



## O PAPEL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO SENSO DE COMPLETUDE HUMANA

Wagner Alexandre Queiroz de Azeredo (PPGE/UFMT) – [equilibrioaa@gmail.com](mailto:equilibrioaa@gmail.com)

Cleomar Ferreira Gomes (PPGE/UFMT) – [gomescleo.cg@gmail.com](mailto:gomescleo.cg@gmail.com)

GT 1: Culturas Escolares e Linguagens

### Resumo:

O presente artigo é um resultado das reflexões experimentadas em uma das disciplinas do Programa de Pós-Graduação em Educação da UFMT, cuja a temática abordou o direito a linguagem literária e corporal, que por sua vez levou ao questionamento sobre qual seria o papel dos jogos e das brincadeiras para o senso de completude humana. Para tal, este artigo utilizou-se de pesquisa qualitativa bibliográfica, tendo como base os textos discutidos na disciplina de Seminário Avançado I e alguns pensadores dos jogos e das brincadeiras como Caillois (1990) e Huizinga (2000). Este estudo possibilitou ver que tanto o universo lúdico quanto o literário são necessidades humanas legítimas, que postas em prática asseguram direitos indispensáveis à formação que se deseja atender, de forma integral, as crianças e jovens em suas unidades escolares.

**Palavras-chave:** Jogos e Brincadeiras. Educação. Senso de completude.

### Introdução

“A gente não quer só comida, a gente quer comida, diversão e arte” (TITÃS, 1987).

Ao nos depararmos com a letra da música *Comida* da banda “Titãs”, logo refletimos que precisamos bem mais do que comer para viver, e que as necessidades humanas, vão além das biológicas, sendo necessário muito mais que alimento físico para que se alcance um senso de completude.

Foi pensando em tudo que completa o ser, que a disciplina de Seminário Avançado I ministrada pela Profa Barbara Cortella, propôs a temática O Direito a Linguagem Literária e Corporal, a qual serviu de base reflexiva e proporcionou referencial bibliográfico para este artigo, que tem por objetivo, tratar dos jogos e brincadeiras como um dos direitos incompressíveis do homem e da mulher.

Pois, assim como Candido (2021) ao tratar da literatura afirma que “se ninguém pode passar vinte e quatro horas sem mergulhar no universo da ficção e da poesia, a literatura concebida no sentido amplo a que me referi parece corresponder a uma

necessidade universal, que precisa ser satisfeita e cuja satisfação constitui um direito” (p. 8), o que por sua vez demonstra que alimentar a subjetividade constitui-se como algo de tamanha importância tal qual beber e comer, sendo assim o universo literário e o jogo fundamentais ao homem, pois não muito diferente do que apontado pelo autor supra citado, Huizinga (2000), destaca que o jogo:

[...] em sua qualidade de distensão regularmente verificada, ele se torna um acompanhamento, um complemento e, em última análise, uma parte integrante da vida em geral. Ornamenta a vida, ampliando-a, e nessa medida toma-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais, em resumo, como função cultural. (p. 11)

Refletindo sobre este apontamento do autor, é possível considerar que o jogo é parte importante tanto nos aspectos culturais de um indivíduo em suas relações sociais, quanto em sua busca por satisfação pessoal, afinal, se observarmos qualquer comunidade, encontraremos os jogos e brincadeiras como elementos pelos quais as pessoas se relacionam, se expressam e principalmente se divertem, sejam eles crianças ou adultos.

Sendo assim, o universo lúdico é inerente ao ser humano de forma que não há um só ser vivo que não se veja imerso em ludicidade ao menos um momento do seu dia, destacando que tanto o universo fabulo quanto o lúdico, constituem-se como parte de quem nós somos, pessoal e socialmente, sendo assim, portanto, indispensáveis.

A partir destas reflexões propostas pelos autores e disciplina, proponho o seguinte argumento. Se tanto os jogos e brincadeiras, quanto a literatura são fundamentais ao humano, o acesso a suas manifestações dentro dos ambientes escolares constitui-se um direito e um importante conhecimento a ser manifesto em todos os níveis de ensino. Resta-nos problematizar então, qual o papel do professor na garantia deste elemento da cultura corporal.

Para que seja compreendida a importância do jogo ao indivíduo, a sociedade e a formação do conhecimento os capítulos se seguem, pretendem descrever a importância do professor utilizando-se de uma pesquisa qualitativa bibliográfica embasando-se tanto nos pensadores trabalhados na Disciplina de Seminário Avançado I da linha Culturas Escolares no PPGE/UFMT, quanto alguns autores que abordam os jogos e brincadeiras.

Deste modo, os tópicos que se seguem se apresentarão da seguinte forma: tópico 1 “A importância do universo lúdico e fabulo ao indivíduo e às manifestações sociais”; tópico 2 “conhecimento e interesse” e tópico 3 “Considerações finais”.

### **A importância do universo lúdico ao indivíduo e às manifestações sociais**

Para iniciar esse tópico cujo o qual tratará de algumas manifestações sociais dos jogos e brincadeiras e sua importância, se fez necessário lembrar uma das referências experimentadas na disciplina Seminário Avançado I que reverberaram nos anseios deste artigo.

O primeiro dos textos a ser discutido dentro da referida disciplina, foi o ensaio O direito a literatura de Candido (2021), cujo o qual fundamentou a temática das aulas, que buscaram conceituar a linguagem literária e corporal como direitos incompreensíveis ao ser humano e, portanto, essenciais nos ambientes escolares. Isso porque, segundo o autor, o ser humano não pode passar um dia se quer sem imergir no que o mesmo aponta como Universo Fabulo a tal ponto que mesmo que durante o dia inteiro este lhe seja privado, o sonho durante o sono o levará a desfrutar desse universo. Como podemos observar no seguinte trecho:

Assim como todos sonham todas as noites, ninguém é capaz de passar as vinte e quatro horas do dia sem alguns momentos de entrega ao universo fabulado. O sonho assegura durante o sono a presença indispensável deste universo, independente da nossa vontade. E durante a vigília, a criação ficcional ou poética, que é a mola da literatura em todos os seus níveis e modalidades, está presente em cada um de nós, analfabeto ou erudito – como anedota, causo, história em quadrinhos, noticiário policial, canção popular, moda de viola, samba carnavalesco. (CANDIDO 2021 p. 7)

Para o autor, o chamado Universo Fabulo é encontrado em todas as modalidades da literatura, seja na poesia, na música, nas histórias e contos, assim como em todas as pessoas seja erudita ou analfabeta.

Tamanha a necessidade do ser humano de alimentar sua subjetividade (mesmo que durante o sonho) que tal aspecto também apontado por Sutton-Smith (2017), o qual em seu livro descreve que assim como os sonhos são alimentos para o cérebro, os jogos e brincadeiras são alimentos para o corpo, já que durante o sonho o cérebro se encarrega de conduzir o indivíduo passivamente a ludicidade satisfazendo seus desejos durante o sono, e quando acordado essa satisfação é buscada de forma ativa durante o brincar ou através do universo fabulo, de modo que para Cândido (2021),

Não há povo e não há homem que possa viver sem ela, isto é, sem a possibilidade de entrar em contato com alguma espécie de fabulação. Assim como todos sonham todas as noites, ninguém é capaz de passar as vinte e quatro horas do dia sem alguns momentos de entrega ao universo fabulado. O sonho assegura durante o sono a presença indispensável deste universo, independente da nossa vontade. E durante a vigília, a criação ficcional ou poética, que é a mola da literatura em todos os seus níveis e modalidades, está presente em cada um de nós, analfabeto ou erudito. (p.7)

Diante desta perspectiva, pode-se arguir que a literatura é inerente ao ser humano, haja vista, que em todo momento o homem busca, algum tipo de fabulação, seja em um devaneio amoroso ou financeiro ou até assistindo uma ficção televisiva. Também podemos ver este mesmo desejo, no fantasiar de uma criança ao brincar de super-herói, ou no assumir de uma persona nos jogos eletrônicos por um jovem, que abordaremos um pouco mais a frente neste item.

Para o Candido (2021), a literatura nesse sentido ampliado corresponde a uma necessidade que precisa ser satisfeita, e que a ausência dela constitui-se em uma mutilação do ser.

Deste modo, o autor aponta que é um direito humano o acesso a literatura não só a popular mas também aos grandes clássicos, pois segundo ele, as obras literárias tem um poder humanizador, haja vista, que por meio da constante contraditória aquele que navega no universo literário se vê em contato com as emoções que emanam do mundo particular do autor proporcionando um outro ângulo de visão de mundo, além de que a própria construção literária traz ordem ao caos interior daqueles que a experimentam.

Assim, o autor conclui que o acesso a literatura é um direito humano e que a ausência dela traz ao ser grandes perdas em sua identidade.

Não muito diferente do que aponta Candido (2021), autores como Huizinga (2000), destacam que o universo lúdico é inerente ao ser humano, de forma que não há um só ser vivo que não se veja imerso em ludicidade ao menos um momento do seu dia, destacando assim, que tanto o universo fabulo quanto o lúdico, constituem-se como parte de quem nós somos, sendo assim, portanto, indispensáveis.

Tamanho é o papel dos jogos nas relações sociais e na manifestação da subjetividade humana, que Huizinga (2000) relata que:

Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos. Em toda a parte, encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida "comum". (P. 7)

Em seu livro, o autor aponta que o jogo se faz presente em toda manifestação cultural da humanidade e até está presente na vida animal, influenciando na linguagem, nas disputas, nas relações tanto no universo da criança, como do adulto e permeando os mais diversos setores da vida.

Huizinga (2000) relata que o jogo está presente em todas as comunidades e que em um momento o outro da história, o jogo vem e veio a tomar o papel de destaque, dentro desta, como podemos ver no território nacional em tempos de jogos olímpico e copas.

Aspecto este, concordado por Caillois (1990), o qual ao relembrar os textos de Huizinga (2000) reafirma que:

Todas as importantes manifestações da cultura são dele declaradas, sendo tributárias do espírito de procura do respeito da regra, e do desapego que ele origina e mantém. Em certos aspectos, também são regras de jogo as regras do direito, do contraponto e da perspectiva, as da tática militar, as da encenação e da liturgia, bem como as da controvérsia filosófica. Constituem Convenções que urge respeitar. Os seus subts reticulados são o fundamento da própria civilização. (p. 80).

Nisto, o autor demonstra que o jogo é inseparável do homem e suas relações, demonstrando que sua presença é fundamental para compor uma educação que compreenda o homem como um todo.

Caillois (1990) descreve em suas rubricas que o jogo se manifesta na sociedade de muitas formas, seja nos jogos de pedra papel e tesoura de uma criança ou no devaneio de um adulto em ganhar na loteria, seja nas brincadeiras de se fantasiar no carnal de uma mulher formada ou na apropriação de uma persona nos jogos online, seja no rodopiar de uma menina ou nas voltas e giros que um casal dá durante uma dança, seja nas disputas de quem se sai melhor no mercado de trabalho ou nas brincadeiras lúdico-agressivas de crianças que se esconde longe dos olhos do professor.

Como podemos ver, o jogo é algo assim como fala Candido (2021) ao tratar de literatura “um direito incompressível”, e mesmo quando sua manifestação na qualidade de distensão da vida é de alguma forma reprimida, o jogo encontra sua maneira de acontecer, como podemos ver no artigo de Barbosa, Martins e Mello e (2017) que ao pesquisar uma escola de educação infantil se deparou com jogos e brincadeiras que mesmo censuradas, os alunos por meio de táticas e estratégias para fazê-los acontecer, o que por sua vez, possibilitou com que as pesquisadoras chegassem a conclusão de que:

Considerando as práticas infantis na articulação com as rubricas brincantes, percebemos que as brincadeiras lúdico-agressivas se corporificam por meio de

ações, interações e relações que evidenciam a prevalência de elementos lúdicos juntamente com a busca de excitação, de poder, de combate, de nonsense, de agressividade, de transgressão e de transformação. Supomos que seja uma maneira de as crianças se expressarem ludicamente e ressignificar a cultura da qual fazem parte. (P. 168-169)

Nos diferentes relatos dessa pesquisa, as autoras conseguiram ver a importância de compreender as mensagens impressas nesses jogos e fazer das brincadeiras um instrumento que agregue humanismo ao processo ensino aprendizagem pois:

[...] a necessidade de reconhecer as formas expressivas, lúdicas e legítimas das crianças se manifestarem em suas brincadeiras. É desafiador aceitar brincadeiras que fogem do padrão escolar e os sentidos que podem assumir. Entretanto, ao consideramos as crianças como produtoras de cultura e de conhecimentos, ativas em seus processos de socialização, torna-se possível abrir espaços de diálogos para conhecer suas experiências, compreendendo suas diferentes formas de interação com base em suas engenharias brincantes. (BARBOSA, MARTINS E MELLO, 2020 p. 9)

Pois reconhecer ao abrir espaço ao protagonismo destas crianças, o processo de ensino e aprendizagem, pode ter em suas mãos informações socioculturais de seus alunos e assim proporcionar uma educação cada vez mais humana e sensível a estas realidades.

Logo, assim como aponta Candido (2021), é fundamental que tais direitos nos sejam assegurados, sem a segregação cultural costumeira nas políticas públicas e no convívio social, haja vista, que o conhecimento a ser empregue no ambiente educacional costuma estar circunscrito aos limites estabelecidos pelos interesses hegemônicos, daqueles que o financiam como discutiremos no item a seguir.

## **Conhecimento e interesse**

Neste tópico discutiremos um dos fatores que interferem diretamente na escolha ou negligência do conteúdo dentro das aulas de Educação Física, mas para isso é importante destacar que todo e qualquer educador comprometido com a qualidade de ensino, deseja oferecer ao seu público o que há de mais necessário do conhecimento científico, mas, até que ponto a ciência ofertada nos ambientes educacionais é de fato a necessária?

Reverendo alguns dos artigos e das falas de Sidinei Pithan da Silva na disciplina Seminário Avançado I dirigida pela Professora Dra. Bárbara Cortella, deparamo-nos com a afirmação de que:

[...] a ciência adquire, na modernidade, um papel altamente significativo na constituição, não apenas de novas técnicas, e de novas possibilidades de relação do homem com a natureza, e mesmo de tentar “fugir da natureza” (ARENDR, 2001), mas, fundamentalmente, na constituição dos “saberes

fundamentadores”, “reguladores” e “legitimadores” da vida social, ética e política. Por outro lado, não pode se ocultar o fato de que “o contexto social influenciado pela ciência” acaba também por “influenciar a própria ciência”, fornecendo o “lugar”, a “importância”, “as possibilidades” e os seus limites no mundo humano. [...] A ciência, desta forma, não escapa às pressões sociais, sofrendo certa de terminação tecnoburocrática, que embora lhe conceda uma determinada autonomia, acaba também por circunscrever seus limites e possibilidades de ação. (SILVA, 2015 p. 377)

Desta maneira, a ciência a qual buscamos por sua necessidade e importância para a vida social moderna, acaba por ser delimitada e direcionada pela própria sociedade e o conhecimento que por sua vez é tido como necessário é previamente definido pelo interesse político e econômico dominante, o que por sua vez, conduz a sociedade um estado de dominação e exploração, isso por que:

[...] a perspectiva cega e unidirecional de desenvolvimento tecnocientífico, associada a uma ciência parcelar, fragmentadora, contribuiu para a construção de ideários educacionais e sociais que desconsideraram a complexidade social, identitária, ética e política do Humano. Esta noção linear e positivista acerca do progresso relegou para um segundo plano a dinâmica auto-eco-organizacional contida no seio dos organismos e ecossistemas vivos, contribuindo para o surgimento e desenvolvimento de processos de dominação e exploração, onde acreditava estar contribuindo para a emancipação e libertação. (SILVA, 2015 p. 378)

Assim, ao analisar a tríade, ciência, educação e sociedade a partir do artigo de Silva (2015) percebe-se que a ciência tem seus limites traçados pelo interesse políticos, sociais e da indústria do trabalho e que por meio desses interesses hegemônicos, há um investimento maior em determinadas áreas do conhecimento em detrimento de outras, o que por sua vez interfere no conhecimento transmitido dentro do ambiente educacional, fato este, que contribui para o surgimento e desenvolvimento de processos de dominação e exploração.

Silva (2015) em sua análise as obras de Edgar Morin, descreve que:

Morin parece ter compreendido que o problema da dominação, como uma forma materializada em contextos sociais, culturais e políticos, se refere a formas paradigmáticas de pensar. Condição que levou o autor a problematizar a educação pelo viés do problema do conhecimento. [Sendo assim] a educação escolar, conforme sustenta Morin, não apenas careceria qualificar sua lógica de distribuição do conhecimento, como fundamentalmente precisaria de uma reflexão sobre o próprio problema do conhecimento. (p. 384)

Por esse motivo faz-se necessário olhar com criticidade os paradigmas do conhecimento a fim de refleti-los e assim oferecer conhecimento emancipador de todas as formas de dominação.

Se olharmos para as ciências que predominam os fundamentos e conceitos da Educação Física escolar, podemos refletir em que pé estamos neste processo de emancipação do conhecimento científico, mas segundo Silva (2015) “para tanto, cumpre entender, inicialmente, os limites do paradigma moderno de conhecimento” (p. 42663), pois:

O conhecimento pautado no paradigma da racionalidade instrumental acarretou implicações em todas as áreas da sociedade moderna, desdobrando-se na Educação, nas Artes, na Economia e, por que não dizer, na Educação Física. O conceito de razão tornou-se um dos fundamentos do pensamento moderno, reforçando um dualismo entre sujeito e objeto, mente e corpo, pensamento e movimento, ciências humanas e ciências naturais. (P. 42664)

E esta visão dualística nas ciências que fundamenta a educação Física, acabaram por afastar, negligenciar e excluir todas a subjetividade e complexidades que envolvem a interação humana com o mundo, sendo esses fatores a:

Condição que engendra uma nova pedagogia do corpo, que situa a Educação Física, como uma área de conhecimento, uma profissão e uma prática social, importante para o século XXI, porque lida com a educação corporal, o movimento humano, e a cultura corporal de movimento. (p. 42663)

Na contramão, da concepção sociocultural do movimento humano, a necessidade de atender a lógica dos interesses da indústria do trabalho, os conhecimentos científicos que envolvem a educação física acabaram por mecanizar o corpo, focando em conhecimentos que supervalorizam as capacidades físicas e descartam os aspectos lúdicos.

Em outros termos podemos dizer, que se de uma parte a tecnologia permitiu aos seres humanos desenvolver uma ampliação de suas capacidades de comunicação, deslocamento, memória, visão, ampliando os domínios corporais sobre o mundo, a forma como ela foi incorporada à vida social em sua totalidade, pela lógica da fabricação, ou mesmo de uma razão produtiva, que hipervaloriza a objetividade, o rendimento físico, em detrimento da subjetividade, e da experiência corporal, contribuiu para menosprezarmos a corporeidade em sua singularidade expressiva. (SILVA 2020 p. 42666)

Princípios estes, que segundo Silva (2020) se corporificaram aqui no Brasil através do foco na pedagogia esportiva entre os anos 60 e 80 do século XX (aspecto este ainda frequentemente visto na Educação Física escolar), negligenciando “a formação integral humana”, o que por sua vez:

No sentido da questão corporal, o predomínio da Ciência, de métodos rigorosos e quantitativos, acabou por reduzir a experiência corporal ao movimento corporal padronizado e objetivo. O corpo foi convertido em objeto, e a pedagogia foi reduzida à uma pedagogia científica, destinada à controlar e modelar o corpo conforme seu modelo. (p. 42667)

O que nos faz refletir sobre quais interesses boa parte do conhecimento científico propagado nos ambientes escolares está atendendo, e refletir sobre os paradigmas do conhecimento para então ofertar uma educação física escolar que contemple o corpo integral e seja de fato emancipada e emancipadora.

## Considerações Finais

Diante do prospecto dos jogos e das brincadeiras, apresentado até aqui com intuito de descrever a sua importância para o senso de completude do ser humano e os fatores que delimitam a prática no ambiente escolar, propomos que se olhem para a ludicidade, como uma possibilidade didática, bem como para a literatura como conteúdos necessários ao bem-estar formativo, visto que são elementos presentes em todas as práticas sociais e individuais do ser como outrora exposto.

Contudo, para que seja promovida uma educação humanizada, emancipadora e que atenda às necessidades subjetivas do ser, se faz necessário que os agentes envolvidos no processo formativo das unidades escolares e/ou de todas as instituições da cultura contemporânea, reflitam a respeito dos princípios que regem o conhecimento escolar, a julgar que a privação destes correspondem de certa forma a negação do ser integral.

## Referências

ANTUNES, Arnaldo; FROMER, Marcelo; BRITO, Sergio. **Comida**. Intérprete: Titãs. In: Titãs. Jesus não tem dentes no país dos banguelas. Rio de Janeiro: WEA. 1 disco sonoro (LP). Lado A, Faixa 2. 1987.

BARBOSA, R. F. M.; CAMARGO, M. C. S.; MELLO, A. S. **A complexidade do brincar na educação infantil: reflexões sobre as brincadeiras lúdico-agressivas**. Journal Of Physical Education (Online), v. 31, p. 1-11, 2020.

BARBOSA, R. F. M.; MARTINS, R. L. R.; MELLO, A. S. **Brincadeiras lúdico-agressivas: tensões e possibilidades no cotidiano na educação infantil**. Movimento (UFRGS. Impresso), v. 23, p. 159-170, 2017.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CANDIDO, Antônio. **O direito à literatura**. Revista Prosa Verso e Arte, publicado em 11 de março de 2021. Disponível em:

<<http://www.https://www.revistaprosaversoarte.com/o-direito-a-literatura-antonio-candido/>> Acesso em: 11 de março de 2021.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva 2000.

SILVA, Sidinei Pithan da & CARLAN, Paulo. **Corporeidade, ecologia e saúde na contemporaneidade**: uma compreensão da educação física. Brazilian Journal of Development, Curitiba, v. 6, n. 7, p. 42662-42672, jul. 2020.

SILVA, Sidinei Pithan da. **Complexidade, conhecimento e educação**: a emergência de um novo paradigma epistemológico no contexto contemporâneo. Educação Santa Maria, v. 40 n. 2 p. 375-388, maio/ago. 2015.

SUTTON-SMITH, Brian. **A ambiguidade da brincadeira**. Petrópolis: Vozes, 2017.