliza do cabo de vassoura - parte da natureza de tal criança. O jogo é a forma que as crianças encontram para representar o contexto em que estão inseridas.

Além disso, o ato de brincar pode incorporar valores morais e culturais em que as atividades lúdicas devem visar a auto-imagem, a auto-estima, o auto conhecimento, a cooperação, porque estes conduzem à imaginação, à fantasia, à criatividade, à criticidade e a uma porção de vantagens que ajudam a moldar suas vidas, como crianças e como adultos. E sem eles a criança não irá desenvolver suficientemente o processo de suas habilidades.

O modo como ela brinca revela o mundo interior da mesma, proporcionando o aprender fazendo, entendido aqui por aquelas ações concretas da criança. O brincar de médico, por exemplo. Implica apropriar-se de algumas características do ato da realidade. É a reprodução do meio em que a criança está inserida.

Através do lúdico, a criança realiza aprendizagem significativa. Assim, podemos afirmar que o jogo propõe à criança um mundo do tamanho de sua compreensão, no qual ela experimenta várias situações, entre elas o fazer comidinha, o limpar a casa, o cuidar dos filhos, etc.

O ato de brincar proporciona às crianças relacionarem as coisas umas com as outras, e ao relacioná-las é que elas constroem o conhecimento. Esse conhecimento é adquirido pela criação de relações e não por exposição a fatos e conceitos isolados, e é justamente através da atividade lúdica que a criança o faz.

O brincar é o meio de expressão e crescimento da criança.

A criança sempre brinca, mas esse ato depende do contexto em que está inserida, independente de época, classe social e outros fatores.

Podemos considerar que, desde os primeiros anos da infância, encontram-se processos criativos que se refletem sobretudo nos jogos. É através deles que as crianças reelaboram, criativamente, combinando fatos entre si e construindo novas realidades de acordo com seus gestos e necessidades. Também nestes jogos aparece toda a experiência acumulada da criança. Neles as lideranças são desenvolvidas, e aí ela aprende a obedecer e respeitar regras e normas.

No brincar, ocorre um processo de troca, partilha, confronto e negociação, gerando momentos de desequilíbrio e equilíbrio, e propiciando novas conquistas individuais e coletivas. Constatamos, então, que a ação de brincar é fonte de prazer e ao mesmo tempo, de conhecimento.

Acreditamos, assim, que a criança vai construindo seu conhecimento do mundo de modo lúdico, transformando o real com os recursos da fantasia e da imaginação. Tem a chance de dar vazão a uma afetividade que, freqüentemente, é tolhida na difícil luta pela sobrevivência enfrentada dia-a-dia por seus pais.

A criança que brinca, precisa ser respeitada, pois seu mundo é mutante, e está em permanente oscilação entre fantasia e realidade. Precisa tanto de brinquedos como de espaço, o suficiente para que se sinta à vontade e dona do mesmo.

É através da atividade lúdica que a criança prepara-se para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a ele se integrando, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, cooperar com seus semelhantes, e conviver como um ser social.

Em síntese, além de proporcionar prazer e diversão, o jogo pode representar um desafio e provocar o pensamento reflexivo da criança.

A finalidade deste trabalho consistiu em propor uma mudança conceitual para as práticas cotidianas de jogo com crianças em idade infantil.

Com base nas idéias de Benjamin, Didonet, Froebel, Piaget, Vygotsky e Winnicott, buscamos levantar algumas questões que provoquem reflexões nos profissionais que atuam nesta área, de forma a repensar a sua práxis.

## **BIBLIOGRAFIA**

BENJAMIN, Walter. Reflexões: A criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Summus, 1984.

KISHIMOTO, M. Tizuko. O Brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 1998.

LAROUSSE, K. Pequeno dicionário enciclopédico Koogan Larousse. Rio de Janeiro: Larousse, 1982.

OUTEIRAL, J.O. A Criança Normal e o Brinquedo: Um Estudo de Psicologia Evolutiva. In: Clínica Psicanalítica de Crianças e Adolescentes. Rio de Janeiro: Revinter, 1998.

PIAGET, Jean & INHELDER, B. A função semiótica ou simbólica. In: A psicologia da criança. Lisboa: Moraes, 1979.

\_\_\_\_\_. Teoria de Piaget. In: MUSSEN. Paul H. (org) Psicologia da criança. São Paulo: EPU/Edusp, 1975.

\_\_\_\_\_. O nascimento da inteligência na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

\_\_\_\_\_. Pensamento e Linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

WINNICOTT, D.W. A Criança e seu Mundo. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

\_\_\_\_\_. O Brincar e a Realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

**JANICE VIDAL BERTOLDO** - Licenciada em Pedagogia com Habilitação em Educação Infantil, Especialista em Psicopedagogia.

**MARIA ANDREA DE MOURA RUSCHEL** - Fonoaudióloga, Especialista em Educação Psicomotora. E-mail: [cruschel@ez-poa.com.br](mailto:cruschel@ez-poa.com.br)