



O INÍCIO DA MAGIA: UMA VIAGEM AO MUNDO INFANTIL ATRAVÉS DOS JOGOS, BRINCADEIRAS E DOS BRINQUEDOS

Bruno Fernandes de Sousa¹

Edinaura Almeida de Araújo²

Zildene Francisca Pereira³

Resumo: O presente resumo é um recorte da monografia: *Jogos, brinquedos, brincadeiras e ludicidade: as transformações históricas do lúdico através das areias do tempo*, apresentada ao Curso de Pedagogia, da Universidade Federal de Campina Grande, *campus* Cajazeiras/PB. Desse modo, tivemos como objetivo refletir como os jogos, brinquedos e brincadeiras se transformaram ao longo da história. O capítulo em destaque se trata da contextualização da evolução histórica e cultural dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras, apontando como integram na vida das civilizações desde os primórdios da humanidade. A pesquisa possui caráter qualitativo, a partir de uma revisão bibliográfica para responder o objetivo central do capítulo que é investigar as origens dos jogos, brinquedos e brincadeiras nos diferentes períodos da história e em diferentes contextos socioculturais, observando suas funções sociais e culturais. O estudo traz contribuições de autores clássicos como Philippe Ariès e relaciona seu pensamento com obras da cultura pop contemporânea como a série de *Game Of Thrones* e *Anne with an E.* para ilustrar a iconografia da criança das épocas passadas em sua fundamentação teórica. Dando continuidade, o estudo realiza um recorte histórico na Antiguidade, iniciando-se no Egito Antigo e na Mesopotâmia ressaltando que os jogos, brinquedos e brincadeiras possuíam caráter místico, religioso e eles integravam tanto as elites quando as camadas populares. Além disso, em sociedades como a Grega e Romana a ludicidade era utilizada como ferramenta pedagógica e em preparação militar, em contrapartida o estudo evidencia os retrocessos sofridos pela ludicidade durante o período da Idade Média, nesse período onde o teocentrismo era forte com o governo da Igreja Católica alguns jogos foram banidos por serem considerados práticas que traziam a desordem moral e o paganismo, enquanto a arte e a sociedade tratavam as crianças como miniadultos, desconsiderando suas especificidades. Mormente a isso, analisa o impacto do período do Renascimento e da Revolução Industrial, período em que introduziu a produção de brinquedos em demasia, o que resultou na substituição do afeto no fazer artesanal pela lógica capitalista do lucro e da exclusão. Por fim, aborda o Brasil Colonial, dando destaque a catequese jesuítica, a miscigenação cultural e as contradições do lúdico vivenciado pelas crianças escravizadas e as crianças da casa grande. Por fim, a compreensão social dos jogos, brinquedos e brincadeiras evoluíram de práticas casuais para o que hoje conhecemos como direito fundamental da criança e um recurso pedagógico essencial dentro da sala de aula.

¹Graduando do Curso de Pedagogia, da Unidade Acadêmica de Educação, do Centro de Formação de Professores. E-mail: bs8141204@gmail.com;

²Doutora em educação, professora do Curso de Pedagogia, da Unidade Acadêmica de Educação, do Centro de Formação de Professores.: Docente. e-mail edinaura.almeida@professor.ufcg.edu.br Universidade Federal de Campina Grande. Cajazeiras/PB.

³Doutora em educação, professora do Curso de Pedagogia, da Unidade Acadêmica de Educação, do Centro de Formação de Professores. Docente. e-mail zildene.francisca@professor.ufcg.edu.br Universidade Federal de Campina Grande. Cajazeiras/PB.



II ENCONTRO DE MEMÓRIAS DO GEPPE: 20 ANOS DE HISTÓRIA

Palavras-chave: ludicidade; evolução histórica; infância; jogos e brincadeiras.

REALIZAÇÃO:



APOIO E COLABORAÇÃO :

