



## TRAVESSIA TEMPORAL: LUDICIDADE NA EVOLUÇÃO DA SOCIEDADE

### TIME CROSSING: PLAYFULNESS IN THE EVOLUTION OF SOCIETY

DOI: 10.5281/zenodo.10373111

*Lucimar da Silva Pereira Junior*<sup>1</sup>  
*Tatiane da Cruz Santos*<sup>2</sup>  
*Rayça Gomes Batista*<sup>3</sup>  
*Leticia Santos de Araujo Mesquita*<sup>4</sup>  
*Joana Bartolomeu Machado*<sup>5</sup>

**RESUMO:** Este estudo apresenta uma análise bibliográfica qualitativa centrada no tema ‘lúdico’, discutindo a evolução do conceito de ludicidade ao longo de diferentes períodos históricos e sociais, incluindo a Pré-história, a Antiguidade, a Idade Média, a Idade Moderna e a Contemporaneidade. Destaca a polissemia da palavra ‘lúdico’, evidenciando sua articulação em diversos sentidos que não se limitam estritamente aos conceitos de jogo ou brincadeira, embora foneticamente semelhantes. Ao longo da evolução humana, a prática de jogos e brincadeiras sempre esteve presente, adaptando-se às exigências de cada contexto histórico e social. Em cada período houve a necessidade de adequar tais práticas à realidade vigente. Além disso, o estudo investiga como os jogos e atividades lúdicas não apenas refletem as características de uma época, mas também desempenham papéis essenciais na formação cultural, social e cognitiva das comunidades humanas. A adaptação de práticas lúdicas não se restringe apenas às mudanças temporais, mas também se relaciona com transformações nas estruturas sociais, valores e visões de mundo. Esta flexibilidade e capacidade de adaptação às exigências de cada época são elementos fundamentais que enfatizam a relevância contínua do lúdico na experiência humana.

**Palavras-chave:** Lúdico; Evolução; Sociedade; Jogos.

- 1 Professor da rede pública de Campos dos Goytacazes/RJ; licenciando em Ciências Sociais (UNICSUL); licenciado em Pedagogia (ISEPAM). Especialização em Antropologia Cultural e Social (FFOCUS). E-mail: lucimar\_junior@hotmail.com Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7747079793073327>
- 2 Orientadora Educacional da Prefeitura Municipal de São João da Barra; Licenciada em Pedagogia (UNIFLU). Pós-Graduada em Educação (PUC/RJ) e Psicopedagoga (UNESA).
- 3 Professora da rede pública de Campos dos Goytacazes/RJ; licenciada em Pedagogia (ISECENSA).
- 4 Professora da rede pública de Campos dos Goytacazes/RJ; licenciada em Pedagogia (UNESA).
- 5 Professora da rede pública de Campos dos Goytacazes/RJ; licenciada em Pedagogia (ISEPAM).



**ABSTRACT:** This study presents a qualitative bibliographic analysis centered on the theme of 'playful,' discussing the evolution of the concept of playfulness throughout different historical and social periods, including Prehistory, Antiquity, the Middle Ages, the Modern Age, and Contemporary times. It highlights the polysemy of the word 'playful,' showcasing its articulation in various meanings that are not strictly limited to the concepts of game or play, although phonetically similar. Throughout human evolution, the practice of games and play has always been present, adapting to the demands of each historical and social context. In each period, there was a necessity to adjust such practices to the prevailing reality. Moreover, the study investigates how games and playful activities not only reflect the characteristics of an era but also play essential roles in the cultural, social, and cognitive formation of human communities. The adaptation of playful practices is not solely restricted to temporal changes but also relates to transformations in social structures, values, and worldviews. This flexibility and ability to mold to the demands of each era are fundamental elements that emphasize the continuous relevance of the playful in the human experience.

**Keywords:** Ludic; Evolution; Society; Games.

## 1. INTRODUÇÃO

Muitas imagens e momentos marcam nossas vidas. Lembranças familiares, a primeira professora, amigos de infância, músicas, jogos, brinquedos, brincadeiras, bonecas, praças e quintais. Brincamos de amarelinha, esconde-esconde, pega-pega, bicicleta, peão, iô-iô, carrinho, empinar pipas, bolinhas de gude, corridas, bonecas, médico, faz-de-conta, desenhar, contar histórias, dançar, cantar... brincamos com o colega da escola e também com os vizinhos. A atividade lúdica, o prazer dos jogos e das brincadeiras, atravessa gerações e culturas, faz parte do universo infantil e está ligada à vida adulta (PEREIRA, 2015, p. 171).

A partir da citação de Pereira (2015) em seu trabalho intitulado "*Ludicidade, infância e educação: uma abordagem histórica e cultural*", o autor destaca, fundamentado nos estudos de Benjamin (2002), Brougère (1998; 2002), Friedmann (1996), Ortiz (2005), Rocha (2005), Wajskop (1997) e Kishimoto (1998; 2000; 2003), que a presença do lúdico na sociedade desempenha uma função crucial dentro da cultura e no desenvolvimento humano. Isso engloba tanto as atividades individuais e livres quanto as coletivas e regulamentadas, em um movimento progressivo e integrado que contribui para o crescimento das relações sociais e culturais.



De acordo com Pereira (2015), esses estudiosos destacam a significativa influência das práticas lúdicas no crescimento infantil e na formação integral do ser humano, abrangendo dimensões como cognição, afetividade, interação social, habilidades motoras, valores éticos e apreciação estética. Tais atividades são consideradas expressões do processo pelo qual uma criança reflete, organiza, constrói e reestrutura sua compreensão do mundo de acordo com sua própria perspectiva.

Dessa maneira, fundamentando-se nos princípios delineados por Pereira (2015), que discorre sobre as atividades lúdicas, tais como jogos e brincadeiras, como práticas transculturais que atravessam gerações, reconhece-se seu papel crucial no desenvolvimento social, cultural e humano. Este artigo busca apresentar sucintamente a evolução do conceito de "lúdico" ou ludicidade ao longo de distintos períodos históricos e contextos culturais, desde a Pré-História, Antiguidade, Idade Média e Idade Moderna até os dias atuais, marcados pela contemporaneidade.

## 2. LÚDICO: CONCEITOS, DEFINIÇÕES E SIGNIFICADOS

Quando abordamos a ludicidade no contexto acadêmico, observamos uma complexidade intrínseca. Na literatura brasileira, há uma variedade de autores que exploram essa temática, resultando em múltiplos significados e definições para a compreensão desse conceito. “[...] Possivelmente por isso, a brincadeira tem sido uma questão bastante discutida por diversos teóricos, tais como Tizuko Kishimoto, Sanny Rosa, Brougère, D. W. Winnicott, dentre outro” (BACELAR, 2009, p. 24).

Nesse sentido, o autor ressalta a amplitude do debate acadêmico sobre esse tema e destaca que, atualmente, o estudo do ato de brincar tem sido abordado por diversas áreas do conhecimento, como Antropologia, Pedagogia, Filosofia, História e outras disciplinas igualmente relevantes. O autor frisa que “sua importância na educação é inquestionável” (BACELAR, 2009, p. 24).

Almeida (2007) explana que o conceito da palavra lúdico abrange um enorme campo semântico, ou seja, diversos possíveis sentidos está palavra pode determinar. Dentro desse



campo semântico se destacam o conceito da ludicidade atribuído pela sua etimologia, pela compreensão da sua tipologia e pelo conceito decorrente dos pesquisadores a respeito desta temática.

Contudo, a evolução semântica da palavra lúdico não para na sua origem etimológica, mas é acompanhada por pesquisas em diversas áreas do conhecimento. Ou seja, segundo Almeida (2007, p. 19) “a evolução semântica das palavras lúdico, jogo e brincadeira acompanhou as pesquisas sobre o significado dos termos nas diferentes ciências, o que lhes emprestou uma variedade de conceituações e interpretações”.

Estudos recentes têm demonstrado que o termo lúdico não se identifica literalmente com o termo jogo. O jogo contém o lúdico, mas nem sempre o lúdico contém o jogo e a brincadeira, porque o sentido destas pode extrapolar as acepções e conceituações emprestadas ao jogo. Conforme a evolução semântica, os significados de um e de outro parecem encontrar-se, mas mantêm um movimento, uma tendência à identificação e à manutenção da autonomia de cada um dos termos. No entanto, é preciso reconhecer que ambos comportam acepções mais amplas ou mais restritas, conforme a situação e o contexto em que são empregados. Neste reconhecimento, falamos em tendência, mas salientamos a necessidade de se explorar, com cuidado e vagar, os conceitos envolvidos em cada situação de enunciação em que são empregados (ALMEIDA, 2007, p. 19).

Lopes (2004), é observado que a ambiguidade inerente a essa terminologia, juntamente com a linguagem utilizada, espelha a multiplicidade de perspectivas e teorias acerca da conceptualização da ludicidade. Em síntese, representa distintas abordagens na compreensão do significado do lúdico (*apud* MASSA, 2015).

No entanto, de acordo com Bacelar (2009, p. 24), “frequentemente, o jogo e a brincadeira são utilizados como sinônimos de lúdico. Vemos também, muitas vezes, o lúdico associado ao lazer, à satisfação, ao deleite, ao prazer”. Em consonância, Dalla Valle (2010, p. 11) menciona em sua obra “*Jogos, recreação e educação*”, que, no dicionário *online Michaelis*, o termo “lúdico” é definido como “aquilo que se refere a jogos e brincadeiras”.

Partindo deste conceito inicial a respeito da temática “lúdico”, Santos (2010) explica que as práticas das atividades lúdicas são representadas através dos jogos, brinquedos e das dinâmicas que ocorrem de forma cultural, que por sua vez estas práticas são oriundas das manifestações vigentes na rotina dos indivíduos, portanto, se encontram presente nas



sociedades desde o início da humanidade. Além disso, “todo o ser humano sabe o que é brincar, como se brinca, por que se brinca, mas grande dificuldade surge no momento em que se pretende formular um conceito claro sobre o lúdico” (SANTOS, 2010, p. 11).

Dito isso, tentando explicar o que venha ser lúdico através do seu conceito etimológico, vale ressaltar que o termo se origina da palavra traduzida do latim “*ludus*”, por conseguinte tem como significado jogar, brincar ou diversão. Salientando-se que o conceito de ludicidade não se restringe apenas na compreensão dos jogos e brincadeiras, mas que se abrange para outros significados (ALMEIDA, 2007; ALMEIDA, 2009; ALMEIDA; RODRIGUES, 2015; DALLA VALLE, 2010; MASSA, 2015; PEREIRA, 2015; SANT’ ANNA; NASCIMENTO, 2011).

Porém, ao analisarmos a origem etimológica desses termos, verificamos que lúdico tem sua origem no latim clássico, *ludus*, que significava jogos, principalmente jogos com bola. A palavra jogo, por sua vez, origina-se no latim popular, *iocus*, que significava jogo, divertimento, gracejo, pilhéria. Há, então, uma ampliação de significados entre os termos. O primeiro, mais restrito relaciona-se, primordialmente, ao brinquedo (bola, por exemplo), ao passo que o segundo possui maior extensão semântica (ALMEIDA, 2007, p. 16).

Portanto,

Devemos salientar, ainda, que existe uma relação significativa entre as palavras *iocus* e *iônio* (Jônio), cuja etimologia aponta para os antigos habitantes da região da Jônia, conjunto de colônias da Antiga Grécia, localizadas no litoral asiático do mar Egeu. Curiosamente, conta a lenda que os romanos, para conquistar a região, infiltraram seus atletas nos jogos de competição da Jônia, o que favoreceu a conquista. Já, para os romanos, os termos lúdico e jogo (*ludus* e *iocus*) eram sinônimos e, em sua evolução semântica, mantiveram o sentido de jogo como divertimento, mas incorporaram conotações diferenciadas e emprestaram ao termo lúdico acepção mais abrangente do que a palavra jogo (ALMEIDA, 2007, p. 16).

A respeito disso, Almeida (2007) explica que dentro do campo etimológico, na primeira tentativa de compreensão a respeito do conceito da palavra lúdico nos deparamos com uma semelhança entre os sentidos do lúdico, do jogo, da brincadeira e dos brinquedos. O autor ainda evidencia que “cada um dos termos é usado e compreendido de uma maneira



irrestrita, que faz lembrar divertimentos e ações relacionadas ao mundo infantil” (ALMEIDA, 2007, p. 15).

Na concepção de Almeida (2009), se apenas considerarmos a palavra lúdico de acordo com seu significado etimológico, observaremos que o mesmo está diretamente ligado ao jogo, ao ato de brincar e por conseguinte ao movimento espontâneo. Além disso, a autora salienta que o lúdico é essencialmente uma característica psicofísica, ou seja, as necessidades básicas da personalidade física e mental no comportamento humano. Com isso, “as implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo”. Portanto, “o lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão” (ALMEIDA, 2009, *online*).

### 3. A VISÃO DO LÚDICO EM DIVERSOS CONTEXTOS HISTÓRICOS

A partir deste segmento, iremos aprofundar-nos na análise histórica. Buscaremos também explorar a origem dos jogos, brinquedos e brincadeiras, isto é, da prática lúdica que tem acompanhado a evolução da sociedade através dos tempos, bem como examinar sua influência na cultura de determinado grupo social.

As autoras Almeida e Rodrigues (2015, p. 26) mencionam em seu texto que o lúdico se encontra presente em inúmeras sociedades em diversos períodos históricos, “desde a pré-história, antiguidade, passando pela idade média, moderna até a idade contemporânea podemos perceber a presença do lúdico em todos esses períodos, ainda que de maneira implícita”.

Tanto é que Sant’anna e Nascimento (2011, p. 20) a respeito desta temática argumentam que “em cada época, conforme o contexto histórico vivido pelos povos e conforme o pensamento estabelecido para tal, sempre foi algo natural, vivido por todos e também utilizado como um instrumento com um caráter educativo para o desenvolvimento do indivíduo”.

Acrescentando-se que:



Na história antiga há relatos de que o ato de brincar era desenvolvido por toda a família, até quando os pais ensinavam os ofícios para seus filhos. Destacamos que para cada época e sociedade a concepção sobre educação sempre teve um atendimento diferenciado, logo o uso do lúdico seguiu tal concepção. Os povos primitivos davam à educação física uma importância muito grande e davam total liberdade para as crianças aproveitarem o exercício dos jogos naturais, possibilitando assim que esses pudessem influenciar positivamente a educação de suas crianças (SANT'ANA; NASCIMENTO, 2015, p. 20).

Nesse sentido, urge examinar o desenvolvimento conceitual e as diferentes acepções atribuídas à palavra "lúdico" à medida que as sociedades evoluem. Isso se justifica pelo fato de que, conforme exposto por Chiaratti (2015, p. 11), “o lúdico é uma das expressões humanas que mais fascina e permanece em diferentes contextos de uma geração a outra. Na história da humanidade, o lúdico é evidenciado em culturas e ambientes variados”.

Assim, torna-se fundamental “conhecer e compreender a trajetória dos jogos, brinquedos e brincadeiras e resgatar nossas raízes culturais”, segundo as autoras Barbosa; Bublitz e Gomes (2015, p. 3). Portanto, faz-se evidente que a prática do brincar permaneceu constante no dia a dia das pessoas ao longo do progresso das sociedades em diferentes períodos históricos, mantendo-se relevante nos tempos atuais.

### 3.1 O LÚDICO NA PRÉ-HISTÓRIA

A Pré-História abrange o período desde os primórdios da existência humana na Terra, cerca de três milhões de anos a.C., até os primeiros registros escritos por meio de pinturas, desenhos e símbolos encontrados em cavernas, por volta de quatro mil anos a.C. (FOSTER, 2012; PACHECO, 2017; ALMEIDA; RODRIGUES, 2015; DA ROSA; ZINGANO, 2013).

Durante esse período histórico, observa-se que a atividade lúdica era inerente às funções diárias desempenhadas por todo o grupo, incluindo as crianças. Tarefas como caça, coleta e pesca, presentes nas atividades cotidianas do homem primitivo, demonstram implicitamente a presença da ludicidade no desenvolvimento de sua história (FOSTER, 2012; ALMEIDA; RODRIGUES, 2015).



Um outro ponto relevante ao considerar a presença do aspecto lúdico na Pré-História é a análise das representações visuais, como desenhos, pinturas rupestres e esculturas feitas pelos povos antigos em cavernas, juntamente com os artefatos por eles confeccionados e utilizados, como armas, ferramentas e utensílios cotidianos. Esses elementos evidenciam que, de forma direta ou indireta, as atividades diárias desses grupos incluíam elementos de brincadeira, diversão e ludicidade (FOSTER, 2012; ALMEIDA; RODRIGUES, 2015).

Estudos sobre o homem primitivo, respaldadas em análises de pinturas e desenhos encontrados nas paredes das cavernas, denominadas de registros rupestres ou através dos elementos que o homem primitivo usava para fabricar ferramentas, armas e utensílios, confirmam que o homem pré-histórico já brincava, já que registros de brinquedos infantis provenientes de várias culturas que remontam a épocas pré-históricas, foram encontrados, ratificando a ação (MODESTO, 2009 *apud* PACHECO, 2017).

Dessa maneira, é evidente, com base nos estudos mencionados, que a existência de brinquedos e atividades lúdicas já era perceptível nesse estágio inicial da humanidade. "Os brinquedos que partem deste período foram resultados do instrumento de trabalho do homem e de sua história. Os ossos eram modificados formando um novo brinquedo para as crianças" como aponta Foster (2012, p. 12).

Assim, de acordo com a observação de Huizinga (1971, p. 07), "nas sociedades primitivas as atividades que buscavam satisfazer as necessidades vitais, as atividades de sobrevivência, como a caça, assumiam muitas vezes a forma lúdica" (*apud* PACHECO, 2017, p. 26).

Certamente. Nas sociedades primitivas, a percepção de Huizinga enfatiza a importância da ludicidade em atividades primordiais, como a caça, evidenciando como tais ações não se limitavam apenas à satisfação de necessidades básicas, mas também incorporavam elementos lúdicos. Essa perspectiva ressalta a interligação entre o jogo e as atividades vitais, sugerindo que a ludicidade não era apenas um componente superficial, mas sim uma característica intrínseca às práticas fundamentais dessas comunidades antigas.

## 3.2 O LÚDICO NA ANTIGUIDADE



Foster (2012), Almeida; Rodrigues (2015) e Pacheco (2017) explicam que o período histórico conhecido como Antiguidade, que abrange aproximadamente de 4.000 a.C. até 476 d.C., representa uma fase crucial na evolução humana, caracterizada pelo surgimento e consolidação das primeiras civilizações. Destacam-se nesse cenário as culturas do Egito, Grécia e Roma, cujas contribuições exerceram impacto significativo no desenvolvimento social, político, cultural e científico.

A civilização egípcia estabeleceu-se ao longo do rio Nilo, demonstrando notável organização social e cultural, evidenciada em suas construções monumentais, artefatos e sistemas de escrita.

Segundo Almeida e Rodrigues (2015, p. 26), "a civilização Egípcia foi a primeira a ser formada na antiguidade". Pode-se dar ênfase em diversos feitos importantes que contribuíram para a história dos seres humanos a partir desse período, isto é, "a prática de mumificação que ajudou bastante no desenvolvimento da medicina e anatomia, as obras de artes esplêndidas nas quais os egípcios simulavam seu cotidiano e as diversas formas de escritas como hieróglifo, hieráticas e demóticas" (ALMEIDA; RODRIGUES, 2015, p. 26).

Para as civilizações egípcias valorizavam-se a prática do jogo, do esporte e da diversão. Dentre vários esportes, a luta e a natação eram praticados com frequência; vistos como os esportes mais populares da época, nelas a participação e a competição eram indispensáveis. No entanto, os egípcios apreciavam a prática dos jogos de Damas e Xadrez (FOSTER, 2012; ALMEIDA; RODRIGUES, 2015).

A cultura grega, situada na península homônima, tornou-se um epicentro de avanços filosóficos, políticos e artísticos, influenciando profundamente outras sociedades contemporâneas e futuras.

A civilização Grega surge a partir da Junção entre diversos povos que habitavam a Europa em sua região sudeste; e um dos pontos da história importante dessa civilização ocorreu pela divisão social entre os aristocratas e os escravos (ALMEIDA; RODRIGUES, 2015).



Foster (2012, p. 13) afirma que "a civilização Grega nos deixou algumas "heranças" como, a história, a música, o teatro, a pintura e o amor ao esporte". Visto que, a prática do esporte segundo a mesma fonte, era para homenagear aos Deuses, principalmente Zeus; e essa homenagem ocorria no período de quatro em quatro anos (FOSTER, 2012).

"A cidade da Grécia foi à cidade que se iniciou os jogos olímpicos e não dispensavam a música, dança e ginásticas na formação dos jovens" (ALMEIDA; RODRIGUES, 2015, p. 27), portanto, foram os gregos os precursores dos Jogos Olímpicos. Além disso, através dos jogos e da religiosidade, os gregos buscavam-se manter a paz e a harmonia entre as cidades. Com isso, observa-se que a prática das manifestações musicais, das danças, da ginástica e até mesmo dos jogos são formas de atividades lúdicas expressas no processo de formação dos jovens gregos (FOSTER, 2012).

O Império Romano, por sua vez, deixou um legado marcante por meio de sua avançada engenharia, sistemas jurídicos e vasto domínio territorial, cujos impactos perduram na legislação, administração e cultura.

Tais civilizações não apenas delinearam os rumos históricos de seus períodos, mas também legaram contribuições valiosas que ecoam na contemporaneidade, influenciando de maneira abrangente diversas esferas da sociedade moderna.

O legado deixado por essas civilizações antigas transcende o escopo temporal em que prosperaram, influenciando profundamente as bases da sociedade moderna. As contribuições da civilização egípcia, com suas práticas avançadas em medicina, artes e sistemas de escrita, junto com as realizações da cultura grega, que permearam a filosofia, as artes e a prática esportiva, e ainda, os legados do Império Romano, refletidos em sistemas legais e avanços na engenharia, são pilares que moldaram a estrutura da civilização contemporânea. O entendimento dessas antigas sociedades não apenas enriquece nossa compreensão histórica, mas também serve como base para o progresso contínuo da humanidade, perpetuando ideias, instituições e práticas que ainda ecoam nos valores e na organização social do mundo atual.

### 3.3 O LÚDICO NA IDADE MÉDIA



Durante o período da Idade Média, emergiu o sistema feudal, caracterizado por uma estrutura social hierárquica que delineava relações entre senhores e servos. Nota-se uma significativa influência da Igreja Católica nos sistemas econômicos, políticos e sociais desse período (FOSTER, 2012; ALMEIDA; RODRIGUES, 2015). A instituição eclesiástica detinha a capacidade de exercer um monopólio na interpretação do contexto social, influenciando assim o caminho espiritual dos indivíduos, orientado para a busca da salvação (MODESTO, 2009 apud PACHECO, 2017). Ou melhor, através da autoridade doutrinária e influência cultural, a igreja exercia um domínio significativo sobre a compreensão do ambiente social, moldando, desse modo, as trajetórias espirituais dos fiéis, direcionadas à obtenção da salvação mediante os preceitos e ensinamentos religiosos.

Em outras palavras, de acordo com Almeida e Rodrigues (2015, p. 27), “devido à descentralização do poder uma vez que a igreja católica torna-se a instituição de governo elevado, e também pelo atraso das artes e da cultura como forma de manifestação de expressão”, às diversas produções artísticas e culturais refletiam-se somente a rusticidade e simplicidade da população do cotidiano de cada indivíduo. O poder religioso expresso pela Igreja dominava a educação; a arte era uma das diversas demonstrações de cultura na qual o indivíduo encontrava-se inserido (MODESTO, 2015 apud PACHECO, 2017).

Durante esse período histórico, as atividades lúdicas eram difundidas amplamente em toda a sociedade, independentemente de idade ou estrato social. O ato de brincar era percebido como uma imitação da realidade cotidiana dos adultos. Nesse contexto, as práticas lúdicas eram consideradas essenciais para fomentar o senso de coletividade e estabelecer laços de união dentro da comunidade (FOSTER, 2012; ALMEIDA; RODRIGUES, 2015).

Os brinquedos tinham a função de transmitir os modos e costumes que deviam ser aprendidos por elas e estreitar os laços sociais. Essas atividades surgiam como divertimento que levavam as pessoas a participarem da comunidade, estabelecerem relações sociais e acentuar o papel de cada um dentro do grupo (FOSTER, 2012, p. 14).



Portanto, “os brinquedos eram de uso coletivo, iguais para meninas e meninos, tais como, pião, bola, cavalo de pau, boneca, entre outros” (FOSTER, 2012, p. 14). Entretanto, “as atividades recreativas das meninas eram brincar de boneca retratando o papel das mães de família, e dos meninos era brincar com espadas, representando a figura paterna” (ALMEIDA; RODRIGUES, 2015, p. 27).

Sobre a utilização do brinquedo, Dalla Valle (2011, p. 13) enfatiza:

A criança (mesmo do sexo masculino) brincava de bonecas e, não raro, tais brinquedos era de sua mãe; não do tempo em que elas eram crianças, mas, sim, da mesma época. Havia, portanto, brinquedos de adultos, em um exemplo de que as brincadeiras eram realizadas tanto por adultos como por crianças, mas não eram somente propostas para os pequenos. É preciso destacar que as crianças utilizavam as brincadeiras de adultos e não os adultos que brincavam de jogos com as crianças. A diferença fundamental é que as propostas eram sempre realizadas do ponto de vista do adulto, não da ótica infantil.

Dentro do espectro dos jogos medievais, a análise de Àries (1981), conforme mencionada por Dalla Valle (2011), destaca a natureza predominantemente masculina dessas práticas lúdicas. À luz desse viés, o autor explora a exclusão das mulheres dos direitos de cidadania, culminando em sua marginalização e na notória ausência em muitas instâncias das atividades sociais estruturadas e reconhecidas pela sociedade da época. Essa desigualdade de gênero moldava profundamente a dinâmica participativa e as interações sociais, relegando as mulheres a uma posição periférica nos jogos e na esfera pública em geral.

Na Idade Média, os jogos desempenhavam um papel multifacetado na sociedade, abrangendo diversas funções. Nas festividades ou celebrações comunitárias, os jogos desempenharam um papel crucial ao fomentar a coesão social, atuando como um agente integrador que unia os indivíduos. Para Foster (2012, p. 14), “os jogos serviam para divulgar princípios de moral, ética e conteúdo de disciplinas escolares”; sendo assim, “os jogos serviam para divulgar princípios de moral, ética e conteúdo de disciplinas escolares” como expõe Foster (2012, p. 14).

Em síntese, os jogos medievais, embora não priorizassem a transmissão direta de princípios éticos ou conhecimentos acadêmicos, possuíam uma faceta educativa ao incorporar elementos culturais e sociais. Seja através de estratégias matemáticas ou da transmissão de



narrativas morais em certos jogos, havia uma sutileza na disseminação de valores. No entanto, fica claro que, apesar desses aspectos educativos subjacentes, a função primordial dos jogos na Idade Média era proporcionar lazer, entretenimento e fortalecer os laços comunitários, destacando-se mais por sua natureza recreativa do que por uma intenção explícita de ensino disciplinar. Essa variedade de papéis e influências dos jogos reflete a complexidade das interações sociais e culturais na época medieval.

### 3.4 O LÚDICO NA IDADE MODERNA

Na Idade Moderna, houve uma notável democratização das atividades lúdicas em contraste com períodos anteriores, nos quais os jogos estavam frequentemente associados ao lazer aristocrático. Este período foi caracterizado por transformações sociais, comerciais e urbanas substanciais, gerando uma redefinição no papel do lúdico. O surgimento da burguesia como uma nova estrutura social, em substituição ao sistema feudal em declínio, juntamente com o renascimento do comércio e das cidades, contribuíram para uma mudança na percepção das atividades recreativas, permitindo sua difusão e participação mais ampla na sociedade (PACHECO, 2017).

No contexto da Idade Moderna, que compreende aproximadamente os séculos XV ao XVIII, observamos uma valorização crescente das atividades lúdicas. A transição de um modelo socioeconômico baseado na estrutura feudal para uma dinâmica mais voltada ao comércio e às relações urbanas influenciou diretamente as práticas de lazer e entretenimento. O aumento da concentração populacional nas cidades e a ascensão da classe burguesa proporcionaram um ambiente propício para o florescimento de atividades lúdicas. Jogos de tabuleiro, festivais públicos e outras formas de recreação tornaram-se mais difundidos, refletindo a busca por novas formas de expressão cultural e social. “Esses acontecimentos trouxeram modificações sociais, intelectuais, e as concepções que se fazia sobre a criança” (FOSTER, 2012, p. 15).



Explica Almeida e Rodrigues (2015, p. 27), que “nesse período, as crianças ainda eram compreendidas como na idade média, sendo considerada sem tanto valor e o lúdico não tinha tanta utilidade perante a sociedade vigente”.

Foster (2012) destaca que na Idade Média, a concepção de infância estava intrinsecamente ligada à dependência, à necessidade contínua do cuidado de um adulto. Após a fase de desmame, a criança frequentemente era relegada a um segundo plano, afastada do centro das atenções e do cuidado ativo; “então era incluída no mundo adulto misturando-se a qualquer tipo de atividades realizadas por eles. Trabalhava, frequentava bares, ambientes noturnos etc” (FOSTER, 2012, p. 15).

Neste contexto, Foster (2012) e Almeida e Rodrigues (2015) referem-se às ideias de Àries (1978; 1981), expondo que na Idade Média, tão logo um indivíduo atingisse a habilidade de viver sem a assistência materna ou da ama, era prontamente integrado ao convívio adulto, perdendo-se a distinção marcada entre fases distintas da vida.

Consequentemente, como na Idade Média, “durante a idade moderna a criança era introduzida ao mundo adulto precocemente, sendo misturadas às atividades dos adultos como se possuísse a mesma idade, o que acabava por diminuir a infância” (ALMEIDA; RODRIGUES, 2015, p. 27).

Da maneira como as crianças eram observadas na Idade Moderna, a prática do lúdico existia, porém de modo escondido, abafado entre as crianças mesmo; sendo assim, mesmo diante da repreensão e recriminação dos adultos a respeito da ludicidade, nota-se que o lúdico era a base da sociedade desse período (ALMEIDA; RODRIGUES, 2015; PACHECO, 2017).

Após a Idade Média, a percepção acerca da infância começa a alterar-se para um tempo que possui características próprias e específicas (e que, portanto, não se assemelha à ideia de criança em miniatura) e que, por conseguinte, requer atitudes específicas dos adultos envolvidos (DALLA VALLE, 2011, p. 17).

Isto é, “no começo do século XVI começou a ser cobrado da sociedade, o cuidado com a criança e a necessidade do afeto dos pais para com os filhos e nos séculos XVII e XVIII começou a surgir um maior interesse na educação da criança” (FOSTER, 2012, p. 15). Desse modo, ao adentrar o século XVI, emergiu uma crescente demanda na sociedade por uma



atenção mais voltada à criança, reconhecendo-se a importância do afeto parental para com os filhos. Posteriormente, nos séculos XVII e XVIII, observou-se um notável aumento do interesse na esfera educacional infantil. Esta mudança gradual refletiu uma evolução significativa na percepção do papel dos pais na formação e no cuidado dos seus filhos, bem como na valorização do processo educativo como um componente essencial para o desenvolvimento das gerações futuras.

### 3.5 O LÚDICO NA CONTEMPORANEIDADE

As crianças, ao longo da história, têm utilizado o brincar como uma forma essencial de expressão, aprendizado e interação social. Silva e Goulart expõe que

Ao longo do tempo, os conceitos de criança foram se modificando de acordo com as vivências das sociedades, ela passa por mudanças que vão do adulto em miniatura à sujeito de direitos, que é o conceito que hoje temos difundido. Assim, o que se propõe é que passemos a compreender a infância como uma categoria social e as crianças como atores sociais que participam e posicionam-se frente às experiências vivenciadas em seu cotidiano (SILVA; GOULART, 2022, n.p).

Desse modo, “quando as crianças brincam, estão constantemente experimentando, testando hipóteses e adquirindo conhecimento sobre o ambiente, objetos e pessoas” (BARROS, *et al.*, 2023, *online*). Dito isso, pode-se dizer que “as crianças já nascem inseridas em uma determinada cultura na qual vão desenvolver competências pessoais e adquirir conhecimentos prévios e historicamente definidores de um ou outro grupo social” (FRIEDMANN, 2012, p. 23).

Ao brincar, a criança não apenas expressa e comunica suas experiências, mas a reelabora, reconhecendo-se como sujeito pertencente a um grupo social e a um contexto cultural, aprendendo sobre si mesma e sobre as outras pessoas e suas relações no mundo, e também sobre os significados culturais do meio em que está inserida (PETRI; RODRIGUES, 2020, p. 4).



# REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

Na contemporaneidade, o conceito de brincadeira passou por transformações significativas devido ao avanço tecnológico e às mudanças socioculturais. Segundo Silva e Goulart (2022, n.p)

Nas sociedades contemporâneas, compreendemos que a infância se constitui pelo brincar e, que, nas brincadeiras as crianças se relacionam, se desenvolvem, aprendem e produzem culturas a partir das situações cotidianas que vivenciam, em suas famílias, escolas e lugares que transitam.

Ou melhor, a capacidade inerente do ser humano para a descoberta, aprendizado e assimilação de conhecimento abrange uma ampla gama, desde os fundamentos até as complexidades avançadas. A interação do indivíduo com seu ambiente e a dinâmica social desempenham papéis significativos na contínua aquisição de novos conhecimentos ao longo de sua vida (DIAS, 2013 *apud* PETRI; RODRIGUES, 2020).

Hodiernamente, o brincar adentra novos territórios, mesclando-se entre espaços físicos e digitais, ampliando suas possibilidades e desafiando as perspectivas tradicionais. O advento das tecnologias digitais trouxe consigo uma nova gama de oportunidades lúdicas para as crianças. Jogos eletrônicos, realidade aumentada e plataformas online fornecem um campo vasto para a expressão criativa e o entretenimento, transformando a maneira como as crianças interagem com o mundo ao seu redor. No entanto, esse novo ambiente lúdico também levanta preocupações sobre os limites entre o mundo real e virtual, bem como os impactos na socialização e no desenvolvimento cognitivo infantil (SILVA; GOULART, 2022; BARROS, *et al.*, 2023).

Enquanto o progresso tecnológico oferece conforto e conveniência à sociedade, paradoxalmente, está associado a um estilo de vida mais sedentário e menos ativo. Este cenário impacta negativamente o desenvolvimento cognitivo e criativo infantil, uma vez que as informações pré-digeridas limitam a necessidade de pensamento crítico e interação direta com os objetos. Uma estratégia benéfica consiste em promover a prática de brincadeiras e jogos tradicionais, não virtuais, no ambiente doméstico, encorajando as crianças a perceber e



experimentar o ato de brincar como uma oportunidade de aproveitamento do tempo e de aquisição de novos conhecimentos (SILVA; GOULART, 2022).

Apesar das transformações, as brincadeiras tradicionais ainda mantêm sua importância na contemporaneidade. Jogos ao ar livre, atividades artísticas e recreativas continuam a desempenhar um papel fundamental no desenvolvimento das habilidades motoras, na imaginação e na capacidade de resolução de problemas das crianças. É essencial encontrar um equilíbrio entre o mundo digital e as brincadeiras tradicionais, proporcionando um ambiente diversificado que promova o desenvolvimento infantil integral.

A cultura contemporânea também influencia a forma como as crianças brincam. As mídias, a publicidade e os padrões culturais moldam as preferências e influenciam as escolhas de brincadeiras das crianças. Com isso, é importante compreender como esses elementos impactam suas experiências lúdicas e como podem ser direcionados de maneira positiva para promover um brincar saudável e enriquecedor.

Diante desse panorama, é necessário um olhar atento e uma abordagem holística ao brincar na contemporaneidade. Compreender a interação entre as crianças, o mundo tecnológico e as tradições lúdicas é essencial para promover um ambiente propício ao desenvolvimento infantil, incentivando a criatividade, a socialização e o bem-estar das crianças no mundo atual (GONÇALVES; PADILHA, 2020; SILVA; GOULART, 2022; BARROS, *et al.*, 2023).

Ademais, a dinâmica familiar e as mudanças no estilo de vida também influenciam as atividades lúdicas das crianças na contemporaneidade. Com a rotina acelerada e a necessidade de conciliar múltiplas responsabilidades, muitas vezes há uma redução no tempo disponível para o brincar. Isso pode impactar diretamente na qualidade e na variedade das experiências lúdicas das crianças, requerendo um esforço consciente para criar espaços e momentos dedicados ao brincar livre e criativo.

A influência do contexto social e econômico também desempenha um papel crucial no acesso das crianças a diferentes oportunidades de brincar. Desigualdades socioeconômicas podem limitar o acesso a recursos e ambientes propícios para o desenvolvimento lúdico.



Portanto, políticas públicas e iniciativas sociais que visem a garantir igualdade de oportunidades para o brincar são fundamentais para assegurar o pleno desenvolvimento de todas as crianças.

Além disso, é importante reconhecer que as brincadeiras são muito mais do que simples entretenimentos; são instrumentos essenciais para o desenvolvimento holístico das crianças. O brincar estimula não apenas aspectos físicos e cognitivos, mas também emocionais e sociais. Proporciona espaço para a experimentação, o aprendizado de regras, a resolução de conflitos e o desenvolvimento da empatia, habilidades cruciais para a vida em sociedade (ALMEIDA; RODRIGUES, 2015; GONÇALVES; PADILHA, 2020; SILVA; GOULART, 2022; BARROS, *et al.*, 2023).

Por fim, frente ao cenário contemporâneo, é necessário um olhar atento e uma abordagem colaborativa para garantir que as crianças tenham acesso a uma gama diversificada de oportunidades de brincar. É essencial promover ambientes inclusivos e seguros que estimulem a criatividade, a imaginação e a interação entre as crianças, possibilitando que elas explorem e se desenvolvam plenamente, independentemente do contexto socioeconômico ou das influências culturais e tecnológicas.

## CONCLUSÃO

A pesquisa detalhada sobre a ludicidade evidencia sua presença constante e significativa na evolução da humanidade. Desde tempos pré-históricos até a contemporaneidade, o lúdico se entrelaça com a vida cotidiana, influenciando não apenas o entretenimento, mas também a formação cultural, social e psicológica. A análise histórica revela que, em diferentes períodos, as atividades lúdicas desempenharam papéis diversos, desde a imitação de tarefas vitais até a transmissão de valores e conhecimentos.

Ao longo das eras, a ludicidade não apenas se adaptou, mas também moldou-se em resposta às mudanças sociais, tecnológicas e culturais. Da Pré-História à contemporaneidade, as brincadeiras e os jogos assumiram formas distintas, refletindo os valores e as necessidades



# REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

de cada período. Na Idade Média, por exemplo, os jogos desempenhavam funções múltiplas, desde a transmissão de moralidades até o fortalecimento dos laços sociais.

A compreensão do papel do lúdico na formação das sociedades humanas é fundamental para garantir um desenvolvimento infantil saudável e equilibrado na atualidade. A integração entre o mundo físico e digital nos jogos contemporâneos apresenta novos desafios, exigindo um equilíbrio delicado para preservar aspectos importantes do brincar tradicional, que são essenciais para o desenvolvimento integral das crianças.

Além disso, a conscientização sobre as desigualdades socioeconômicas que impactam o acesso das crianças a ambientes propícios para o desenvolvimento lúdico ressalta a importância de políticas públicas inclusivas. Assegurar oportunidades igualitárias para que todas as crianças possam explorar, aprender e crescer por meio do brincar é um passo crucial para um futuro mais equitativo e harmonioso.

Portanto, a ludicidade não é apenas uma atividade recreativa, mas sim um elemento essencial para a formação integral das crianças, promovendo não apenas habilidades físicas e cognitivas, mas também aspectos emocionais e sociais fundamentais para a vida em sociedade.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. Ludicidade como instrumento pedagógico. **Cooperativa do Fitness**, 2009. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em: 04 out. 2023.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Língua Portuguesa e ludicidade**: ensinar brincando não é brincar de ensinar. 2007. Dissertação (Mestrado em Educação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC/SP, São Paulo, 2007.

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009.

BARROS, Adriana Peres de, et al. A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas para o estímulo cognitivo, motor e social das crianças. **Revistaft**, ed. 127, v. 28, 2023. DOI: 10.5281/zenodo.10038730



CHIARATTI, Fernanda Germani de Oliveira. **Fundamentos da ludopedagogia**. Indaial: EDE, 2015.

DALLA VALLE, Luciana de Luca. **Jogos, recreação e educação**. Curitiba: Editora Fael, 2010.

DA ROSA, Augusto Pereira; ZINGANO, Ester Miriane. Pré-história: Educação para sobrevivência. **Maiêutica-Arte e Cultura**, v. 1, n. 1, p. 33-37, 2013. ISSN: 2525-8648.

Disponível em: [https://publicacao.uniasselvi.com.br/index.php/ART\\_EaD/article/view/314](https://publicacao.uniasselvi.com.br/index.php/ART_EaD/article/view/314).

Acesso em: 16 out. 2023.

DE ALMEIDA, Ilda Neta Silva; RODRIGUES, Lays Aires. O lúdico como recurso didático-pedagógico no desenvolvimento da criança na educação infantil. **Humanidades & Inovação**, v. 2, n. 1, 2015. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadesinovacao/article/view/66>. Acesso em: 16 out. 2023.

FOSTER, Priscila de Pinho. **O lúdico como instrumento facilitador no processo ensino aprendizagem**. Orientador: Simone Ferreira. 2012. 44 f. TCC (Especialização) - Curso de Psicopedagogia, Universidade Candido Mendes, Rio de Janeiro, 2012. Disponível em: [http://www.avm.edu.br/docpdf/monografias\\_publicadas/C206743.pdf](http://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/C206743.pdf). Acesso em: 27 out. 2023.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão**. 1. ed. São Paulo: Moderna. 2012. (Cotidiano escolar: ação docente).

GONÇALVES, Jéssica Paula; PADILHA, Tatiele Morais. Impactos da mudança do brincar na contemporaneidade. **Salão do Conhecimento**, [S. l.], v. 6, n. 6, 2020. Disponível em: <https://www.publicacoeseventos.unijui.edu.br/index.php/salaconhecimento/article/view/18074>. Acesso em: 10 nov. 2023.

PACHECO, Renata Maria dos Santos Molinari. O lúdico na formação do indivíduo social: da pré-história aos dias atuais. **DocPlayer**. 2017. Disponível em: <https://docplayer.com.br/6637006-Capitulo-1-o-ludico-na-formacao-do-individuo-social-da-pre-historia-aos-dias-atuais.html>. Acesso em: 05 out. 2023.

PEREIRA, R. S. Ludicidade, infância e educação: uma abordagem histórica e cultural. **Revista HISTEDBR On-line**, Campinas, SP, v. 15, n. 64, p. 170–190, 2015. DOI: 10.20396/rho.v15i64.8641935.

PETRI, Ivonilda Soares; DE LIMA RODRIGUES, Raquel Flores. Um olhar sobre a importância do brincar e a repercussão do uso da tecnologia nas relações e brincadeiras na infância. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 9, p. e326997368-e326997368, 2020.



# REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

SANT' ANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto do. A história do lúdico na educação. **REVAMAT**, eISSN 1981-1322, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011. <https://periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/article/download/1981-1322.2011v6n2p19/21784/79926> Acesso em: 05 out. 2023.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola**: metodologia Lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

SILVA, Larissa Oliveira da. **O brincar na era da tecnologia**: implicações nas vivências das crianças. 2022. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/28748/1/ARTIGO%20TCC%20LARISSA%20-%202022.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2023.

*Recebido em: 06/12/2023*

*Aprovado em: 09/12/2023*

*Publicado em: 13/12/2023*