v7.n9.2026

REVISTA CIENTÍFICA - RECIMA21 ISSN 2675-6218

HISTÓRICO E IMPORTÂNCIA DO LÚDICO E DO JOGO NA EDUCAÇÃO

HISTORY AND IMPORTANCE OF PLAY AND GAMES IN EDUCATION

HISTORIA E IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN

Divino Nascimento dos Santos[1], Elaine Rodrigues Pereira de Souza[2], Éverton Gonçalves Macedo[3], Joslaine Antonia da Silva Monteiro Volgarim[4], Jussara Francisca Pulquerio[2], Larissa Resende Mendonça[2], Lindonei Barbosa de Assis Júnior[2], Luciane Regina da Silva Nóbrega[5], Mariceli Tavares[2], Robson de Aquino Sampaio[1]

e799026
https://doi.org/10.47820/recima21.v7i9.9026

PUBLICADO: 09/2026

RESUMO

O lúdico e o jogo acompanham a trajetória humana e assumiram diferentes significados e funções ao longo do tempo, estabelecendo relações com a cultura, a educação e os processos de aprendizagem. Este estudo teve como objetivo analisar, por meio de uma revisão narrativa da literatura, a trajetória histórica do lúdico e do jogo na educação, destacando sua importância e suas contribuições para os processos de ensino e aprendizagem. Metodologicamente, caracteriza-se como uma revisão narrativa da literatura, de abordagem qualitativa e natureza básica. O material analisado foi constituído por produções científicas e acadêmicas relacionadas à temática, examinadas mediante análise temática qualitativa e organizadas em dois eixos: histórico do lúdico e do jogo na educação e importância do lúdico e do jogo na educação. Os resultados demonstraram que as manifestações lúdicas antecedem a escola moderna e assumiram diferentes sentidos conforme os contextos históricos, sociais e culturais. Evidenciaram, ainda, que jogos e brincadeiras podem estabelecer relações com a construção de conhecimentos, imaginação, linguagem, movimento, interação, compreensão de regras, tomada de decisões e dimensões sociais, emocionais, cognitivas e culturais. Conclui-se que o lúdico e o jogo constituem manifestações históricas e culturais que podem estabelecer importantes relações com os processos educativos, sem que sejam reduzidos apenas a instrumentos para transmissão de conteúdos.

PALAVRAS-CHAVE: Educação. Jogo. Ludicidade.

ABSTRACT

Playfulness and games have accompanied human history and have assumed different meanings and functions over time, establishing relationships with culture, education, and learning processes. This study aimed to analyze, through a narrative literature review, the historical trajectory of playfulness and games in education, highlighting their importance and contributions to teaching and learning processes. Methodologically, the study is characterized as a narrative literature review with a qualitative approach and basic research nature. The analyzed material consisted of scientific and academic publications related to the topic, examined through qualitative thematic analysis and organized into two thematic axes: the history of playfulness and games in education and the importance of playfulness and games in education. The results showed that playful manifestations predate modern schooling and have assumed different meanings according to historical, social, and cultural contexts.

[1] Mestrando(a) em Educação Física (UFG).
[2] Mestranda(o) em Educação Física (UFMT).
[3] Mestrando em Educação Física (UFMT).
[4] Mestra em Educação Física (UFMT).
[5] Especialista em Educação Física (FAEST).

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

They also demonstrated that games and playful activities can be related to knowledge construction, imagination, language, movement, interaction, understanding of rules, decision-making, and social, emotional, cognitive, and cultural dimensions. It is concluded that playfulness and games are historical and cultural manifestations that can establish important relationships with educational processes without being reduced merely to tools for transmitting content.

KEYWORDS: *Education. Games. Playfulness.*

RESUMEN
Lo lúdico y el juego acompañan la trayectoria humana y han asumido diferentes significados y funciones a lo largo del tiempo, estableciendo relaciones con la cultura, la educación y los procesos de aprendizaje. Este estudio tuvo como objetivo analizar, mediante una revisión narrativa de la literatura, la trayectoria histórica de lo lúdico y del juego en la educación, destacando su importancia y sus contribuciones a los procesos de enseñanza y aprendizaje. Metodológicamente, se caracteriza como una revisión narrativa de la literatura, de enfoque cualitativo y naturaleza básica. El material analizado estuvo constituido por producciones científicas y académicas relacionadas con el tema, examinadas mediante un análisis temático cualitativo y organizadas en dos ejes: historia de lo lúdico y del juego en la educación e importancia de lo lúdico y del juego en la educación. Los resultados demostraron que las manifestaciones lúdicas son anteriores a la escuela moderna y asumieron diferentes significados según los contextos históricos, sociales y culturales. También evidenciaron que los juegos pueden relacionarse con la construcción de conocimientos, imaginación, lenguaje, movimiento, interacción, comprensión de reglas, toma de decisiones y dimensiones sociales, emocionales, cognitivas y culturales. Se concluye que lo lúdico y el juego constituyen manifestaciones históricas y culturales que pueden establecer importantes relaciones con los procesos educativos, sin reducirse únicamente a instrumentos para transmitir contenidos.

PALABRAS CLAVE*: Educación. Juego. Ludicidad.*

1. INTRODUÇÃO

O lúdico e o jogo acompanham a trajetória humana e assumiram diferentes significados e funções ao longo do tempo, alcançando também o campo educacional. Sua presença na educação não constitui um fenômeno recente, uma vez que há registros de práticas envolvendo jogos desde a Antiguidade, inclusive associadas à aprendizagem. Leone *et al.* (2023) destacam que os jogos estão presentes no contexto educacional há milhares de anos, citando experiências na Antiguidade relacionadas ao ensino da leitura, de conhecimentos aritméticos e à educação das crianças. Nesse percurso histórico, as concepções sobre o lúdico e o jogo foram sendo modificadas de acordo com os diferentes contextos sociais, culturais e educacionais. Santos (2021) demonstra que essas concepções passaram por transformações desde as civilizações antigas até a contemporaneidade, de modo que o lúdico ampliou seu significado e passou a ser relacionado não apenas ao brincar ou jogar, mas também ao prazer, à satisfação e às próprias manifestações do comportamento humano.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

No campo educacional, essa trajetória contribuiu para que jogos, brincadeiras e outras manifestações lúdicas fossem progressivamente reconhecidos em suas possibilidades pedagógicas. Sant'Anna e Nascimento (2011) abordam historicamente a utilização do lúdico no processo de ensino e aprendizagem e destacam sua importância como instrumento metodológico, especialmente quando sua utilização está relacionada aos objetivos educacionais e ao desenvolvimento das habilidades dos estudantes. De forma semelhante, Cotonhoto, Rossetti e Missawa (2019) apontam que jogos e brincadeiras vêm adquirindo espaço nas discussões relacionadas à infância e podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais, afetivas e motoras. Dessa maneira, compreender o lúdico no contexto educacional implica reconhecê-lo para além de uma atividade destinada somente à diversão, considerando também as possibilidades que oferece às práticas de ensino e aos processos de aprendizagem.

Para Baranita (2012), a importância do tema também se relaciona às contribuições que as experiências lúdicas podem proporcionar ao desenvolvimento e à aprendizagem. Destaca-se a relação entre o jogo, o desenvolvimento da criança e o processo de ensino-aprendizagem, evidenciando-se ainda a necessidade de compreendê-lo a partir de sua própria evolução histórica. Nessa perspectiva, o brincar e o jogar podem integrar situações educativas que favorecem diferentes dimensões do desenvolvimento. Teixeira, Campos e Carvalho (2025) ressaltam que as brincadeiras e os jogos podem favorecer a criatividade, a aprendizagem de novos conteúdos, as interações sociais e o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras, físicas e psíquicas. Cirne (2026), por sua vez, compreende a ludicidade como uma linguagem da infância capaz de favorecer aprendizagens cognitivas, emocionais, sociais, motoras e culturais, destacando que as experiências lúdicas podem tornar a aprendizagem mais dinâmica, contextualizada e participativa.

Diante disso, justifica-se a realização deste estudo pela necessidade de reunir e discutir conhecimentos acerca da constituição histórica do lúdico e do jogo na educação e das contribuições que lhes são atribuídas nos processos educativos. Conhecer esse percurso possibilita compreender como práticas que atravessaram diferentes períodos históricos passaram a ocupar espaço nas discussões pedagógicas contemporâneas. Além disso, investigar o tema mostra-se relevante diante das possibilidades atribuídas aos jogos e às brincadeiras no trabalho pedagógico. Cotonhoto, Rossetti e Missawa (2019) defendem a compreensão do jogo como elemento importante da prática pedagógica e apontam que as atividades lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento de diferentes capacidades e para a compreensão da realidade, da cultura, das regras e dos papéis sociais. Nesse sentido, estudar conjuntamente a dimensão

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

histórica e a importância educacional do lúdico e do jogo permite compreender tanto as transformações ocorridas em suas concepções quanto as contribuições que a literatura lhes atribui no ensino e na aprendizagem.

Assim, este estudo tem como objetivo analisar, por meio de uma revisão narrativa da literatura, a trajetória histórica do lúdico e do jogo na educação, destacando sua importância e suas contribuições para os processos de ensino e aprendizagem. A investigação é orientada pela seguinte pergunta de pesquisa: Como a literatura aborda a trajetória histórica do lúdico e do jogo na educação e sua importância para os processos de ensino e aprendizagem? A partir desse direcionamento, busca-se articular a dimensão histórica do tema às discussões acerca de suas possibilidades no campo educacional, considerando que o lúdico e o jogo assumiram diferentes significados ao longo do tempo e permanecem presentes nas reflexões sobre as práticas pedagógicas e os processos de ensino e aprendizagem.

2. METODOLOGIA

Esta pesquisa caracteriza-se como uma revisão narrativa da literatura, de abordagem qualitativa e de natureza básica. A revisão narrativa permite reunir, examinar e discutir produções já publicadas sobre determinado tema, possibilitando uma compreensão ampla do conhecimento produzido e a articulação entre diferentes perspectivas teóricas, sem exigir os procedimentos rígidos de seleção e sistematização próprios das revisões sistemáticas. Nesse tipo de estudo, a literatura é analisada de maneira interpretativa, buscando estabelecer relações entre conceitos, argumentos e resultados encontrados nas obras selecionadas (Snyder, 2019).

Quanto à abordagem, a pesquisa é qualitativa, uma vez que se concentra na interpretação dos conteúdos encontrados na literatura, buscando compreender os sentidos, concepções e discussões produzidos acerca da trajetória histórica do lúdico e do jogo e de sua importância para a educação. A pesquisa qualitativa trabalha com informações de natureza não numérica e procura compreender os fenômenos considerando seus significados, contextos e diferentes formas de interpretação, sendo adequada a estudos que envolvem análise aprofundada de textos e produções teóricas (Flick, 2022).

Em relação à natureza, o estudo caracteriza-se como pesquisa básica, pois busca ampliar e sistematizar conhecimentos sobre o lúdico e o jogo na educação, sem estar direcionado à aplicação imediata de uma intervenção ou à resolução de um problema prático específico. A pesquisa básica está relacionada à produção e ao aprofundamento do conhecimento científico,

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

contribuindo para a compreensão teórica dos fenômenos investigados e podendo servir de fundamento para estudos e aplicações posteriores (Marconi; Lakatos, 2021).

A constituição do material de análise ocorreu a partir das produções científicas e acadêmicas selecionadas para fundamentar o estudo, incluindo artigos científicos, livros, capítulos de livros e dissertação diretamente relacionados ao histórico do lúdico e do jogo, à ludicidade, aos jogos e brincadeiras e à sua importância nos processos educacionais. Após a seleção das obras, foi realizada a leitura integral e analítica dos materiais, seguida do registro das informações relacionadas ao objetivo e à pergunta de pesquisa. Durante essa etapa, foram considerados principalmente os argumentos referentes à presença do jogo em diferentes períodos históricos, às transformações das concepções de lúdico e jogo ao longo do tempo e às discussões sobre sua importância no contexto educacional.

Para a análise dos dados, adotou-se uma análise temática de caráter qualitativo, compreendida como um procedimento de identificação, organização, interpretação e construção de temas recorrentes em um conjunto de informações textuais. Esse tipo de análise permite reconhecer padrões de significado no material estudado e organizar os conteúdos de acordo com os elementos que apresentam maior relação com a questão investigada (Braun; Clarke, 2022). Inicialmente, realizou-se uma leitura geral das produções para reconhecimento dos conteúdos; posteriormente, foram identificados os trechos e argumentos relacionados ao problema de pesquisa, comparando aproximações, diferenças e complementaridades entre os autores.

A partir desse processo analítico, os conteúdos foram organizados em dois eixos temáticos, definidos de acordo com o objetivo do estudo: a) Histórico do lúdico e do jogo na educação, no qual foram reunidas e discutidas informações sobre a trajetória histórica, as mudanças de significado e as diferentes formas assumidas pelo jogo e pelo lúdico em distintos períodos e contextos; e b) A importância do lúdico e do jogo na educação, destinado à análise das discussões da literatura sobre o lugar dessas experiências nos processos educativos, na aprendizagem, no desenvolvimento, na interação, na cultura e nas diferentes formas de participação dos sujeitos. Por fim, os conteúdos de cada eixo foram interpretados e discutidos de maneira articulada, buscando responder à pergunta de pesquisa estabelecida no estudo.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.1. Histórico do lúdico e do jogo na educação

O lúdico e o jogo acompanham a história humana muito antes de sua incorporação sistemática ao ambiente escolar. Em diferentes sociedades, práticas hoje identificadas como jogos, brincadeiras ou manifestações lúdicas estiveram relacionadas à religião, aos rituais, às festas, à preparação para atividades sociais, às práticas culturais e à transmissão de conhecimentos entre gerações. Dessa maneira, compreender a trajetória do lúdico na educação exige ultrapassar a ideia de que o jogo surgiu originalmente como recurso para ensinar crianças. Sua existência precede a escola moderna e esteve vinculada a diferentes modos de organização da vida social, assumindo significados diversos segundo os períodos históricos e as culturas em que foi praticado (Santos, 2021; Costa, 2021).

A própria compreensão do termo lúdico sofreu mudanças ao longo do tempo. Sua origem está associada ao latim *ludus*, termo relacionado ao jogo e ao brincar e que também apresentou aproximações com a ideia de escola. Contudo, a utilização contemporânea de ludicidade apresenta significado mais amplo, abrangendo manifestações relacionadas ao prazer, à espontaneidade, à diversão e ao envolvimento do indivíduo com determinada experiência. Assim, o lúdico não se limita ao jogo propriamente dito e tampouco pertence exclusivamente à infância. Ao longo da história, adultos e crianças participaram de manifestações que atualmente podem ser compreendidas como lúdicas, ainda que essas sociedades não empregassem o conceito com o significado existente hoje (Sant'Anna; Nascimento, 2011; Santos, 2021; Leone *et al.*, 2023).

Nas sociedades antigas, a relação entre lúdico e vida social apresentava características diferentes das atualmente associadas à infância. Na civilização egípcia, as manifestações lúdicas estavam presentes em jogos, danças e rituais, integrando práticas culturais que não eram destinadas somente às crianças. Em determinadas situações, os jogos apresentavam sentido religioso ou estavam associados a concepções sobre o sagrado, constituindo parte das práticas coletivas. Essa realidade mostra que a divisão contemporânea entre atividades de adultos e brincadeiras infantis não pode ser projetada diretamente sobre sociedades antigas, pois o jogo ocupava outros lugares na organização cultural e social (Santos, 2021).

Registros históricos também demonstram a utilização de jogos em situações relacionadas à aprendizagem na Antiguidade. No Egito, determinadas atividades eram utilizadas para o ensino de noções aritméticas e de outros conhecimentos. Na Grécia, o jogo aparece relacionado à formação das crianças e aos debates sobre educação. Platão é citado nas

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

pesquisas sobre a trajetória histórica dos jogos por relacionar educação e atividade lúdica, recomendando jogos na formação infantil. Em Roma, determinadas práticas estavam ligadas à preparação física e militar, enquanto crianças pertencentes a famílias mais abastadas tinham acesso a brinquedos e jogos trazidos de outras regiões, inclusive da Grécia (Leone *et al.*, 2023).

A Grécia antiga tornou-se uma das referências recorrentes na história do jogo na educação porque as reflexões filosóficas daquele período já atribuíam funções formativas às brincadeiras. O jogo não era entendido exclusivamente como uma atividade destinada a preencher o tempo disponível, podendo estar associado à formação moral e à preparação da criança para a vida social. Posteriormente, diferentes filósofos, educadores e estudiosos voltariam a discutir o significado das brincadeiras para a formação humana, entre eles Santo Agostinho, Pestalozzi, Froebel, Piaget e Vygotsky. Esse longo percurso indica que a relação entre jogo e educação foi sendo reformulada à medida que também se modificavam as concepções de infância, desenvolvimento e aprendizagem (Cotonhoto; Rossetti; Missawa, 2019).

As manifestações lúdicas antigas estavam ainda profundamente relacionadas às práticas culturais de cada povo. Jogos podiam surgir em celebrações religiosas, festividades, ritos de passagem, atividades de imitação e situações ligadas às estações do ano e à produção agrícola. Algumas práticas que posteriormente foram entendidas principalmente como divertimento apresentavam originalmente significados associados a mitos, crenças ou ritos. Com o decorrer do tempo, esses significados foram modificados, mas determinados elementos permaneceram nos jogos e nas brincadeiras transmitidos entre as gerações (Costa, 2021).

A própria relação entre infância e jogo também foi construída historicamente. Em períodos anteriores à consolidação da concepção moderna de infância, crianças e adultos compartilhavam numerosas atividades sociais. Algumas brincadeiras não eram consideradas exclusivas das crianças, sendo praticadas também por adultos e por membros de diferentes grupos sociais. Há registros históricos de atividades compartilhadas em festas e espaços comunitários, sem uma separação rígida entre universo infantil e adulto. Essa circulação pode ajudar a explicar por que determinadas brincadeiras atravessaram séculos e continuaram sendo realizadas mesmo depois de profundas transformações sociais (Costa, 2021).

Durante a Idade Média, a relação com os jogos apresentou tensões. Diferentes práticas permaneceram presentes na cultura popular, enquanto outras receberam avaliações negativas de instituições religiosas. Certos jogos foram associados a comportamentos considerados inadequados ou pecaminosos, o que levou a períodos de restrição. Essa circunstância não significa que as atividades lúdicas tenham desaparecido. Elas continuaram sendo praticadas em

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

diferentes espaços e, posteriormente, determinadas modalidades voltaram a ocupar ambientes socialmente reconhecidos. Assim, a história do jogo não pode ser entendida como uma sequência contínua de valorização; ela apresenta momentos de aceitação, rejeição, permanência e transformação (Costa, 2021).

No contexto educacional europeu, os jogos também passaram por períodos de maior ou menor presença. A partir do século V, algumas práticas que relacionavam diretamente jogo e educação perderam espaço nas culturas ocidentais. O crescimento de uma pedagogia de inspiração humanista, especialmente a partir do século XV, trouxe novamente referências da Antiguidade para o pensamento educacional. Nesse período, passeios, brincadeiras e jogos voltaram a aparecer em determinadas concepções pedagógicas, compondo uma mudança em relação às formas de ensino dominantes nos períodos anteriores (Leone *et al.*, 2023).

Entre os séculos XVII e XVIII, ocorreu uma ampliação da utilização de jogos relacionados ao ensino de conhecimentos específicos. Surgiram materiais destinados ao ensino de literatura, leitura, história, geografia, latim e outros conteúdos. A própria expansão desse tipo de recurso gerou críticas de alguns pensadores, demonstrando que o debate sobre a utilização pedagógica de jogos não nasceu na educação contemporânea. Já no século XIX, os jogos educativos passaram por maior especialização, sendo produzidos materiais mais estruturados e relacionados a finalidades específicas de aprendizagem (Leone *et al.*, 2023).

A transformação das concepções de infância ocorrida nos séculos XVIII e XIX também modificou o significado atribuído ao brincar. Gradualmente, a infância passou a ser compreendida como uma etapa com características próprias, e as experiências infantis começaram a receber maior atenção nos estudos sobre educação. Nesse cenário, o jogo passou a ser associado não apenas à recreação, mas também ao desenvolvimento da criança. A elaboração de propostas educacionais específicas para a infância contribuiu para que jogos, brinquedos e brincadeiras entrassem de maneira mais sistemática nas discussões pedagógicas (Baranita, 2012).

A relação histórica entre jogo e desenvolvimento infantil tornou-se ainda mais intensa com a produção teórica dos séculos XIX e XX. Estudos de diferentes campos, principalmente Psicologia e Educação, passaram a analisar como a criança brinca, cria situações imaginárias, compreende regras e estabelece relações com outras pessoas. A produção de autores como Piaget, Vygotsky, Wallon e outros passou a integrar os debates pedagógicos, oferecendo interpretações distintas para a atividade lúdica. Desse modo, aquilo que durante determinados períodos havia sido compreendido predominantemente como diversão passou também a ser

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

estudado cientificamente como parte do desenvolvimento humano (Baranita, 2012; Cotonhoto; Rossetti; Missawa, 2019).

Baranita (2012) dedica parte de sua pesquisa justamente à evolução histórica da infância e do jogo antes de discutir suas relações com o desenvolvimento. Essa opção demonstra que as concepções contemporâneas sobre jogos infantis não podem ser separadas da maneira como cada sociedade compreendeu a própria criança. A autora relaciona a história do jogo às transformações das concepções de infância e posteriormente discute teorias de Piaget, Vygotsky e Wallon, mostrando que as interpretações educacionais atuais são resultado de um percurso histórico e teórico acumulado (Baranita, 2012).

No decorrer do século XX, a utilização de jogos educativos passou por novas transformações. Algumas modalidades que haviam sido amplamente utilizadas anteriormente perderam espaço, enquanto outras permaneceram relacionadas ao ensino e ao desenvolvimento de habilidades. Paralelamente, novas teorias pedagógicas passaram a contestar modelos de ensino excessivamente centrados na transmissão de informações, criando condições para a valorização de experiências nas quais os estudantes participassem mais diretamente das atividades de aprendizagem. A utilização pedagógica do lúdico passou a ser analisada dentro dessa discussão mais ampla sobre diferentes maneiras de ensinar e aprender (Almeida; Oliveira; Reis, 2021).

A história dos jogos não se restringe, entretanto, àquilo que aconteceu dentro das instituições escolares. Os jogos tradicionais constituem parte da cultura popular e foram transmitidos entre gerações por meio da oralidade, da observação e da participação coletiva. Amarelinha, pião, pipa, jogos de pedras e outras práticas atravessaram diferentes sociedades. Alguns conservaram estruturas próximas das formas mais antigas, enquanto outros receberam novas regras, nomes ou materiais. Por isso, os jogos tradicionais podem ser considerados práticas culturais dinâmicas, nas quais permanência e transformação acontecem simultaneamente (Costa, 2021).

A trajetória dessas brincadeiras demonstra também a circulação de práticas entre diferentes povos. A pipa, por exemplo, possui origem oriental e foi difundida em diferentes regiões do mundo. Em determinados contextos, esteve associada a usos adultos e até militares antes de se tornar um brinquedo amplamente relacionado à infância. Outros jogos também sofreram deslocamentos semelhantes, recebendo significados distintos conforme eram incorporados a novos contextos sociais. A permanência dessas práticas não dependeu de uma reprodução exata; sua continuidade ocorreu justamente porque diferentes grupos as adaptaram às condições culturais de cada período (Costa, 2021).

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

No Brasil, as brincadeiras tradicionais foram formadas por processos complexos de circulação cultural. Práticas trazidas pelos colonizadores portugueses já carregavam influências europeias, orientais e africanas e passaram por novas transformações ao entrar em contato com as culturas existentes no território brasileiro. Jogos, festas, histórias, lendas e outras manifestações foram incorporados, modificados e transmitidos ao longo do tempo. Sendo assim, as brincadeiras tradicionais brasileiras não podem ser atribuídas a uma única origem, pois resultam de encontros, trocas e transformações ocorridos em diferentes momentos históricos (Costa, 2021).

O desenvolvimento tecnológico introduziu mais recentemente outras transformações na cultura do jogo. Durante o século XX, videogames e computadores criaram novas modalidades de interação lúdica. Posteriormente, a expansão da internet tornou possível jogar com participantes geograficamente distantes, enquanto os dispositivos móveis ampliaram ainda mais o acesso aos jogos digitais. Com isso, a experiência lúdica passou a ocupar também espaços virtuais e a incorporar linguagens, regras e formas de interação próprias da cultura digital (Leone *et al.,* 2023).

Essas transformações não significaram o desaparecimento dos jogos anteriores. Jogos tradicionais, jogos de tabuleiro, brincadeiras corporais e modalidades digitais passaram a coexistir. O início do século XXI também foi marcado pela renovação dos jogos de tabuleiro e pela expansão dos chamados *serious games*, de RPGs e de jogos desenvolvidos ou adaptados para finalidades educativas. A própria diversidade existente atualmente mostra que a história do jogo continua em movimento, incorporando novas tecnologias sem necessariamente eliminar práticas transmitidas há muitas gerações (Leone *et al.*, 2023).

Souza (2022) também insere a discussão dos jogos educativos no contexto do século XXI, relacionando-a às transformações tecnológicas e às novas formas de acesso à informação. A sociedade contemporânea apresenta uma presença intensa de recursos digitais na vida cotidiana, o que também modifica as maneiras pelas quais crianças e jovens jogam, interagem e entram em contato com determinados conhecimentos. Dessa forma, a trajetória do jogo na educação não termina com sua incorporação à escola tradicional; ela continua sendo transformada pelas mudanças sociais, tecnológicas e culturais (Souza, 2022).

Ao observar esse percurso, percebe-se que a história do lúdico na educação apresenta permanências e rupturas. O jogo já esteve relacionado ao sagrado, aos rituais, à preparação física, à formação moral, à transmissão cultural, à recreação e à aprendizagem. Algumas dessas funções desapareceram em determinados contextos, enquanto outras continuaram existindo simultaneamente. Na contemporaneidade, um jogo pode ser considerado manifestação cultural,

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

produto de entretenimento, atividade esportiva ou recurso educacional. O mesmo objeto pode assumir sentidos diferentes de acordo com o local, os participantes e a finalidade de sua utilização (Santos, 2021; Leone *et al.,* 2023).

Essa trajetória histórica também permite questionar a associação exclusiva entre ludicidade e infância. Embora grande parte das pesquisas educacionais contemporâneas se concentre na Educação Infantil e nos anos iniciais, manifestações lúdicas sempre estiveram presentes em diferentes etapas da vida humana. A própria história mostra adultos participando de jogos, rituais, celebrações e competições ao longo de diferentes períodos. Portanto, a identificação atual do lúdico quase exclusivamente com crianças decorre muito mais das formas contemporâneas de organização da infância do que da própria história das experiências lúdicas (Santos, 2021).

A compreensão histórica do jogo, portanto, impede que sua presença na educação seja interpretada como uma inovação recente. O que se modificou ao longo do tempo foram as concepções de educação, infância, aprendizagem e desenvolvimento que justificaram sua utilização. A existência de jogos em práticas educativas antigas demonstra que a relação entre jogar e aprender possui raízes históricas profundas; ao mesmo tempo, as finalidades e os significados atribuídos a essa relação foram sendo reconstruídos conforme as transformações sociais e educacionais (Sant'Anna; Nascimento, 2011; Santos, 2021; Leone *et al.*, 2023).

3.2. A importância do lúdico e do jogo na educação

A importância do lúdico e do jogo na educação não pode ser reduzida à ideia de que essas atividades tornam as aulas mais divertidas. Embora prazer, interesse e envolvimento façam parte da experiência lúdica, sua relação com a educação envolve dimensões mais amplas, como interação, construção de conhecimentos, linguagem, movimento, imaginação, compreensão de regras, tomada de decisões, convivência e expressão. Ao jogar e brincar, o sujeito não permanece necessariamente em uma posição passiva; participa de situações nas quais precisa agir, interpretar acontecimentos e estabelecer relações com aquilo que está realizando (Rau, 2012; Cotonhoto; Rossetti; Missawa, 2019).

A concepção apresentada por Rau (2012) situa a ludicidade como uma atitude relacionada ao próprio modo pelo qual o sujeito entra em contato com experiências educacionais. Nessa perspectiva, jogos, brinquedos e brincadeiras constituem manifestações do lúdico, mas a ludicidade não se limita à utilização desses objetos. Ensinar a partir dessa perspectiva significa reconhecer que brincar faz parte da experiência humana e traz consigo referências produzidas na própria trajetória dos sujeitos. Logo, a relevância do lúdico para a educação não está apenas

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

na existência de uma técnica ou material específico, mas na possibilidade de estabelecer relações diferentes com o conhecimento e com a experiência educativa (Rau, 2012).

Na Educação Infantil, esse debate assume importância particular porque brincar constitui uma das maneiras pelas quais a criança se relaciona com o mundo. Enquanto brinca, ela manipula objetos, movimenta-se, cria situações imaginárias, conversa, observa outras crianças, representa acontecimentos e reorganiza elementos das experiências vividas. Portanto, a brincadeira não precisa ser entendida como uma interrupção da aprendizagem. O brincar integra a própria maneira pela qual a criança constrói sentidos sobre si, sobre outras pessoas e sobre o ambiente em que vive (Moraes; Coelho; Azevedo, 2021; Cirne, 2026).

Moraes, Coelho e Azevedo (2021) discutem a ludicidade na Educação Infantil considerando-a relacionada às estruturas físicas, mentais, emocionais, cognitivas e sociais da criança. As autoras analisam jogos e brincadeiras como práticas que fazem parte da experiência infantil e defendem que seu lugar na escola não deve ser limitado a momentos destinados exclusivamente à recreação. Essa interpretação questiona a separação rígida entre brincar e aprender, principalmente durante os primeiros anos de escolarização (Moraes; Coelho; Azevedo, 2021).

A importância do jogo também está relacionada à maneira como estrutura a ação do participante. Diferentemente de determinadas atividades em que o estudante apenas recebe informações, numerosos jogos exigem escolhas, comparação entre alternativas, interpretação de regras e tomada de decisões. Em alguns casos, a ação realizada produz imediatamente uma consequência dentro do próprio jogo, fazendo com que o participante reveja estratégias e reorganize suas decisões. Esse processo pode ser associado ao desenvolvimento de raciocínio e à mobilização de conhecimentos durante a própria experiência de jogar (Almeida; Oliveira; Reis, 2021).

A revisão integrativa realizada por Almeida, Oliveira e Reis (2021) analisa a utilização de jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem e identifica sua presença em diferentes estudos educacionais. As autoras consideram os jogos como alternativas para a construção de conhecimentos e discutem a participação dos estudantes nas atividades. O levantamento realizado localizou nove publicações no período analisado, mostrando que o interesse pela utilização educacional do jogo aparece associado a diferentes áreas e finalidades. A pesquisa também ressalta que essas práticas não podem ser desvinculadas das condições concretas do ambiente escolar (Almeida; Oliveira; Reis, 2021).

Nesse sentido, o jogo didático pode permitir que conteúdos sejam trabalhados a partir de situações distintas da exposição oral ou da realização individual de exercícios. O estudante

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

pode precisar utilizar conhecimentos para resolver uma situação, responder a um desafio, formular estratégias ou tomar decisões. Porém, a importância desse recurso não decorre somente de apresentar o conteúdo de maneira “mais divertida”. O jogo possui uma lógica própria, com regras e objetivos que precisam fazer sentido para os participantes. Quando a dimensão lúdica desaparece completamente e resta apenas uma sequência de perguntas disfarçada de jogo, a atividade tende a aproximar-se novamente dos exercícios tradicionais.

A experiência com regras constitui uma dimensão importante do jogo. Para participar de uma atividade estruturada, o indivíduo precisa reconhecer que suas ações estão inseridas dentro de determinadas condições compartilhadas pelos demais participantes. As regras limitam algumas possibilidades ao mesmo tempo em que tornam o jogo possível. Assim, jogar envolve compreender o que pode ser realizado, antecipar consequências e ajustar comportamentos a uma organização previamente estabelecida. Essas situações podem colocar a criança diante de experiências relacionadas à convivência e à compreensão de acordos coletivos (Baranita, 2012).

Baranita (2012) diferencia brinquedo, brincadeira e jogo justamente pela presença mais definida das regras neste último. Enquanto o brinquedo está relacionado ao objeto e a brincadeira à própria ação de brincar, o jogo apresenta uma estrutura na qual determinadas regras organizam a participação. A autora relaciona ainda o brincar ao desenvolvimento social, físico, intelectual e afetivo, compreendendo a experiência lúdica como parte da maneira pela qual a criança expressa-se e se relaciona com o ambiente social (Baranita, 2012).

A presença das regras não significa ausência de criatividade. Muitos jogos exigem que os participantes desenvolvam estratégias próprias dentro das condições estabelecidas. Duas pessoas que conhecem exatamente as mesmas regras podem realizar escolhas completamente diferentes durante uma partida. Por conseguinte, a regra não determina antecipadamente todas as ações do jogador; estabelece um campo de possibilidades dentro do qual decisões precisam ser tomadas. Tal característica diferencia numerosos jogos de atividades escolares em que existe apenas uma sequência previamente determinada de procedimentos.

A brincadeira de faz de conta apresenta outra forma de relação com a aprendizagem. Ao criar situações imaginárias, a criança reorganiza elementos da realidade e produz novas combinações a partir de experiências conhecidas. Objetos podem assumir significados distintos, personagens podem ser inventados e acontecimentos cotidianos podem ser reconstruídos. A imaginação não se encontra separada da realidade social, pois os conteúdos das brincadeiras derivam das relações, histórias, lugares e acontecimentos conhecidos pela criança. Por isso, brincar também constitui uma maneira de interpretar e reconstruir simbolicamente o mundo (Baranita, 2012; Cirne, 2026).

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

Cirne (2026) considera a ludicidade uma linguagem própria da infância e relaciona jogos, brincadeiras, interações e experiências pedagógicas às dimensões cognitivas, emocionais, sociais, motoras e culturais. Essa formulação amplia a compreensão do brincar porque impede que ele seja interpretado apenas como atividade utilizada para ocupar o tempo infantil. A criança aprende também por meio da interação, da imaginação, da experimentação e da participação em situações nas quais diferentes formas de expressão estão presentes (Cirne, 2026).

A importância do lúdico também se manifesta na possibilidade de integrar diferentes dimensões da experiência infantil em uma mesma atividade. Uma brincadeira de movimento, por exemplo, pode mobilizar coordenação motora, compreensão de espaço, comunicação, atenção às ações dos colegas e entendimento de regras. Da mesma maneira, um jogo de tabuleiro pode envolver raciocínio, espera, interação social, elaboração de estratégias e reação diante dos resultados. Isso demonstra que as experiências lúdicas dificilmente atuam em uma única dimensão do desenvolvimento (Teixeira; Campos; Carvalho, 2025).

Teixeira, Campos e Carvalho (2025) tratam o brincar como uma experiência relacionada à criatividade, às habilidades sociais e cognitivas e ao desenvolvimento motor, físico e psíquico. Para os autores, a criança cria, recria e estabelece relações com o mundo enquanto brinca. Essa interpretação retira o lúdico de uma posição secundária no processo educativo e o situa entre as experiências que integram diferentes aspectos do desenvolvimento infantil (Teixeira; Campos; Carvalho, 2025).

Bezerra e Coutinho (2024) também relacionam o jogo e a brincadeira ao desenvolvimento infantil, discutindo aspectos cognitivos, psicomotores, sociais e emocionais. O brincar aparece associado à criatividade, ao movimento, à interação e à imaginação. Nessa perspectiva, a criança não é apresentada como mera receptora de estímulos produzidos pelos adultos, mas como participante de experiências nas quais explora, experimenta e estabelece relações com outras pessoas e com os objetos ao seu redor (Bezerra; Coutinho, 2024).

Ademais, as atividades lúdicas possuem relação com a expressão. Crianças não comunicam pensamentos, sentimentos e conhecimentos exclusivamente por meio da linguagem verbal formal. Movimento, dramatização, brincadeira, desenho, gestos e jogos podem funcionar como diferentes formas de expressão. A diversidade mencionada é importante no contexto escolar porque os estudantes apresentam maneiras distintas de participar das atividades. Ao expandir as experiências presentes no cotidiano educativo, a escola também amplia as possibilidades de manifestação dos sujeitos (Cotonhoto; Rossetti; Missawa, 2019).

A interação social constitui outra dimensão recorrente na literatura sobre jogos e brincadeiras. Jogar com outras pessoas exige comunicação, observação, compreensão das

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

ações do outro e participação em situações compartilhadas. Em jogos cooperativos, pode haver necessidade de elaboração conjunta de estratégias; em jogos competitivos, o participante precisa lidar com os resultados produzidos pela disputa; em brincadeiras coletivas, regras podem ser negociadas e transformadas pelo próprio grupo. Logo, a experiência lúdica envolve relações sociais que não se reduzem ao conteúdo acadêmico estudado (Cotonhoto; Rossetti; Missawa, 2019).

Cotonhoto, Rossetti e Missawa (2019) situam jogos e brincadeiras entre as práticas relacionadas ao desenvolvimento cognitivo, social e emocional da criança. As autoras também relacionam essas experiências à compreensão da realidade, da cultura, das regras e dos papéis sociais. Isso significa que o valor educacional do jogo não deve ser analisado apenas pelo número de conteúdos que consegue ensinar. Jogar também coloca o indivíduo diante de situações de convivência, interpretação de papéis e organização de comportamentos coletivos (Cotonhoto; Rossetti; Missawa, 2019).

A dimensão social citada precisa, no entanto, ser analisada sem idealização. Jogos também podem produzir conflitos, frustrações e exclusões. Em situações competitivas, alguns participantes podem concentrar-se exclusivamente no resultado. Estudantes que possuem maior experiência em determinado jogo podem dominar as decisões do grupo, enquanto outros participam menos. Portanto, não é adequado afirmar que jogar produz automaticamente cooperação ou socialização. As relações estabelecidas dependem das características da atividade e dos próprios participantes.

Tal consideração é importante porque parte da produção sobre ludicidade tende a apresentar o jogo apenas por meio de listas de benefícios. Uma análise mais cuidadosa exige compreender que a experiência lúdica pode assumir características diferentes conforme o contexto. Nem todas as pessoas sentem prazer diante da mesma atividade; nem todos os estudantes possuem facilidade para compreender determinadas regras; nem toda competição produz envolvimento positivo. A importância do jogo reside nas possibilidades que cria, e não em resultados garantidos antecipadamente.

Para Souza (2022), a relação com o erro constitui uma dessas possibilidades. Em um jogo, uma escolha inadequada não necessariamente encerra a participação. O jogador pode observar o resultado de sua ação, modificar a estratégia e tentar novamente. Essa dinâmica diferencia-se de situações nas quais o erro aparece apenas como ausência de uma resposta correta. A possibilidade de revisão das escolhas pode contribuir para que o participante compreenda o processo realizado e não apenas o resultado final. Em atividades educacionais,

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

essa característica pode ser utilizada para criar situações de experimentação e análise (Souza, 2022).

Souza (2022) ainda discute a importância dos jogos educativos no processo de ensino-aprendizagem no século XXI, relacionando-os à participação ativa dos estudantes e às transformações tecnológicas contemporâneas. A autora aborda o crescimento dos recursos digitais e a necessidade de compreender os jogos dentro de uma sociedade na qual tecnologias fazem parte das experiências cotidianas das crianças e dos jovens. Dessa maneira, a importância do lúdico não permanece limitada às práticas tradicionais, mas acompanha as mudanças culturais e tecnológicas da sociedade (Souza, 2022).

A expansão dos jogos digitais modificou consideravelmente as formas de jogar. Computadores, consoles, internet, tablets e smartphones ampliaram o acesso às experiências lúdicas e permitiram novas formas de interação. Jogos passaram a reunir participantes de diferentes localidades e criaram comunidades virtuais organizadas em torno de objetivos compartilhados. No campo educacional, essas mudanças ampliaram o repertório de recursos que podem ser relacionados aos processos de aprendizagem, mas não tornaram obsoletos os jogos tradicionais ou analógicos (Leone *et al.*, 2023).

A contemporaneidade apresenta, assim, uma diversidade de jogos que inclui tabuleiros tradicionais e modernos, RPGs, jogos digitais, simulações e *serious games*. Essa variedade é importante porque rompe com uma concepção do jogo escolar limitada a atividades simples destinadas exclusivamente às crianças pequenas. Dependendo de suas características, jogos podem ser utilizados em diferentes etapas da escolarização e relacionados a diferentes áreas do conhecimento. Existem propostas envolvendo Ciências, Biologia, História, Filosofia, saúde, matemática e outros campos (Leone *et al.*, 2023).

Os jogos de tabuleiro modernos oferecem exemplos dessa diversidade. Alguns não foram originalmente produzidos para a escola, mas apresentam temas e sistemas que podem ser relacionados a conhecimentos curriculares. Jogos cooperativos podem exigir tomada conjunta de decisões, enquanto jogos de estratégia podem colocar os participantes diante de problemas que precisam ser analisados durante a partida. Também existem jogos desenvolvidos especificamente para contextos educacionais e distribuídos por diferentes meios, inclusive em formatos que podem ser impressos pelas próprias instituições (Leone *et al.*, 2023).

De acordo com Costa (2021), esse movimento contemporâneo não elimina a importância cultural dos jogos tradicionais. Práticas como amarelinha, pião, pipa, jogos com pedras, xadrez e outras modalidades atravessaram gerações e carregam elementos relacionados à memória coletiva. A transmissão dessas práticas permite contato com modos de brincar de outros

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

períodos e grupos sociais. Além disso, jogos tradicionais não permanecem exatamente iguais: são modificados pelas crianças, recebem novas regras e adaptam-se aos contextos em que são praticados (Costa, 2021).

Segundo Costa (2021), a dimensão cultural do jogo merece espaço na educação justamente porque brincar não se resume a desenvolver habilidades cognitivas. Jogos e brincadeiras também carregam histórias, palavras, cantigas, gestos, objetos e formas de convivência. Algumas práticas sobrevivem há séculos, sendo transmitidas oralmente entre gerações. Quando essas manifestações são conhecidas pelas crianças, elas entram em contato com elementos da memória cultural que ultrapassam o espaço escolar. O jogo, dessa maneira, também pode ser compreendido como uma manifestação da cultura dos grupos sociais (Costa, 2021).

A análise de Costa (2021) também chama atenção para as mudanças contemporâneas nas formas de brincar. A presença intensa de televisão, computadores e videogames modificou parte das experiências das crianças e passou a conviver com brincadeiras transmitidas tradicionalmente. Essa transformação não precisa ser interpretada como substituição absoluta de uma modalidade por outra. Jogos digitais e brincadeiras tradicionais podem coexistir, correspondendo a diferentes formas de participação na cultura contemporânea. O desafio analítico está em compreender suas diferenças sem considerar automaticamente o recurso novo como superior ou o jogo tradicional como necessariamente mais educativo (Costa, 2021; Leone *et al.,* 2023).

A importância educacional do jogo também não depende exclusivamente do fato de ter sido desenvolvido com uma finalidade didática. Um jogo educativo pode produzir aprendizagens mesmo fora de uma situação escolar, enquanto um jogo didático possui relação mais direta com conceitos ou conteúdos específicos. A mesma atividade pode assumir significados distintos conforme o contexto em que é utilizada. Portanto, um jogo presente no ambiente familiar como entretenimento pode assumir uma função diferente quando relacionado a determinada situação de aprendizagem (Leone *et al.,* 2023).

A utilização do lúdico também não deve produzir uma oposição artificial entre diversão e seriedade. Historicamente, a própria palavra *ludus* esteve associada tanto ao jogo quanto à educação, mostrando que essa separação não é necessária. Uma atividade pode envolver prazer e, simultaneamente, exigir concentração, memória, raciocínio ou tomada de decisões. Da mesma maneira, um jogo pode exigir esforço e produzir dificuldades sem deixar de ser vivenciado ludicamente. A experiência lúdica não significa ausência de desafio (Sant'Anna; Nascimento, 2011; Leone *et al.,* 2023).

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

Sant'Anna e Nascimento (2011) discutem essa relação especialmente no ensino de Matemática, considerando o lúdico como um instrumento metodológico relacionado à aprendizagem. Os autores recuperam historicamente sua utilização desde os períodos mais antigos até a contemporaneidade e tratam o jogo como possibilidade relacionada ao desenvolvimento de habilidades. O estudo também demonstra que a presença do lúdico na educação não constitui um fenômeno novo, pois sua utilização atravessou diferentes concepções e períodos históricos (Sant'Anna; Nascimento, 2011).

Santos e Pereira (2020) também relacionam jogos e brincadeiras às práticas educativas e ao desenvolvimento infantil. Os autores retomam historicamente a presença do jogo na cultura humana e discutem sua inserção no processo educacional. Em sua abordagem, a ludicidade aparece relacionada à produção de conhecimentos, às atividades de socialização e às experiências vivenciadas durante a infância. Essa relação reforça a ideia de que o valor educacional do jogo não está apenas no conteúdo que pode ser acrescentado a ele, mas também no conjunto de ações e interações presentes durante a experiência (Santos; Pereira, 2020).

Ressalta-se que os estudos analisados também permitem compreender que a importância do lúdico não se limita ao desempenho acadêmico. Durante uma brincadeira, crianças podem experimentar diferentes maneiras de comunicação, lidar com expectativas, reorganizar regras, assumir papéis e produzir narrativas. Essas experiências integram dimensões sociais, emocionais, culturais e cognitivas que acontecem conjuntamente. A tentativa de separar rigidamente cada "benefício" pode reduzir uma atividade que, na prática, apresenta caráter integrado (Baranita, 2012; Cotonhoto; Rossetti; Missawa, 2019; Teixeira; Campos; Carvalho, 2025).

Na Educação Infantil, o reconhecimento do brincar como parte da educação também se contrapõe à concepção de que a criança aprende somente quando está realizando atividades formalmente escolares. A brincadeira possui valor em si mesma e não precisa ser constantemente convertida em exercício de conteúdos. Ao mesmo tempo, experiências lúdicas podem estabelecer relações com conhecimentos, linguagens e formas de interação que integram o processo educativo. Essa dupla condição é importante: brincar pode produzir aprendizagem, mas a legitimidade do brincar não depende exclusivamente da demonstração de resultados acadêmicos (Moraes; Coelho; Azevedo, 2021; Cirne, 2026).

A própria ludicidade não pertence somente à infância. Mesmo que muitas das referências analisadas concentrem-se na Educação Infantil, a trajetória histórica demonstra que pessoas de diferentes idades sempre participaram de experiências lúdicas. A presença atual de jogos digitais, jogos de tabuleiro modernos, RPGs e outras modalidades também demonstra que

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

adolescentes e adultos continuam jogando. Por esse motivo, o potencial educacional dos jogos pode ser discutido em diferentes etapas da escolarização, desde que se considere que as formas de jogar e os interesses dos estudantes mudam ao longo da vida (Santos, 2021; Leone *et al.*, 2023).

Santos (2021) observa que a produção acadêmica sobre ludicidade concentra-se fortemente na infância e nos anos iniciais, embora o lúdico seja entendido como uma manifestação humana mais ampla. Essa constatação é importante porque impede que o próprio campo educacional limite a ludicidade a atividades consideradas infantis. A experiência de jogar pode assumir formas mais complexas ao longo da escolarização, incluindo estratégia, simulação, narrativas, resolução de problemas e tecnologias digitais (Santos, 2021).

A relevância do jogo na educação precisa ainda ser compreendida sem atribuir a ele capacidade de resolver isoladamente problemas complexos de aprendizagem. Nenhum recurso, por si só, garante que todos os estudantes aprendam. Uma atividade lúdica pode ser bastante significativa para determinado grupo e produzir pouco envolvimento em outro. Há diferenças de idade, interesses, experiências anteriores, características individuais e condições de participação. Por isso, afirmar a importância do lúdico não significa apresentá-lo como solução universal. Tal cautela também permite evitar uma visão romantizada da ludicidade. Jogos podem produzir satisfação, mas também frustração; podem gerar cooperação, mas também conflito; podem estimular a participação de determinados estudantes enquanto outros preferem outras formas de atividade. Essas possibilidades não diminuem sua importância. Ao contrário, mostram que jogos são práticas sociais complexas, nas quais diferentes relações podem ser construídas.

Enfatiza-se que a revisão integrativa de Almeida, Oliveira e Reis (2021) indica justamente que os jogos didáticos aparecem associados a diversas possibilidades de ensino, mas as autoras também mencionam necessidades concretas de recursos e condições no ambiente escolar. Isso demonstra que a importância do jogo deve ser analisada dentro de situações educacionais reais e não apenas por meio de afirmações genéricas sobre seus benefícios (Almeida; Oliveira; Reis, 2021).

A mesma consideração pode ser aplicada às tecnologias. A existência de jogos digitais não torna automaticamente a aprendizagem mais atual ou significativa. Um recurso tecnológico pode reproduzir exercícios tradicionais apenas acrescentando animações, pontos e recompensas. Da mesma maneira, um jogo construído com materiais simples pode exigir elaboração de estratégias e intensa participação dos estudantes. Assim, a importância educacional não se encontra exclusivamente no suporte utilizado, mas na experiência produzida por meio da atividade (Souza, 2022; Leone *et al.,* 2023).

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

A relação entre ludicidade, educação e desenvolvimento apresenta, portanto, diferentes dimensões. O brincar participa das formas pelas quais a criança explora o ambiente; o jogo coloca os participantes diante de regras e decisões; atividades coletivas criam situações de interação; o faz de conta permite reorganizar experiências por meio da imaginação; jogos tradicionais carregam memórias culturais; e as modalidades contemporâneas mostram novas formas de interação produzidas pelas tecnologias. Nenhuma dessas dimensões isoladamente explica a importância do lúdico. Seu significado educacional resulta justamente da multiplicidade de experiências que pode reunir (Rau, 2012; Baranita, 2012; Cotonhoto; Rossetti; Missawa, 2019; Costa, 2021; Cirne, 2026).

A análise das pesquisas também mostra uma continuidade entre passado e presente. Jogos usados na Antiguidade para ensinar determinadas habilidades não eram iguais aos jogos educativos atuais, mas demonstram que a associação entre jogar e aprender atravessa diferentes períodos. O que mudou foram as formas de compreender a infância, os objetivos atribuídos à educação, as teorias sobre aprendizagem e os próprios materiais utilizados. No século XXI, jogos digitais convivem com práticas que possuem séculos de existência, revelando que a ludicidade permanece em transformação ao mesmo tempo em que conserva elementos históricos (Sant'Anna; Nascimento, 2011; Costa, 2021; Santos, 2021; Leone *et al.*, 2023).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados desta revisão permitiram compreender que o lúdico e o jogo possuem uma trajetória histórica anterior à própria organização da escola moderna, assumindo diferentes sentidos conforme os contextos sociais, culturais e educacionais. Ao longo do tempo, estiveram relacionados a rituais, práticas religiosas, festividades, preparação física, transmissão cultural, recreação e formação, até passarem a ocupar também um lugar mais definido nas discussões sobre aprendizagem e desenvolvimento. Esse percurso mostra que a presença dos jogos na educação não constitui uma inovação recente, mas resulta de transformações históricas nas concepções de infância, ensino e aprendizagem. Também se verificou que práticas tradicionais e formas contemporâneas de jogar passaram a coexistir, incluindo jogos de tabuleiro, jogos digitais, RPGs e outras modalidades, demonstrando que a cultura lúdica continua sendo modificada pelas mudanças sociais e tecnológicas.

Quanto à sua importância educacional, a literatura analisada mostrou que o lúdico e o jogo não devem ser compreendidos apenas como formas de entretenimento ou recursos destinados a tornar as aulas mais agradáveis. Sua presença nos processos educativos relaciona-

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

se à construção de conhecimentos, à imaginação, à linguagem, ao movimento, à compreensão de regras, à tomada de decisões, à interação e às dimensões sociais, emocionais, cognitivas e culturais. Os resultados também indicam que o brincar possui valor próprio, especialmente na infância, não precisando ser constantemente transformado em exercício de conteúdos escolares para que seja reconhecido como parte da educação. Além disso, embora grande parte das pesquisas se concentre na Educação Infantil e nos anos iniciais, a trajetória histórica demonstra que a ludicidade não é exclusiva das crianças e pode estar presente em diferentes etapas da vida e da escolarização. Dessa forma, a análise realizada responde à questão de pesquisa ao demonstrar que a literatura compreende a trajetória histórica e a importância educacional do lúdico como dimensões interligadas, reconhecendo o jogo simultaneamente como manifestação histórica e cultural e como uma das possibilidades de relação com os processos de ensino e aprendizagem.

Para trabalhos futuros, sugere-se a realização de pesquisas empíricas que investiguem como o lúdico e os jogos são utilizados em diferentes etapas da Educação Básica, ampliando o foco para além da Educação Infantil e dos anos iniciais, onde se concentra parte significativa da produção analisada. Estudos com estudantes e professores dos anos finais do Ensino Fundamental e do Ensino Médio podem contribuir para compreender quais modalidades de jogos fazem parte de suas experiências, como percebem sua utilização no contexto educacional e quais relações são estabelecidas entre jogos tradicionais, jogos de tabuleiro, recursos digitais e outras formas contemporâneas de ludicidade. Também podem ser desenvolvidas pesquisas comparativas e intervenções em contextos escolares distintos, permitindo analisar de maneira mais concreta como essas experiências se manifestam nas práticas educativas e quais sentidos são atribuídos ao jogar e ao brincar por sujeitos de diferentes idades.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Franciane Silva; OLIVEIRA, Patrícia Batista de; REIS, Deyse Almeida dos. A importância dos jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem: uma revisão integrativa. **Research, Society and Development,** [S. l.], v. 10, n. 4, p. e41210414309, 2021. DOI: https://doi.org/10.33448/rsd-v10i4.14309. Disponível em: https://rsdjournal.org/rsd/article/view/14309. Acesso em: 6 ago. 2026.

BARANITA, Isabel Maria da Costa. **A importância do jogo no desenvolvimento da criança**. 2012. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação) – Escola Superior de Educação Almeida Garrett, 2012. Disponível em: http://hdl.handle.net/10437.1/3254. Acesso em: 5 ago. 2026.

BEZERRA, Antonio Albuquerque; COUTINHO, Diógenes José Gusmão. A importância do lúdico como ferramenta de ensino e aprendizagem. **Revista Ibero-Americana de Humanidades,**

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

Ciências e Educação, *[S. l.]*, v. 10, n. 4, p. 419–435, 2024. DOI: 10.51891/rease.v10i4.13465. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/13465. Acesso em: 5 jul. 2026.

BRAUN, Virginia; CLARKE, Victoria. **Thematic analysis: a practical guide**. London: SAGE Publications, 2022.

CIRNE, Shirley Brandão. Ludicidade e Desenvolvimento Infantil: A importância do lúdico e dos jogos na educação infantil. **Revista Internacional Multidisciplinar Educaler**, *[S. l.]*, v. 2, p. 131–143, 2026. DOI: 10.29327/2848671.2.1-11. Disponível em: https://educaler.inf.br/index.php/home/article/view/24. Acesso em: 21 ago. 2026.

COSTA, Kátia Aparecida Oliveira. A história dos jogos e das brincadeiras. **Revista Primeira Evolução**, São Paulo, v. 1, n. 12, 2021. Disponível em: https://primeiraevolucao.com.br/index.php/R1E/article/view/16. Acesso em: 29 jul. 2026.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Breeto; MISSAWA, Daniela Dadalto Ambrozine. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica**. Revista Construção Psicopedagógica**, v. 27, n. 28, p. 37-47, 2019. Disponível em: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/99364691/05-libre.pdf?1677845150=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DA_importancia_do_jogo_e_da_brincadeira_n.pdf&Expires=1787970465&Signature=Pb5~91WJVZdDuP~vbLeEgKoc05q27UkEU7ZstbZwaFBRPjlYcU9LHAgQjCpVCnIIQ9ol3AlecDIGz9vhbrk5Y6NSzjcvQTKaaPtQaVFPky8WwL2uMklVRgRgJu2oSpYNa~~DgKd6sxpMxZxBWraURuC8tWNt83-ob3QhzCET4vItI72YSZtUcYQN65~fnE6uFrJ10HB-mXB2NbknYQwP5lQ~Uz7P1HCUSAW1p~8Ib4JpjayRG2SXbvFzQvhGVzFFBs355frKF2sjB6Gp0meIVUEHSaOgP-HhSBORbKL~E4SVkYF-BGwMNldNRe2K2FtiMmyzBnbla2K4qvJF4aV5Wg__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA. Acesso em: 20 ago. 2026.

FLICK, Uwe (ed.). **The SAGE handbook of qualitative research design**. London: SAGE Publications, 2022.

LEONE, Fernanda Régis *et al.* Evolução dos jogos na educação. In: **Serious Games**: do lúdico à educação. Cap. 1, Ponta Grossa: Atena Editora, 2023. Disponível em: https://cdn.atenaeditora.com.br/atenaeditora/artigos_anexos/202402/mNBvAXK84IP9XlhpPBuR00RoYoNMql0jlZ5vsBVi.pdf. Acesso em: 28 jul. 2026.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 9. ed. São Paulo: Atlas, 2021.

MORAES, Giane Severino Correa; COELHO, Helda Gomes; AZEVEDO, Gilson Xavier de. A importância do lúdico na Educação Infantil. **REEDUC – Revista de Estudos em Educação**, v. 7, n. 2, p. 96, maio/ago. 2021. Disponível em: https://www.revista.ueg.br/index.php/reeduc/article/view/11569. Acesso em: 9 ago. 2026.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação:** uma atitude pedagógica. Curitiba: InterSaberes, 2012.

SANT'ANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto do. A história do lúdico na educação. *REVEMAT:* **Revista Eletrônica de Educação Matemática**, Florianópolis, v. 6, n. 2, p. 19-36, 2011. Disponível em: https://doi.org/10.5007/1981-1322.2011v6n2p19. Acesso em: 3 ago. 2026.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

SANTOS, Adriano Alves; PEREIRA, Otaviano José. A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil. **Revista Eletrônica Pesquiseduca**, Santos, SP, Brasil, v. 11, n. 25, p. 480–493, 2020. Disponível em: https://periodicos.unisantos.br/pesquiseduca/article/view/899. Acesso em: 2 ago. 2026.

SANTOS, Gisele Franco de Lima. A trajetória do lúdico e do jogo na história da educação. In: CONGRESSO NORTE PARANAENSE DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR – CONPEF, 10.; CONGRESSO NACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA, 5., 2021, Londrina. **Anais [...].** Londrina: UEL, 2021. Disponível em: https://www.uel.br/eventos/conpef/portal/pages/arquivos/2021_ARTIGOS_APRESENTADOS/A%20TRAJETORIA%20DO%20LUDICO%20E%20DO%20JOGO%20NA%20HISTORIA%20DA%20EDUCACAO.pdf. Acesso em: 1 jul. 2026.

SNYDER, Hannah. Literature review as a research methodology: an overview and guidelines. **Journal of Business Research,** v. 104, p. 333-339, 2019. Disponível em: https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039. Acesso em: 20 jul. 2026.

SOUZA, Amanda. A Importância dos Jogos Educativos no Processo de Ensino-Aprendizagem no Século XXI. **Pensar Além**, *[S. l.]*, v. 6, n. 2, 2022. Disponível em: https://periodicos.faculdadefamart.edu.br/index.php/revistapensaralem/article/view/49. Acesso em: 1 ago. 2026.

TEIXEIRA, Vera Lúcia Macedo de Oliveira; CAMPOS, Tiago Aparecido de Melo; CARVALHO, Lívia de Oliveira Teixeira Dias. A importância do lúdico no desenvolvimento infantil. **Revista FACISA ON-LINE**, *[S. l.]*, v. 13, n. 01, 2025. Disponível em: https://periodicos.unicathedral.edu.br/index.php/revistafacisa/article/view/1046. Acesso em: 8 ago. 2026.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.