



**II CONEDU**  
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

## **O LÚDICO EM CLÁSSICOS DA FILOSOFIA: UMA ANÁLISE EM PLATÃO, ARISTÓTELES E ROUSSEAU**

Antônio José Araújo Lima

Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Maranhão. E-mail:  
antoniojosearaujolina@hotmail.com

**Resumo:** O presente estudo de caráter bibliográfico teve como objetivo analisar as percepções dos filósofos Platão, Aristóteles e Rousseau sobre o lúdico. Desta forma, foi preciso recorrer a um referencial teórico consistente, organizado com base em material publicado, tais como livros, revistas, dissertações, teses, jornais, redes eletrônicas, entre outros. Evidenciou durante a pesquisa que todos eles acreditavam na importância do lúdico, não apenas para o entretenimento, mas também como ferramenta para auxiliar no desenvolvimento humano. As ideias desses filósofos se coadunam com as teorias contemporâneas acerca da ludicidade e a importância desta para a humanidade no aspecto social, cultural e intelectual.

**Palavras - chave:** Lúdico. Platão. Aristóteles. Rousseau.

### **INTRODUÇÃO**

O lúdico acompanha o homem desde o nascimento da civilização humana, tornando-se relevante para o desenvolvimento integral da criança, que encontra na brincadeira suporte para uma infância feliz e promissora. Considerando tal importância esse assunto é analisado nesse estudo onde, no primeiro momento é apresentado conceito da palavra lúdico, destacando seu uso e significado. Depois o lúdico é trabalhado nas obras dos clássicos: Platão, Aristóteles e Rousseau. O motivo de escolher pensadores de épocas distintas e reunir sobre um tema comum é por acreditar que esse contraste enriquece o discurso, e se torna viável uma análise mais precisa e verdadeira do tema em estudo. Após a vida e obra desses autores também são mencionadas de forma resumida. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, tendo em vista que foi



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

preciso recorrer a um referencial teórico consistente, organizado com base em materiais publicados, tais como livros, revistas, dissertações, teses, jornais, redes eletrônicas, entre outros. O objetivo do trabalho foi analisar como o lúdico era visto nos clássicos da filosofia mencionados nesse estudo. Destacamos que nesse artigo a palavra ‘lúdico’ foi explorada tanto no sentido de jogo como de brincadeira.

### CONCEITUANDO LÚDICO

A palavra lúdico tem origem na língua latina, ludus, que significa jogo, divertimento, entretenimento, brincadeira, melhor dizendo ato de brincar. Friedmann (1998) e Araújo Lima (2014), não fazem diferenciação entre a palavra lúdico, utilizam a mesma palavra para os termos e sentidos supra citados. Desse modo, uma atividade lúdica é algo que quando realizado causa prazer, diversão a pessoa que participa da ação, caracterizando uma sensação de bem estar físico e psicológico. Dartner, citado por Locatelli (2009, p.13) conceitua lúdico como:

A palavra ludus, em latim e em outros idiomas, acumula dois significados: jogar e brincar. Podemos, assim, atribuir serenidade ao jogar somada a leveza do brincar sem infantilizar as atividades, nem exigindo dos participantes adultos que se tornem crianças por algumas horas. Os adultos como as crianças prestam-se ao jogo por prazer (Dartner, p.2006,25).

Nesse aspecto, o lúdico surge como uma atividade capaz de fazer as pessoas conviver em grupo, socializando vivências, a fim de tornar possível a vida social. Afinal, quando o ser humano encontra-se atrelado a um dado grupo, e que nesse ambiente são desenvolvidas ações que explorem o cotidiano desse ser, torna-se viável e compreensível as formas de como viver e agir em sociedade, entendendo que o lúdico encontra-se presente em todas as formas de se expressar que a vida social nos oferece.



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Em grego, todos os vocábulos referentes às atividades lúdicas estão ligados à palavra criança (païs). O verbo paízeim, que se traduz por ‘brincar’, significa literalmente ‘fazer de criança’. [...] Só mais tarde paignia passa a designar indiscutivelmente os brinquedos das crianças, mas são raras as ocorrências. [...] Em latim a palavra ludibrium, proveniente de ludus, jogo, também não está ligado à infância e é utilizado num sentido metafórico. [...] Quanto à palavra crepundia, frequentemente traduzida por ‘brinquedos infantis’ parece só ter adquirido sentido depois do século IV, e encontrá-lo-emos frequentemente na pluma dos humanistas renascentista [...] (MANSON, 2002, p. 30).

Destacamos a afirmação de Santos (2000), quando categoriza a interpretação do lúdico como o momento em que a criança encontra-se fascinada pelo sentimento de liberdade e descontração, estimulando diretamente sua autonomia de uma forma paidética, com o intuito de sair da rotina. Friedman (1998, p.50) comenta que:

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.

Os jogos desde os mais remotos como as olimpíadas realizadas na Grécia até nossos jogos modernos, caracterizados pelo excessivo uso da tecnologia, possuem características e funções parecidas, como proporcionar aos usuários momentos de descontração e lazer. Desse modo, com o lúdico representado por meio dos jogos, propicia a convivência social, reunindo pessoas com as mais distintas idades, torna-se uma ação rica, uma forma de troca de saberes e oportuna para aprofundar laços sociais e culturais.

## O LÚDICO EM PLATÃO E ARISTÓTELES

### Platão



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Platão (427-348), natural de Atenas, seguidor de Sócrates e mestre de Aristóteles, sua obra trata dos mais diversos temas como: ética, política, metafísica teoria do conhecimento, educação e outros. Uma de suas principais obras foi À República. Nos escritos desse filósofo somam se elementos da mitologia e da poesia com fatores essencialmente respaldados na razão, com ele a filosofia ganha bases morais, buscando respostas para as crises existenciais da humanidade. Suas ideias baseiam-se na diferenciação do mundo entre as coisas sensíveis (mundo das ideias e a inteligência) e as coisas visíveis (seres vivos e a matéria).

Sobre o lúdico Platão afirmava que desde a idade mais tenra meninos e meninas deviam envolver se com atividades lúdicas, brincar jogar, ou seja, a mesma educação para homens e mulheres. Era categórico em afirmar que as atividades lúdicas educativas eram eficazes para a formação do caráter e da personalidade das crianças.

Faz-se importante destacar que o jogo lúdico não se limita apenas as atividades físicas, ele pode servir de suporte para que outras atividades fins possam ser atendidas. Conceitos morais devem ser trabalhados, afinal a educação tem um compromisso importantíssimo na formação dos valores da criança, e por meio de uma pratica lúdica essa vertente da pratica educativa pode ser alcançada e mais que isso, se intencionada, pode ser realizada com muito sucesso.

Na obra a República, em seu diálogo com Glauco, Platão aconselha, a não educar as crianças no estudo pela violência, mas pelo brincar, a fim da criança ficar mais animada com o aprender; desse modo se descobre a tendência natural de cada criança e suas formas de desenvolvimento motor e cognitivo.

Quando falamos em jogos no mundo grego, muitas imagens nos vêm a mente, em especial as que estamos acostumados a ver no cinema e até nas ilustrações dos livros didático utilizados em nossas escolas. Se o assunto jogos, retratar Atenas (Grécia), logo pensamos em Olimpíadas, jogos complexos, arenas, multidões, vencedores e perdedores. Se o assunto jogos envolver a cidade grega de Esparta, a imagem será outra mais com o mesmo sentido; jogadores destemidos, fortes, gladiadores, arenas, lutas e novamente vitoriosos e perdedores.



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

A cena descrita acima corresponde a uma ideia ainda muito abstrata, e bastante difundida sobre os jogos gregos e também sobre a representação do lúdico por meio do jogo em nossos dias. Sabemos que os tempos são outros, a sociedade mudou o significado das coisas também. Pensar em jogos, apenas como uma prática como a que era realizada entre o povo grego, em especial no coliseu romano; ou seja, como algo violento com regras rígidas e inflexíveis, e ter uma visão superficial do que, de fato, o jogo representa na sociedade contemporânea.

A história conta que a formação dos gregos era diversificada, abrangendo uma gama de conhecimento, formação bastante avançada para a sociedade da época. Destaca-se que a educação propriamente dita do povo grego, começava aos sete anos de idade, nessa faixa etária Platão dá ênfase a questão de utilizar o lúdico como metodologia no ensino da matemática, uma vez que esse conhecimento era a base para a continuidade da formação intelectual das crianças na sociedade grega. Ferrari (2005, p.09) afirma que:

Platão foi o principal deles e forma, com Aristóteles, as bases do pensamento ocidental. A educação, segundo a concepção platônica, deveria testar as aptidões do aluno (...) formulou modelos para o ensino por que considerava ignorante a sociedade grega de seu tempo. Por seu lado, Aristóteles, que foi discípulo de Platão, planejou um sistema de ensino bem mais próximo do que se praticava realmente na Grécia de então, equilibrado entre as atividades físicas e intelectuais e acessível a grande número de pessoas.

Ainda no Período Helenístico (IV a.C – II a.C), momento em que a cultura grega se espelha por toda Macedônia, Síria e Egito, disseminando ciência e conhecimento, o lúdico já era reconhecido e trabalhado por meio do jogo, como fazia Platão em sua república. Nessa forma de educar ludicamente a ginástica e a música eram fundamentais na prática educativa.

Platão acreditava que a educação começava antes do nascimento da criança, dessa forma, desde o ventre materno a criança já devia ser estimulada para quando nascer ter capacidade de se desenvolver integralmente e, tal prática, atualmente, é



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

confirmada pela ciência moderna. Atividades como: falar sua perto da barriga da mãe, cantar, dançar entre outras ajudarão a criança a desenvolver todos seus sentidos com maior intensidade, uma vez que as crianças sentem com facilidade as emoções da mãe, bem como do ambiente que a mesma frequenta.

Destacamos as ideais defendidas por Platão, quando trata da educação da criança, o quanto sua forma de observar o processo de ensino reflete em nossos dias, muitas de nossas discussões enquanto escola que prepara a criança para o convívio social, já era analisada por pessoas em tempos tão aquém do nosso. Tal conhecimento demonstra o quanto a veracidade e profundidade do conhecimento sobre o lúdico encontrado em Platão.

### Aristóteles

Aristóteles (384-382), natural de Estagira (Grécia), aborda temas como: ética, lógica, metafísica, meteorologia, física, economia e psicologia. Aristóteles considera o homem como ser social, e o governo como uma forma de auxiliá-lo na vivência em sociedade. Valorizava a inteligência humana, acreditando ser essa a única forma de chegar à verdade. As principais obras desse filósofo foram: *Metafísica*; *Ética a Nicômaco*; *Política*; *Tratado da Alma*.

Em relação ao lúdico Aristóteles afirma que brincando a criança entra num processo de catarse, uma espécie de purificação da alma que ocorre devido a uma forte descarga de sentimento e emoções, ocorridos devido a vivência de coisas belas. Esse conceito é mais bem trabalhado na obra *Arte Poética* do mesmo autor. Aristóteles analisava os jogos, não apenas como forma de passa tempo para as crianças, mas como atividades sérias como forma de preparar os infantes para viver em sociedade.

Parte do tempo da criança, e reservada para aprendizagens que serão úteis durante toda a vida, mais ainda na vida adulta. Desse modo, para alcançar esse saber a criança é direcionada para a escola, pelo fato da sociedade constituir esta como local disseminador de formação e valores. A escola, ciente de tamanha responsabilidade,



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

utiliza diversas estratégias para conseguir desempenhar esse papel e, os jogos lúdicos, são opcionais que a mesma encontra para usar como mecanismos para atingir o objetivo geral: formar para o exercício da cidadania.

Nesse sentido, Almeida (2014) aponta que Aristóteles sugere que seja incluído no currículo das crianças em desenvolvimento atividades lúdicas que imitem as desenvolvidas pelos adultos, para que a criança viva uma espécie de estágio prévio, para melhor desenvolver seus papéis sociais quando adulta. Sabemos que a criança ao longo da história conquistará o direito à infância, e quando isso acontecer essa ideia do filósofo em estudo não terá muita aceitação, pois ficara explícito que a criança tem que ser tratada como criança e essa fase de sua vida (a infância) deve ser respeitada, ser vivenciada como infância mesmo e não como um estágio para a vida adulta. A criança não será um adulto em miniatura e o aprender por imitação não terá a mesma aceitação que alcançou nos dias do filósofo.

Kishimoto (1998) salienta que é por meio do brincar que a criança compreende a realidade que a cerca, por isso acreditamos que em momento algum pode se tirar da criança o direito de desfrutar de atividades lúdicas. Se for verdade que as crianças possuem mudos do faz de conta, esses mundos devem que ser respeitados. Para se tornar um adulto saudável a criança precisa de um desenvolvimento pleno, integral. Afinal, serão esses que assumirão a direção da sociedade, pois é do meio de nossas crianças que surgirão nossos líderes, governantes e filósofos.

Ainda sobre o lúdico na formação da criança, Cunha (2007) afirma que o brincar lúdico possui funções como estimular atividades individuais e coletivas, desenvolver a inteligência e a criatividade da criança, estimular a concentração e atenção, valorizar o brinquedo como meio de desenvolvimento intelectual e social, permitir mais autonomia da criança, incentivar o desenvolvimento de responsabilidades e enriquecer as relações familiares entre pais e filhos. Ações que são correlatas com as ideias de Aristóteles no sentido de preparar o indivíduo para a vida adulta, para o convívio social.

Como destacamos, Aristóteles analisa o lúdico como um caminho para preparar a criança para a vida adulta, sendo defensor de uma educação para a formação do



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

indivíduo. Para o filósofo, o ser humano em si, tem capacidade para a formação mais plena possível, assim, a educação é vista como condição para o crescimento intelectual e humano, acreditando que todas as coisas possuem uma finalidade. Desta forma, afirma que ninguém nasce virtuoso, mas que a escola seria o local adequado para esse processo de conquista da virtude. O encontro com o conhecimento deveria ser permeado pelo lúdico (jogos), considerada uma das formas mais viáveis de educar. A família era tida como a primeira instância da educação, é nesse ambiente onde começa o primeiro contato da criança com o mundo lúdico, com o mundo da imitação. O saber útil, ou seja, aquele voltado a para aprender um ofício não era a preocupação da educação da época, pois o trabalho braçal era completamente realizado por escravos, função esta considerada indigna dos homens livres.

### **Rousseau**

Jean Jacques Rousseau (1712-1778) natural de Genebra (Suíça). Principais obras: Do Contrato Social, Emilio ou da Educação. Mostrou que a criança tem maneiras próprias de pensar e perceber a realidade, desse modo, torna o aprender uma conquista ativa. Enfatiza que é necessária uma boa forma física para que o espírito possa também ser saudável e por fim a aprendizagem cognitiva seja facilitada. Almeida (2014, p.19) acrescenta que o melhor método de ensino é aquele que faça surgir o desejo de aprender como algo interno do ser. Diferente do pensamento do filósofo Aristóteles, o qual defendia que a criança tinha que aprender imitando o mundo dos adultos, como se fosse um homem em miniatura, Rousseau afirma que a criança durante a infância possui peculiaridades que devem ser conhecidas, desenvolvidas e respeitadas.

Defensor de uma educação ativa, ou seja, que envolvesse todos os órgãos e sentidos em detrimento da formação intelectual em que a sociedade impõe a criança, em nome da ciência e do progresso, colocando a educação física em segundo plano. Com essa concepção, tira o professor do centro do aprendizado e coloca o aluno. Esse movimento ficou conhecido na história da educação como Escola Nova.



Precursor no descobrimento que as crianças têm métodos próprios na maneira de produzir o conhecimento. Acreditava que o objetivo final da educação não seria instruir, modelar ou reprimir a pessoa. Em Emilio, o autor diz que não devemos formar a criança somente para ser um profissional na sociedade, um especialista, mas antes de tudo formamos para ser homem, ser humano.

Rousseau dá ênfase nos exercícios físicos, a questão da liberdade de movimento da criança, liberdade de aprender, as múltiplas habilidades despertadas pelo aluno, ou seja, as habilidades operatórias que segundo Almeida (2014, p.39) são aptidões ou capacidades cognitivas e apreciativas que possibilitam a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais que ajuda o ser a construir conexões.

Grande admirador da natureza, da vida ao ar livre, valorizava o contato com o meio ambiente, as plantas, os animais, os fenômenos físicos. Acreditava que essa interação também favorecia no desenvolvimento pleno do indivíduo, enquanto ser natural. Destacando que através da ludicidade o homem alcança a satisfação da alma.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Considerando o ponto de vista filosófico, o lúdico e as brincadeiras são realizadas como forma para contrapor ao mundo racional. A intenção é unificar emoção e razão na ação do homem, durante o ato de brincar. Entendendo o brincar não como uma ação neutra mais como uma ação que educa para a vida, os filósofos e educadores Platão e Aristóteles reconheciam o valor do lúdico na educação das crianças.

Aristóteles ressaltava que educar para a vida era educar para viver bem. Afirmação, coerente com a visão que temos sobre o lúdico nos tempos atuais. Uma vez que a educação lúdica favorece, momentos prazerosos, criando estímulos facilitadores para a boa compreensão e, aceitação da aprendizagem, significativa para a criança.

Como se vê, Rousseau também entende o jogo, o lúdico, como fator importante para uma infância saudável, uma vez que através de atividades lúdicas, as crianças



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

viverão experiências que as fortalecerão tanto fisicamente, desenvolvendo o sistema musculoesquelético, como também o desenvolvimento cognitivo, o conhecimento do mundo por meio do contato com o ambiente e com o outro.

Os clássicos estudados, cada um com sua forma peculiar de ver o lúdico, definiram sua importância para a criança no processo de ensino e aprendizagem. Destacaram como os jogos são primordiais para a boa saúde física, psicológica e social das crianças em fase de desenvolvimento. Como afirma Rousseau, que tudo é certo em saindo das mãos do Autor das coisas, tudo degenera nas mãos do homem. Que façamos diferente e que, através do lúdico, venhamos apresentar um mundo melhor para nossas crianças, não um mundo apenas do faz de conta, mas um lugar onde seja possível viver ludicamente, em paz e harmonia com os homens e a natureza.

Concluindo, o lúdico, como analisado durante esse artigo, teve sua importância reconhecida pelos filósofos estudados, como foi evidenciado sua grande aceitação e expansão no mundo grego. Nos dias atuais, das mais diversas formas, a educação lúdica favorece na aprendizagem das crianças, tanto nas atividades física como nas atividades mais voltadas para a construção do conhecimento intelectual.

A educação lúdica precisa ser vivenciada com intensidade, que seja capaz de formar uma base firme para a criatividade e a participação na vida social, que seja suficientemente sólida de maneira a propiciar mecanismo para o exercício do viver bem. Dessa forma, a criança tem tendência ao lúdico. Esse ser em formação faz do lúdico sua forma de representação, de desenvolver no mundo adulto um papel que caberá sempre a ela mesma, ser criança, ver o mundo sob o prisma da imaginação lúdica, um mundo melhor e sem malícias. É sobre esse ser humano bom que Rousseau comenta em Emilio; esse menino que imita as práticas dos adultos, que Aristóteles cita e, é ainda, sobre essa criança que deve se desenvolver integralmente e, que Platão retrata em sua República, de certa forma, todos esses ideais são alcançados por meio da educação lúdica.



**II CONEDU**  
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida. **Brincar, Amar e Viver**. Fortaleza: Storbem, 2014.

ARAÚJO LIMA, Antonio Jose. **Pedagogia Hospitalar: o Atendimento Pedagógico á Criança Hospitalizada no Hospital Municipal Infantil de Imperatriz Maranhão**. 2014.60.f (monografia) Universidade Federal do Maranhão. Imperatriz, 2014.

DATNER, Yvette. **Jogos para educação Empresarial. Jogos, jogos dramáticos, roleplaying, jogos de empresa**. 2. ed. São Paulo: Agora, 2006.

FERRARI, Márcio. **Grandes Pensadores**. Nova Escola. Editora Abril, 2005.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1998.

KISHIMOTO, T. M.; FRIEDMANN, A. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4. ed. São Paulo. Edições Sociais, 1998.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Metodologia do Trabalho Científico – Procedimentos Básicos, Pesquisa Bibliográfica, Projeto e Relatório, Publicações e Trabalhos Científicos**. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2011.

LOCATELLI, Adriana. **Lúdico, como Recurso Pedagógico, nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental de uma escola Municipal de Imperatriz - MA**. 2009. 68.f. (monografia). Faculdade Santa Teresinha. Imperatriz, 2009.

MANSON, Michael. **História dos Brinquedos e dos Jogos. Brincar através dos tempos**. Lisboa, Portugal: Teorema, 2002.

SANTOS, Marli Pires dos. **Brinquedo e Infância: um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

ROUSSEAU, Jean-Jaques. **Émile e a Educação**. Trad. Sérgio Milliet. Rio de Janeiro, ed. Bertrand Brasil S.A, 1992.v

RUDIO, Franz Victor. **Introdução ao Projeto de Pesquisa Científica**. 37 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.



# II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO