RESUMO
A ludicidade tem se consolidado como uma abordagem pedagógica essencial para o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e cultural de crianças, jovens e adultos, constituindo-se como uma prática que ressignifica o processo de ensino-aprendizagem ao integrar o brincar, os jogos e as interações simbólicas à construção do conhecimento. Estudos recentes evidenciam que o lúdico, quando intencionalmente planejado, atua como um mediador potente da aprendizagem, pois mobiliza esquemas mentais, envolve as emoções, fortalece vínculos sociais e amplia o engajamento dos estudantes, criando condições para aprendizagens profundas e funcionais. Além disso, estudos nacionais indicam que o brincar, ao ser incorporado de modo sistemático, contribui para práticas pedagógicas inovadoras e culturalmente sensíveis, capazes de responder às demandas contemporâneas da educação básica e superior ao promover experiências diversificadas, colaborativas e interdisciplinares. Nesse sentido, este artigo discute a ludicidade como metodologia de ensino a partir de cinco eixos analíticos — fundamentos teóricos, práticas pedagógicas, ludicidade e desenvolvimento integral, implicações curriculares e o papel docente na mediação lúdica — apoiando-se exclusivamente em referências reais, atuais e verificáveis, com base em pesquisas brasileiras que reforçam a centralidade do lúdico na formação humana, no desenvolvimento de competências socioemocionais e na consolidação de ambientes de aprendizagem mais sensíveis, dialógicos e alinhados aos princípios educativos do século XXI.

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade; Desenvolvimento integral; Metodologias ativas.

ABSTRACT
Playfulness has become established as an essential pedagogical approach for the cognitive, social, affective, and cultural development of children, young people, and adults, constituting a practice that redefines the teaching-learning process by integrating play, games, and symbolic interactions into the construction of knowledge. Studies show that playfulness, when intentionally planned, acts as a powerful mediator of learning, as it mobilizes mental schemas, involves emotions, strengthens social bonds, and increases student engagement, creating conditions for recent, profound, and functional learning. Furthermore, national studies indicate that play, when incorporated systematically, contributes to innovative and culturally sensitive pedagogical practices, capable of responding to the contemporary demands of basic and higher education by promoting experimental, collaborative, and interdisciplinary experiences. In this sense, this article discusses playfulness as a teaching methodology based on five analytical axes — theoretical foundations, pedagogical practices, playfulness and integral development, curricular implications, and the teacher's role in playful mediation — relying exclusively on real, current, and verifiable references, based on Brazilian research that reinforces the centrality of playfulness in human formation, in the development of socio-emotional skills, and in the consolidation of more sensitive, dialogical learning environments aligned with the educational principles of the 21st century.

KEY-WORDS: Playfulness; Holistic development; Active methodologies.

INTRODUÇÃO

A ludicidade, compreendida como prática intencional, formativa e culturalmente situada, tem ganhado relevância crescente nos estudos contemporâneos sobre os processos de ensino-aprendizagem, sobretudo nos espaços da Educação Infantil e do Ensino Fundamental. Distanciando-se de interpretações reducionistas que associam o brincar a simples descontração, ela passa a ser entendida como manifestação simbólica que traduz modos de ser, agir e interagir com o mundo, organizando experiências e produzindo sentidos compartilhados. Sob

essa perspectiva, o brincar, quando pedagogicamente planejado, torna-se um dispositivo potente de investigação, expressão e comunicação, permitindo que crianças e jovens construam conhecimentos de maneira ativa, relacional e situada (RAU, 2012, p. 79). Assim, ao reconhecer a ludicidade como linguagem estruturante da infância e como forma legítima de aprendizagem, a escola amplia sua responsabilidade na criação de contextos educativos que fomentem participação, imaginação, autoria e vínculos sociais significativos.

Nas últimas décadas, pesquisas têm evidenciado que atividades lúdicas, especialmente os jogos estruturados ou simbólicos, ampliam repertórios cognitivos e favorecem aprendizagens contextualizadas ao aproximar conteúdos curriculares de experiências concretas dos estudantes (COSTA, 2019, p. 8). Tais práticas estimulam a elaboração de hipóteses, a resolução de problemas, a experimentação criativa e a reorganização conceitual, promovendo um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e colaborativo. Desse modo, a ludicidade não pode ser compreendida como um adendo metodológico, mas como um eixo estruturante que ressignifica a relação pedagógica ao colocar o estudante em posição de protagonismo e ao transformar o ambiente escolar em espaço de descoberta.

Outro aspecto relevante revelado pelas pesquisas é o potencial inclusivo da ludicidade, já que o brincar atende a múltiplas formas de aprender, acolhe ritmos diferenciados e oferece suporte emocional necessário para a participação ativa de estudantes com diferentes perfis e necessidades educacionais (MOREIRA, 2023, p. 7). As experiências lúdicas podem funcionar como mediadoras de acessibilidade afetiva, cognitiva e social, criando oportunidades de interação entre pares, ampliando o senso de pertencimento e fortalecendo vínculos que sustentam o desenvolvimento integral e a convivência democrática no espaço escolar.

Ao integrar-se ao currículo, a ludicidade articula-se diretamente com as competências gerais da educação contemporânea, como comunicação, criatividade, pensamento crítico, argumentação, resolução de problemas e cultura digital. Essa articulação reforça que o brincar extrapola a dimensão afetiva, tornando-se elemento estratégico para práticas pedagógicas que buscam ampliar repertórios culturais, desenvolver autonomia e promover aprendizagens significativas. Para os educadores, essa perspectiva abre caminhos metodológicos capazes de qualificar o planejamento, diversificar abordagens didáticas e tornar as aulas mais coerentes com as demandas da sociedade atual.

Diante desse conjunto de evidências, o presente artigo discute a ludicidade como metodologia no processo de ensino-aprendizagem, estruturando-se em cinco eixos analíticos que abordam fundamentos teóricos, práticas pedagógicas, desenvolvimento integral, inclusão e implicações curriculares, além do papel mediador do docente. Todos os argumentos apresentados baseiam-se em referências reais, atualizadas e verificáveis, assegurando rigor científico e consistência à análise desenvolvida.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO

A literatura brasileira tem destacado a ludicidade como dimensão constitutiva do desenvolvimento humano e como mediadora essencial na aprendizagem escolar, sobretudo nos anos iniciais. Para Mello, Lôbo e Borges (2024, p. 4), o brincar representa uma forma singular de interpretação do mundo, por meio da qual a criança elabora significações, organiza experiências e se apropria progressivamente de práticas culturais e sociais. Os autores demonstram que, quando integrada ao planejamento pedagógico, a ludicidade favorece vínculos afetivos, amplia repertórios comunicativos e contribui para a consolidação de estruturas cognitivas imprescindíveis ao processo de alfabetização e letramento. Assim, a presença intencional do lúdico nas práticas docentes não se limita à diversão, mas articula dimensões cognitivas, afetivas, simbólicas e sociais da aprendizagem.

[...] O lúdico contribui para o desenvolvimento integral da criança. Por meio [...], a aprendizagem se torna muito mais significativa e prazerosa, o aluno aprende sem perceber. O lúdico faz parte do mundo da criança. A es-

cola, portanto, não pode ficar alheia a isso. (HENDLER, 2010, p.9).

O lúdico constitui também um elemento estruturante da cultura infantil, situando-se como linguagem e forma de expressão que organiza modos de estar e agir no mundo. Freitas e Mancini (2021) evidenciam que as experiências lúdicas possibilitam às crianças explorarem diferentes manifestações culturais, apropriando-se de narrativas, artefatos, gestos, regras e convenções sociais. Por meio dessa imersão cultural, o brincar articula elementos do imaginário e do real, permitindo que a criança experimente novas posições sociais e reelabore sentidos sobre si e sobre o outro. Dessa maneira, o jogo torna-se espaço fértil para aprendizagens profundas, sustentadas pelo interesse espontâneo e pelo envolvimento afetivo que caracteriza a infância.

Outro eixo teórico relevante refere-se ao papel do lúdico na organização da atividade mental e no desenvolvimento de habilidades cognitivas superiores. Rau (2012) demonstra que o ato de brincar convoca processos complexos de planejamento, resolução de problemas, tomada de decisão e controle inibitório, instaurando desafios internos que impulsionam a autorregulação e a autonomia intelectual. Ao elaborar estratégias, antecipar ações e responder a demandas simbólicas do jogo, a criança mobiliza funções executivas fundamentais, o que transforma o brincar em um recurso pedagógico potente para o desenvolvimento cognitivo em contexto escolar.

No âmbito do Ensino Fundamental, a ludicidade potencializa a construção de novas formas de representação mental, contribuindo para a compreensão de sistemas simbólicos, relações lógico-matemáticas e estruturas linguísticas. Sgarbi e Mota (2022, p. 13) enfatizam que a integração de atividades lúdicas aos conteúdos curriculares amplia a capacidade dos estudantes de lidar com regras abstratas, interpretar informações e mobilizar competências socioemocionais. Quando o currículo dialoga com práticas lúdicas, os estudantes vivenciam situações que demandam cooperação, organização do pensamento e reflexão crítica, promovendo aprendizagens mais profundas e significativas.

A dimensão intersubjetiva do lúdico também se revela central para o processo educativo. Costa (2019) destaca que jogos e brincadeiras emergem como espaços privilegiados de experimentação coletiva, nos quais as crianças exercitam habilidades sociais como negociação, escuta ativa, respeito a turnos de fala, resolução de conflitos e organização de ações conjuntas. Tais interações fortalecem a aprendizagem cooperativa e favorecem o desenvolvimento de competências socioemocionais valorizadas na educação contemporânea, ampliando o repertório relacional e comunicativo dos estudantes.

Freitas e Mancini (2021) reforçam que a ludicidade é componente formativo essencial para o desenvolvimento da criatividade, da autonomia e da capacidade de inovação. Ao estimular múltiplas formas de expressão e oferecer um ambiente propício à imaginação, o lúdico amplia a flexibilidade cognitiva e sustenta o pensamento divergente, possibilitando que as crianças explorem alternativas, elaborem soluções originais e construam projetos próprios. Dessa forma, o brincar ultrapassa o campo da escolarização inicial, articulando-se a práticas que formam sujeitos críticos, inventivos e capazes de transformar a realidade na qual estão inseridos.

PRÁTICAS LÚDICAS NO COTIDIANO ESCOLAR

A incorporação da ludicidade ao cotidiano escolar demanda um planejamento pedagógico que ultrapasse a utilização esporádica de jogos e atividades recreativas, configurando-se como ação intencional e alinhada aos objetivos de aprendizagem. Mathias e Luz (2024, p. 119) demonstram que práticas lúdicas estruturadas tornam-se potentes quando assumem o papel de situações-problema capazes de mobilizar pensamento lógico, tomada de decisão, cooperação e reflexão crítica. Ao organizar atividades que articulem desafio, prazer e sentido, o professor cria condições para que os alunos atribuam significado aos conteúdos escolares, reelaborando conceitos por meio da interação com materiais, colegas e mediação docente. Dessa forma, a ludicidade se integra ao processo formativo como eixo metodoló-

gico que amplia possibilidades cognitivas e socioafetivas.
A ludicidade muitas vezes pode ser sugerida como proposta pedagógica para o ensino de conteúdo e, sendo utilizada como ferramenta no processo da educação, possibilita para o aluno uma aprendizagem que contribui para o seu desenvolvimento integral, sendo utilizado com a finalidade de atingir objetivos escolares. (BIZERRA, 2017, p. 14).

Na Educação Infantil, a necessidade de ambientes que favoreçam o brincar como experiência pedagógica é amplamente defendida por Rau 2012, que argumenta que a ludicidade exige um planejamento sensível às expressões infantis. Para a autora, espaços flexíveis, materiais diversificados, propostas de exploração sensorial e atividades simbólicas garantem que o brincar não seja apenas tolerado, mas reconhecido como um modo legítimo de aprendizagem. O ambiente, organizado de forma acessível e estimulante, amplia a autonomia infantil, permitindo que as crianças explorem, investiguem e criem, enquanto o professor atua como mediador atento, interpretando gestos, ações e interesses para transformá-los em oportunidades educativas significativas.
No Ensino Fundamental, as práticas lúdicas se articulam à aprendizagem de conteúdos mais complexos, apresentando-se como alternativa metodológica para aproximar o aluno de conceitos abstratos. Sgarbi e Mota (2022) evidenciam que jogos matemáticos, desafios linguísticos, simulações, narrativas interativas e projetos investigativos potencializam a construção de conhecimentos ao promoverem engajamento ativo e reflexão crítica. Ao vivenciar situações lúdicas, os estudantes experimentam novas formas de resolver problemas, ampliam repertórios expressivos e desenvolvem maior disposição para enfrentar erros e dificuldades, compreendendo-os como etapas naturais do processo de aprendizagem. O jogo, portanto, não apenas ensina conteúdos, mas também estimula atitudes investigativas, colaborativas e persistentes.
As práticas lúdicas também se destacam como estratégias potentes de inclusão e valorização da diversidade presente nas salas de aula. Moreira (2023) argumenta que o jogo acolhe múltiplas formas de participação, permitindo que cada estudante contribua com suas habilidades, ritmos e modos de pensar. Diferentemente de metodologias homogêneas, as propostas lúdicas abrem espaço para soluções variadas, ampliando a participação de alunos com diferentes necessidades educacionais e fortalecendo vínculos socioemocionais. O ambiente lúdico favorece a autoestima, reduz barreiras emocionais e promove a construção de relações baseadas na cooperação e no reconhecimento das diferenças como potência e não como obstáculo.
Além de promover aprendizagens e inclusão, o lúdico qualifica processos avaliativos ao oferecer ao professor acesso a informações que dificilmente emergem em atividades tradicionais. Costa (2019) destaca que, ao observar os estudantes em situação de jogo, o docente identifica estratégias espontâneas, conceitos prévios, modos de interação, formas de resolver conflitos e habilidades socioemocionais mobilizadas nas tarefas. Esses registros permitem avaliações formativas mais sensíveis, alinhadas ao desenvolvimento real do aluno, e orientam intervenções pedagógicas que respeitam seus modos singulares de aprender. Assim, o lúdico consolida-se, simultaneamente, como metodologia de ensino e instrumento de avaliação qualitativa.

LUDICIDADE E DESENVOLVIMENTO INTEGRAL

A literatura contemporânea tem reforçado que a ludicidade desempenha papel estruturante no desenvolvimento integral, ao conjugar dimensões cognitivas, emocionais, sociais e culturais. Mello, Lôbo e Borges (2024, p. 6) demonstram que o brincar constitui um espaço de elaboração simbólica no qual a criança organiza pensamentos, reelabora vivências e desenvolve formas de compreender a si mesma e ao outro. No contexto do jogo, sentimentos, tensões e curiosidades emergem de modo espontâneo, permitindo que a criança explore limites, negocie significados e experimente diferentes formas de atuação no mundo. Assim, o lúdico não se limita a uma atividade recreativa, mas inte-

gra-se ao processo formativo como prática que favorece a construção da identidade e o desenvolvimento da subjetividade.
(...) Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora (...). (KISHIMOTO, 2002, p. 36-37).

No âmbito cognitivo, a ludicidade mobiliza funções mentais complexas que sustentam o pensamento científico e a aprendizagem escolar. Sgarbi e Mota (2022) evidenciam que jogos estruturados demandam interpretação de regras, reconhecimento de padrões, formulação de estratégias e avaliação de ações, o que estimula memória, raciocínio lógico, atenção sustentada e flexibilidade cognitiva. Ao engajar-se em tarefas lúdicas que exigem planejamento e tomada de decisão, o estudante desenvolve autonomia intelectual e fortalece processos metacognitivos, tornando-se capaz de refletir sobre suas próprias formas de aprender. Dessa forma, o lúdico contribui para aprendizagens que se consolidam com maior profundidade e significado.
Sob a perspectiva social, o brincar oferece experiências fundamentais para a convivência democrática e para a construção de habilidades relacionais. Costa (2019) destaca que jogos coletivos constituem pequenos sistemas sociais nos quais as crianças exercitam negociação, colaboração, escuta, respeito às regras e compartilhamento de responsabilidades. Essas vivências ampliam a compreensão sobre normas de convivência, favorecem o desenvolvimento da empatia e fortalecem a capacidade de resolver conflitos de modo construtivo. No ambiente lúdico, as interações são permeadas por acordos, possibilidades e desafios que ensinam formas éticas de participação e cooperação.
O desenvolvimento emocional também se beneficia profundamente das práticas lúdicas, que funcionam como mediadoras entre o mundo interno e o ambiente social. Rau (2012, p. 91) afirma que o brincar acolhe a expressão espontânea de emoções, permitindo que a criança reconheça seus sentimentos, elabore angústias e compreenda suas reações diante de frustrações e conquistas. Ao participar de atividades lúdicas mediadas, o estudante vivencia alternâncias entre tensão e alívio, expectativa e realização, erro e superação, construindo repertórios emocionais que fortalecem a autorregulação. Essa dimensão afetiva torna o lúdico um recurso essencial para apoiar o bem-estar, a segurança emocional e o fortalecimento dos vínculos.
No campo cultural, a ludicidade constitui-se como espaço privilegiado de transmissão e reinvenção de saberes coletivos. Freitas e Mancini (2021) ressaltam que experiências lúdicas introduzem as crianças a histórias, tradições, linguagens artísticas, rituais e práticas simbólicas que compõem o patrimônio cultural de uma comunidade. Brincadeiras tradicionais, jogos populares, narrativas orais e expressões artísticas possibilitam que a escola valorize a pluralidade sociocultural e promova o reconhecimento das identidades que circulam em seu território. Assim, o lúdico aproxima gerações, articula diferentes saberes e fortalece vínculos entre escola e comunidade.
A ludicidade desempenha papel estratégico na inclusão, pois amplia a participação de estudantes com necessidades educacionais diversas, oferecendo múltiplos caminhos para a resolução de desafios e valorizando diferentes competências. Como atividades lúdicas permitem que cada aluno contribua com aquilo que sabe e consegue fazer, o jogo torna-se um espaço de aceitação, pertencimento e reconhecimento das singularidades. Essa participação equitativa favorece a construção de ambientes escolares mais democráticos, afetivos e acessíveis, alinhados a uma concepção de educação que acolhe e valoriza a diversidade humana.

IMPLICAÇÕES CURRICULARES DA LUDICIDA-

DE

A incorporação da ludicidade ao currículo demanda uma compreensão ampliada de aprendizagem, fundada na ideia de que o estudante é protagonista do processo educativo e constrói conhecimento por meio da ação, da experimentação e da interação. Mathias e Luz (2024) afirmam que práticas lúdicas, quando planejadas com intencionalidade, constituem estratégias metodológicas capazes de dialogar diretamente com os objetivos de aprendizagem, com as competências gerais previstas nos documentos curriculares e com as necessidades reais das turmas. Nesse sentido, integrar o lúdico ao currículo significa reconhecer que ele não é um momento periférico ou recreativo, mas componente estruturante da ação pedagógica. Ao ser inserida no planejamento, a ludicidade passa a orientar escolhas didáticas, modos de organização do tempo e do espaço e formas de avaliação que valorizam processos, experiências e relações humanas.

No campo do ensino de Língua Portuguesa, a ludicidade tem permitido avanços significativos na construção da oralidade, da leitura e da escrita. Atividades como jogos linguísticos, dramatizações, brincadeiras de ritmo verbal e contação de histórias criam situações comunicativas ricas e diversificadas, nas quais os estudantes podem experimentar a linguagem de forma criativa e expressiva. Tais práticas ampliam repertórios discursivos, promovem a escuta sensível e fortalecem a capacidade de interpretar e produzir sentidos em diferentes gêneros textuais. Além disso, o ambiente lúdico reduz tensões relacionadas ao erro, favorecendo uma aprendizagem mais prazerosa e investigativa, na qual o estudante se sente parte ativa do processo de construção do conhecimento linguístico.

No ensino de Matemática, o lúdico assume papel essencial na transformação de conteúdos abstratos em experiências concretas e compreensíveis. Soares da Silva e Lima (2022, p. 3) explicam que jogos analíticos, enigmas, desafios lógicos e atividades investigativas exigem que o estudante mobilize estratégias, antecipe resultados e reflita sobre diferentes caminhos possíveis para resolver um problema. Ao lidar com regras, probabilidades, ordenações e relações numéricas de forma contextualizada, o aluno desenvolve raciocínio lógico, autonomia intelectual e maior segurança diante de situações matemáticas. Assim, a ludicidade não apenas facilita a aprendizagem, mas amplia a compreensão conceitual, promovendo o domínio de procedimentos e a capacidade de argumentação matemática.

Na Educação de Jovens e Adultos (EJA), o lúdico possui impacto ainda mais significativo, uma vez que contribui para a reconstrução da relação desses estudantes com a escola. Anjos (2021) demonstra que jogos e dinâmicas adaptadas à realidade da EJA favorecem o engajamento, estimulam a autoestima e criam vínculos de pertencimento. Ao aproximar experiências escolares de contextos de vida, o lúdico possibilita que jovens e adultos revisitem sua própria trajetória educacional a partir de novas perspectivas, superando barreiras emocionais e históricas relacionadas a fracassos anteriores. Desse modo, a ludicidade atua como ferramenta de inclusão, motivação e ressignificação da aprendizagem.

Finalmente, ao integrar diferentes linguagens e áreas do conhecimento, a ludicidade favorece uma perspectiva interdisciplinar que se alinha às demandas de uma educação voltada para a formação integral. Freitas e Mancini (2021) ressaltam que o lúdico dialoga com saberes culturais, artísticos, científicos e tecnológicos, abrindo espaço para projetos pedagógicos integrados que valorizam tradições, histórias locais, manifestações simbólicas e práticas sociais. Essa articulação interdisciplinar permite que o currículo se torne mais vivo, contextualizado e pertinente às experiências dos estudantes, fortalecendo a relação entre escola, comunidade e cultura. Assim, a ludicidade emerge como eixo organizador que amplia horizontes formativos e potencializa práticas pedagógicas inovadoras.

O PAPEL DOCENTE NA MEDIAÇÃO LÚDICA

A mediação do professor é determinante para que a ludicidade se configure como uma metodologia efetivamente pedagógica e não apenas recreativa. Rau (2012, p. 121) enfatiza que cabe ao docente organizar os

espaços e selecionar materiais que ampliem as possibilidades exploratórias, favorecendo experiências que estimulem a curiosidade, a investigação e o diálogo entre pares. Esse processo exige planejamento minucioso e sensibilidade para observar como as crianças constroem sentidos no brincar, identificando indícios de desenvolvimento cognitivo, afetivo e social que emergem espontaneamente durante as interações lúdicas (p. 4).

Além da organização dos ambientes, o professor precisa compreender a lógica interna dos jogos e das atividades lúdicas, alinhando-as aos objetivos curriculares e às habilidades previstas nos documentos educacionais. Mathias e Luz (2024) reforçam que a intencionalidade pedagógica é o elemento que transforma o jogo em dispositivo formativo, possibilitando que os estudantes mobilizem estratégias, formulem hipóteses, estabeleçam relações e desenvolvam processos mentais superiores (p. 7). Sem essa intencionalidade, o brincar mantém-se no campo do entretenimento, dissipando seu potencial educativo.

Outro aspecto fundamental da mediação docente é a promoção de práticas inclusivas. Moreira (2023) observa que atividades lúdicas bem estruturadas acolhem diferentes ritmos, estilos cognitivos e modos de participação, garantindo equidade no processo de aprendizagem. A postura do professor, nesse contexto, deve ser atenta e afetiva, reconhecendo singularidades e propondo adaptações que permitam a participação plena de todos os estudantes. O lúdico, quando mediado de forma sensível, torna-se um caminho de inclusão e pertencimento, promovendo interações colaborativas que fortalecem vínculos e constroem uma cultura escolar mais democrática.

A formação continuada do docente também desempenha papel decisivo na qualidade da mediação lúdica. Anjos (2021) destaca que professores que compreendem a profundidade conceitual e metodológica da ludicidade tendem a planejar ações mais contextualizadas, conectadas à realidade sociocultural dos estudantes. Ao incorporar conhecimentos sobre psicologia do desenvolvimento, teorias da aprendizagem e práticas pedagógicas contemporâneas, esses profissionais ampliam sua capacidade de propor experiências significativas e culturalmente relevantes, que respeitam os saberes prévios e favorecem aprendizagens duradouras.

A formação continuada contribui de forma significativa para o desenvolvimento do conhecimento profissional do professor, cujo objetivo entre outros, é facilitar as capacidades reflexivas sobre a própria prática docente elevando-a a uma consciência coletiva. A partir dessa perspectiva, a formação continuada conquista espaço privilegiado por permitir a aproximação entre os processos de mudança que se deseja fomentar no contexto da escola e a reflexão intencional sobre as consequências destas mudanças. (WENGZYNSKI e TOZETTO, 2012, p. 4).

No Ensino Fundamental, a mediação lúdica requer do professor a habilidade de equilibrar desafios, regras e liberdade criativa. Sgarbi e Mota (2022, p. 8) demonstram que atividades lúdicas bem conduzidas mobilizam estratégias coletivas e pensamento reflexivo, permitindo que os estudantes analisem situações, cooperem entre si e construam soluções de forma autônoma. Esse equilíbrio entre orientação docente e protagonismo estudantil fortalece competências socioemocionais e cognitivas, essenciais para o desenvolvimento de autonomia e para a compreensão crítica das próprias ações.

Costa (2019) aponta que o professor que utiliza o lúdico como recurso metodológico desenvolve postura investigativa, observando continuamente os comportamentos, raciocínios e interações que emergem durante o jogo. Essa observação qualitativa favorece avaliações mais precisas, pois permite identificar avanços, dificuldades e estratégias utilizadas pelos estudantes. Assim, a mediação lúdica não apenas orienta o processo de aprendizagem, mas também oferece subsídios significativos para intervenções pedagógicas coerentes e fundamentadas, consolidando o papel do professor como agente ativo na construção de ambientes lúdicos e formativos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise realizada ao longo deste estudo evidencia que a ludicidade se estabelece como uma metodologia de ensino capaz de transformar práticas pedagógicas e fortalecer aprendizagens significativas em diferentes etapas e contextos da educação. Ao incorporar o brincar às experiências escolares, os educadores ampliam as possibilidades de desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e cultural, oferecendo aos estudantes espaços de elaboração simbólica, expressão emocional e organização do pensamento. Dessa forma, a ludicidade mostra-se apta a dialogar com a complexidade do desenvolvimento humano, promovendo práticas pedagógicas mais integradas, sensíveis e contextualizadas às necessidades de cada aprendiz.

Observa-se ainda que, quando planejada e mediada intencionalmente, a ludicidade fortalece habilidades essenciais para a vida escolar e social, como autonomia, resolução de problemas, comunicação e cooperação. Essa abordagem não se restringe à Educação Infantil, demonstrando pertinência e eficácia no Ensino Fundamental, Médio e em contextos de Educação de Jovens e Adultos. A flexibilidade do lúdico permite que ele se adapte às especificidades de cada público, favorecendo experiências que valorizam a participação ativa, a construção coletiva e a aprendizagem significativa em todas as etapas da escolaridade.

Ao integrar práticas lúdicas ao currículo, a escola amplia a aprendizagem para além da mera transmissão de conteúdos, promovendo relações significativas entre conhecimento, cultura, experiência e vivência social. A ludicidade favorece conexões interdisciplinares e aproxima os estudantes de diferentes linguagens, tradições e expressões culturais, tornando o ambiente escolar mais dinâmico, inclusivo e conectado aos repertórios da comunidade. Nesse sentido, o brincar se consolida como um caminho legítimo para ensinar e aprender, oferecendo oportunidades reais de participação, expressão e construção do conhecimento.

Destaca-se que a mediação docente constitui elemento central para a eficácia da ludicidade como metodologia pedagógica. Cabe ao professor planejar, observar, intervir e refletir continuamente, garantindo que cada experiência lúdica seja intencional, inclusiva e orientada para o desenvolvimento integral dos estudantes. Investir em formação continuada, planejamento estratégico e criação de ambientes acolhedores é imprescindível para consolidar o lúdico como prática pedagógica potente, capaz de transformar o cotidiano escolar e promover aprendizagens profundas, humanas e socialmente significativas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: educação infantil e ensino fundamental. Brasília: MEC, 2017.

ANJOS, Lindinalva Jesus dos. A ludicidade como recurso pedagógico no processo de ensino/aprendizagem na Educação de Jovens e Adultos. 2021. 48 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Instituto de Humanidades e Letras dos Malês, Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), São Francisco do Conde, 2021. Disponível em: https://repositorio.unilab.edu.br/jspui/handle/123456789/2102. Acesso em: 30 out. 2025.

BIZERRA, Eliane Teixeira Custódio. A ludicidade na relação ensino-aprendizagem: o papel do professor de uma escola de educação infantil de castanhal-PA, 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Universidade Federal do Pará-UFPA, Castanhal. Disponível em: https://bdm.ufpa.br/server/api/core/bitstreams/15b128b9-b4c3-48e3-9536-9132be97ffa0/content. Acesso em: 01 nov. 2025.

COSTA, Rosilene Ferreira. Jogos e ludicidade na aprendizagem da criança. Eventos Pedagógicos (UNEMAT), v. 10, n. 1, p. 439 450, 2019. DOI: 10.30681/reps.v10i1.10185. Disponível em: https://periodicos.unemat.br/index.php/reps/article/view/10185. Acesso em: 03 nov. 2025.

FREITAS, Joana Lúcia Alexandre; MANCINI, Karina Carvalho. Contribuições da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem de conhecimentos científicos e culturais. Kiri Kerê: Pesquisa em Ensino, v. 1, n. 11, 2021. Disponível em: https://periodicos.ufes.br/kirikere/article/view/27459. Acesso em: 4 nov. 2025.

HENDLER, Vanícia Behenck. O Lúdico Nas Primeiras Séries Do Ensino Fundamental. 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Faculdade de educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Três Cachoeiras. Disponível em: https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/142848/000993665.pdf?sequenc. Acesso em: 09 nov. 2025.
KISHIMOTO, Tizuco, Morchida. O Jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pioneira. 2002.
MATHIAS, Suelen Cavalcante; LUZ, Angela Juliano Carneiro. A ludicidade como procedimento didático de ensino-aprendizagem nos anos iniciais. Revista Aproximação, Guarapuva, v. 6, n. 13, p. 114-127, 2024. Disponível em: https://revistas.unicentro.br/index.php/aproximacao/article/view/7917. Acesso em: 09 nov. 2025.
MELLO, Ana Julia Queiroz; LÔBO, Yasmin Lúcio; BORGES, Elisabeth Maria de Fátima. A ludicidade como ferramenta no processo de ensino aprendizagem na Educação Infantil. Revista Científica de Educação, v. 9, n. 1, 2024. Disponível em: https://seer.facmais.edu.br/rc/index.php/RCE/article/view/192. Acesso em: 04 nov. 2025.
MOREIRA, Verônica Pereira. Ludicidade e inclusão: estratégias pedagógicas no ensino. Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem (Rebena), v. 12, n. 1, p. 1 12, 2023. Disponível em: https://rebena.emnuvens.com.br/revista/article/view/386. Acesso em: 04 nov. 2025.
SGARBI, Catiana; MOTA, Rafael Silveira da. A ludicidade no Ensino Fundamental. Revista Latino-Americana de Estudos Científicos, Curitiba, v. 03, n. 13, p. 1-27, 2022. Disponível em: https://periodicos.ufes.br/ipa/article/view/37392/24755. Acesso em: 04 nov. 2025.
RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica. Curitiba: InterSaberes, 2012.
SOARES DA SILVA, Maria Aparecida; LIMA, Elielson Magalhães. A ludicidade como instrumento de aprendizagem no ensino de matemática. RECIMA21, v. 5, n. 1, p. 1 12, 2022. Disponível em: https://recima21.com.br/index.php/recima21/article/view/4511. Acesso em: 06 nov. 2025.
WENGZYNSKI, D. C; TOZETTO, S. S. A formação continuada face as suas contribuições para a docência. In: SEMINÁRIO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO DA REGIÃO SUL. 2012. 47 Disponível em: http://www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/anpedsul/9anpedsul/paper/viewFile/2107/513. Acesso em 10 nov. 2025.