

Artigo de Revisão

JOGO OU BRINCADEIRA: *Afinal, de que estamos falando?*

Gustavo Martins Piccolo

Departamento de Educação Física da UFSCar, São Carlos, SP, Brasil

Resumo: O presente artigo parte do pressuposto de que existe uma diferença etimológica, funcional e simbólica sobre os termos jogo e brincadeira, cuja visualização ainda não está bem definida no campo da Educação Física. Esta manifestação produz como consequência uma obnubilação que nos impede de percebermos o processo de evolução histórica pelo qual se constituem as atividades lúdicas. Em virtude destes elementos e em coerência aos princípios da Psicologia Histórico-Cultural, destacamos a premência em considerarmos o processo de construção histórica dos jogos e brincadeiras, tentando desmistificar sua suposta sinonímia e os pressupostos que caracterizam cada atividade em particular.

Palavras-chave: Jogo. Brincadeira. Educação Física.

AGAME OR PLAY: After all, that we are talking about?

Abstract: This present article assumes that presupposed there is a difference etymological, functional and symbolic terms about the game and entertainment, whose view is not well defined in the field of Physical Education. This manifestation produces as a result obscurities that discern us from the process of historical development at which they are the playing. Because these components and consistent with the principles of Historic-Cultural Psychology, highlight a crying need in considering the historical process of building the games and entertainment, attempted demystify their supposed synonymy and presupposed that characterize each activity in particular.

Key Words: Game. Entertainment. Physical Education.

Introdução

Durante toda a graduação em Educação Física por inúmeras vezes escutei, seja por parte dos professores ou dos livros, pelos quais fui mediado à apropriação desse conhecimento, que seus componentes e conteúdos curriculares se fundavam em uma diversidade de movimentos corporais materializados através de danças, lutas, folguedos, jogos, brincadeiras, esportes, dentre outros. Não via qualquer problema nesta definição, aliás, considerava-a como um importante avanço ao quadro esportivista que tem caracterizado marcantemente o espaço da Educação Física escolar.

Este novo universo que se debruçava sobre meus olhos trouxe consigo a visualização da diferença como um importante fator de desenvolvimento omnilateral dos seres humanos. Diferença que se estabelece sobre a própria percepção da semelhança, por isso, de acordo com [Vygotsky](#) (2004), apenas conhecendo o outro alcanço pressupostos norteadores para me auto-conhecer.

Partindo deste pilar fundado sob a égide do materialismo histórico¹ e fincando as diretrizes analíticas nos conteúdos componentes da Educação Física, comecei a perceber que suas definições eram claras quanto às danças, folguedos, lutas e esportes, mas abstrusa no que tange as diferenças entre brincadeiras e jogos, os quais em determinados momentos eram considerados como sinônimos, enquanto em outras situações eram vistos como se

¹ De acordo com [Engels](#) (1985, p.28), o materialismo histórico representa uma abordagem metodológica ao estudo dos fenômenos sociais, sendo definido como "uma visão do desenrolar da história que procura a causa final e a grande força motriz de todos os acontecimentos históricos importantes no desenvolvimento econômico da sociedade, nas transformações do modo de produção e de troca, na consequente divisão da sociedade em classes distintas e na luta entre essas classes." Enriquecendo esta conceituação, é importante acrescentar que não há no materialismo histórico qualquer desconsideração do ser humano como sujeito e construtor da história, mas apenas a afirmação categórica de que essa construção não se dá de maneira isolada do contexto social que nos circunscreve. Logo, de acordo com [Chauí](#) (1995, p.414) a díade do materialismo histórico deve ser explicada nos seguintes termos: "Materialismo, porque somos o que as condições materiais nos determinam a ser e a pensar. Histórico porque a sociedade e a política não surgem de decretos divinos nem nasce da ordem natural, mas dependem da ação concreta dos seres humanos no tempo."

representassem duas atividades diferentes, às vezes diametralmente opostas.

Lembro-me até hoje de um questionamento que realizei em 2005 a um professor de Educação Física a respeito de uma possível diferença existente entre jogos e brincadeiras, assim como de sua resposta enfatizando o caráter não essencial deste questionamento. De acordo com suas palavras “afinal, para que serve saber se existe uma diferença entre jogos e brincadeiras.”

Resposta um tanto quanto ríspida, mas, atordoante no sentido de projetar o apontamento de um novo ponto de vista sobre esta distinção, heurísticamente oposto àquele anteriormente recebido. A confusão epistemológica e etimológica que envolvia os termos jogo e brincadeira ganhou ainda mais sentido e intensidade em minha vida quando tomei contato com as produções da Escola de Vygotsky, a qual atribuía à atividade lúdica protagonizada o papel de atividade principal praticada pelos pré-escolares. Dentre os expoentes desta corrente teórica, [Elkonin](#) (1998) utilizava somente a expressão jogo como atividade principal, já [Luria](#) (1987), [Vygotsky](#) (2004; 1998), [Leontiev](#) (1988) e [Usova](#) (1979) misturavam os termos jogo e brincadeira, todavia, intrigantemente pareciam apontar a existência de uma diferenciação entre estas atividades.

O direcionamento intrigante norteado pela Psicologia Histórico-Cultural² se tornou ainda mais marcante em virtude da realização de minha pesquisa de mestrado em uma pré-escola, cuja inserção buscava compreender a interferência da atividade principal na construção da personalidade e no desenvolvimento social e motor das próprias crianças. A partir de então,

² A psicologia Histórico-Cultural surge como uma resposta a profunda crise que grassava o campo da Psicologia em princípios do século XX, crise cuja gênese foi desencadeada pelo estabelecimento de um conflito entre dois princípios explicativos diametralmente opostos, quais sejam: os idealistas e os biologicistas. Como contraposição dialética a estas correntes [Vygotsky](#) (2004) propõe sua Psicologia, que tem no materialismo histórico seu método analítico, e, entende o ser humano como uma totalidade de relações sociais. É histórica pelos motivos já explicados anteriormente por [Chauí](#) (1995), e cultural pelo fato de considerar o psiquismo como produto da apropriação dos conhecimentos acumulados pela humanidade e da própria atividade humana. Por isso, para [Luria](#) (1991, p.1), a Psicologia Histórico-Cultural tem como principal objeto de estudo a atividade do próprio homem, tencionando “estabelecer as leis básicas da atividade psicológica, estudar as vias de sua evolução, descobrir os mecanismos que lhe servem de base e descrever as mudanças que ocorrem nessa atividade”

estabelecia-se claramente em minha consciência a necessidade da distinção entre os termos jogo e brincadeira, pois sem ela acredito que não conseguiremos delimitar ao certo qual é a atividade principal do pré-escolar, conceito caro a educação e as mais diversas concepções de ensino e aprendizagem, porém, nem sempre apropriado na totalidade de seus componentes.

Esta é a tarefa que este artigo se propõe, qual seja, de assinalar algumas características que permitem a construção de uma arquitetura de relações conceituais que diferenciem funcional e etimologicamente os termos jogo e brincadeira, cujo resultado certamente não será sistematizado apenas neste texto, mas, aguardamos que ele se torne ao menos uma fonte de questionamento que nos tire do lugar comum, pois por diversas vezes a verdade mais revolucionária consiste no “simples” pensar da diferença, de como poderia ser diferente.

Um olhar sobre a história

A conceituação em um trabalho de corte acadêmico do melhor vocábulo para a definição de atividades cuja análise se configura como o objetivo de nossas empreitadas, em algumas circunstâncias especiais não é das tarefas mais fáceis. Esse é certamente o caso dos estudos que se valem das atividades lúdicas como ferramentas metodológicas e buscam uma diferenciação entre os termos jogo e brincadeira. Esta definição está longe de representar uma mera formalidade, pois como bem ressalta [BAKHTIN](#) (1999, p.95), “a palavra está sempre carregada de um sentido ideológico ou vivencial. É assim que compreendemos as palavras e somente reagimos àquelas que despertam em nós ressonâncias ideológicas ou concernentes à vida”.

Diversos autores ([Brougere](#) (1998), [Kishimoto](#) (1997), [Huizinga](#) (1980), [Caillois](#) (1990), [Bomtempo](#) (1997)) se dedicaram a essa árdua empreitada na busca de uma configuração mais exata do termo jogo ou brincadeira, para isso, se utilizaram de dados de múltiplas áreas da ciência como Antropologia, Psicologia, Filosofia, História, dentre outras. Entretanto, muitas dessas tentativas esbarraram na vastidão de significados assumidos pelos termos jogo e brincadeira ao longo da história.

Parte desta dificuldade em se encontrar um conjunto de características que possa ser

expresso heurísticamente como jogo ou brincadeira deriva do próprio processo da construção histórico-cultural destas atividades, uma vez que sua dependência em relação à sociedade na qual estão inseridas engendra significativas diferenças quanto a sua estrutura e função em contextos espaciais e temporais específicos. Como mostra das imprecisões e das distintas funções sociais destinadas aos jogos e brincadeiras encontramos na literatura variações que vão desde a própria etimologia do termo, até elementos cuja alteração incide sobre o significado das referidas práticas sociais.

[Bomtempo](#) (1997) destaca que a categorização usada para jogo em inglês é game, já para brincar se utiliza o play, porém esse termo também pode envolver uma gama de outras atividades, quais sejam tocar, pintar, participar de uma partida esportiva. Em francês temos algo parecido com o termo jeu e jouer (jogo/brincadeira e jogar), os quais podem ser utilizados em contextos não necessariamente relacionados com atividades lúdicas, tais como na bolsa de aposta, no embate entre políticos, etc. Na antiga União Soviética, a palavra *Igrii*, de acordo com [Elkonin](#) (1998), era utilizada como se representasse jogos ou brincadeiras, ou seja, também não se notava uma distinção etimológica rígida de significados.

Enriquecendo estas considerações, para [Elkonin](#) (1998) a etimologia jogo e brincadeira é sede de uma grande complexidade de significados, os quais podem estar relacionados à diversão, passatempo, manipulação, resultados indefinidos/presença de riscos, além de uma série de outros elementos.

Além das diferenciações na própria terminologia das palavras jogo e brincadeira, também notamos uma miscelânea de significados construídos sobre estes termos. Para os gregos os jogos significavam ações especificamente realizadas pelas crianças; entre os judeus seu entendimento está relacionado a gracejos e risos; já os romanos interpretavam seu conceito caracterizando-o como uma festa; por fim, entre os germanos, os jogos são encarados como um determinado grupo de ações que não requerem trabalho árduo e propiciam satisfação ([ELKONIN](#), 1998).

[Brougère](#) (1998), em seus estudos sobre a evolução histórica dos jogos em diversas

culturas, destaca que o jogar e o brincar assumem perspectivas diversas, algumas vezes até conflitantes, devido ao fato de sua classificação ser fortemente marcada por elementos sociais, políticos e ideológicos característicos de um determinado contexto histórico. Devido a isto, de acordo com o referido autor (op. cit.), as idéias que se têm dos jogos e brincadeiras variam conforme autores, épocas e contextos históricos particulares. Em coerência a estes elementos, [Kishimoto](#) (1997, p.13) argumenta que:

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar estórias, brincar de 'mamãe e filhinha', futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros.

Ou seja, as definições sobre o termo jogo vão desde as brincadeiras realizadas pelas crianças, passando por uma relação entre objetos, indo, incrivelmente, até o campo econômico do país. Mesmo com toda essa complexidade, é de grande importância estabelecer alguns parâmetros sobre o que consideramos jogo para depois realizarmos uma distinção entre ele e as brincadeiras, objetivando, assim, um melhor esclarecimento sobre a utilização deste termo. Para isso, utilizamo-nos primordialmente do trabalho de [Huizinga](#) (1980) e [Caillois](#) (1990).

[Huizinga](#) (1980) talvez seja o estudioso sobre os jogos mais citado historicamente no universo da Educação Física, o que se justifica pelo próprio pioneirismo empreendido em suas análises ao demonstrar a importância exercida pelos jogos quanto ao desenvolvimento da própria sociedade, da cultura e do estreitamento de laços coletivos. Esta assertiva pode ser confirmada mediante suas próprias palavras ([HUIZINGA](#), 1980, p.3), pois para o referido autor "... o jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana."

Aliás, é digno de nota, que, segundo [Huizinga](#) (1980), os jogos, a partir de sua intensidade e fascinação que despertam, podem ser considerados como verdadeiros fundadores da cultura humana, posição esta da qual discordamos frontalmente, uma vez que partimos do pressuposto de que apenas posteriormente ao

surgimento da cultura, criada pelo trabalho, o ser humano produz suas múltiplas atividades artísticas e lúdicas.

O capital intento de [Huizinga](#) (1980, p.16) foi o de demarcar as principais características dos jogos, os quais transpõem a esfera material, e, tampouco podem ser determinados biologicamente ou pelo produto de sua atividade. Grosso modo, os jogos concretizam uma atividade libertária,

[...] conscientemente tomada como não séria e exterior a vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticado dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras.

Destarte, apesar de ser inegável o espírito empreendedor de [Huizinga](#) (1980), cuja proficuidade de seus apontamentos ainda continua a representar um importante marco ao entendimento da própria atividade definida como jogo, acreditamos que também se faz premente nos dias atuais ressaltar algumas lacunas inexploradas por [Huizinga](#) (1980), e é exatamente neste espaço que deve ser compreendida a obra de [Caillois](#) (1990), posto se tratar de uma tentativa de continuação, mas também de superação dos elementos apontados por [Huizinga](#) (1980).

De acordo com [Caillois](#) (1990, p.27), o principal mérito de [Huizinga](#) (1980) foi o de ter *“ter analisado magistralmente várias características fundamentais do jogo e em ter demonstrado a importância e sua função no desenvolvimento da civilização”*, todavia, segundo [Caillois](#) (1990), é necessário irmos além das definições estabelecidas no Homo Ludens, na medida em que a obra não retrata alguns aspectos orgânicos ao entendimento da atividade analisada, tal como a questão dos jogos de azar e do caráter laborioso da atividade praticada pelos profissionais dos jogos, os esportistas.

Assim, enquanto [Huizinga](#) (1980) se focou essencialmente nas funções, características e estrutura dos jogos, [Caillois](#) (1990) irá ressaltar primordialmente o tipo de experiência que o jogo proporciona, ou seja, seu conteúdo. Para tanto, os divide em quatro categoriais basilares, quais sejam, Agôn, Alea, Mimicry e Ilinx.

Na categoria Agôn se encontram os jogos dominados basicamente por atividades

competitivas. Teleologicamente no Agôn se busca criar situações ideais e igualitárias para todos os participantes, intuindo que o vencedor apareça como o melhor preparado. Hodiernamente, o Agôn aparece de maneira predominante nas competições esportivas e sua prática supõe *“... um treino apropriado, esforços assíduos e uma vontade de vencer”* ([Caillois](#), 1990, p.45).

Na contraposição aos princípios do Agôn deve ser buscada a conceituação da Alea, pois neste espaço o jogador atua passivamente, não fazendo uso de habilidades anteriormente adquiridas. Na Alea prepondera a força do acaso, o destino, a sorte, cuja representatividade social é dada nos dias atuais pelos diversos jogos de azar. Para [Caillois](#) (1990, p. 38), esse tipo de jogo se encontra apenas nos seres humanos, já que:

[...] os animais, demasiado dominados pelo imediato e demasiado escravos dos seus impulsos, não seriam capazes de imaginar um poder abstrato e insensível, a cujo veredicto se submeteriam previamente, por diversão e sem reagir.

Coerentemente, [Caillois](#) (1990) parte do pressuposto de que os animais também jogam, princípio similar à concepção estabelecida por [Huizinga](#) (1980). Portanto, a intencionalidade do jogo humano novamente é preterida por classificações que, de tão genéricas, às vezes nada classifica.

Já na Mimicry encontramos os jogos em que os participantes adotam para si o papel de determinados personagens. É uma forma de se apropriar de outra realidade que não a sua, por isso, para [Caillois](#) (1990, p.58), *“... a Mimicry é a invenção incessante”*. Na criança este jogo se caracteriza, sobretudo pela imitação do adulto. Aqui, o prazer é ser outro, ou pelo menos se passar por outro, sendo que seus maiores exemplos se encontram nos jogos protagonizados.

Por fim, destacamos a Ilinx, categoria que compreende os jogos assentados na busca de vertigem. O objetivo principal destes jogos consiste em quebrar os padrões de estabilidade do corpo humano. Essa atividade pode ser encontrada tanto em crianças, como nos adultos. De acordo com [Caillois](#) (1990, p. 44), *“cada criança sabe também que, ao rodar rapidamente, atinge um estado centrífugo, estado de fuga e de evasão, em que, a custo, o corpo reencontra seu equilíbrio e a percepção sua nitidez.”*

Colocado estes elementos, de certa forma, mais relacionados ao conteúdo do que a forma, [Caillois](#) (1990), também tece argumentos sobre a estrutura componente dos jogos, os quais existem em números vastíssimos, e, carregam sempre uma idéia de facilidade, risco e habilidade. É justamente essa idéia que garante o fascínio por sua prática, que pode gerar tanto satisfação quanto frustração, dependendo do resultado da atividade lúdica e das expectativas e objetivos estabelecidos anteriormente por seus participantes.

Independentemente da complexidade dos jogos, estes sempre possuem determinados códigos definidores, que são construções sociais realizadas pelos homens ao longo da história e que só podem ser modificados pela própria atuação humana.

Em conformidade com esse raciocínio, para [Brougère](#) (1998, p.11): “... *todo o jogo é um sistema de regras que definem o que é e o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido*”. Continuando em [Brougère](#) (op. cit., p.11), “*estas convenções não podem ser violadas sob nenhum pretexto, pois, se assim for, o jogo acaba imediatamente e é destruído por esse fato*”. Em geral, a construção da legislação que governa os jogos é realizada de forma tácita entre os participantes, e o desrespeito das regras significa, em algumas vezes, o fim do próprio jogo. Porém, de acordo com [Leontiev](#) (1988), na brincadeira este fenômeno também é observado, logo, seu parâmetro não nos fornece pressupostos fiáveis para sua distinção em relação a elas.

Seguindo essa linha de raciocínio, mas extrapolando seus apontamentos, de acordo com [Huizinga](#) (1980), mais do que o não cumprimento das regras é a atitude de indiferença do jogador para com a atividade que destrói radicalmente o universo arquitetado pelo jogo, posto sua prática ser ainda menos tolerada que a violação das regras.

Enriquecendo estas conceituações, [Caillois](#) (1990) descreve de forma resumida os principais traços estruturais constituintes dos jogos, os quais nos permitem defini-lo como uma atividade, que em sua essência é: 1- livre: o jogador só joga quando tiver vontade, não pode ser obrigado, senão este perderia sua diversão e alegria; 2- delimitada: está restrita a espaços de limite e tempo; 3- incerta: o resultado não pode ser

determinado a priori; 4- improdutiva: não gera bens e riquezas, apenas os movimentam; 5- regulamentada: sujeita a convenções e regras que devem ser obedecidas para o desenvolvimento da atividade; 6- fictícia: caráter opositor a vida cotidiana e séria.

Partindo desta base epistemológica, [Kishimoto](#) (1997) tencionou realizar uma estrutura relacional que garantisse a possibilidade de diferenciação entre o jogo e a brincadeira. Tal empreitada fundamentou-se na análise da estrutura dos componentes presentes em cada uma dessas atividades, enfocando essencialmente a presença de regras implícitas ou explícitas presentes em cada prática para apenas posteriormente estabelecer as particularidades de cada vocábulo. Entretanto, [Elkonin](#) (1998) destaca que apesar de as brincadeiras serem regulamentadas essencialmente por regras implícitas (que se manifestam explicitamente), e os jogos por regras explícitas (que se manifestam implicitamente), isso não esgota a questão, uma vez que algumas atividades classificadas como jogos se orientam por regras implícitas, ou seja, não precisam necessariamente ter um código de conduta (regulamentos) anteriormente estabelecido com os princípios norteadores da atividade, sendo este construído no transcorrer de sua prática. Os jogos pré-desportivos se constituem como os maiores exemplos, talvez por representarem uma atividade intermediária entre os jogos protagonizados e os jogos esportivos.

A complexidade e dificuldade na construção de uma precisa definição sobre o que podemos classificar como jogo ou brincadeira é encontrado cristalinamente em [Wajskop](#) (1995; 1990). Vejamos como a autora define o jogo e a brincadeira

Para [Wajskop](#) (1995, p.28), a brincadeira pode ser definida como uma atividade:

[...] social, humana, que supõe contextos sociais e culturais, a partir dos quais a criança recria a realidade através da utilização de sistemas simbólicos próprios. A brincadeira infantil pode constituir-se em uma atividade em que as crianças, sozinhas ou em grupo, procuram compreender o mundo e as ações humanas nas quais se inserem cotidianamente.

A mesma autora em um artigo sobre o papel do jogo na Educação das Crianças ([WAJSKOP](#), 1990, p.46), embasada em uma perspectiva histórico-cultural e, fundamentada nos estudos de [Elkonin](#), define que:

[...] ao contrário das concepções idealistas que concebem o jogo como algo inato nas crianças, este, na sua forma encontrada atualmente, é social por sua origem e natureza, constituindo-se num modo de assimilar e recriar a experiência sócio-cultural dos adultos. Ou seja, o jogo de faz-de-conta infantil constitui-se uma atividade infantil na qual as crianças, sozinhas ou em grupo, procuram compreender o mundo e as ações humanas nas quais se inserem cotidianamente.

Neste universo conceitual criado por [Wajskop \(1995; 1990\)](#) jogo e brincadeira são definidos quase que como sinônimos, todavia, o parágrafo final de ambas as citações nos oferece importantes indícios de que a brincadeira talvez possa ser considerada sob a alcunha de jogo protagonizado/faz de conta. Ou seja, parece que os termos brincadeira e jogo protagonizado (não confundir com outros jogos) são usados como se representassem a mesma atividade e prática social, porém com vocábulos distintos.

Em contrapartida a esta definição, existe na literatura acadêmica uma mistura entre os termos jogo (quaisquer jogos) e brincadeira que indica um processo oposto ao de [Wajskop \(1990\)](#), posto representar equivocadamente a transformação sinonímica destas atividades, tal como encontramos em [Pontes e Magalhães \(2002, p.216\)](#) na seguinte assertiva: “... a estrutura da *brincadeira*, no geral determina o desenrolar dos acontecimentos no *jogo*, prevendo padrões, estratégias e sanções típicas” (grifos meus). Apontamentos similares são encontrados em [Peters \(2006\)](#), [Sager e Sperbe \(1998\)](#) [Barbosa \(1997\)](#) e [Volpato \(2002\)](#).

Destarte, nos colocamos em uma perspectiva de contraposição dialética em relação à afirmação de [Barbosa \(1997, p.403\)](#), após sintetizar criticamente a obra de [Kishimoto \(1996\)](#), da não existência de diferenças entre jogos e brincadeiras, concretizadas cristalinamente na seguinte assertiva: “*É jogo e é brincadeira*” (grifos meus).

Colocado estes elementos, destacamos como de fundamental importância a materialização de uma diferenciação entre o jogo e a brincadeira, sendo que o referencial teórico-filosófico que nos dá indícios, ainda que vagos e não concretos, a este processo categorial se encontra depositado no arcabouço de estudos realizados pela Psicologia Histórico-Cultural.

A Escola de Vygotsky e a epistemologia da atividade lúdica

De maneira geral, [Vygotsky \(1999\)](#), [Leontiev \(1988\)](#), [Elkonin \(1998\)](#) e [Mukhina \(1995\)](#), da Teoria Histórico-Cultural³, não realizam uma separação etimológica entre os termos jogo e brincadeira que, em algumas circunstâncias, são praticamente utilizados como sinônimos, na medida em que se mesclam em diversos momentos de uma mesma obra. Todavia, como o próprio [Elkonin](#) destaca (1998), isso não necessariamente significa que jogos e brincadeiras sejam sinônimos. Existe uma diferença, contudo, esta ainda não foi precisada dentro do contexto do materialismo histórico e da Psicologia Histórico-Cultural de uma forma organizativa clara e coesa.

Isto posto, uma análise mais atenta sobre as obras de [Leontiev \(1988\)](#), [Vygotsky \(1998\)](#) e [Elkonin \(1998\)](#) aponta-nos caminhos que oferecem elementos indicadores de possíveis diferenças entre esses termos.

As atividades lúdicas para Vygotsky (apud [ELKONIN 1998](#)) englobam tanto as brincadeiras como os jogos, inclusive os esportes. Os jogos protagonizados evoluem até a construção dos jogos pré-desportivos (amarelinha, brincadeiras de roda, pega-pega, esconde-esconde, bandeirinha) e destes aos jogos esportivos, para apenas posteriormente desaguardarem no moderno sistema simbólico erigido pela sociedade capitalista classificado como esporte. Nesse percurso, [Vygotsky \(1998\)](#) destaca que os jogos praticados pelas crianças (o autor raramente utiliza o termo brincadeira) se desenvolvem a partir das situações em que a imaginação assume o papel de principal motivo no transcender da atividade, ficando as regras subordinadas àquelas situações, até a construção de um espaço que inverta esta racionalidade lógica, passando as regras a sobrepesar sobre o ambiente e a imaginação. Neste caso, a situação imaginária, apesar de existente, desempenha papel secundário em relação ao desenvolvimento

³ A Teoria Histórico-Cultural pode ser definida mediante os mesmos pressupostos da Psicologia Histórico-Cultural, todavia, não necessariamente sua área de inserção se limita ao campo da Psicologia, logo, compreende um campo gnosiológico relacional mais amplo. Assim, enquanto Vygotsky pode ser destacado tanto na Psicologia como na Teoria Histórico-Cultural, Marx se insere apenas na Teoria Histórico-Cultural, posto não tecer apontamentos teleológicos à Psicologia. Ou seja, tudo o que faz parte da Psicologia Histórico-Cultural também o faz da Teoria Histórico-Cultural, mas, a recíproca não necessariamente é verdadeira.

da atividade. As dramatizações (papai e mamãe, brincadeira de casinha, casamento) são características das primeiras atividades, denominadas por [Leontiev](#) (1988) de brincadeiras; e os jogos pré-esportivos e esportivos das segundas.

De acordo com Vygotsky (apud [ELKONIN](#), 1998), quaisquer jogos possuem uma determinada situação fictícia e regras, as quais, tal qual o mecanismo construtor das funções psíquicas superiores (memória, atenção voluntária, imaginação, consciência, linguagem), se desenvolvem do exterior (sociedade) para o interior (consciência), uma vez que o processo de internalização das regras nas atividades lúdicas é organizado tal qual a formação de qualquer constructo humano, sendo que a sociedade necessariamente se configura como o palco inicial de nossas apropriações, sejam elas lúdicas, artísticas ou laboriosas. De acordo com Vygotsky (apud [ELKONIN](#), 1998, p. 429):

A trajetória central do desenvolvimento do jogo vai da situação fictícia patente com regras e objetivos latentes com ficção, até a situação fictícia com regras e objetivos constantes (o jogo com bonecas e o jogo de xadrez são os pólos deste desenvolvimento), ou seja, do próprio jogo extrai-se sua essência.

Nas dramatizações lúdicas/brincadeiras, as regras, apesar de internas, são expostas de maneira externa, ou seja, a criança literalmente vocaliza os pressupostos norteadores de suas ações, os quais podem ser transformados de uma ora para outra, por exemplo: a vassoura, antes assumida como cavalo, agora se transforma em uma espada. A estrutura das brincadeiras é definida por [Benjamin](#) (1984, p. 76-77) a partir da seguinte alegoria:

A criança que puxar alguma coisa, torna-se cavalo, quer brincar com areia e torna-se pedreiro, quer esconder-se, torna-se ladrão ou guarda e alguns instrumentos do brincar arcaico desprezam toda a máscara imaginária (na época possivelmente vinculada a rituais): a bola, o arco, a roda de penas e o papagaio, autênticos brinquedos, tanto mais autênticos quanto menos o parecem ao adulto.

E acrescentemos tanto mais jogo quanto maior seu número de regras e mais intensas as obrigações de agir conforme parâmetros anteriormente estabelecidos, ou seja, quanto mais tendem a se parecer com os adultos. Por isso, para [Brougère](#) (1998), a brincadeira é uma forma de mutação temporária das atividades sociais e do próprio mundo, que ganham outros

contornos e funcionalidades. Em seu espaço os objetos se transmutam, as regras passam a ser criadas pelas próprias circunstâncias do desenrolar da atividade. Nada é pré-fixado, exceto, a vontade e o prazer de brincar.

Assim, os participantes expressam publicamente e a todo o momento os limites impostos pela brincadeira, funções e papéis sociais ocupados por cada sujeito em particular (a situação imaginária prevalece). Nos jogos pré-esportivos e esportivos (pega-pega, amarelinha, protótipos do futebol, basquete etc.) essas regras, apesar de externas, expressam-se internamente (nenhum jogador de xadrez fala qual será seu próximo movimento, assim como no pega-pega o pegador não verbaliza sobre qual criança será alvo de sua investida).

Não bastasse isso, a transgressão dessas regras é severamente punida pelos demais participantes. Aqui é a regra que prevalece sobre a situação imaginária e o produto torna-se cada vez mais importante ao processo. A vitória torna-se o objetivo, mesmo que isto suscite atitudes não prazerosas. Quanto mais desenvolvidos são os jogos, maiores e mais complexas são suas regras, porém menor é a liberdade oferecida aos seus participantes, cada vez mais submetidos às regras da própria atividade.

Com base nesses elementos podemos elencar algumas diferenciações entre os termos jogo e brincadeira. A primeira delas reside em estabelecer uma tríade configuradora dos jogos, cujo percurso histórico se inicia nos jogos protagonizados, passa pelos jogos pré-esportivos e incide nos esportivos. Neste percurso os jogos protagonizados, assumem por semelhança funcional, conceitual, atitudinal e procedimental as mesmas funções da brincadeira, sendo que sua referência teórica é encontrada em [Usova](#) (1979) e [Leontiev](#) (1988).

Coerente a estes pressupostos, as brincadeiras não se estenderiam para o universo característico dos jogos pré-esportivos e esportivos, uma vez que, enquanto na brincadeira a imaginação assume um papel primordial, pois está direcionada para a imitação de uma função social, no jogo esta denota um papel secundário, já que as regras delimitam rigidamente o espaço de ações pelo qual seus participantes podem intervir em seu universo, espaço este delimitado populacional e geograficamente, já que apenas

um determinado número de participantes é admitido nos estágios mais avançados dos jogos pré-esportivos e esportivos, além da exigência cada vez crescente de certo nível de habilidades técnicas para a incorporação plena e efetiva do participante ao jogo. Por conseguinte, quanto mais se aproximam das atividades rigidamente regulamentadas, mais excludentes, discriminatórios e opressivos se tornam os jogos.

Permanecendo nessa linha de análise e expandindo algumas dessas considerações, destacamos que outro elemento basilar na arquitetura analítica diferenciadora dos jogos e brincadeiras situa-se no motivo impulsionador de cada atividade, o qual pode até se configurar como um elemento mais profícuo na distinção desses termos do que a presença ou ausência de situações imaginárias e regras.

O motivo impulsionador da brincadeira ou das dramatizações está associado com o domínio da realidade externa, materializada pelas funções desempenhadas pelos adultos, inalcançável nas atividades realizadas cotidianamente pelas crianças. Nesse espaço, além da diversão, o que move a criança é a fictícia idéia de se tornar senhora de suas ações, para empregarmos um termo utilizado por [Leontiev](#) (1988).

Já nos jogos pré-esportivos e esportivos o domínio da realidade externa mediante uma situação fictícia não mais incita o agir das crianças, que se encontram em uma etapa superior de desenvolvimento psíquico, social e cultural. Por isso, a imaginação e a ficção assumem outras perspectivas, não mais idealizadas apenas durante o transcorrer da atividade. Aqui, o motivo impulsionador dos jogos pré-esportivos e esportivos está relacionado com a apropriação do sistema de regras e significações característico de uma dada atividade lúdica, e, com a edificação de um processo comunicativo entre os participantes da atividade.

Nesse processo, as movimentações corporais se tornam a principal fonte de diálogo para as crianças, uma vez que o sistema de codificação mediante regras fixas estabelece um espaço não mais demarcado por uma série de papéis sociais como nas dramatizações, mas pela habilidade apresentada por cada criança na realização de determinado jogo. Nesse universo codificado, a imaginação, apesar de menos aparente, mostra-

se inclusive mais rica do que nas situações estabelecidas pelas brincadeiras, já que mesmo com todas as limitações impostas por um sistema codificado de regras, os participantes da atividade vislumbram situações imaginárias que podem ocorrer durante seu transcorrer. Assim, por exemplo, em um jogo de futebol que será realizado no dia seguinte, a criança se imagina realizando dribles no adversário e marcando um belo gol, mesmo antes de a atividade ter iniciado. Isso denota uma diferenciação nas situações imaginárias presentes nas brincadeiras e jogos, uma vez que neles a imaginação surge, apesar de internamente, inclusive anteriormente à execução da atividade, o que inexiste nas dramatizações ou brincadeiras. Entretanto, isso não significa que a situação imaginária engendre os jogos realizados pelas crianças, mas que apenas se desenvolve em um nível superior ao daquela apresentada nas brincadeiras.

Devido à conjuntura destes elementos e com base em [Leontiev](#) (1988) e [Usova](#) (1979) destacamos que a utilização do termo brincadeira deve ser realizada quando estivermos falando das atividades lúdicas protagonizadas, sendo que o termo jogo pode ser empregue inclusive para essas atividades, desde que complementado pelo adjetivo protagonizado, mas, sobretudo quando estas transcenderem sua área de atuação para a esfera pré-esportiva e esportiva. Ou seja, não é jogo e brincadeira como ressalta [Barbosa](#) (1997), mas, sim, jogo ou brincadeira.

Considerações Finais

Os elementos fornecidos pelo texto nos permitem realizarmos uma distinção entre os termos jogo e brincadeira. Não uma distinção rígida e em moldes estabelecidos pelo positivismo cartesiano, mas, uma distinção dialética, em que a discordância de um termo pressupõe necessariamente a apropriação de seu oposto constituinte. Sendo assim, a materialização de uma arquitetura epistemológica sobre o significado do conceito jogo fincada em três pilares, a citar: jogos protagonizados, jogos pré-esportivos e jogos esportivos, nos possibilitam a classificação de cada uma dessas práticas a partir da relação que o ser humano desempenha com a sociedade.

Por isso, apenas o jogo protagonizado, que pode ser usado em termos funcionais, etimológicos e simbólicos como sinônimo de

brincadeira, é de fato a atividade principal de que fala a Psicologia Histórico-Cultural, estando restrita ao estágio de desenvolvimento pré-escolar nesta perspectiva. Destarte, brincadeira é sinônimo de jogo protagonizado e não de qualquer jogo praticado pelos seres humanos, portanto, o vocábulo jogo necessita, quando nos referimos ao âmbito acadêmico, de um complemento que o defina objetiva e teleologicamente para que não caiamos analogamente na perigosa visão da noite em que todos os gatos são pardos, tal qual demonstra [Hegel](#) (1999).

Por fim, esperamos que este texto se manifeste como fonte de questionamento sobre alguns dos valores auto-definidores expressos pela academia e, incentive novas pesquisas que critiquem esta posição e nos forneça ao menos o benefício da dúvida. Dúvida de nossas posições, de nossos questionamentos e da própria forma como visualizamos a diferença e a semelhança.

Referências

- BAKHTIN, M. **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1999.
- BARBOSA, M, C, S. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. **Educ. Soc.**, Ago 1997, vol.18, no.59, p.398-404. ISSN 0101-7330. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73301997000200011&lng=en&nrm=iso. Acesso em 10 de abril de 2009.
- BENJAMIN, W. **Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Summus, 1984.
- BOMTEMPO, E. **Brincando se aprende**: uma trajetória de produção científica. Tese (Livre-Docência)- Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo: 1997.
- BROUGÉRE, G. **Jogo e a Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Portugal, 1990.
- CHAUÍ, M (de) S. **Convite a filosofia**. 6 ed. São Paulo: Ática, 1995.
- ELKONIN, Daniel, B. **Psicologia do Jogo**. Álvaro Cabral (Trad), São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- ENGELS, F. **Do socialismo utópico ao socialismo científico**. 7 ed. São Paulo: Global, 1985.
- HEGEL, G, W, F. **Fenomenologia do espírito**. Paulo Meneses (Trad.). Petrópolis: Vozes, 1999. v.1.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- KISHIMOTO, T, M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, Cortez, 1996.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 3ª ed. Petrópolis: Vozes, 1997.
- LEONTIEV, A, N. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In. VYGOTSKY. L. S; LEONTIEV. A; LURIA, A, R. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 4. ed. São Paulo: Ícone, 1988.p. 119-142.
- LURIA, A, R. **Pensamento e linguagem: as últimas conferências de LURIA**. Diana Myrian Lichtenstein (Trad.). Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.
- LURIA, A, R. **Curso de psicologia geral**. Paulo Bezerra (Trad.). 2 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1991.
- MUKHINA, V. **Psicologia da Idade Pré-Escolar**. Cláudia Berliner (Trad.), São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- PETERS, L, L. Atividades em pequenos grupos na Educação Física: jogos de significações. **Psicol. estud.**, Dez 2006, vol.11, no.3, p.503-512. ISSN 1413-7372. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-73722006000300006&lng=en&nrm=iso. Acessado em 11 de abril de 2009.
- PONTES, F, A, R.; MAGALHÃES, C, M. C. A estrutura da brincadeira e a regulação das relações. **Psic.: Teor. e Pesq.**, Ago 2002, vol.18, no.2, p.213-219. ISSN 0102-3772. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-37722002000200011&lng=en&nrm=iso. Acesso em 07 de abril de 2009.
- SAGER, F.; SPERB, T, M. O brincar e os brinquedos nos conflitos entre crianças. **Psicol. Reflex. Crit.**, 1998, vol.11, no.2, p.309-326. ISSN 0102-7972. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-79721998000200010&lng=en&nrm=iso. Acesso em 09 de abril de 2009.

USOVA, A.P. **El papel Del juego en La educación de los niños**. Ciudad de la Habana, Cuba, Editorial Pueblo y Educación, 1979.

VOLPATO, G. Jogo e brinquedo: reflexões a partir da teoria crítica. **Educ. Soc.**, Dez 2002, vol.23, no.81, p.217-226. ISSN 0101-7330.
Disponível em:
http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302002008100011&lng=en&nrm=iso. Acesso em 06 de abril de 2009.

VYGOTSKY, L, S. **O desenvolvimento psicológico na infância**. Cláudia Berliner (Trad.) São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L,S.. **Psicologia da arte**. Paulo Bezerra (Trad.). São Paulo: Martins Fontes, 1999.

VYGOTSKY, L, S. **Teoria e método em psicologia**. Cláudia Berliner (trad). 3ªed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

WAJSKOP, G. O Papel do Jogo na Educação das Crianças. *In: O cotidiano da pré-escola*. São Paulo: FDE, 1990, p. 46-53.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 1995.

Este trabalho é parte integrante da dissertação de mestrado intitulada: Educação Infantil: análise da manifestação social do preconceito na atividade principal de jogos, defendida em agosto de 2008 na UFSCar.

Endereço:

Gustavo Martins Piccolo
Alameda Estevo, 330 Centro
Gavião Peixoto SP Brasil
14813-000
Telefone : (16) 3308.1243
e-mail: gupiccolo@yahoo.com.br

Recebido em: 20 de novembro de 2008.

Aceito em: 13 de maio de 2009.



Motriz. Revista de Educação Física. UNESP, Rio Claro, SP, Brasil - eISSN: 1980-6574 - está licenciada sob [Licença Creative Commons](#)