

## UM OLHAR SOBRE A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E JOGAR COMO FERRAMENTA PARA O DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS

Raylson Samuel da Silva Dias <sup>1</sup>  
Wanessa Christina Coelho da Silva <sup>2</sup>

### INTRODUÇÃO

A análise inicial dos respectivos verbos, de acordo com (FERREIRA, 2010), “brincar” e “jogar” remota ao conceito de atividade lúdica, na qual, suas denominações possuem uma certa diferença, onde o “brincar”, indica uma atividade não estruturada, ou seja, são dirigidas de forma espontâneas e definidas, de acordo com seus participantes o modo mais adequado para sua ação, não havendo a necessidade de se obter um vencedor ao final da atividade, contribuindo para que a experiência do participante seja o clímax da prática. O “jogar” envolve uma espécie de jogo de regras propriamente dito, possuindo o aspecto da competitividade alicerçada em suas características. Huizinga (2000), aborda esse conceito, onde ele diz que o jogo é considerado uma atividade ou “ocupação voluntária”, na qual é desempenhada dentro de certos limites de tempo e espaço, acompanhado de sentimentos eufóricos muito forte.

Há autores que defendem a brincadeira como uma agremiação do jogo, como Biscoli (2005), na qual, afirma que: “A brincadeira é a ação que a criança tem para desempenhar as regras do jogo na atividade lúdica”. (BISCOLI, 2005; p. 25). Logo, entender a diferenciação dos conceitos é importante para a efetiva utilização das atividades durante as práticas metodológicas para que não haja confusões, quanto ao seu conceito e a forma de inseri-los no dia a dia.

### METODOLOGIA

A metodologia do trabalho foi embasada numa pesquisa de caráter bibliográfico, na qual, buscou-se compreender os principais autores relacionados ao tema, bem como sua fundamentação histórica e posteriormente os meios necessários para a utilização desses conhecimentos na prática, evidenciou-se também a análise de artigos pertinentes que

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Educação Física da Universidade Federal do Pará - UFPA, [raylson\\_samuel@hotmail.com](mailto:raylson_samuel@hotmail.com);

<sup>2</sup> Graduando pelo Curso de Educação Física da Universidade Federal do Pará - UFPA, [wanessa.silva@iced.ufpa.br](mailto:wanessa.silva@iced.ufpa.br);

consideram relatar a importância e os benefícios do “brincar e jogar” para o desenvolvimento pleno das crianças. Ademais, utilizou-se como fins de exploração, a base de dados SciELO – Scientific Electronic Library Online (Biblioteca Científica Eletrônica Online), Google Scholar e Arca com as respectivas palavras-chave “jogo”, “brincar” e “educação física”.

O intuito da exploração, evidencia-se fornecer um material rico de informações para que futuros professores de Educação Física escolar ou até mesmo pessoas interessadas sobre o tema, compreendam a importância e os benefícios das atividades relacionadas ao “brincar” e “jogar” e possam criar uma consciência coletiva para inseri-los nas suas metodologias didáticas e futuramente possam praticar essas atividades com seus alunos. Logo, em primeira análise, nota-se que a perspectiva de brincadeira não é verificada somente como passatempo ou possuindo algum tipo de entretenimento para as crianças, mas sim um recurso essencial para o seu desenvolvimento.

#### . REFERENCIAL TEÓRICO

A origem dos jogos e brincadeiras não possui uma certa exatidão quanto ao seu início, entretanto foi no século XVII, a atividade lúdica foi reabilitada, o que favoreceu o desenvolvimento da inteligência e facilitou os estudos. Medidas menos radicais foram adotadas em relação a essas formas de brincar, aderindo a atividades que satisfizessem as necessidades de prazer, causando alegria e estímulo nas crianças.

Alguns autores consideram a perspectiva do jogar e brincar como aspectos semelhantes, outros salientam suas diferenças. Dessa forma, o ato de brincar assume um papel representativo assim como a cultura, pois, adquire diferentes significados de acordo com o tempo e espaço que se está inserido, entretanto os criadores dessas práticas são desconhecidos, mas a sua ação se torna relevante e inesquecível para quem participa. Assim, como o autor Kishimoto (2000), afirma:

Não se conhece a origem da amarelinha, do pião, das parlendas, das formulas de seleção. Seus criadores são anônimos. Sabe-se, apenas, que provem de práticas abandonadas por adultos, fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. (KISHIMOTO, 2000, p. 38)

Para Cardoso (2004, p. 53), esses jogos são transmitidos e praticados por diversos grupos e civilizações, logo, os jogos tradicionais infantis sofrem inúmeras mudanças de contextos e formas, sendo adaptados às necessidades de cada grupo, e ao seu tempo. Portanto, de acordo com Cardoso, os jogos populares tradicionais são aqueles que são praticados por diferentes povos e são transmitidos inconscientemente, objetivando a máxima de que é por

meio do divertir e do brincar que a criança aprende, na qual a perspectiva do lúdico é considerada um fator multicultural.

Ademais, a perspectiva histórica do brincar e jogar se tratando de um conglomerado cultural, possui em seu seio a abordagem de diferentes formas e até mesmo “jeitos” para efetivação desse ato, contudo a relativização dessa importância reverbera na crítica de que o brincar não possui relevância quanto aos termos mais evidentes da sociedade, logo, tratar esse assunto como algo importante e conciso para os dias de hoje é legitimar o passado e caminhar para um futuro, onde as crianças possam usufruir e se desenvolver integralmente. Como afirma Zatz (2006):

Brincadeiras tradicionais vêm sendo transmitidas de uma geração à outra, de um país a outro, há centenas, milhares de anos. É comum as pessoas não se darem conta da grandeza e da riqueza que há nesta transmissão. Não é simplesmente a mecânica de determinado jogo, uma parlenda ou rima infantil que está sendo ensinada. Por trás dessa forma, uma concepção de mundo se manifesta. Diferentes realidades e contextos sociais e culturais se expressam por meio das brincadeiras realizadas pelas crianças (ZATZ 2006, p. 15).

## RESULTADOS E DISCURSSÃO

Dessa maneira, entender os benefícios dos jogos e brincadeiras é parte importante para sua aplicabilidade e ajuda a complementar o conhecimento adquirido. Com isso, se tratando de algumas características gerais, a atividade lúdica, de acordo com (FREIRE, 2006,) elenca alguns fatores importantes que levam a contribuir para o desenvolvimento do indivíduo, como por exemplo, o aumento de relações espaciais a partir da ótica da criança, autonomia motora, socialização, crescimento cognitivo e também afetivo e criatividade do indivíduo. Logo, a valorização desses atributos configura um aprendizado positivo para a educação, pois, tanto o jogo como a brincadeira, passam a se tornar um processo ativo no desenvolvimento da criança. Como afirma Almeida (2006) nessa citação:

“Os jogos dessa idade são os germes de toda vida futura, porque aí a criança se apresenta e se desenvolve, por inteiro, em seus mais variados aspectos, em suas mais íntimas qualidades. Toda a vida futura do homem até os seus últimos passos sobre a terra, tem a sua raiz nesse período” (ALMEIDA, 2006, p. 44).

Nesse sentido, entender a importância desse aspecto é parte fundamental do processo educativo do meio didático, principalmente para os profissionais de Educação Física que trabalham na área escolar, pois contribuem de forma significativa para o melhor aproveitamento de seus alunos durante as aulas e criam dentro desses indivíduos a máxima do

“brincar/jogar para a aprender”, que subconscientemente torna o prazer proporcionado por esse momento a um momento totalmente satisfatório para elas. Desse modo, alguns autores elencam algumas características positivas em relação ao brincar/jogar, como por exemplo desenvolver os aspectos referentes à percepção, força e resistência, desenvolvimento emocional Friedmann (1996) e Dohme (2002).

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, diante do exposto é notório que os jogos e brincadeiras são indispensáveis para o desenvolvimento psicomotor das crianças, pois os mesmos agregam na capacidade de moldar as crianças, principalmente nessa fase de desenvolvimento. No que se refere ao âmbito escolar, é de suma importância que o profissional de Educação Física utilize métodos da área da psicomotricidade principalmente, na fase em que as crianças estão no estágio de exploração através dos sentidos humanos. Outrossim é de suma importância o acesso a práticas de jogos/brincadeiras, não só no polo escolar, mas também familiar, pois com o auxílio dos familiares a criança pode se sentir mais à vontade de expressar seus sentimentos através dos movimentos e jogos culturais. Por fim, os jogos e as brincadeiras não devem ser vistos apenas como diversão, mas também como pontes de desenvolvimento de seus praticantes para um futuro mais saudável e feliz.

**Palavras-chave:** Educação Física; Jogos, Brincar, Importância.

### REFERÊNCIAS

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **O dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**. 5ª. ed. rev. e atual. Curitiba: Positivo, 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000

BISCOLI, I. Â. **Atividade lúdica uma análise da produção acadêmica brasileira no período de 1995 a 2001**. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2005.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez, 1996.

CARDOSO, Simoni Rossi. **Memórias e jogos tradicionais infantis: lembrar e brincar é só começar**. Londrina: Eduel, 2004.

ZATZ, Silvia; ZATZ, Andre; HALABAN, Sergio. **Brinca comigo! tudo sobre brincar e os brinquedos.** Marco Zero, 2006.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física.** São Paulo, 2006.

ALMEIDA, Ordália Alves. **História da Educação: o lugar da infância no contexto histórico educacional.** Cuiabá Ed. UFMT, 2006.

FRIEDMANN, A. **O direito de brincar: a brinquedoteca.** 4ª ed. São Paulo: Abrinq, 1996.

DOHME, V. A. **Atividades lúdicas na educação: O caminho de tijolos amarelos do aprendizado.** 2002. Dissertação de Mestrado, Curso de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura, Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo.

