

Ludicidade e Didática Sensível: contribuições da pesquisa na pós-graduação à Educação Infantil e suas conexões com a Educação Básica

Playfulness and Sensitive Didactics: contributions of postgraduate research to Early Childhood Education and its connections with Basic Education

Lúdica y Didáctica Sensible: aportes de las investigaciones de posgrado a la Educación Infantil y sus conexiones con la Educación Básica

Paula Silva Resende Fernandes¹

Núria Lorenzo Ramírez²

Marcos Fernandes-Sobrinho³



<https://doi.org/10.28998/2175-6600.2024v16n38pe18420>

Resumo: Pesquisas desenvolvidas na pós-graduação evidenciam a necessidade de uma educação que valorize a ludicidade como elemento central. O artigo investiga a ludicidade como componente essencial da Didática Sensível. Por meio da perspectiva da pesquisa qualitativa de caráter bibliográfico, o estudo revisou fontes acadêmicas disponíveis nas bases SciELO, Scopus e Portal de Periódicos da CAPES, com critérios que priorizaram relevância, fundamentação teórica e contribuições clássicas ou atuais sobre o tema. A investigação se fundamenta em trabalhos de autores como Luckesi, Brougère e D'Ávila, destacando que a ludicidade transcende o brincar como diversão, apresentando-se como prática educativa que integra sensibilidade, criatividade e interação no processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido, buscou-se responder a seguinte questão pertinente de pesquisa: a partir da literatura examinada, como a ludicidade fomenta a formação integral do indivíduo em seus aspectos cognitivos, socioemocionais e motores? A análise revela que práticas lúdicas promovem o aprendizado crítico e colaborativo, ao mesmo tempo em que enfrentam desafios como a ausência de formação continuada para professores e a insuficiência de infraestrutura escolar. Os resultados indicam que a ludicidade, além de mediar o aprendizado, estabelece pontes significativas entre Educação Infantil e Educação Básica, integrando aspectos culturais e tecnológicos. Conclui-se que a implementação de práticas públicas lúdicas requer políticas robustas, formação docente permanente e ambientes escolares que favoreçam a criação e experimentação. Defende-se a ludicidade como pilar para processos educativos inclusivos e democráticos, capazes de transformar o aprendizado em uma experiência significativa, criativa e humanizada.

Palavras-chave: Ludicidade; Didática Sensível; Educação Infantil; Desenvolvimento Integral; Práticas Pedagógicas.

¹ Instituto Federal Goiano. Lattes: Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6080-5893>. E-mail: paulinharesende2008@gmail.com.

² Universidade de Barcelona. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8416603457049696>. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0094-3861>. E-mail: nuria.lorenzo@ub.edu.

³ Instituto Federal Goiano. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0610561215500712>. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7563-6914>. E-mail: marcos.sbf@gmail.com.



Abstract: Research conducted in postgraduate studies highlights the need for an education that values playfulness as a central element. This article investigates playfulness as an essential component of Sensitive Didactics. Through the perspective of qualitative, bibliographic research, the study reviewed academic sources available in the SciELO, Scopus, and CAPES Journal Portal databases, using criteria that prioritized relevance, theoretical foundation, and classical or contemporary contributions to the topic. The investigation is based on works by authors such as Luckesi, Brougère, and D'Ávila, emphasizing that playfulness transcends play as mere entertainment, presenting itself as an educational practice that integrates sensitivity, creativity, and interaction in the teaching-learning process. In this sense, the study sought to answer the following pertinent research question: based on the examined literature, how does playfulness foster the holistic development of individuals in their cognitive, socio-emotional, and motor aspects? The analysis reveals that playful practices promote critical and collaborative learning while also addressing challenges such as the lack of continuous teacher training and insufficient school infrastructure. The results indicate that, in addition to mediating learning, playfulness establishes significant bridges between Early Childhood Education and Basic Education, integrating cultural and technological aspects. It is concluded that the implementation of playful public practices requires robust policies, continuous teacher training, and school environments that encourage creativity and experimentation. Playfulness is advocated as a pillar for inclusive and democratic educational processes, capable of transforming learning into a meaningful, creative, and humanized experience.

Keywords: Playfulness; Sensitive Didactics; Early Childhood Education; Integral Development; Pedagogical Practices.

Resumen: Las investigaciones desarrolladas en los programas de posgrado evidencian la necesidad de una educación que valore la lúdica como un elemento central. El artículo investiga la lúdica como componente esencial de la Didáctica Sensible. A través de la perspectiva de la investigación cualitativa de carácter bibliográfico, el estudio revisó fuentes académicas disponibles en las bases SciELO, Scopus y el Portal de Periódicos de CAPES, utilizando criterios que priorizaron relevancia, fundamentación teórica y aportes clásicos o actuales sobre el tema. La investigación se fundamenta en trabajos de autores como Luckesi, Brougère y D'Ávila, destacando que la lúdica trasciende el juego como entretenimiento, presentándose como una práctica educativa que integra sensibilidad, creatividad e interacción en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, se buscó responder a la siguiente pregunta de investigación: a partir de la literatura examinada, ¿cómo fomenta la lúdica la formación integral del individuo en sus aspectos cognitivos, socioemocionales y motores? El análisis revela que las prácticas lúdicas promueven el aprendizaje crítico y colaborativo, al mismo tiempo que enfrentan desafíos como la falta de formación continua para los docentes y la insuficiencia de infraestructura escolar. Los resultados indican que la lúdica, además de mediar el aprendizaje, establece puentes significativos entre la Educación Infantil y la Educación Básica, integrando aspectos culturales y tecnológicos. Se concluye que la implementación de prácticas públicas lúdicas requiere políticas robustas, formación docente permanente y entornos escolares que favorezcan la creación y la experimentación. Se defiende la lúdica como un pilar para procesos educativos inclusivos y democráticos, capaces de transformar el aprendizaje en una experiencia significativa, creativa y humanizada.

Palabras clave: La lúdica; Didáctica Sensible; Educación Infantil; Desarrollo Integral; Prácticas Pedagógicas.

INTRODUÇÃO

Em cenário educacional marcado pelo processo de padronização, a Didática Sensível emerge como nova perspectiva. Sendo a ludicidade uma de suas dimensões, este artigo colabora para práticas educativas mais humanizadas e significativas em ambientes de Educação Infantil. De acordo com trabalhos de autores como D'Ávila (2018) e Maffesoli (2008), vislumbra-se um contexto que conecta a razão e a sensibilidade, em que a educação engloba o conhecimento racional e, ao mesmo tempo, sensorial e afetivo.

Na ótica dos autores, ao se tratar de todos esses elementos, destaca-se a importância de práticas capazes de reconhecer a subjetividade dos sujeitos da aprendizagem. Para D'Ávila (2018), a Didática Sensível se contrapõe à ortodoxia



educacional ao afirmar que a educação deve ser espaço de diálogo em que afeto e ludicidade são fundamentais à formação de discentes e docentes. Nesse sentido, a sensibilidade deve ter um espaço tão importante quanto o intelecto, em que a dimensão sensível seja tão atuante quanto a inteligibilidade na educação (D'Ávila, 2016).

Ressaltando a importância da noção de sensibilidade, Maffesoli (2008) argumenta que a razão, por si só, é incapaz de responder pela complexidade da vida do ser humano hodierno e, portanto, métodos de aquisição do conhecimento desta seriam incompletas e insuficientes, demandando valorização da sensibilidade e da intuição.

Neste artigo, procuramos discutir a ludicidade e a importância dela no processo formativo docente e na implementação de práticas pedagógicas desenvolvidas em contextos de Educação Infantil. Evidenciamos como pesquisas desenvolvidas na pós-graduação têm gerado contribuições para a Educação Básica. Ver, por exemplo, levantamento realizado e incorporado ao Plano Nacional de Pós-Graduação 2020-2028 (Brasil, 2023, p. 87).

A relação entre a pós-graduação e a prática educativa no campo da ludicidade sinaliza condições para o desenvolvimento de uma Didática Sensível capaz de transitar entre as áreas de ensino da primeira infância e seus desdobramentos nas séries iniciais.

Dessa forma, com a Didática Sensível, percebe-se claramente a ruptura com o modelo de educação baseado unicamente no conteúdo e no ensino mecânico, instituindo aprendizado humano baseado em relações e na formação plena do indivíduo. Além disso, o elemento condicionante na Didática Sensível seria a afirmativa de que a verdade existente não seria somente a transmitida, mas deveria ser criada coletivamente por meio de experiências estéticas e lúdicas.

Acredito numa educação que traga no seu bojo formas de intervenção didática sensíveis, aguçando a estética, o lúdico e a inteligibilidade nas formas de apreensão e produção do conhecimento. Com a didática trata-se de operar com uma lógica que rompe com o paradigma racionalista-instrumental. Uma outra lógica que, afinal, supera esta visão do pensar unicamente pela razão e coordena uma ação que parte do sentir-pensar. Uma visão que nos impulsiona à criação de uma outra Didática, a Didática do sensível, ou simplesmente Didática Sensível (D'Ávila, 2018, p. 12).

Para Canda (2019), a relevância do estético, do brincar e da arte, é essencial para formar professores capazes de interagir de forma mais sensível com seus alunos, a partir de um ambiente mais humanizador e acolhedor, de espaços que oferecem maior segurança e proteção. De acordo com essa autora, a experiência estética e lúdica em processos educativos demarca o processo educacional a contextos de realidade, em vez de abstrato.



Como evoca D'Ávila (2018), práticas artísticas inseridas ao currículo promovem, entre alunos e professores, a sensibilização e possibilitam a criação de saberes críticos sobre o real, bem como possíveis transformações.

Outro princípio caro à Didática Sensível é o da interatividade, que também se relaciona diretamente à ludicidade. Como aponta Silva (2019), práticas interativas, acionadas pelo diálogo e pela conectividade, retiram do educador e do educando a responsabilidade de produzirem conjuntamente o saber, de maneira dialogante e ativa.

Assim, a ludicidade deveria aparecer intensamente nas salas de aula de maneira a promover aos alunos esse estado de totalidade. Essa é, portanto, ferramenta de grande auxílio usada para estimular a capacidade de aprender e para favorecer a formação integral do aprendente, além de contribuir para o desenvolvimento de faculdades sociais, emocionais e cognitivas.

Dessa forma, o propósito deste artigo é discutir a ludicidade como uma dimensão essencial da Didática Sensível no contexto da educação de crianças, bem como responder à seguinte pergunta pertinente de pesquisa: a partir da literatura examinada, como a ludicidade fomenta a formação integral do indivíduo em seus aspectos cognitivos, socioemocionais e motores?

Logo, entender a ludicidade como princípio formativo é a base para trabalhar as demais seções desta produção, em que o desenvolvimento da aplicação da ludicidade estará vinculado a cada contexto, desde a educação de crianças até a formação de docentes. Por conta disso, esta produção também visa contribuir com a reflexão sobre educação sensível, lúdica e capaz de transformar, e que enxergue o ser humano em sua integralidade, além de fomentar experimentos com aprendizados plenos.

1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este artigo apresenta desenho de pesquisa qualitativa e se enquadra em caráter bibliográfico que, Segundo Gil (2008), consiste na revisão de referências teóricas publicadas em livros, artigos científicos e afins, o que proporciona compreensão aprofundada do tema.

[...] Qualquer que seja a pesquisa, a necessidade de consultar material publicado é imperativa. Primeiramente, há a necessidade de se consultar material adequado à definição do sistema conceitual da pesquisa e à sua fundamentação teórica. Também se torna necessária a consulta ao material já publicado tendo em vista identificar o estágio em que se encontram os conhecimentos acerca do tema que está sendo investigado (GIL, 2008, p. 75).



A pesquisa demonstra propósitos centrais dos cursos de pós-graduação quanto à construção de competências teóricas e práticas em torno da Educação Infantil e do ensino fundamental. Por meio de estudos de diferentes níveis – mestrado e doutorado -, a prática do lúdico tem sido campo fértil em perspectivas e resultados que, de um jeito ou de outro, têm contribuído diretamente à qualidade da base do ensino, principalmente no que envolve a autoridade do professor em atuar frente a necessidades de crianças e suas especificidades.

Essa vivência suscita análises em torno do papel da ludicidade como instrumento ativo à prática pedagógica. Neste sentido, o referencial bibliográfico buscou identificar trabalhos em avaliações e revisões que respondessem como a qualificação avançada pode justificar a inovação do fundamento à prática na primeira infância.

Assim, optar pela revisão bibliográfica se justifica pela necessidade de investigar distintas perspectivas teóricas sobre a ludicidade para compreender a integração dessa dimensão à Didática Sensível na Educação Infantil, segundo autores como: Luckesi (2007; 2014), Kishimoto (2008), Maffesoli (2004; 2008), Brougère (2002), D'Ávila (2006; 2014; 2016; 2018), entre outros.

Para realizar a revisão bibliográfica foram acessadas as bases de dados *Scientific Eletronic Library Online* (SciELO), a Scopus e o Portal de Periódicos da Capes, por meio dos seguintes descritores: “Lúdico” AND “Educação Infantil” entre 2002 e 2023. Os critérios de seleção foram associados à relevância do texto para o tema proposto, fundamentação teórica, ano de publicação e algumas contribuições desatualizadas ou clássicas consideradas relevantes pelos autores deste trabalho.

Foi feita análise interpretativa dos textos selecionados para identificar os principais conceitos e debates sobre ludicidade e sua aplicação em ambiente escolar. Essa perspectiva tende a promover compreensão diferenciada da ludicidade na formação da infância, ao longo das seções que se seguem.

2 LÚDICO VERSUS LUDICIDADE

A ludicidade é um conceito vital para a Didática Sensível. Este termo refere-se à sensibilidade humana; esta, por sua vez, deve focar nas necessidades subjetivas dos alunos. Apesar de o termo ludicidade figurar em diferentes contextos e metodologias de ensino, os termos lúdico e ludicidade são facilmente confundidos. Muitas vezes essas



expressões são consideradas como sinônimos ou são usados como tal, enquanto na realidade, esses conceitos têm diferentes nuances no âmbito desta teoria.

Lúdico é um termo ligado a atividades relacionadas ao jogo, ao prazer e à criatividade. O termo também tem a ver com o entretenimento que, conforme Monteiro e Nascimento (2020), a expressão do lúdico se encontra, especificamente, em atividades recreativas. Sua inserção no campo educacional lhe conferiu dimensão de intencionalidade pedagógica.

Já ludicidade, dentro do escopo da Didática Sensível, é compreendida como filosofia educacional que envolve mediação entre o sujeito e o objeto de conhecimento. Contempla a dimensão subjetiva do experimento humano e como ele é vivenciado no processo de interação com o mundo.

[...] atividades, denominadas de lúdicas, poderão ser “não lúdicas” a depender dos sentimentos que se façam presentes em quem delas está participando, numa determinada circunstância. Por exemplo, uma criança que, por alguma razão biográfica (de modo comum, razão psicológica), não gosta de pular corda; essa atividade - “brincar de pular corda” -, além de incômoda, será chata para ela, pois, sem nenhuma ludicidade. A alma da criança não estará presente no que estará fazendo, à medida que não tem nada de lúdico praticar uma atividade que é denominada de lúdica, mas que é, para essa criança, incômoda e chata. O mesmo pode ocorrer com pessoas adultas ou idosas (Luckesi, 2014, p. 13-14).

O mesmo autor ainda afirma que uma determinada atividade somente pode ser considerada lúdica quando é agradável e vivenciada por um sujeito que esteja emotivo e emocionalmente empenhado nela. Assim, uma atividade pode ser lúdica ou não lúdica, conforme a pessoa a execute em diferentes estados emocionais e circunstanciais divergentes.

A concepção de ludicidade para Luckesi (2007), portanto, não diz respeito apenas a atividades isoladas de diversões. A noção de lúdico significa o experimento em que o sujeito se empenha profunda e totalmente na atividade, não existindo separação entre corpo e mente; e a sensibilidade o possibilita criar espaços de aprendizado, entrelaçando emoção e prazer para o sujeito na construção do conhecimento.

Ainda de acordo com a perspectiva de Luckesi (2005), essa vivência da ludicidade é imprescindível, uma vez que a criança, ao vivenciar a plenitude de estar no ato de aprender, desenvolve sua capacidade de ser criativo, autônomo e crítico.

Para Maffesoli (2008), a ludicidade é componente natural da vida diária e da sociabilidade humana na contemporaneidade. Na concepção do autor, a ludicidade é a maneira de a lógica técnica e instrumental se desfazerem; uma forma de permitir que indivíduos desfrutem de conexões significativas e profundas com o mundo ao redor.



Winnicott (1975) chama atenção para a importância do brincar no processo de desenvolvimento emocional das crianças. Segundo o autor, por meio do brincar, a criança vivencia situações relacionais verdadeiramente vivas e consegue explorar o seu mundo interior em direção ao exterior de forma segura.

A inserção do conceito de ludicidade na formação contínua de docentes, amplamente explorada em pesquisas de pós-graduação, favorece o desenvolvimento de práticas educativas que ultrapassam a Educação Infantil, a impactar, também, as primeiras séries da Educação Básica. Pesquisas recentes revelam que atividades lúdicas engajam as crianças, e contribuem para aprendizagem mais rica e integrada, a proporcionar um modelo educacional que respeita o desenvolvimento integral dos estudantes desde a infância.

Nesse sentido, o brincar é uma atividade que incita a criança a explorar o mundo, criando um espaço intermediário entre a realidade interna e externa; um espaço potencial no qual o que é experimentado é mais real, mais significativo e propício ao desenvolvimento emocional.

Nessa mesma perspectiva, ao enfatizar o brincar, Rojas (2007) afirma que a compreensão é mediada por interações afetivas e emocionais que tornam o aprendizado muito mais significativo. Acrescenta-se, ainda, que a ludicidade propicia à criança o uso da imaginação e da criatividade, essenciais para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais (Abramovich, 1997).

A ludicidade é um tipo da interação com o mundo, que vai além de simples atividades de jogo, é uma forma de decodificar e transformar o mundo (Brougère, 2002). Este autor afirma que o brincar é uma forma de cultura, dado que a criança adquire saberes sobre o mundo que a circunda.

Considerando a perspectiva da sensibilidade, de acordo com Horn (2004) a ludicidade é um elemento-chave para a realização de uma educação que proporciona condições para a afetividade no que tange à aula expositiva, e prática, uma vez que possibilita aprendizado significativo, sem que ela esteja disseminada apenas pela transmissão como elemento estruturador e significativo.

D'Ávila (2013) também afirma que a ludicidade é condição subjetiva, mas também se afigura como expressão cultural. A ideia de ludicidade também está presente em seus estudos de formação de professores.

Conforme as palavras da autora, educar-se ludicamente é ser escola em sentido expandido: é permitir que a sensibilidade, a criatividade e a expressão emocional tenham



lugar na vida das pessoas que são alunos e seres do mundo. Educar ludicamente não é apenas se dedicar a uma metodologia de ensino, mas um princípio formativo orientador de toda a prática educativa. Nesse entendimento, lúdico é atividade e ludicidade é estar afetado por um estado de espírito que permeia todo o processo educativo.

Já Morin (2008) aproveita a ideia de ludicidade para compor sua teoria da complexidade e, como exemplo, afirma que o ser humano é um ser lúdico por natureza, e que este ser [lúdico] é também um ser que se entrega e identifica o jogo. Neste sentido, a ludicidade é manifestação da complexidade que, por sua vez, envolve criatividade, emoção e inteligência. Para esse autor, a educação deve incorporar a dimensão lúdica, a permitir que alunos desenvolvam suas capacidades de forma integrada e complexa.

Este princípio holístico da ludicidade é fundante para a Didática Sensível porque nega modelos de ensino escolares tradicionais e rígidos, nos quais o aluno não é mais que uma tábula rasa, receptáculo de informações ao qual o professor projeta tudo que sabe. A ludicidade, ao contrário, abre espaço para a criação, inovação e para a cocriação de conhecimento.

3 IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A ludicidade é essencial para a Educação Infantil, favorecendo o desenvolvimento da cognição, emoção, socialização e motricidade na criança. É uma prática educativa por meio da qual o ensino se oferece à criança, permitindo-lhe a apreensão do saber de forma autônoma e interativa (Veloso; Paiva, 2021).

Dessa forma, ao incluir a ludicidade em atividades escolares, o professor oportuniza que a criança desenvolva cognição e emocionalidade, enquanto ela se conhece, desenvolve sua criatividade. Isso vale especialmente para a Educação Infantil, que medeia o saber a partir de experiências sensitivas e emocionais.

Sobral e Ribeiro (2022), com base em premissas de Vygotsky, afirmam que a produção do conhecimento é produção socialmente mediada. E a ludicidade é a mediação que liga o sujeito ao objeto do conhecimento.

Portanto, os achados de pesquisas de pós-graduação demonstram que ludicidade e brincadeira oferecem condições emocionais e cognitivas para a aprendizagem na Educação Básica. A Educação Infantil pode oferecer essas condições para a aquisição de habilidades emocionais e cognitivas que são desenvolvidas na educação formal ao longo



da vida. Logo, a ludicidade é elemento transversal aplicável e necessário para a educação inclusiva e transformadora.

As autoras salientam, com base em Vygotsky, que o brincar é o meio pelo qual a criança atinge o desenvolvimento potencial, indo além do que ela é capaz de realizar sozinha. De acordo com a proposta vygotskyana sobre o desenvolvimento, a ação colaborativa, por meio da interação com o ambiente, abre possibilidades para o desenvolvimento (Prestes, 2010, 2021).

Significa dizer que a brincadeira cria condições e oportunidades para que a criança aprenda, interagindo com pares sociais mais experientes, sejam eles adultos ou crianças, sistematizando e organizando as atividades cognitivo-sociais.

Além disso, o brincar permite que as crianças experimentem e internalizem regras sociais, como mostram os estudos de Piaget, citados por Sobral e Ribeiro (2022). As crianças assimilam valores como cooperação e respeito às regras e aprendem autorregulação.

Soares e D'Ávila (2013) defendem a ideia de que a ludicidade deve ser planejada e intencionalmente inserida na rotina escolar. As autoras afirmam que é por meio de jogos na infância que crianças passam a entender o mundo que as rodeia e a como representar e construir suas próprias narrativas e experimentos. As crianças também exprimem emoções, imaginam situações e aprendem a resolver conflitos, habilidades essas que são fundamentais para o sucesso na escola e na vida.

Kishimoto (2008), em sua obra, complementa esse entendimento sugerindo que o brincar estimula a linguagem, pelo fato de que quando as crianças brincam, desenvolvem linguagem, cultura e história permitindo uma rica troca de experiências e saberes. Nesse sentido, no contexto educacional, o brincar estimula o cognitivo, além de oportunizar espaços de socialização e identidade cultural.

Outro aspecto relevante da ludicidade na Educação Infantil é a capacidade dos professores de criar um clima e uma atmosfera que permita que as crianças experimentem coisas reais, com problemas iguais, e não problemas tratados por métodos especiais. Como resultado, quando são dadas oportunidades de brincar nessas circunstâncias, as crianças geralmente ficam mais ousadas e corajosas em suas abordagens, e é mais provável que aprendam ações. Com limites entre professor e aluno, a ludicidade iguala os campos de jogo para que as crianças se sintam tão responsáveis pelo processo educacional quanto o professor.



Assim, ambientes introdutórios enfocando habilidades sociais como empatia, cooperação e respeito pelas singularidades humanas facilitam uma base sólida para a educação inclusiva e democrática.

As atividades lúdicas incluem jogos simbólicos, drama e faz-de-conta e fazem com que as crianças criem e recriem cenas do mundo real. Independentemente disso, a criança experimenta diferentes emoções e papéis sociais e vive situações reais, o que enriquece e expande seu repertório cultural e social.

Assim, pode-se dizer que a ludicidade se afigura como elemento essencial para o desenvolvimento cognitivo da criança ao proporcioná-la ambiente seguro para explorar, testar e criar soluções.

Luckesi (2005) ainda destaca que ao brincar, a criança experimenta a liberdade de criar e explorar (estado ampliado⁴), enquanto treina a capacidade de prestar atenção para completar tarefas e seguir regras (estado focado⁵). Esse processo ocorre de forma dialética, o que é crucial para o desenvolvimento integral da criança, pois encoraja tanto a disciplina quanto a criatividade, aspectos relevantes à vida adulta, consoante à Base Nacional Comum Curricular (BNCC):

Ao brincar, dançar, jogar, praticar esportes, ginásticas ou atividades de aventura, para além da ludicidade, os estudantes se apropriam das lógicas intrínsecas (regras, códigos, rituais, sistemáticas de funcionamento, organização, táticas etc.) a essas manifestações, assim como trocam entre si e com a sociedade as representações e os significados que lhes são atribuídos (Brasil, 2017, p. 222).

Nesse sentido, vale mencionar a ideia de atenção plena, que é discutida por Luckesi (2007). Esse autor argumenta que, enquanto brinca de maneira autêntica, a criança adota um estado de totalidade, no qual está totalmente envolvida no momento da atividade. Esse estado de atenção plena é fundamental para o aprendizado, uma vez que possibilita a criança se envolver profundamente com a experiência, o que, por sua vez, permite a internalização de conhecimento e habilidade, proporcionando um sentido particular.

Além disso, Rojas (2007), realça que a resolução de problemas durante o brincar capacita a criança a desenvolver competências de raciocínio e a estabelecer ligações entre diferentes ideias, criando uma base cognitiva sólida.

⁴ aquele em que o sujeito se permite observar múltiplas possibilidades, abrindo-se à criatividade e à inovação, fundamental para o desenvolvimento de habilidades criativas e a capacidade de resolver problemas de maneira inovadora.

⁵ necessário para que a criança consiga realizar as atividades de maneira concreta e eficaz. Nesse estado, o sujeito direciona sua atenção para tarefas específicas, como seguir regras ou completar uma atividade.

Ainda assim, o jogo motiva a criatividade e a inovação. Segundo Abramovich (1997), atividades como contar histórias e jogos incitam a criança a imaginar e testar situações e soluções inovadoras. Como resultado deste treinamento, a criança desenvolve a capacidade de pensar criticamente e de forma criativa, significativamente aplicável à resolução de problemas a longo prazo.

Veloso e Paiva (2021) reiteram que a ludicidade estimula o pensamento crítico ao desafiar a criança a considerar as regras, as ações e as respostas como um meio de resolver um problema. Isso desencadeia a reflexão crítica, que beneficia o aprendizado cognitivo e a retenção de conceitos.

Cabe ressaltar que a ludicidade também promove a metacognição, como a autorregulação. Horn (2004) confirma que, ao se envolver em atividades lúdicas, a criança aprende a estabelecer ações, monitorar seu desenvolvimento e a adaptar-se a estratégia ideal. Isso fomenta o aprendizado independente e o desenvolvimento da mentalidade de crescimento.

A memória de trabalho, fator significativo para a aquisição do conhecimento, é outro integrante favorecido pela ludicidade. Nas palavras de Monteiro e Nascimento (2020), os jogos e atividades recorrentes envolvendo memorização, ou que resultam em memorização de sequência, promovem a capacidade do indivíduo em armazenar e manusear a informação. Dessa forma, o uso de jogos tem maior grau de utilidade no âmbito pedagógico, em que a memória de trabalho representa importante indicador do quão à vontade a pessoa se sente para resolver problemas e adquirir novos conceitos.

Por fim, a ludicidade não é somente impulsionadora de desenvolvimento cognitivo, ela também se relaciona com o desenvolvimento emocional e social. Segundo Sobral e Ribeiro (2022), de acordo com Vygotsky (1991), o desenvolvimento da aprendizagem é, sobretudo, um processo integrado nos quais se formam ao mesmo tempo fatores cognitivos, afetivos e sociais. Assim, a criança lida com brincadeiras para desenvolver suas habilidades intelectuais, e para ampliar as suas habilidades emocionais e sociais indispensáveis para a sua formação total.

Pesquisadores como Brougère (2002), Leal e D'Ávila (2013) apresentam a ludicidade como uma experiência cultural e histórica. As transformações sociais, culturais e tecnológicas impactam na maneira de brincar e em atividades lúdicas praticadas pelas crianças. Como consequência da globalização e dos avanços tecnológicos, as atividades lúdicas tradicionais sofreram alterações e passaram a integrar novas maneiras de interação.



Brougère (2002) defende que o brincar é prática social inserida em uma cultura mais ampla. Cada sociedade, em determinado momento histórico, estabelece contornos da ludicidade, convencionando quais brincadeiras são apropriadas, quais materiais podem ser utilizados e quais são os significados atribuídos a essas possibilidades. Nesse sentido, a ludicidade se amolda pelas interações sociais e pelas influências culturais.

A globalização trouxe mudanças significativas na cultura lúdica infantil, principalmente com a introdução de brinquedos tecnológicos e jogos digitais, que passaram a coexistir com brincadeiras tradicionais.

Entretanto, essa transformação não se dá de forma linear. À medida que novas tecnologias, como videogames e aplicativos e brinquedos digitais, ganham espaço na vida de crianças, muitas formas tradicionais de brincar, como a pipa, o pião e a amarelinha, mantêm-se presentes, criando um estado de coexistência entre o passado e o presente. D'Ávila (2006) destaca que a escola deve reconhecer a diversidade cultural e histórica dessas brincadeiras, incluindo tanto as novas quanto as antigas maneiras de ludicidade como ferramentas pedagógicas.

Transformações tecnológicas também trouxeram novos desafios para a função lúdica. O aumento do tempo de tela por parte das crianças, por exemplo, vem criando debates sobre os efeitos do uso excessivo de tecnologias na infância. Enquanto algumas linhas argumentam que videogames e jogos eletrônicos podem promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas das crianças, uma vez que são capazes de criar novos modelos mentais complexos, outras alertam para o perigo de isolamento social e da perda de experimentos lúdicos coletivos e presenciais, considerados essenciais para o desenvolvimento socioemocional das crianças.

Maffesoli (2004) destaca a transição paradigmática dessas épocas em que valores modernos como individualismo, racionalidade e progresso são trocados por valores mais emocionais, estéticos e comunitários de organização social. Isso, sob a perspectiva maffesoliana, significa que crianças e adultos estão mudando sua forma de experimentar o mundo, tornando esse processo mais sensível e interconectado.

Por fim, segundo Brougère (2002), a globalização também foi responsável pela universalização de certas brincadeiras e brinquedos, com alguns brinquedos sendo comercializados abrangentemente, independente da localidade; ignorando as particularidades culturais de cada região. Por outro lado, afirma que crianças continuam reinterpretando esses brinquedos de acordo com suas realidades e contextos socioculturais, significando que o global passa a ser interpretado em termos locais. Esse



processo de ressignificação é essencial para a manutenção da ludicidade enquanto prática cultural viva e dinâmica.

Finalmente, é preciso reconhecer que a ludicidade – enquanto prática cultural – não é destituída de significados sociais e históricos. No passado, muitas atividades lúdicas desempenhavam papel social evidente na preparação das crianças para a responsabilidade adulta. Embora, atualmente, o brincar seja relevante para o desenvolvimento infantil, a brincadeira passou por várias mudanças de significado e formato em consonância com a evolução cultural e tecnológica da sociedade contemporânea.

4 LUDICIDADE NA FORMAÇÃO ESTÉTICA E SENSÍVEL DO PROFESSOR

A formação de professores para atuação em escolas de Educação Infantil inclui a consideração da estética e sensibilidade envolvidas no brincar. A sensibilidade é integrada à prática docente em relação às necessidades de cada criança e é necessária para escapar do instrumentalismo e academicismo da formação de professores.

Canda (2019) observou que a formação de professores contemporânea descontextualiza a prática e a estética, criando separação entre o ambiente acadêmico e prática real. A autora acredita que a ludicidade e a arte são formas de expressão cultural que permitem que as crianças se envolvam na docência ativa. A integração da brincadeira à formação de professores pode tornar o ambiente escolar mais inclusivo, pois cria mais espaços para que todas as crianças se expressem.

Fortuna (2019) sinaliza que professores que praticam o brincar durante a sua formação apresentam práticas mais conectadas e inovadoras com a realidade da criança. Assim, o brincar não deve ser um mero complemento de recurso educativo, mas sim um modo de trabalhar a integração voltada a uma educação inclusiva e transformadora.

Para Pimenta (2019), a desconexão entre prática pedagógica e demandas sociais contemporâneas reduz a eficácia do ensino. Enfatiza que a didática crítica não deve ser restrita a velhas divisões entre teoria e prática, principalmente ao considerar o brincar como fenômeno que integra diversos sentidos de experiência da criança: sensação, emoção e intelecto.

Com a mudança na cibercultura e novas tecnologias, professores devem estar preparados para lidar com esferas virtuais e presenciais, e que nunca antes a indissociabilidade pareceu ser tão verdadeira. A autora (2019) também sublinha a



importância do papel dos professores na adaptação à crescente influência da cibercultura a fim de incorporá-la de forma criativa em suas práticas.

Para que essas mudanças sejam incorporadas de forma eficaz, Gomes (2019) destaca a formação continuada de professores como ponto central. Embora esse autor enfatize que a formação docente não deve ser deixada para trás e que a licenciatura não se finaliza com a conclusão do curso de graduação, defende que o brincar também dá aos professores abertura e receptividade à inovação para redesenhar seus papéis. O professor deve facilitar o desenvolvimento integral da criança, por meio de atividades escolares que colocam o brincar não apenas como diversão, mas como método educacional.

[...] Cabe ao professor, condutor da coreografia didática, explorar o conhecimento através de métodos sensíveis e que visem à apreensão dos objetos de conhecimento numa perspectiva global, que passe pela experiência sensorial estética, estética, lúdica. Poderá, portanto, lançar mão de técnicas lúdicas, jogos, dinâmicas, métodos criativos que levem à compreensão do conhecimento à luz de sua experiência individual, cultural e social (D'Ávila, 2023, p. 248).

Um dos desafios para o professor é equilibrar demandas curriculares com a necessidade de criar ambiente lúdico. Segundo a visão de Kishimoto (2008), muitos educadores ainda partem da dicotomia entre ensino e brinquedo, o que pode limitar a inserção de atividades lúdicas em ambientes de sala de aula.

Nesse sentido, o educador precisa estar atento às demandas e aos interesses das crianças. Cabe a ele fazer uma escuta ativa e direcionar suas atividades de acordo com o ritmo e o estilo de aprendizado dos alunos. É importante também que o professor considere qual a visão brincante de cada uma das comunidades sociais, levando em consideração as brincadeiras possíveis de cada cotidiano.

O professor deve considerar e valorizar as culturas infantis para que a unidade entre professor e aluno se mantenha forte. Ao promover atividades que dialogam com a cultura lúdica das crianças, ele não só enriquece o processo de ensino-aprendizagem, como também fortalece a identidade cultural e social dos alunos.

Em outras palavras, significa que o professor tem que ser capaz de brincar, de se expressar criativamente e de se envolver verdadeiramente em atividades lúdicas. Fornecendo a modalidade lúdica, o professor ensina as crianças que brincar é importante e, ao mesmo tempo, cria um clima de aprendizagem mais leve, feliz, criativo, inclusivo e motivador.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como sociedade civilizada, é cada vez mais urgente e crucial que a modalidade lúdica seja incorporada a práticas educativas na Educação Básica, para assegurar condições em que o conceito de atividades prazerosas possa ser experienciado por crianças, oportunidade de liberdade total no prazer de aprender.

A modalidade lúdica dá a crianças a oportunidade de adquirir a viagem no mundo de uma maneira criativa, um estilo de competência que não é apenas a cognitiva. Isso é composto de criatividade, habilidades de solução de problemas, colaboração e compaixão.

Conforme a sociedade avança, torna-se cada vez mais urgente e necessário que a ludicidade seja integrada à Educação Infantil como forma de garantir que as crianças tenham possibilidades de acesso a um pleno desenvolvimento, equilibrado e harmonioso. A ludicidade possibilita que as crianças experimentem o mundo de uma maneira criativa e prazerosa, desenvolvendo habilidades que vão para além das competências cognitivas, como a criatividade, a capacidade de resolução de problemas, a colaboração e a empatia

Ao reconhecer a importância da ludicidade, a Didática Sensível propicia a educação integral do ser humano, abarcando emoções, sensações e experiências psicossociais no processo de ensino-aprendizagem. O futuro da Educação Infantil deve, nesse sentido, ser conduzido ao desenvolvimento de ambientes lúdicos na aprendizagem, onde as crianças possam experimentar o mundo de forma mais autêntica e relevante para elas.

Entretanto, faz-se necessário repensar políticas educacionais e práticas pedagógicas, com mais investimento na formação inicial e continuada de professores e infraestrutura escolar. Essa formação docente deve incorporar a ludicidade como componente essencial, proporcionando a professores ferramentas e conhecimentos necessários para promover práticas de ensino que considerem a brincadeira fundamental no desenvolvimento infantil.

As escolas também precisam ser projetadas com ambientes adequados e que favoreçam atividades lúdicas, como salas de jogos, que estimulem a criatividade e a imaginação das crianças. Importante mencionar a integração ponderada de novas tecnologias nesse processo criativo, porém sem substituir interações pessoais e tarefas em grupo, essenciais para o desenvolvimento social das crianças.



Pesquisas desenvolvidas na pós-graduação evidenciam a necessidade de uma educação que valorize a ludicidade como elemento central, promovendo integração mais estreita entre a Educação Infantil e a Educação Básica.

Para que essa concepção de brincar e práticas sensíveis integre-se na formação plena de estudantes, políticas públicas e investimentos na formação docente devem priorizar a Didática Sensível e as práticas lúdicas. A sinergia entre essas matizes se potencializa para estruturar o ensino e a aprendizagem, além de habilitar condições de equidade de desenvolvimento pleno, necessárias para formação que adense a complexidade do desenvolvimento infantil.

Portanto, a inserção de atividades lúdicas na Educação Infantil deve ser vista como desafio e como importante contribuição ao processo de ensino-aprendizagem. É nesse sentido que a Didática Sensível, ao propor a dimensão ludicidade, enquanto princípio formativo e elemento central, abre novas perspectivas e possibilidades para processos educativos mais humanos, inclusivos e democráticos, em que o aprender é ato de prazer, criação e transformação.

APOIO E AGRADECIMENTOS

Edital Fapeg n.º 01/2024 que viabilizou a oferta da disciplina *Didáctica compleja: políticas, teorías y prácticas emancipadoras en la educación y en formación de profesores*, ministrada em parceria com docentes de quatro programas de pós-graduação de dois países, sendo eles: Dr.^a Núria Lorenzo Ramirez (*Programa de doctorado em Educación y Sociedad, Facultad de Educación, Universitat de Barcelona – UB, Espanha*); Dr.^a Marilza Vanessa Rosa Suanno (*Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal de Goiás - PPGE/FE/UFG, Brasil*); Dr. João Henrique Suanno (*Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Educação, Linguagem e Tecnologias, Unidade Universitária Nelson de Abreu Júnior, Universidade Estadual de Goiás - PPG-IELT/UEG, Brasil*) e Dr. Marcos Fernandes-Sobrinho (*Programa de Pós-Graduação em Ensino para a Educação Básica, Instituto Federal Goiano - PPG-EnEB/IFGoiano, Brasil*).



REFERÊNCIAS

- ABRAMOVICH, F. **Literatura infantil: gostosuras e bobices**. São Paulo: Scipione, 1997.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf. Acesso em: 02 out. 2024.
- ABRAMOVICH, F. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. **Plano Nacional de Pós-Graduação - PNPg 2024-2028** (versão preliminar para Consulta Pública). Brasília, DF: CAPES 2023. Disponível em: https://www.gov.br/capes/pt-br/centrais-de-conteudo/documentos/19122023_pnp_g_2024_2028.pdf. Acesso em: 03 nov. 2024.
- BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002. p. 19-32.
- CANDA, C. N. Formação estética de professores: tessituras sobre infâncias, artes e educação. In: Marco Silva; Cláudio Orlando Nascimento; Giovana Zen. (Org.). **Didática: abordagens teóricas contemporâneas**. 1ed. Salvador / BA: EDUFBA, 2019, v. 1, p. 125-140.
- D'AVILA, C. Didática Sensível: sentir-pensar-agir no processo de ensino-aprendizagem. In: LONGAREZI, A. M.; PIMENTA, S. G. (Org.); PUENTES, R.V. (Org.). **Didática Crítica no Brasil**. 1. ed. São Paulo: Cortez, 2023. v. 1. 328 p.
- D'AVILA, C. **Didática do sensível**: uma inspiração raciovitalista. 2018. 141 f. Concurso (Título de Professora Titular de Didática) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2018.
- D'AVILA, C. Razão e sensibilidade na docência universitária. **Em Aberto**, Brasília, v. 29, n. 97, p. 103-118, set /dez 2016.
- D'AVILA, C. Didática lúdica: saberes pedagógicos e ludicidade no contexto da educação superior. **Revista Entreideias: educação, cultura e sociedade**, v. 3, n. 2, 2014.
- D'AVILA, C. Eclipse do lúdico. **Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 15, n. 25, p. 1-272, jan./jun. 2006.
- GIL, A. C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo, SP: Atlas, 2008.
- GOMES, M. de O. Didática na Educação Infantil: Perspectivas e Desafios. In: SILVA, Marco; Nascimento, C. Orlando C.; ZEN, Giovana Cristina. (Org.). **Didática: abordagens teóricas contemporâneas**. 1ed.Salvador: EDUFBA, 2019, v. 1, p. 175-184.
- FORTUNA, T. R. Em Busca da Pedagogia Lúdica. In: SILVA, Marco; Nascimento, C. Orlando C.; ZEN, Giovana Cristina. (Org.). **Didática: abordagens teóricas contemporâneas**. 1ed.Salvador: EDUFBA, 2019, v. 1, p. 141-174.
- HORN, M. Didática sensível: proposta potente para formação sensível de professores. **Revista Brasileira de Educação**, v. 27, p. 150-170, 2004.
- LEAL, L. A. B., D'ÁVILA, C. A ludicidade como princípio formativo. **Interfaces Científicas**, Educação, Aracaju, v. 1, n. 2, p. 41-52, fev. 2013.
- KISHIMOTO, T. M. Processo de ensinar e aprender: lugares e culturas na Educação Infantil. In: TRAVERSINI, C. [et al.] (Org.). **Trajetória e processos de ensinar e aprender**: práticas e didáticas. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.
- LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna. 2005. Disponível em:



[https://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas\(1\).pdf](https://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas(1).pdf). Acesso em: mar. 2014.

LUCKESI, C. C. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014

LUCKESI, C. C. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. In: **Educação e Ludicidade**. Salvador: UFBA, FAGED, GEPEL, 2007.

MAFFESOLI, M. **Elogio da razão sensível**. Tradução de Albert Christophe 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

MAFFESOLI, M. Perspectivas tribais ou a mudança do paradigma social. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, nº 23, abril/2004.

MONTEIRO, E. S.; NASCIMENTO, F. F. Ludicidade e literatura: o despertar da formação de leitores na infância. **Revista da Faculdade de Educação** (Universidade do Estado de Mato Grosso), Vol. 33, Ano 18, Nº 1, p. 53-69, 2020.

MORIN, E. **O método 4: habitat, vida, costumes, organização**. 4ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2008.

PIMENTA, S. G. As Ondas Críticas da Didática em Movimento: Resistência ao Tecnicismo Neotecnicismo Neoliberal. In: SILVA, Marco; Nascimento, C. Orlando C.; ZEN, Giovana Cristina. (Org.). **Didática: abordagens teóricas contemporâneas**. 1ed.Salvador: EDUFBA, 2019, v. 1, p. 19-64.

PRESTES, Z. R. **Quando não é quase a mesma coisa**: traduções de Lev Semionovitch Vigotski no Brasil. 2. ed. Campinas, SP: Editora Autores Associados, 2021.

PRESTES, Z. R. **Quando não é a mesma coisa**: análise de traduções de Lev Semionovitch Vigotski no Brasil: repercussões no campo educacional. 2010. 295 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade de Brasília, Brasília, 2010.

ROJAS, R. Jogos e ludicidade na aprendizagem da criança. **Revista de Psicopedagogia**, 2007.

SILVA, M. Didática encarnada: engajamentos docentes na licenciatura. In: SILVA, Marco; Nascimento, C. Orlando C.; ZEN, Giovana Cristina. (Org.). **Didática: abordagens teóricas contemporâneas**. 1ed.Salvador: EDUFBA, 2019, v. 1, p. 257-274.

SOARES, A. C. C.; D'ÁVILA, C. O lúdico na Educação Infantil: um estudo sobre as formas de brincar e seus instrumentos. **Anais do VII Encontro de Educação e Ludicidade (VII ENELUD) - Cultura Lúdica e Formação de Educadores**. D'ÁVILA, Cristina, CARDOSO, Marilete, XAVIER, Antonete (org.) Universidade Federal da Bahia. FAGED/UFBA. Salvador, 27 fevereiro a 01 de março de 2013. ISBN 978-8560667-28-4

SOBRAL, S. S.; RIBEIRO, S. I. S. A importância do brincar na Educação Infantil: a perspectiva de Piaget, Vygotsky e Kishimoto. Conedu. **VI Congresso Nacional de Educação**: Realize, 2022.

VELOSO, G. M.; PAIVA, A. Representações sociais de leitura: o texto literário em sua função lúdica e educativa. **Revista Brasileira de Educação**, v. 26, e260023, 2021.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

