

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

DÉBORA ARAÚJO HERINGER

LUDICIDADE E A FORMAÇÃO DE PROFESSORES

JUIZ DE FORA

2025

DÉBORA ARAÚJO HERINGER

LUDICIDADE E A FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Educação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial à obtenção da licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Paulo H. D. Menezes

Co-orientador: Ms. Elenton Oliveira de Souza

JUIZ DE FORA

2025

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Heringuer, Débora Araújo.

Ludicidade e a formação de professores / Débora Araújo

Heringuer. -- 2025.

25 f.

Orientador: Paulo Henrique Dias Menezes

Coorientador: Elenton Oliveira de Souza

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação, 2025.

1. Ludicidade. 2. formação de professores. 3. Educação Básica. I. Menezes, Paulo Henrique Dias, orient. II. Souza, Elenton Oliveira de, coorient. III. Título.

DÉBORA ARAÚJO HERINGER

LUDICIDADE E A FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Educação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial à obtenção da licenciatura em Pedagogia.

Aprovada em 08 de abril de 2025

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **PAULO HENRIQUE DIAS MENEZES**
Data: 09/05/2025 19:00:54-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Paulo Henrique Dias Menezes- Orientador
Universidade Federal de Juiz de Fora

Documento assinado digitalmente
 **ELENTON OLIVEIRA DE SOUZA**
Data: 12/05/2025 13:57:54-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Ms. Elenton Oliveira de Souza - Coorientador
Universidade Federal de Juiz de Fora

Documento assinado digitalmente
 **NUBIA APARECIDA SCHAPER SANTOS**
Data: 12/05/2025 11:52:35-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Núbia Aparecida Schaper Santos
Instituição

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento pessoal lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Estas questões nos remetem à problemática da formação do educador, a qual passa por ambiguidades e paradoxos que nunca são efetivamente dissipados. Isto resulta quase sempre em dificuldades no campo da prática pedagógica. (Santos; Cruz, 2011, p. 12).

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, por ter me guiado durante toda a minha vida e me direcionado para o caminho que ele escolheu para mim. A minha família, que me incentivaram nos momentos difíceis. Gostaria de agradecer ao meu orientador Paulo Henrique Dias Menezes¹ e ao meu coorientador Elenton Oliveira de Souza² pela troca de experiências que me permitiram crescer não só como pessoa, mas também como formando. E também por toda dedicação e paciência durante esse processo.

¹ Orientador Prof. Paulo Henrique Dias Menezes. Docente da Universidade Federal - Juiz de Fora - MG. paulo.menezes@ufjf.br

² Co-orientador Elenton Oliveira de Souza. Doutorando em Educação pela Universidade Federal - Juiz de Fora - MG. elentonlicgrada@gmail.com

RESUMO

A educação é um processo contínuo que visa desenvolver habilidades, conhecimentos e valores nos indivíduos. No entanto, a forma como a educação é ministrada pode influenciar significativamente o aprendizado e o desenvolvimento dos estudantes. Nesse contexto, a ludicidade surge como uma abordagem pedagógica que pode contribuir para tornar a aprendizagem mais significativa, eficaz e prazerosa. O objetivo deste trabalho é analisar como a ludicidade pode contribuir para a formação dos professores dos anos iniciais, destacando os pontos mais relevantes dessa abordagem. Partimos do pressuposto de que a abordagem lúdica pode tornar a aprendizagem mais efetiva, pois permite que os estudantes explorem e descubram conceitos de forma ativa e interativa. Para isso, foi realizado um estudo exploratório e uma breve revisão de literatura para verificar as possíveis contribuições da ludicidade para a formação de professores. Os resultados indicam que a ludicidade pode ajudar a desenvolver habilidades socioemocionais nos estudantes, tornar a aprendizagem mais significativa e criar um ambiente de aprendizagem mais acolhedor e prazeroso. Concluimos que é recomendável que os professores considerem a ludicidade como uma estratégia importante para a sua prática pedagógica.

Palavras-chave: ludicidade; formação de professores; educação básica

ABSTRACT

Education is a continuous process aimed at developing individuals' skills, knowledge, and values. However, the methods of instruction significantly influence students' learning and development. In this context, playfulness emerges as a pedagogical approach that can make learning more meaningful, effective, and engaging. Given its importance, this study addresses the following question: How can playfulness contribute to the training of early years teachers, and what are the key aspects of this approach? The objective is to analyze the role of playfulness in early years teacher training, emphasizing its most relevant contributions. Playful learning fosters active and interactive exploration, enhancing comprehension and retention. The findings reveal that playfulness supports the development of socio-emotional skills, enriches the learning experience, and creates a more dynamic and enjoyable classroom environment. Thus, this study recommends integrating playfulness as a fundamental pedagogical strategy in early years teacher training.

Keywords: playfulness; teacher training; basic education; early childhood education.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
2 LUDICIDADE E PRÁTICA DOCENTE.....	10
3 UMA BREVE REVISÃO DE LITERATURA.....	15
3.1 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	17
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	21
REFERÊNCIAS.....	23

1 INTRODUÇÃO

Ao longo da minha formação escolar, sempre tive dificuldades de aprender os conteúdos, o que me levou à necessidade de realizar reforço escolar e recuperação em todos os anos. Somente quando tive contato com uma aula diferente, de um professor de história, é que percebi outras possibilidades de ensino. Nela, o professor levou seu violão para nos passar o conteúdo, o que me despertou para outras formas de aprendizado, mais interativas, que permitem uma maior absorção do conhecimento por vias que rompem com o ensino tradicional.

Posteriormente, descobri que essas perspectivas pedagógicas distintas estão enquadradas no conceito de ensino lúdico, o qual sempre me foi ausente durante a formação escolar. Isso me levou ao seguinte questionamento: por que as escolas que frequentei não utilizam outras práticas pedagógicas?

Observa-se uma predominância do ensino tradicional em nosso sistema educativo, com aulas expositivas e pouca interação com os estudantes. Essa noção pedagógica já teve seu lugar no passado, mas hoje não dá conta de suprir as necessidades atuais dos estudantes. É preciso pensar uma diversidade de possibilidades de ensino, que envolvam práticas inovadoras e lúdicas.

Entretanto, a maioria dos professores ainda não têm acesso adequado a essas práticas inovadoras, e os que possuem esse acesso acabam não conseguindo aplicá-las por não terem uma vivência com esse tipo de abordagem em sua formação inicial. Entendo que esses professores precisam ter contato com as práticas didáticas lúdicas desde o início de sua formação, para que possam usufruir de seus benefícios e não ficar engessado ao método tradicional que está enraizado nas escolas. É preciso motivação para utilizar essas abordagens e superar os desafios envolvidos a superação das práticas pedagógicas tradicionais.

É essencial destacar que a visão ultrapassada do método tradicional não promove a capacidade dos estudantes de questionar, debater e desenvolver suas próprias ideias. Hoje em dia, é preciso centrar os esforços docentes em diversos estilos de aprendizagem, levando em consideração a realidade dos estudantes.

Cada vez mais, o lúdico vem sendo reconhecido no ambiente escolar como uma estratégia possível para engajar os estudantes, incentivando-os a melhorar sua percepção a respeito do conhecimento, para uma compreensão mais efetiva dos conteúdos de ensino e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Além

disso, essa prática pedagógica é fundamental para desenvolver a capacidade dos professores de se reinventarem e criarem hábitos inovadores dentro da sala de aula. A prática pedagógica no sentido lúdico é fundamental para estimular crianças a refletirem e a criarem suas próprias ideias, de modo a participarem ativamente da sua própria aprendizagem.

Ao introduzir a ludicidade em sala de aula o docente transforma o ambiente escolar em um espaço dinâmico e envolvente. Trata-se de uma estratégia que permite a utilização de abordagens diversificadas, voltadas para o incremento da criatividade dos estudantes. Entendemos que se essa prática for estimulada na formação docente, os futuros professores estarão mais aptos para atuarem dessa forma. De acordo com Roloff (2010, p. 2-3)

O lúdico pode trazer à aula um momento de felicidade, seja qual for a etapa de nossas vidas, acrescentando leveza à rotina escolar e fazendo com que o aluno registre melhor os ensinamentos que lhe chegam, de forma mais significativa [...] Para que a aula se torne significativa, o lúdico é de extrema importância, pois o professor além de ensinar, aprende o que seu aluno construiu até o momento, condição necessária para as próximas aprendizagens.

Assim, o propósito deste trabalho é analisar como a ludicidade pode estar presente na formação de professores dos anos iniciais do ensino fundamental. Para isso, irei defender a ludicidade a partir do uso de jogos como fonte de conhecimento e desenvolvimento intelectual, considerando estes como elementos imprescindíveis na prática de professores que lecionam para os anos iniciais do ensino fundamental.

Este trabalho é definido como de cunho qualitativo e exploratório, que procura analisar com mais profundidade as práticas docentes lúdicas, a partir de uma revisão não sistematizada da literatura sobre o tema. A abordagem do estudo é bibliográfica e busca explorar percepções, experiências e significados para uma compreensão mais abrangente da ludicidade na prática docente.

2 LUDICIDADE E PRÁTICA DOCENTE

Se a abordagem tradicional tolhe hábitos de autonomia, debate e questionamento dos estudantes, o brincar faz justamente o oposto, promovendo as dimensões recreativa e estimulante do aprendizado. As atividades lúdicas incentivam a participação ativa dos estudantes e formam um ambiente descontraído e encorajador. Segundo Modesto e Rubio (2014), a ludicidade é uma ferramenta importante para ajudar na assimilação dos conteúdos, pois estimula a memória, a concentração e a imaginação, propiciando um aprendizado mais fácil, muitas vezes de forma inconsciente.

Mendonça (2008) infere que muitos docentes se deparam com dificuldades ao aderir às estratégias lúdicas em suas práticas educativas, sentindo-se desconfortáveis com o nível de independência que elas exigem. Entretanto, é preciso entender o lado positivo das brincadeiras em sala de aula. De um modo geral, elas propiciam um espaço mais dinâmico e atrativo, o qual instiga a criatividade dos discentes e amplia suas habilidades socioemocionais. A implementação do lúdico também implica numa melhor compreensão e assimilação dos conteúdos escolares, pois envolve uma aprendizagem mais contextualizada e interativa.

No caso dos jogos, por exemplo, os estudantes são constantemente desafiados a trabalhar em grupo, a manifestar suas ideias e a desenvolver a sua autonomia. Apesar de todos esses aspectos benéficos, as atividades lúdicas ainda não são muito utilizadas pelos professores do Ensino Fundamental. Para mudar este cenário, entendemos que a ludicidade precisa ser mais explorada durante a formação inicial de professores, a fim de capacitá-los para adotá-la em suas práticas futuras.

Para Mendonça (2008), o trabalho com o lúdico vai além dos jogos ou brincadeiras, ele está relacionado às práticas pedagógicas que potencializam os processos de ensino e aprendizagem. Assim, ao aprender sobre estratégias lúdicas de ensino, os futuros docentes estarão também se preparando para ensinar de forma lúdica. Isso implica também no exercício de uma postura autônoma em sala de aula.

[...] Ao aplicar o recurso lúdico o professor ou o psicopedagogo torna-se o mediador e exercendo papel fundamental, ativo e dinâmico no processo, levando os alunos a agirem, pensarem, sentirem, também de modo ativo e

dinâmico, estimulando alcançar sua autonomia. (Modesto; Rubio, 2014, p. 13)

A participação ativa do professor no exercício lúdico vai além do simples ato de ensinar. Ela permite ao docente ser o mediador do ambiente educativo, criando oportunidades para o desenvolvimento da aprendizagem. Dessa forma, o processo pedagógico é visto como uma tríade que envolve aluno, professor e ambiente.

O professor desempenha um papel importante ao criar circunstâncias estimulantes, como os jogos, para direcionar a ação dos estudantes em sala de aula. Conforme afirma Kishimoto (2022, 93 - 94):

O professor vivencia a unicidade do significado de jogo e de material pedagógico, na elaboração da atividade de ensino, ao considerar, nos planos afetivos e cognitivos, os objetivos, a capacidade do aluno, os elementos culturais e os instrumentos (materiais e psicológicos) capazes de colocar o pensamento da criança em ação. Isto significa que o importante é ter uma atividade orientadora de aprendizagem (Moura, 1992). O professor é, por isso, importante como sujeito que organiza a ação pedagógica, intervindo de forma contingente na atividade autoestruturante do aluno.

Na organização da ação pedagógica o docente se aprofunda em relação ao conhecimento que quer transmitir, para que assim possa responder às questões que surgirem na assimilação do conteúdo de ensino. Para Piaget, citado por Kishimoto (2022), a assimilação é o que permite ao indivíduo compreender novas informações e pensamentos já existentes.

Outro aspecto importante das atividades lúdicas é a reflexão. Espera-se que ela ocorra a partir das respostas às perguntas realizadas. A reflexão cria uma direção e uma intenção na ludicidade, tanto nos estudantes que estão aprendendo, quanto nos professores que estão ensinando. Para Silva e Teixeira (2016) o desenvolvimento do aprendizado da criança por meio de jogos e brincadeiras, requer do professor uma ação reflexiva.

A perspectiva de desenvolver o aprendizado da criança ligado a jogos e brincadeiras, com o intuito de estimular sua capacidade de ver o mundo de acordo com o intuito de estimular sua capacidade de ver o mundo de acordo com a sua realidade, requer do professor uma formação reflexiva. E é refletindo sobre sua prática que o professor percebe que fazer uso de jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica possibilita a assimilação de conhecimentos de forma agradável e condizente com a sua maturidade. (Silva; Teixeira, 2016, p. 151).

Perante a importância da ludicidade nos processos de ensino e aprendizagem cabe-nos perguntar: como a formação inicial e continuada dos professores pode ser aperfeiçoada para aprimorar a integração de atividades lúdicas à sua prática pedagógica na educação básica?

Para isso, é necessário, já na formação inicial dos docentes, que os currículos incorporem disciplinas que abordem o lúdico como prática formativa. Um maior contato com as práticas educativas lúdicas e suas diversas abordagens, desde o início da formação, poderia possibilitar uma apropriação mais efetiva dessa estratégia didática nas ações do futuro professor. Essas disciplinas deveriam ter como ponto fundamental o estímulo à reflexão acerca da importância do brincar e do jogo na educação das crianças.

No entanto, a essência da prática lúdica só se efetivará se o docente se prontificar a realizar também atividades de formação continuada voltadas para a ludicidade. Para levar essas atividades para a sala de aula, os professores precisam vivenciar e refletir sobre essa abordagem para uma melhor adequação à sua prática. Para isso, segundo Kishimoto (2016), os professores precisam ter um equilíbrio entre as funções lúdicas, que promovem o prazer, e as funções educativas, que promovem a aquisição do conhecimento, para que o aluno se sinta motivado e aprenda de forma prazerosa.

Essas possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem precisam ser de caráter prático para que os professores experimentem diversas dessas abordagens lúdicas. É através dessas vivências que os professores poderão refletir sobre sua ação educativa para enfrentar os conflitos do dia a dia.

A formação do professor deve ser de forma contínua, pois diariamente o alfabetizador se depara com diversas situações em sala de aula que requer conhecimentos elementares, e os encontros irá propiciar que este possa tirar dúvidas e refletir sobre os conflitos que surgem a cada dia, que devem ser trabalhados (Viana, 2017, p.4).

Nesse processo, é essencial que os professores sejam estimulados a trocarem experiências sobre atividades lúdicas, por meio de grupos de estudos, fóruns de discussão e também outras formas de trocas que os estimulem a compartilhar conhecimentos, empecilhos e soluções que descobriram no decorrer de suas aulas.

Além disso, as instituições de ensino e as secretarias de educação precisam investir em materiais didáticos lúdicos, como: jogos, brinquedos e livros, de forma a ampliar a gama de materiais apropriados para o uso das abordagens lúdicas. Nesse aspecto, a tecnologia também pode ser usada como artifício para a exploração do lúdico.

A adoção de práticas educativas lúdicas requer do professor um compromisso pessoal para enriquecer seu repertório didático. Isso pode ocorrer por meio de ações de formação continuada, que abordem esse tema de forma consistente e reflexiva, bem como na formação inicial, que também deve oportunizar conhecimentos práticos a respeito da ludicidade que tornem as experiências pedagógicas mais enriquecedoras.

Ao reconhecer a importância do lúdico na prática docente, esperamos incentivar os professores na integração de abordagens mais envolventes em suas práticas educativas, por meio do uso de recursos lúdicos como jogos, atividades práticas, música e arte, que ajudam a captar a atenção dos estudantes, engajando-os na busca pelo conhecimento de forma mais prazerosa.

De acordo com Modesto e Rubio (2014), os jogos e brincadeiras possibilitam um grande processo de assimilação e acomodação que auxilia no equilíbrio do mundo físico e social da criança.

Através dos jogos e brincadeiras observa-se grande desenvolvimento, a partir da manipulação de materiais variados, a criança passa a reconstruir a realidade que vive, reinventa coisas e objetos o que consiste num grande processo de assimilação e acomodação. Com isso, a criança através do brincar evolui internamente, transformando pouco a pouco esse processo em conhecimento, resultando num equilíbrio pessoal do mundo físico e social. (Modesto; Rubio, 2014, p. 11)

A ludicidade como prática pedagógica é uma parte fundamental da aprendizagem e do desenvolvimento da criança. Por meio dessa abordagem a criança se torna protagonista do seu próprio desenvolvimento. Na brincadeira ela desenvolve habilidades sociais, cognitivas, físicas e afetivas, auxiliando inclusive na coordenação motora. Essas habilidades são importantes para que elas possam evoluir e enfrentar os desafios do mundo.

Brincar, além de ser uma atividade importante para a criança, também é uma forma de ação que possibilita que o professor ajude seus alunos a aprimorarem seus conhecimentos e suas habilidades socioemocionais, além de facilitar a compreensão do conteúdo. O ato de brincar também ajuda a criança a externar conflitos, ansiedades e sofrimentos.

Importante função do lúdico é a elaboração de conflitos e ansiedades e a criança demonstra ativamente enquanto brinca o que sofre passivamente. Brincando, as crianças constroem seu próprio mundo, ressignificam e reelaboram os acontecimentos que deram origem às vivências e sentimentos. Por meio do simbólico, elas aprendem a agir, estimula a curiosidade, a iniciativa e o exercício de autonomia. O brincar se tornou uma importante ferramenta no trabalho pedagógico e psicopedagógico, um

parceiro silencioso que desafia a criança, possibilitando descobertas, envolvimento, compreensão, desenvolvimento e aprendizado. (Modesto; Rubio, 2014, p. 12).

A ludicidade muda também o ambiente educacional, tornando-o mais vibrante, estimulante e favorável ao crescimento pleno dos estudantes. Ao compreender o potencial da ludicidade nos processos de ensino e aprendizagem, os professores serão mais capazes de construir ambientes de aprendizagem envolventes, que despertem o interesse dos alunos e incentivem a curiosidade.

Ao participar de atividades lúdicas durante a formação inicial, esses professores podem vivenciar em primeira mão os benefícios da brincadeira. Através do uso de atividades lúdicas, os futuros professores são desafiados a criar ambientes de aprendizagem interativos onde os estudantes possam experimentar, investigar, resolver problemas e construir conhecimento de forma ativa e significativa.

Nesse sentido, entendemos que a ludicidade pode exercer um papel fundamental na formação inicial dos professores, proporcionando uma compreensão mais profunda sobre a importância do brincar e do jogo nos processos de ensino e aprendizagem das crianças. Além disso, a ludicidade pode contribuir também para a construção da identidade profissional dos professores em formação. Ao participar de atividades lúdicas, eles têm a oportunidade de vivenciar diferentes papéis, perspectivas e desafios presentes no contexto escolar. Essas experiências permitem reflexões sobre suas concepções de ensino e aprendizagem, promovendo uma postura pedagógica mais flexível, criativa e sensível às necessidades das crianças.

3 UMA BREVE REVISÃO DE LITERATURA

Para aprofundarmos um pouco mais na reflexão proposta neste estudo, realizamos uma revisão não sistematizada de literatura, na qual destacamos alguns estudos que articulam a ludicidade com a formação de professores. Inicialmente, utilizamos a plataforma Google Acadêmico para explorar as publicações sobre o tema.

Começamos a busca explorando o termo ludicidade. Procuramos destacar conceitos como brincadeiras, atividades lúdicas, o uso de jogos no contexto escolar e como estes poderiam auxiliar no processo de desenvolvimento e aprendizagem dos estudantes.

Ao acrescentarmos o termo “formação de professores” à pesquisa, observamos que a quantidade de trabalhos era mais limitada, mas ainda muito grande, com mais de 20 mil retornos. Perante essas dificuldades, tivemos que implementar uma forma de pesquisa flexível e exploratória para a seleção dos materiais que iriam compor esta revisão, como limitação de períodos e referências de outros artigos já lidos.

A partir da leitura de alguns artigos, recorremos à biblioteca da Faculdade de Educação (Faced) com o intuito de buscar os livros que eram referendados nos estudos e pesquisas que selecionamos para análise. Na busca realizada na biblioteca, encontramos alguns livros da Tizuko Morchida Kishimoto, autora de referência em estudos sobre ludicidade.

Após a leitura exploratória dos livros e artigos encontrados, selecionamos sete trabalhos, sendo três livros e quatro artigos, apresentados do Quadro 1 a seguir, que irão compor a discussão que apresentamos sobre a importância da ludicidade na formação de professores.

Quadro 1 - Trabalhos selecionados para discussão

TÍTULO	AUTOR(ES)	TIPO DE MATERIAL	RESUMO/RESULTADO
Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.	Kishimoto (org.), 2022	Livro	O livro é dividido em nove seções, sendo cada uma delas escrita por mais oito autores além dela. No livro vão falar que, o brinquedo e a brincadeira nem sempre foi bem visto pela sociedade, a autora Kishimoto vai falar que a partir do início do século XX às brincadeiras eram mal vistas e desvalorizadas pela classe

TÍTULO	AUTOR(ES)	TIPO DE MATERIAL	RESUMO/RESULTADO
			dominante. No presente livro Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação mostra como o ato de brincar se evidencia historicamente ligado à infância e a educação, atribuindo-se a muitos significados como re-criação, excesso de energia, atividade inútil, expressão de qualidades espontâneas, recreação. Contudo, linguistas contemporâneos, psicólogos, sociólogos e antropólogos desenvolveram teorias que evidenciam o brincar como uma ação metafórica, essencial para o progresso da criança e favorece para a elevação do conhecimento. Dessa forma, o brincar passa a integrar os programas de formação de professores.
Ludicidade, formação de professores e educação matemática em diálogo.	Silva; Teixeira (orgs), 2026	Livro	O livro ressalta a ludicidade como um saber essencial do ensino e promovendo a (re)significação da prática pedagógica à procura de táticas que beneficiem o processo de intermediação do conhecimento, atendendo as necessidades da escola.
O jogo e a educação infantil.	Kishimoto, 2016	Livro	O livro busca definir conceitos das palavras ligadas ao brincar, e a partir disso, se vale de autores renomados como, Piaget, Wallon e Vygotsky. A autora discorre sobre o desaparecimento das brincadeiras tradicionais na era industrial, apontando as problemáticas relativas ao rápido desenvolvimento da urbanização no convívio entre as crianças. Ela defende as formas mais tradicionais de brincadeiras como resguardadas da cultura e identidade infantis. Intenciona, portanto, conservar e fortalecer essas práticas.
A importância do lúdico em sala de aula.	Roloff, 2010	Artigo	No artigo a autora destaca que o termo Lúdico vem do latim e tem como significado o jogo. Ela ressalta que o brincar é uma característica do ser humano que faz um papel essencial durante o processo cognitivo e social do indivíduo. Quando o professor integra o lúdico em suas práticas pedagógicas ele vai promover uma aprendizagem mais fácil e propiciando sua compreensão do mundo. A autora também enfatiza que essa prática pedagógica vai melhorar a atuação do conhecimento.
A importância da	Viana, 2017	Artigo	O artigo evidenciado que os cursos

TÍTULO	AUTOR(ES)	TIPO DE MATERIAL	RESUMO/RESULTADO
formação continuada de professores alfabetizadores para melhorias na prática pedagógica: Um estudo de caso			como os oferecidos pelo Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC), e que são importantes para se ter novas experiências e conhecimentos dos professores. Ao longo do texto é falado que esses cursos motivam a integração de atividades inovadoras, incentivando uma reflexão sobre sua prática e o seu desempenho. Também é falado da falta de recursos que fazem com o que dificulta a interação dessas práticas.
Formação de professores: a dimensão lúdica em questão	Mendonça, 2008	Artigo	O artigo aborda a relevância da ludicidade na formação dos professores com base em experiências. As vivências adquiridas de forma lúdica contribui potencialmente para o desenvolvimento integral dos alunos. O autor fala também da relação do professor-aluno e coloca como destaque o resgate do prazer do brincar que vai além da prática didática. O autor menciona que a ludicidade auxilia na inclusão e na humanização no processo da aprendizagem.
A importância da ludicidade na construção do conhecimento	Modesto; Rubio, 2014	Artigo	As autoras destacam a relevância da ludicidade no decorrer da aprendizagem. Enfatizam que mesmo o brincar sendo um direito garantido por lei, ainda sim é pouco utilizado nas abordagens feitas pelos docentes em sala de aula. Defendem a ideia de que o uso do lúdico facilita na captura do conhecimento o que faz com que tenha uma aprendizagem e uma aquisição do conhecimento de forma significativa e prazerosa, para isso os educadores devem ser capacitados para saber integrar essa prática.

Fonte: Autoria própria

3.1 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O presente trabalho pretende evidenciar as contribuições da ludicidade no processo de formação dos professores. A partir dos textos analisados, observa-se que a ludicidade é um termo difícil de se definir. Kishimoto (2016) busca conceituar sinônimos do brincar como jogo, brinquedo e brincadeira, valendo-se de argumentos de diversos autores que estudaram os processos cognitivos envolvidos na aprendizagem. Segundo a autora, na perspectiva de Piaget o jogo é uma parte

fundamental do desenvolvimento infantil e possui diversas fases de desenvolvimento durante seu crescimento, sendo que o brincar auxilia a criança a se adaptar ao ambiente em que está inserido. Ele (Piaget) descreve três sistemas de jogo contínuos: o jogo de exercício, em que, durante o primeiro 1 ano e 6 meses de vida, a criança faz ações e manipulações por prazer e sem nenhum propósito; o jogo simbólico ou de “faz de conta”, em que as crianças usam a imaginação para a criação de histórias e fazer suas brincadeiras; e o jogo de regras, que possuem regras já estabelecidas como o xadrez.

Kishimoto (2016) destaca ainda que de acordo com Vygotsky o jogo também é uma parte importante do desenvolvimento. Segundo ela, Vygotsky distingue o jogo em duas partes: a situação imaginária, na qual as crianças imitam situações reais, e o jogo de regras que podem ser regras implícitas ou explícitas. As regras implícitas são aquelas em que a criança usa ao brincar de imitar uma mãe ou uma vendedora, por exemplo, porém podem mudar o roteiro. Já as regras explícitas são pré-definidas como em um pique-pega, por exemplo.

Ainda segundo Kishimoto (2026), Wallon compreende o jogo como uma exploração de mundo, de forma que a criança possa modificar e experimentar o que está ao seu redor. Sua perspectiva se assemelha à de Piaget e divide os jogos em quatro tipos: funcionais, que envolvem movimentos simples como o agitar os dedos; de ficção, que são as brincadeiras de faz de conta; de aquisição, no qual a criança aprende com a própria vivência; e os jogos de construção, que envolve a criação e a modificação de objetos e a brincadeira como um canal para expressões das crianças.

A partir das definições apresentadas por Kishimoto (2016), destacamos a importância de o professor compreender a abordagem lúdica como parte integrante do desenvolvimento cognitivo e motor da criança. É necessário entender que a brincadeira é uma forma de exploração do mundo físico e imaginário pela criança, sendo de grande relevância para o seu desenvolvimento.

Modesto e Rubio (2010), destacam que mesmo sendo garantido por lei o brincar ainda é muito pouco explorado no contexto da educação básica. As autoras, assim como Silva e Teixeira (2016), destacam que a ludicidade não se restringe a recreação. Trata-se de um componente importante e complementar em sala de aula para o desenvolvimento do aprendizado da criança, que torna a prática educativa mais prazerosa, como destaca Roloff (2010).

A ludicidade vai além de uma simples abordagem de ensino, ela facilita a compreensão dos estudos e potencializa o ensino dos docentes, o que torna o processo mais prazeroso e significativo. Modesto e Rubio (2010) enfatizam que o brincar ajuda também no desenvolvimento físico, através de brincadeiras que promovam e incentivem a movimentação. No que concerne ao desenvolvimento cognitivo, as atividades lúdicas promovam o raciocínio lógico dos estudantes e o desenvolvimento psicológico, ao proporcionar que as crianças expressem suas emoções, sentimentos e pensamentos.

Kishimoto (2022, 2016) e Silva e Teixeira (2016), vão enfatizar a ludicidade como um importante aliado na formação dos professores e na prática em sala de aula. Mendonça (2008), destaca que é essencial que os docentes tenham uma vivência lúdica durante o seu processo formativo, e que são essas vivências que irão influenciar sua prática educativa futura, tornando-a mais flexível e facilitando a conexão integral com os estudantes.

De acordo com Viana (2017), a introdução do lúdico na prática educativa é benéfica para o estudante e para o professor. Para se beneficiar dessa prática, é preciso que o docente se desconecte dos métodos tradicionais, que foram enraizados durante a sua formação, e passem a vivenciar a dimensão do lúdico, a explorar o espaço de liberdade que ele proporciona, abrindo caminho para novas abordagens educativas.

Segundo Modesto e Rubio (2010), a abordagem lúdica ajuda o estudante a socializar-se com o meio que o circunda. As dificuldades de interação fazem com que muitas dúvidas prevaleçam pelo fato de os estudantes terem dificuldades de se relacionar uns com os outros e com o próprio professor, gerando medo e insegurança.

Kishimoto (2022) enfatiza que o ato de brincar, como abordagem pedagógica, propicia o desenvolvimento social e cognitivo das crianças. A autora destaca ainda que as brincadeiras e jogos incentivam a curiosidade e estimulam uma aprendizagem mais prazerosa e ativa dos estudantes, sendo uma prática fundamental para o crescimento integral das crianças e para a construção do conhecimento.

Para Silva e Teixeira (2016) a abordagem lúdica dos conteúdos de ensino torna-os mais atraentes e prazerosos para os estudantes. Segundo Viana (2017), para a adoção de uma prática educativa lúdica é importante que o professor esteja

em constante formação, sempre adquirindo novos conhecimentos. Isso ajuda no enfrentamento dos obstáculos que surgem em sala de aula. Para isso, é importante que o professor se torne consciente da sua prática escolar.

Desta forma, os autores analisados destacam a importância da ludicidade, tanto na formação inicial quanto na formação continuada, para que os professores possam melhorar sua prática pedagógica. Para isso, é necessário que os processos formativos estimulem as trocas de experiências e de conhecimentos para que os professores possam superar as práticas tradicionais e tornar o ambiente de aprendizagem mais cativante para os estudantes.

Roloff (2010) defende o brincar como um recurso mediador, que auxilia no desenvolvimento cognitivo da criança. A autora menciona a ludicidade facilita o aprendizado, tornando o ambiente de sala de aula mais envolvente para que o estudantes possa aprender de forma prazerosa e assimilar o conteúdo que passa a ser visto de forma mais espontânea.

Em síntese, a partir do estudo que realizamos, entendemos que a ludicidade potencializa diversas formas de desenvolvimento dos estudantes, e que, ao integrar essa abordagem em sala de aula, o professor contribui para que a aprendizagem ocorra de forma mais significativa. Com isso, espera-se que os argumentos aqui apresentados incentivem os professores a valorizar e investir nessa prática pedagógica, tão importante para o desenvolvimento pleno dos estudantes.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como finalidade compreender e destacar a relevância da ludicidade como parte fundamental da formação inicial e continuada dos professores, principalmente para aqueles que atuam nos anos iniciais do ensino fundamental. Com base nas reflexões e análises feitas, tornou-se claro que a abordagem de práticas lúdicas ultrapassam a ideia do simples entretenimento, configurando-se como uma estratégia pedagógica inovadora e essencial para o desenvolvimento cognitivo e emocional dos estudantes.

A ludicidade, quando é incluída e bem estruturada de forma consciente à formação docente, pode proporcionar uma série de benefícios, como proporcionar um espaço de conhecimento mais agradável e estimulante e beneficiar a evolução de habilidades socioemocionais. Durante a formação continuada, a utilização de práticas lúdicas pode enriquecer o repertório de práticas pedagógicas dos professores, por meio de experiências que ajudam a tornar o espaço escolar mais humanizado e significativo para os estudantes.

A formação continuada faz com que professores se mantenham mais atualizados sobre as demandas educacionais, que se conectem de forma mais profunda com os estudantes, atentando mais para suas necessidades. Trata-se de um processo essencial para a aquisição de novos conhecimentos. Conforme enfatiza Viana (2017), o docente deve estar em constante aprendizagem.

No decorrer deste trabalho foi possível traçar diversas reflexões acerca do papel da ludicidade na educação e da importância da valorização dessa abordagem nas diversas áreas de ensino. No entanto, observa-se que na formação inicial ainda há uma escassez de práticas lúdicas e que faltam programas voltados para esse tema na formação continuada de professores. Entendemos que isso limita o potencial de mudança que pode ser oferecido pela adoção de práticas educativas pautadas na ludicidade.

Com isso, consideramos que é fundamental que as instituições de ensino e os gestores educacionais identifiquem a relevância da ludicidade nos processos de ensino e de aprendizagem e que passem a reconhecer e a investir em abordagens que tenham ênfases nessa temática para tornar a experiência educativa dos estudantes mais enriquecedora para o seu desenvolvimento cognitivo e emocional.

A ludicidade é muito mais que uma estratégia pedagógica. Ela é uma estrutura que liga educadores e educandos, teoria e prática, conhecimento e emoção. Os professores, ao integrá-la no dia a dia em sala de aula, não só colaboram para o desenvolvimento dos estudantes, mas também auxiliam para a formação de indivíduos com mais liderança, mais críticos e flexíveis, que saibam dialogar e enfrentar diversas situações e desafios contemporâneos.

Por fim, destacamos que a ludicidade tem papel essencial na formação inicial dos professores, principalmente para os que vão atuar nos anos iniciais do ensino fundamental. Dito isso, é importante que os cursos de formação dos professores, em especial o de pedagogia, ofereçam oportunidades para que os futuros professores possam vivenciar a ludicidade ao longo da sua formação. Assim, eles poderão compreender melhor a sua importância e explorar as suas diversas abordagens para aprimorar sua prática pedagógica futura. Esta pesquisa visa motivar um pensamento crítico acerca da importância da ludicidade na educação e na formação docente, entendendo as práticas pedagógicas lúdicas podem potencializar os processos de ensino e aprendizagem, tornando-os mais efetivos e eficazes para o atendimento das demandas contemporâneas.

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora, 2022.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil**. Cengage Learning, 2016.

MENDONÇA, João Guilherme Rodrigues de. Formação de professores: a dimensão lúdica em questão. **Cadernos da Pedagogia**, v. 2, n. 3, 2008. Disponível em: <<https://www.cadernosdapedagogia.ufscar.br/index.php/cp/article/view/55/48>>. Acesso em: 10 jan. 2025.

MODESTO, Monica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A importância da ludicidade na construção do conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 5, n. 1, p. 1-16, 2014. Disponível em: <https://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/monica.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2025.

ROLOFF, Eleana Margarete. A importância do lúdico em sala de aula. **X Semana de Letras**, v. 70, p. 1-9, 2010. Disponível em: <<https://www.yumpu.com/pt/document/read/12864376/1-a-importancia-do-ludico-em-sala-de-aula-eleana-pucrs>> . Acesso em 04 fev. 2025.

SILVA, Américo Junior Nunes da; TEIXEIRA, Heurisleides Sousa (org.). **Ludicidade, formação de professores e educação matemática em diálogo**. Curitiba, PR: Appris, 2016. 197 p. (Educação, tecnologias e transdisciplinaridade).

VIANA, Kemle Senhorinha Tocha Tuma. A importância da formação continuada de professores alfabetizadores para melhorias na prática pedagógica: Um estudo de caso. **Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad**, v. 3, n. 3, 2017. Disponível em: <<https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/riai/article/view/4276/3501>>. Acesso em: 17 dez. 2024.