

# **HISTÓRIA, CONCEITO E CARACTERÍSTICAS DOS JOGOS**

---

## CONVERSA INICIAL

Nesta aula, vamos conhecer um pouco mais sobre a história dos jogos e das brincadeiras, entendendo a sua influência até os dias de hoje. Vamos diferenciar os conceitos de *jogo* e *brincadeira*, analisar os tipos de brincadeiras existentes e entender a função da linguagem presente nos jogos e nas brincadeiras. Também vamos verificar a importância dos jogos e das brincadeiras para a aprendizagem. Bons estudos!

### TEMA 1 – BRINCADEIRAS E JOGOS: ONTEM E HOJE

As brincadeiras e os jogos sempre fizeram parte do cotidiano da maioria das pessoas. Porém, essas atividades lúdicas sofreram mudanças ao longo dos anos, devido às transformações sociais. O mundo, como um todo, mudou, e as necessidades humanas também, como vimos anteriormente.

Tivemos grandes modificações urbanas, como novas construções civis, pavimentação de ruas, expansão de comércios e indústrias, além do aumento no tráfego dos meios de transportes. Com isso, houve também o aumento da violência urbana, que fez e faz com que as pessoas mudem seus hábitos diários.

O que antes era comum a maioria das crianças, como brincar de esconde-esconde ou jogar betes com os amigos na rua até tarde, hoje tornou-se um hábito raro entre as novas gerações, seja pela insegurança dos pais diante da violência, ou porque o grande movimento de carros e pessoas não permite que isso aconteça. Além disso, o conceito de infância nem sempre foi o mesmo que o de hoje.

O historiador Philippe Ariès, em sua obra *História social da criança e da família* (1978), investiga questões ligadas ao comportamento social da criança ao longo da história. Ele ressalta que no período medieval a infância era ignorada. Assim que ela conseguisse adquirir autonomia e independência para realizar as coisas sozinha, a criança já era integrada ao mundo adulto. Consequentemente, ela era tratada como um adulto em miniatura.

Para o autor, o despertar para a valorização da infância ocorreu entre os séculos XV e XVIII, período em que se percebeu a necessidade de a criança receber um tratamento especial antes de entrar para a vida adulta. As brincadeiras começaram a fazer parte da infância – como cavalo de pau, pião, cata-vento –, bem como as práticas musicais e corporais.

---

Por volta do ano de 1600, as brincadeiras e brinquedos eram em comuns entre meninos e meninas, e não existia muita discriminação. Ambos brincavam de boneca e de fazer comidinhas e também participam das mesmas brincadeiras e jogos dos adultos, como raquete e jogos de salão. Uma curiosidade dessa época é que o traje era igual para as meninas e para os meninos: ambos usavam um vestido. Algumas brincadeiras realizadas naquela época são comuns até hoje: esconde-esconde, mímica, peteca, cabra-cega. Nesse período, as histórias e os contos de fadas também eram valorizados.

Após aos sete anos, acontecia uma mudança na vida dos meninos. Eles deixavam de usar vestido comprido, não podiam mais brincar de bonecas, a educação ficava por conto de adultos do sexo masculino, e os meninos nobres começam a aprender caçar, atirar, montar a cavalo e jogar jogos de azar. As meninas, por sua vez, continuavam a brincar, e demoravam mais tempo para adentrar na vida adulta.

É a partir do século XIX que acontece uma mudança na concepção de infância, o que também provocou uma mudança na concepção de brincadeira, uma vez que era considerada uma atividade fútil e com o único objetivo de distrair e recrear. Entendemos, então, que a concepção que temos das brincadeiras nos dias de hoje, e de sua importância para a formação da criança, é fruto de um processo histórico, que foi sendo alterado ao longo do tempo.

### **1.1 Brincadeiras e jogos no Brasil**

No Brasil, a colonização dos portugueses influenciou diretamente os jogos e as brincadeiras. Eles trouxeram os jogos de pião, pipa, amarelinha, bolinhas de gude, histórias, adivinhas e parlendas. Há também grande influência africana e indígena nas atividades lúdicas brasileiras. Adultos e crianças dançavam, cantavam, imitavam animais e jogavam peteca, atividades que são comuns até hoje.

Com o passar dos anos, as brincadeiras e os jogos foram ganhando novas características, o mesmo acontecendo com os espaços em que eram praticados. Na década de 80, a rua configurou-se como principal espaço lúdico, onde crianças e adolescentes brincavam e jogavam livremente, de esconde-esconde, queimada, elástico, bambolê, cavalo de guerra, passa anel, futebol e guardião de bola.

---

Pode-se dizer que, com o passar dos anos, houve uma maior distinção entre as brincadeiras e jogos praticados por meninos e meninas, mas isso não quer dizer que hoje eles não brinquem juntos.

Além da questão de preferência pessoal, à medida que as crianças vão crescendo, seus interesses vão mudando. E hoje, com o avanço tecnológico, as crianças desde muito cedo têm seus interesses voltados aos jogos digitais e a brinquedos eletrônicos, que influenciam fortemente suas brincadeiras e suas interações nas atividades lúdicas.

## TEMA 2 – CONCEITOS DE BRINQUEDO, BRINCADEIRA E JOGO

Para Kishimoto et al. (2009), não há um conceito universal e definitivo para especificar os termos *brinquedo*, *brincadeira* e *jogo*. Vamos apresentar aqui as principais ideias desenvolvidas acerca desses termos.

Os brinquedos fazem parte dos momentos mais importantes da vida de uma pessoa. Eles remetem a importantes lembranças de seu passado, sendo objetos que podem ser passados de geração a geração, sendo marcados pelo encantamento que causam na vida de uma criança.

Podemos entender o **brinquedo** como um suporte para o ato de brincar, concreto ou ideológico, propiciando à criança um contato com a dimensão material, cultural e técnica da brincadeira. A partir dessa definição, entendemos que um brinquedo não é só aquele produzido pelo homem, mas também aquele que a própria criança produz pela imaginação, conferindo significado lúdico, como colheres, pratos e panelas, que podem representar instrumentos musicais dentro de uma brincadeira.

Nesse sentido, Brougère (1981) afirma que o brinquedo só adquire sentido lúdico se for utilizado em uma brincadeira, caso contrário, não passa de um objeto comum. Se uma boneca for utilizada como objeto decorativo em um quarto, ela torna-se apenas um objeto simbólico e não um brinquedo.

Na educação, o brinquedo assume a função de levar a criança a experimentar, descobrir, inventar, aprender e desenvolver habilidades. É um instrumento que está intimamente ligado ao estímulo e à ampliação das potencialidades da criança.

A brincadeira é uma atividade da criança desde seu nascimento, desde o âmbito familiar (Kishimoto, 2002, p. 109). Podemos entender a **brincadeira** como um meio de inserção cultural, de apropriação e de criação da cultura lúdica infantil.

---

O objetivo principal de uma brincadeira é o prazer e a recreação da criança, permitindo-lhe interagir com outras crianças e também adultos, bem como explorar o ambiente onde ela está inserida.

Tanto nas brincadeiras tradicionais quanto nas de faz de conta, a imaginação, a imitação e as regras estão presentes, trazendo vantagens sociais, cognitivas e afetivas. Além disso, em toda brincadeira, a criança toma decisões, que estão relacionadas à organização e ao modo como ela acontecerá, levando a criança a produzir esquemas.

Porém, Kishimoto (2001) defende que brincar não é inato, ou seja, toda criança precisa aprender a brincar para poder se expressar e se comunicar. É por meio da brincadeira que a criança cria possibilidades, recria e transforma, tornando o ato de brincar espontâneo e prazeroso. É uma forma de divertimento que não implica planejamento, compromisso ou seriedade; é uma atividade natural da infância.

As brincadeiras vêm assumindo cada vez mais destaque na educação, sendo utilizadas como meio para aquisição de conhecimentos, para promover as potencialidades infantis, e sobretudo a formação integral da criança, por meio da vivência de experiências lúdicas.

Nesse sentido, as brincadeiras desenvolvidas no contexto escolar devem ser bem planejadas e ocupar um espaço de destaque, sendo o elemento central da prática docente, especialmente com crianças menores.

O jogo assume significado a partir da imagem ou sentido que cada sociedade lhe atribui, em seu tempo e espaço. Ou seja, o jogo está intimamente ligado ao contexto social, aos valores e ao modo de vida do homem.

Para Huizinga (2014), o **jogo** é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo as regras livremente concedidas, mas absolutamente obrigatórias. Ainda para o autor, o jogo tem um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria, e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Os jogos podem ser entendidos como a manifestação de uma cultura, uma forma de conhecer a realidade, um meio de grandes descobertas, sem falar na experiência do jogar, que é instigante e prazerosa.

A essência do jogo está na diversão. Seu objetivo é proporcionar o prazer pelo prazer (Gagnon et al., 2015), divertir de maneira livre e informal, o que lhe atribui o significado de uma atividade lúdica.

Huizinga (2014) destaca algumas características fundamentais na vivência lúdica: a decisão dos participantes na organização; o desejo e a satisfação durante a ação; a oportunidade de inovação e criatividade, que permite criar e recriar regras; e a motivação e a possibilidade de formar hábitos em grupos com os mesmos interesses.

Nesse sentido, os jogos se apresentam como uma valiosa estratégia para os processos educativos, uma vez que podem oferecer ao aluno a oportunidade de aprender de forma mais ativa e significativa, desenvolvendo estratégias ou habilidades importantes para ampliar sua capacidade intelectual e cognitiva (Gros, 2003).

#### **Saiba mais**

O documentário *Sementes do nosso quintal* retrata o cotidiano de uma escola bem diferente, a Te-Arte, idealizada pela educadora Therezita Pagani. Ela discorre sobre o potencial de uma boa educação para uma criança. No colégio, crianças de diferentes idades vivenciam as relações e os conflitos com os colegas, a natureza, as artes, a música e a cultura popular brasileira. É um ótimo exemplo para perceber a importância das atividades lúdicas no contexto escolar. Direção: Fernanda Heinz Figueiredo.

SEMENTES do nosso quintal. Disponível em: <<http://sementesdonossoquintal.com.br>>. Acesso em: 23 dez. 2019.

### **TEMA 3 – TIPOS DE BRINCADEIRAS**

A intenção deste tópico não é conceituar os tipos de brincadeiras, mas sim ressaltar algumas modalidades de brincadeiras existentes, baseadas em Kishimoto (2001).

#### **3.1 Brincadeiras tradicionais**

Podemos considerar que as brincadeiras tradicionais são aquelas que estão intimamente ligados à cultura de um povo, ao folclore e às questões históricas. Elas vão se modificando ao longo do tempo, incorporando novas características ou criações, carregadas de tradições, sendo passadas de geração a geração.

---

Brincadeiras como amarelinha, pião e parlendas são tradicionais, e seus criadores são anônimos. Porém, essas brincadeiras e muitas outras foram transmitidas de forma empírica, e fazem parte da memória infantil da maioria das pessoas.

É exatamente essa a principal característica das brincadeiras tradicionais: perpetuar a tradição da cultura popular infantil, de forma livre e espontânea, garantindo a presença do lúdico e da imaginação.

### 3.2 Brincadeiras de faz de conta

Também conhecida como *simbólica*, a brincadeira de faz de conta tem como característica marcante a presença da imaginação, permitindo que a criança incorpore papéis, expresse seus sonhos e crie fantasias.

As brincadeiras de faz de conta estão ligadas às experiências pessoais da criança, aquilo que ela vive com a família, com os amigos, ou que aprende na escola.

Esse tipo de brincadeira é de extrema importância, pela representação simbólica envolvida. Ao brincar de faz de conta, a criança cria e aprende símbolos, alterando papéis e dando novos significados a objetos e situações.

### 3.3 Brincadeiras de construção

As brincadeiras ou os jogos de construção não se configuram apenas como uma atividade lúdica, mas sim como uma oportunidade de enriquecer as experiências sensoriais.

Jogos de montar blocos ou de construção civil são exemplos de brincadeiras que estimulam a descoberta e a criatividade da criança, ajudando-a a desenvolver habilidades ligadas à construção e à transformação.

Quando está construindo, a criança utiliza de sua imaginação para criar algo, usando conseqüentemente de suas representações mentais. Além disso, nessas brincadeiras, o faz de conta também está presente, uma vez que para a criança não se trata apenas de blocos montados, mas sim de edifícios, cidades, pontes etc.

É importante considerar as ideias presentes nas representações feitas pela criança, bem como aquilo que ela expressa oralmente durante a brincadeira de

---

construção, para compreender a aquisição de conhecimentos envolvidos em tal brincadeira.

#### **TEMA 4 – AS BRINCADEIRAS, O JOGO E A LINGUAGEM**

O fato de uma pessoa existir já é uma linguagem. Todas as coisas que existem no mundo podem ser transformadas em linguagem e precisam servir como instrumento do desejo para comunicar um sentido. A humanidade se desenvolveu junto com a linguagem. Não podemos pensar em alguém que não se comunique, pois a comunicação é uma necessidade existencial do homem.

Para Vygotsky (1991), a criança faz uso da linguagem ao imaginar, criar, fantasiar e, principalmente, quando interage com o meio, desenvolvendo suas capacidades intelectuais, afetivas e emocionais. É por meio das interações sociais que a criança estabelece importantes trocas de convívio e faz descobertas.

É ainda por meio da linguagem que cada contexto social constrói uma imagem de jogos e brincadeiras, conforme seus valores e modos de vida. Isso acontece ao longo do tempo, no decorrer da história.

Ao observarmos as transformações que ocorreram nos jogos e nas brincadeiras, entendemos que cada geração herda o que lhe foi ensinado e se modifica ou se adapta de acordo com o contexto. Para tanto, faz-se uso da linguagem, que está presente nas impressões deixadas e transmitidas por cada grupo.

Dessa forma, as brincadeiras e os jogos configuram-se como a linguagem de um grupo ou de um povo, produto da imaginação e daquilo que é criado por cada indivíduo. Por se tratar de atividades livres, que têm como objetivo o prazer, é importante estar atento à linguagem utilizada em tais atividades, uma vez que os envolvidos se encontram em um estado de descontração, em momentos de diversão, especialmente quando inseridos no contexto educacional.

Além disso, hoje temos a linguagem digital, que surgiu com o advento da tecnologia, trazendo uma nova forma de comunicação para as brincadeiras e os jogos. Entender a linguagem utilizada pelas brincadeiras ou pelos jogos, seja por meio das regras estabelecidas ou pela comunicação, nos leva a compreender as características e um pouco dos pensamentos, das preferências e da cultura de um grupo social.



---

## TEMA 5 – APRENDIZAGEM POR MEIO DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS

Ausubel, Novak e Hanesian (1999) defendem que a aprendizagem significativa ocorre quando os conceitos são apresentados ao aluno em um sistema hierárquico, partindo daquilo que ele já sabe para que possa estabelecer relação com a nova informação, atribuindo significados relevantes. Sendo assim, os jogos e as brincadeiras podem ser um meio para alcançar a aprendizagem significativa, uma vez que se considera os conhecimentos prévios do aluno, ao mesmo tempo em que apresenta novos conceitos.

Em um jogo ou em uma brincadeira, os envolvidos tornam-se sujeitos ativos do próprio processo de aprendizagem, usando de suas experiências para solucionar problemas que surgem no decorrer do processo. Na busca por soluções desses problemas, é possível pensar em abordagens e aprofundar conteúdos, encontrando caminhos que levem à construção de conhecimentos. Além disso, quando bem aproveitadas as potencialidades dos jogos e das brincadeiras, todos os envolvidos participam da atividade em busca de um mesmo objetivo, deixando de pensar isoladamente para pensar com o todo, compreendendo a diversidade e o valor da cooperação.

O ato de jogar e de brincar em duplas ou grupos desenvolve nos educandos o senso de responsabilidade, amplia seus conhecimentos e desperta a atenção às diferenças individuais. Os resultados de um jogo realizado em grupo ou uma brincadeira refletem a coletividade, favorecendo futuras discussões e trocas de ideias; permite-se, assim, uma comunicação direta, em que todos percebem os problemas e as dificuldades durante o jogo ou brincadeira, promovendo a interação e a construção de conhecimentos no ambiente escolar. Tal interação abre possibilidades para o desenvolvimento de lideranças, para o compartilhamento de expectativas, dificuldades e metas, promovendo o sentimento de amizade e, principalmente, a aprendizagem colaborativa.

Na escolha de um jogo ou de uma brincadeira, as pessoas levam em consideração gostos, aptidões e habilidades, pensando nos desafios propostos, no nível de dificuldade, na diversão, entre tantos outros elementos. Pode-se afirmar que as características de um jogo ou de uma brincadeira estão em consonância com as características de quem está escolhendo.

Nesse sentido, jogos e brincadeiras educativos oferecem elementos que também vão ao encontro das características individuais do educando. Nesse

---

caso, “as características individuais pertinentes tornam-se aquelas que definem o que chamamos de ‘estilos de aprendizagem’ individuais” (Gagnon, 2015, p. 77). Ao selecionar um jogo ou uma brincadeira, pensando nos conceitos que se pretende construir, o professor deve considerar as características individuais de seus alunos e suas reais necessidades, para então definir os objetivos e fazer do jogo ou da brincadeira um facilitador da aprendizagem.

---

## REFERÊNCIAS

- ARIÈS, P. **História social da infância e da família**. Rio de Janeiro: LCT, 1978.
- AUSUBEL, D. P.; NOVAK, J. D.; HANESIAN, H. **Psicologia Educacional**. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Interamericana, 1980.
- GAGNON, R. et al. Jogar com estilo para ter sentido. In: \_\_\_\_\_. **Gamificação: como estratégia educativa**. Brasília: Link Comunicação e Designs, 2015.
- GROS, B. The impact of digital games in education. **First Monday**, v. 8, n. 7, jul. 2003. Disponível em: <<http://www.firstmonday.org/ojs/index.php/fm/issue/view/159>>. Acesso em: 23 dez. 2019.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo, 2014.
- KISHIMOTO, M. T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez Editora, 2001.
- KISHIMOTO, T. M. et al. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2009.
- \_\_\_\_\_. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thonson Learning, 2002.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.