

## I ENCONTRO INTERNACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES 10 ANOS DE REVISTA INTERNACIONAL - RIFP Itapetininga, São Paulo, 23 de maio de 2026

### Ludicidade e educação estética em práticas educativas

Eduardo Luiz de Almeida Junior<sup>1</sup>  
Fabiele Lauren dos Santos Oliveira<sup>2</sup>  
Roger dos Santos<sup>3</sup>

#### Introdução

O ensino-aprendizagem é concebido por diferentes abordagens e vertentes metodológicas, tendo sido alvo de estudos nas mais diferentes épocas e por autores distintos; alguns destes, politicamente alinhados a uma educação que mantenha o *status quo*, outros idealizando projeto educacional que se proponha como progressista ou ainda revolucionário, porém todos eles buscando promover a qualidade no processo.

Ao considerar o exercício docente em sala de aula, o ensino, a despeito de vertentes educacionais específicas, é possível se deparar com demandas curriculares relacionadas a conteúdos, os quais seguem uma sequência voltada à aplicação, contextualização e avaliação, processo este que pode ser analisado com atenção, em especial no que se refere à ótica do estudante, o aprendente.

Há algumas décadas se fala sobre evitar a chamada “educação bancária”, amplamente exposta como resultado de uma escola reprodutivista e, portanto, contraproducente (Freire, 2020). Mas como realizar tal ação com o cotidiano acelerado, e com excesso de informações a todo instante? No dia a dia do fazer escolar, a cobrança social pela aquisição dos conteúdos é enorme, seja por parte dos gestores e redes de ensino, seja por parte da sociedade, que tem como expectativa que o estudante se aproprie do máximo possível de elementos em sua jornada escolar, a fim que possa haver produção de conhecimento, aprendizagem. Tal questão nos leva a refletir sobre como poderíamos construir um olhar atento, investigativo e interessado sobre os estudantes para que o processo educativo seja vivo, prazeroso e significativo, em síntese, estético.

#### Metodologia

---

<sup>1</sup> Mestrando em Educação - Universidade de Sorocaba – UNISO, Especialista em Educação Infantil. Faculdade de Educação São Luís. <https://orcid.org/0009-0004-4250-3228> E-mail: [edujunior@sedu.sorocaba.sp.gov.br](mailto:edujunior@sedu.sorocaba.sp.gov.br)

<sup>2</sup> Mestranda em Educação - Universidade de Sorocaba – UNISO, Especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional. Universidade de Sorocaba – UNISO. <https://orcid.org/0009-0008-9331-8064> E-mail: [fabiele.oliveira@uniso.br](mailto:fabiele.oliveira@uniso.br)

<sup>3</sup> Doutor em Educação, Mestre em Comunicação e Cultura. Universidade de Sorocaba – UNISO. <https://orcid.org/0000-0003-3650-7113> E-mail: [roger.santos@prof.uniso.br](mailto:roger.santos@prof.uniso.br)

## I ENCONTRO INTERNACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES 10 ANOS DE REVISTA INTERNACIONAL - RIFP Itapetininga, São Paulo, 23 de maio de 2026

A metodologia empregada tem base qualitativa, tendo sido adotada a revisão bibliográfica do tipo narrativa, propondo-se o estudo de casos relatados na literatura que aborda a temática.

### Fundamentação teórica

Como Paulo Freire (2011) afirmou, primeiro ocorre a leitura de mundo, para depois ocorrer a da palavra; tal reflexão se relaciona ao processo de alfabetização, mas seguramente, também pode abranger a perspectiva de valorização do repertório e vivência dos estudantes inseridos na educação formal. É nesse ponto que emerge o que se sabe previamente e possa relacionar-se com o que é novo, respeita-se o repertório existente, em sua multiplicidade para que daí haja agregação, apreensão, enfim, aprendizagem.

Para tanto a ludicidade se constitui como uma ferramenta que está presente, principalmente, na etapa da infância, primeiramente com o faz de conta, e, em continuidade, por meio dos jogos, os quais possibilitam aprendizagem por meio da observação e vivência das regras. Ao associar o proposto à ludicidade, obtêm-se mais chances de adentrar a linguagem dos discentes, tornando prazeroso o processo de aquisição do conhecimento, de modo a propiciar, efetivamente, uma educação que inclua todos os estudantes, a fim de que estes possam se apropriar de fato do assunto abordado em aula, construindo uma perspectiva, tanto de pertencimento, como de participante ativo do processo.

É possível acreditar que o uso do lúdico, mais especificamente dos jogos, configura-se como ferramenta auxiliadora no processo acadêmico (Henrique, 2026; Santos, 2021), sem que soe simplista, pelo contrário, aplicar jogos em temáticas relacionadas às mais variadas disciplinas exige do(a) docente planejamento. *“A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com motivação interna, típica do lúdico...”* (Kishimoto, 2010, p. 37), isso significa que é muito importante formular o jogo alinhado ao tema proposto, considerar quanto tempo levará para sua realização, bem como estipular como ocorrerá a avaliação, além de ser imprescindível antecipar possíveis intercursos, como a rápida finalização ou, ao contrário, a necessidade (e por que não dizer) a afinidade demonstrada pela proposta.

Brincadeiras e interações podem ocorrer na sala de aula e também em outros espaços na escola, os quais se configuram lugares de significação para as crianças. Assim, ao perceber que a escola está para além de ‘fazer lição’, é mais, local onde o desenvolvimento e a transformação ocorrem, os estudantes passam a visualizá-la como um lugar de alegria, onde se vive experiências, pela ludicidade, de cooperação, passando então a existir o desejo por estar ali, *in summa*, a escola é um lugar para se viver a imaginação e, por essa acepção, a sala de aula será somente mais um ambiente no qual se aprende, se desenvolve, se cresce.

## I ENCONTRO INTERNACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES 10 ANOS DE REVISTA INTERNACIONAL - RIFP

Itapetininga, São Paulo, 23 de maio de 2026

As atividades escolares podem passar a ocorrer em toda a área da escola, entenda-se, no amplo da circunscrição que compreende essa designação genérica chamada escola. Evidentemente que a aula pode ocorrer também dentro da sala determinada, mas será convidativo que se dê também em outros ambientes, portanto o que se propõe é a construção do entendimento de que a sala de aula não se configure na cabeça das crianças como metáfora de confinamento.

Nesse sentido, associa-se a construção do senso de que na escola a vida também se transforma, assim como ocorre nas brincadeiras em casa ou outros lugares (Horn, 2017). A essas considerações acreditamos ser possível rever o amplo do ambiente escolar, para as mais diferentes faixas etárias e níveis de ensino.

Ao olhar para a escola como lugar de vivências, diferente de se ver um prédio com salas compartimentalizadas, estudantes passam a tomá-lo para si, conseqüentemente aquela se mostra concreta à abertura para experimentações, estímulo à curiosidade, condição necessária da qual se parte para aprender, querer saber, satisfazer aquilo que tirou a pessoa de seu lugar comum, promovendo-a à categoria de aprendente.

A diferença de enxergar a escola como um espaço de aproximação, e não de distanciamento, reside está na necessidade de querer saber, diametralmente oposta à imposição de ter que saber algo, por vezes, incompreensível e irrelacionável à sua própria vida, isto é, a dicotomia entre a muito longa pedagogia da resposta, a qual oblitera a pulsante pedagogia da pergunta, relacionada à curiosidade e ao impulso de desejar aprender. Assim, a partir deste impulso, aguçar a “curiosidade epistemológica” de quem se inquieta a aprender, em detrimento de receber passivamente um conteúdo que poderá restar como mera informação palidamente compreendida (Freire, 2015).

Quanto mais o ambiente formal de aprendizagem transmitir a ideia de que ali os processos de desenvolvimento e crescimento ocorrem naturalmente, maior facilidade em construção de possibilidades de aprender, por meio do que se fortalece o binômio ensino-aprendizagem, do qual salta a explicitação primária de ensino, ou seja, o fazer docente - a aprendizagem, e o fazer discente, mas na apreensão do lugar de *fazeraprender*. Desse modo, a aula se reconfigura em lugar de trocas e aprendizagens, à medida que se refaz a percepção da educação formal, mudança do entendimento de ‘aula’, que passa a ser significada como vivência.

O uso de símbolos, ao longo das práticas educativas, leva a criança a compor melhor desenvolvimento de si diante de variadas situações da vida, de modo que se destaca que o olhar está sobre indivíduos de menos de dez anos de vida. O símbolo está materializado no brinquedo, na metáfora, na representação de uma ideia cuja criança tenha tomado para si, isto é, adquiriu como parte se si, o que a leva a compor vocabulário e melhores condições de fala, promoção de hipóteses e argumentação. Assim, tais pressupostos também

## I ENCONTRO INTERNACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES 10 ANOS DE REVISTA INTERNACIONAL - RIFP Itapetininga, São Paulo, 23 de maio de 2026

conduzem a outro polo, o da sociabilidade, em vez de manifestar exacerbações impulsivas como raiva ou agressão (Bee; Boyd, 2011).

Um elemento lúdico, há muito conhecido, foi objeto de interesse como proposta lúdica para fomentar a sociabilidade, treinar o raciocínio e a concentração: o tabuleiro de xadrez; esse equipamento, para além de um brinquedo, pode ser trabalhado em sala de aula e também em qualquer parte do ambiente escolar, desde que seja convidativo aos praticantes poder usar o espaço e daí converter em ponto de significação, pois as trocas, em princípio oriundas da ludicidade, podem ser transformadas em sociabilidades e amizades (Sá; Rezende Júnior; Melo, 2013).

No contato com jogos e brincadeiras é que o(a) estudante entrará em contato com questões de reflexão, e, a partir disso, possibilitará experienciar, expondo de maneira natural suas emoções, entendimentos e impressões.

É a experiência na qual transcorre naturalmente a aquisição de conhecimentos que podem decorrer em iniciação à diferentes habilidades nas trocas com demais participantes e, ao confrontar-se com emoções, ponderações de conflitos, situações inesperadas nessa atividade que se mostra alheia ao peso da responsabilidade da vida real, pondera-se, reflete-se nas atitudes tomadas ao longo da ação.

Algo que pode fazer com que a docência veja com preocupação o uso do lúdico no cotidiano e contexto escolar, seria a possibilidade de ocasionar agitação entre a turma, justamente por se assumir o caráter competitivo do jogo, contudo há vantagens nítidas quando se considera a observância de regras, e, principalmente, por poder envolver situações de aprendizagem que contemplam o ganhar ou perder. Assentir às regras é algo marcante, limitador e educador, é fazer parte da ordem determinada no jogo, xadrez, amarelinha ou faz de conta (Kishimoto, 2010).

### Resultados

A contribuição pretendida é rever o lugar da aula, desde o leiaute ali implementado. Como já exposto, o lúdico, mais propriamente representado pelo jogo, necessitará de organização, planejamento e antecipação de possíveis situações em sua aplicação. A ludicidade trabalhada em ambiente escolar, muitas vezes foi vista como recompensa, ou seja, ao se finalizar uma atividade, os estudantes poderiam brincar ou jogar, então, a partir da perspectiva aqui proposta, tal olhar precisará demandar revisão para ser tratado de forma potente em aula, junto aos estudantes envolvidos, a fim de se mostrar, na prática, que aquele se faz pertinente enquanto parte oportuna do processo de desenvolvimento e não mero passatempo.

### Referências

## I ENCONTRO INTERNACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES 10 ANOS DE REVISTA INTERNACIONAL - RIFP

Itapetininga, São Paulo, 23 de maio de 2026

BEE, Helen; BOYD, Denise. **A criança em desenvolvimento**. Tradução: Cristina Monteiro. 12. ed. Porto Alegre: Artmed, 2011.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**: em três artigos que se completam. 51. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

FREIRE, Paulo. **À sombra desta mangueira**. 11. ed. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 2015.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 50. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2020.

HENRIQUE, Helena Soares. **Formação de professores, arte, transdisciplinaridade e aprendizagem que significa**: abordagens estéticas. 2026. 102 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Sorocaba, Sorocaba, SP, 2026. Disponível em: <https://uniso.br/mestrado-doutorado/educacao/dissertacoes/2025/helena-henrique.pdf> Acesso em 25 abr. 2026.

HORN, Maria das Graças Souza. **Brincar e interagir nos espaços da escola infantil**. Porto Alegre: Penso, 2017.

KISHIMOTO, Tizuko. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação** / Tizuko M. Kishimoto (org); 8ª.ed. – São Paulo: Cortez, 2010.

SÁ, Antônio Villar Marques de; REZENDE Júnior, Luiz Nolasco de; Wellington Aguiar de. Benefícios lúdicos e pedagógicos do xadrez. In: SÁ, Antônio Villar Marques de (Org.) **Ludicidade e suas interfaces**. Brasília: Liber Livro, 2013.

SANTOS, Roger dos; PIMENTA, Maria Alzira. **Educação superior, gamificação e emulação**: a dimensão estética do jogo e da aprendizagem. 2021. 136 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade de Sorocaba, Sorocaba, SP, 2021. Disponível em: <https://uniso.br/mestrado-doutorado/educacao/teses/2021/roger-dos-santos.pdf> Acesso em: 25 abr. 2026.