

Ludicidade universitária: uma proposta de formação integral na era tecnológica

Soraia Maria Lasneaux Lameira¹; 0009-0002-7427-4154
Lucrécia Helena Loureiro¹; 0000-0002-6905-1194
(Máximo de 5 alunos e máximo de 3 professores)

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.
soraialameira@hotmail.com

Resumo: A ludicidade, embora historicamente presente na trajetória humana e reconhecida como elemento estruturante da formação, ainda é frequentemente associada apenas ao entretenimento ou à infância, sendo subvalorizada nos espaços acadêmicos, especialmente no ensino superior. Essa visão reducionista desconsidera seu potencial formativo e humanizador, sobretudo diante dos desafios impostos pela era digital. Este artigo de reflexão propõe discutir a ludicidade como um saber formativo essencial à práxis profissional, defendendo sua inserção estruturante no ensino superior como via legítima para a formação integral dos sujeitos. A metodologia adotada consiste em revisão teórico-reflexiva, fundamentada em autores clássicos e contemporâneos como Freire, Piaget, Vygotsky, Winnicott, Luckesi, Almeida, Gimenes, Kishimoto, Levy e Bauman relacionando os fundamentos da ludicidade ao contexto educacional atual. Os resultados apontam que experiências lúdicas contribuem significativamente para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos estudantes, fortalecendo competências como empatia, criatividade e pensamento crítico. Conclui-se que, ao ser integrada criticamente aos processos formativos, inclusive com o uso de tecnologias digitais, a ludicidade potencializa a formação de profissionais mais sensíveis e conscientes, sendo, portanto, indispensável à educação superior contemporânea.

Palavras-chave: Ensino superior. Ludicidade. Tecnologia educacional.

INTRODUÇÃO

A ludicidade, compreendida como uma expressão natural e universal da condição humana, constitui-se historicamente como um elemento essencial na formação dos sujeitos. No entanto, mesmo diante de seu valor formativo, ainda é tratada de maneira secundária nos espaços acadêmicos, sendo muitas vezes associada exclusivamente à infância ou ao entretenimento (Cardoso; Batista, 2021). Essa abordagem limitada compromete o reconhecimento da ludicidade como uma prática pedagógica potente, especialmente no ensino superior, cuja complexidade exige metodologias mais humanizadas e interativas.

Nas últimas décadas, os avanços tecnológicos e a expansão do digital na educação modificaram profundamente as formas de interação, ensino e aprendizagem, provocando não apenas a ampliação da informação, mas também gerou desafios relacionados à desumanização dos processos educacionais (Oliveira *et al.*, 2020). Em meio a esse cenário, cresce a necessidade de integrar práticas que valorizem a subjetividade, a criatividade e o envolvimento ativo do estudante. A ludicidade, nesse contexto, emerge como uma via alternativa de construção do conhecimento e desenvolvimento de competências socioemocionais relevantes para a atuação profissional (Ferreira; Silva, 2022).

Apesar de reconhecida em propostas voltadas à educação infantil e aos cursos de licenciatura, estudos recentes apontam que, embora o lúdico seja utilizado pontualmente em algumas práticas pedagógicas universitárias, sua inserção como componente estruturante do processo formativo permanece incipiente (Santos *et al.*, 2021; Almeida; Lima, 2023). Há, portanto, uma lacuna significativa na valorização do lúdico como saber formativo transversal, que dialogue criticamente com a cultura digital e com os desafios contemporâneos da formação acadêmica.

Diante desse panorama, este artigo propõe uma reflexão crítica sobre a ludicidade na formação superior, defendendo sua inclusão como estratégia pedagógica para humanizar o aprendizado e promover uma formação integral. A proposta é analisar os fundamentos, sua articulação com a cultura digital e seus impactos na formação profissional, visando contribuir para discussões sobre práticas educativas mais

sensíveis, criativas e comprometidas com a subjetividade humana no contexto acadêmico contemporâneo.

MÉTODOS

Este artigo caracteriza-se como um estudo de natureza teórica e qualitativa, do tipo reflexivo, com abordagem analítico-crítica. A escolha pela reflexão teórica fundamenta-se na intenção de promover uma discussão aprofundada sobre a ludicidade como dimensão formativa essencial no ensino superior, especialmente no contexto da era digital, com base em aportes conceituais e epistemológicos contemporâneos.

A construção da argumentação foi sustentada por revisão narrativa da literatura, envolvendo obras clássicas e, prioritariamente, produções acadêmicas publicadas nos últimos cinco anos (2019–2024), que discutem os fundamentos da ludicidade, seus desdobramentos pedagógicos e suas interfaces com a cultura digital e a formação acadêmica. As fontes foram selecionadas por meio de livros e em bases científicas como SciELO, Google Acadêmico, Periódicos CAPES e ERIC, com os seguintes descritores: “ludicidade”, “ensino superior”, “formação acadêmica”, “cultura digital” e “metodologias ativas”.

A análise dos textos selecionados foi guiada por uma perspectiva crítica e interpretativa, com o objetivo de identificar os principais avanços, lacunas e possibilidades relacionados à integração da ludicidade nos processos formativos universitários. Considerou-se, também, a relevância dos autores no campo da educação, bem como a atualidade e consistência teórica dos argumentos apresentados.

Por tratar-se de um artigo de reflexão, não se pretendeu realizar uma sistematização exaustiva dos estudos disponíveis, mas sim mobilizar referências que contribuíssem para a construção de um olhar ampliado e problematizador sobre o tema. A metodologia prioriza a articulação conceitual e análise argumentativa como instrumentos de construção do conhecimento, consonante aos pressupostos da pesquisa qualitativa de base teórica.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ludicidade no Ensino Superior: Reflexão Crítica sobre sua Inserção na Formação Acadêmica

A ludicidade, embora amplamente reconhecida como componente fundamental para o desenvolvimento infantil, ainda permanece marginalizada nos currículos de grande parte dos cursos de ensino superior. Tradicionalmente associada à infância, ao lazer e à recreação, essa perspectiva reducionista tem contribuído para sua exclusão dos espaços acadêmicos que não sejam voltados diretamente à pedagogia ou às licenciaturas. Contudo, pesquisas recentes evidenciam que o brincar é uma dimensão formativa essencial em todas as fases da vida, incluindo a adulta e a profissional (Santos; Dias, 2020; Ferreira; Silva, 2022).

Segundo a Lei nº 8.069/1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente), as brincadeiras são reconhecidas como um direito social da criança, por seu potencial de estimular a criatividade, a imaginação, a socialização e a capacidade de resolver problemas. Esse direito é reforçado pela Constituição brasileira, pela Lei nº 14.826/2024, que institui a parentalidade positiva, e pela Declaração Universal dos Direitos da Criança, proclamada pela ONU em 1959. Todos esses documentos asseguram que toda criança tem o direito de brincar e de se divertir, cabendo à sociedade e ao poder público garantir o pleno exercício desse direito.

Entretanto, com a intensificação do uso de tecnologias, as práticas lúdicas têm diminuído em todas as fases da vida, afetando a forma como os adultos – inclusive profissionais da saúde, educação e artes – se relacionam com as crianças e com sua própria formação, comprometendo o desenvolvimento de competências socioemocionais como empatia, escuta ativa e criatividade (Almeida; Lima, 2023).

O apagamento da ludicidade nos cursos superiores – especialmente em áreas como medicina, enfermagem, fisioterapia, odontologia, música e artes cênicas – reflete um modelo acadêmico ainda centrado em abordagens tecnicistas, que ignoram a potência do lúdico como recurso pedagógico e humanizador. Embora o debate sobre metodologias ativas e a inclusão digital venha ganhando espaço nas últimas décadas,

pouco se tem feito para integrar o lúdico de forma estruturada nos currículos (Ranyere; Matias, 2023).

A ludicidade contribui para a formação de profissionais mais sensíveis, criativos e abertos à escuta e à inovação, além de estimular o autoconhecimento e a reflexão – habilidades indispensáveis para lidar com a complexidade do mundo. Segundo Ferreira e Silva (2022, p. 28), a prática lúdica no ensino superior permite "o exercício da subjetividade e da cooperação, ampliando o campo de experiências e fortalecendo vínculos sociais no ambiente acadêmico". No entanto, esse potencial ainda é pouco explorado nas graduações.

A sociedade atual, marcada por um ritmo acelerado, por rotinas rígidas e pela hipervalorização do desempenho, tem promovido um distanciamento progressivo das experiências lúdicas, o que resulta em impactos visíveis no desenvolvimento humano e na qualidade das relações interpessoais. A escassez de vivências lúdicas na formação universitária compromete não apenas o vínculo pedagógico entre docentes e discentes, mas também a formação integral dos futuros profissionais (Oliveira *et al.*, 2020). Estudos neurológicos recentes indicam que o brincar ativa áreas do cérebro relacionadas à criatividade, à empatia e à resolução de problemas, habilidades essenciais para a vida pessoal e profissional (Santos *et al.*, 2021).

Frente a essa realidade, torna-se urgente resgatar o valor do lúdico no ensino superior, reconhecendo-o não como uma atividade acessória, mas como parte integrante de uma pedagogia crítica, dialógica e humanizadora, incentivando a combinação entre o lúdico e os avanços da era digital. Como afirmam Almeida e Lima (2023), "a ludicidade pode transformar o ambiente universitário em um espaço mais sensível, criativo e propício ao florescimento das singularidades".

Nesse sentido, é necessário que as universidades incorporem a ludicidade em suas práticas pedagógicas de maneira consciente, superando o entendimento de que brincar é privilégio da infância. Ao integrar o lúdico ao cotidiano acadêmico, promovem-se experiências mais significativas, fortalecendo a relação entre o saber técnico e o desenvolvimento humano, essenciais para a formação de profissionais éticos, críticos e socialmente comprometidos.

Ludicidade na Era Digital: Entre o Silenciamento e a Urgência do Resgate

A sociedade contemporânea vive um paradoxo entre o avanço tecnológico e a escassez de experiências lúdicas. Embora a tecnologia tenha proporcionado transformações significativas na educação, a progressiva automatização e digitalização da vida cotidiana têm reduzido o espaço da ludicidade nas relações humanas e nos processos formativos. Desde a Primeira Revolução Industrial, as mudanças tecnológicas moldam profundamente a organização da vida social, afetando diretamente a educação (Silva; Moura; Almeida, 2021). No século XXI, as práticas pedagógicas vêm se reinventando para atender a uma nova geração de estudantes, conectados ao digital, mas muitas vezes desconectados de vivências afetivas e criativas essenciais ao seu desenvolvimento.

A inclusão de novas estratégias pedagógicas tem ganhado destaque com o avanço tecnológico. Contudo, como alerta Antunes (2020), o predomínio de práticas passivas frente às telas, sem interação genuína, compromete a criatividade, a autonomia e a capacidade de resolução de problemas. A ludicidade, enquanto linguagem formativa e expressão cultural, está sendo silenciosamente empurrada para as margens do processo educativo.

Esse esvaziamento da ludicidade não impacta apenas a infância, mas reverbera por toda a trajetória humana. Como destaca Huizinga (1938), “quando a seriedade predomina e suprime os elementos lúdicos, a cultura perde sua vitalidade”. Essa advertência ressoa de em um tempo marcado por rotinas pragmáticas e estímulos incessantes. A ausência de práticas lúdicas tem contribuído para um empobrecimento da formação humana, em aspectos cognitivos, emocionais e sociais dos sujeitos (Almeida; Lima 2023).

A formação acadêmica não está imune a esse fenômeno. As universidades, responsáveis por promover a qualificação crítica e humanizada de futuros profissionais, frequentemente negligenciam o papel da ludicidade, mesmo em áreas da saúde (Santos *et al.*, 2021). A ausência de uma disciplina dedicada ao tema evidencia uma lacuna formativa que compromete o desenvolvimento integral dos estudantes e limita o potencial de inovação e empatia na prática profissional.



Freire (2009, p. 133) já advertia que “o fundamental para nós [...] é a assunção de uma posição crítica, vigilante, indagadora, em face da tecnologia. Nem, de um lado, demonologizá-la, nem, de outro, divinizá-la”. Essa visão dialógica sobre o papel das tecnologias na formação humana aponta para a necessidade de um equilíbrio: é preciso reconhecer os benefícios da era digital, sem permitir que ela sufoque dimensões fundamentais da experiência humana, como brincar, imaginar e interagir espontaneamente.

A ludicidade, quando integrada criticamente ao processo educativo, desenvolve tanto aspectos cognitivos quanto habilidades socioemocionais como empatia, escuta e cooperação. Adams (2022, p. 235) retoma a concepção freireana ao afirmar que “a formação técnico-científica não é antagônica à formação humanista [...], desde que ciência e tecnologia estejam a serviço da libertação permanente do ser humano”. Isso significa que a ludicidade não deve ser vista como algo incompatível com a tecnologia, mas sim como uma aliada na construção de uma educação mais sensível e integral.

Portanto, a questão central não é optar entre ludicidade ou tecnologia, mas integrá-las. O verdadeiro progresso educacional une inovação tecnológica com práticas que valorizam a subjetividade, a imaginação e a liberdade criativa.

Reintegrar a ludicidade à formação acadêmica, não é apenas uma proposta pedagógica: é uma ação política e cultural de resistência à desumanização. Manter viva a ludicidade significa preservar a vitalidade da cultura, da educação e da própria condição humana.

CONCLUSÕES

A reflexão desenvolvida ao longo deste artigo evidencia a urgência de resgatar a ludicidade como dimensão essencial da formação humana, especialmente no contexto do ensino superior e da era digital. Embora amplamente reconhecida como ferramenta pedagógica na educação infantil, a ludicidade ainda ocupa um espaço marginal nas universidades, sendo raramente abordada de maneira sistemática em cursos que formam profissionais atuantes junto às crianças, adolescentes e o público adulto.

A aceleração tecnológica, impulsionada pelas transformações da modernidade, tem contribuído para a substituição do brincar espontâneo por interações digitais cada vez mais passivas, comprometendo o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos indivíduos. Essa realidade impõe desafios não apenas para a infância, mas também para a vida adulta e para a prática profissional, que passa a carecer de sensibilidade, criatividade e empatia.

Como discutido, o problema não reside na tecnologia em si, mas no uso desequilibrado e acrítico que dela se faz. A proposta freireana de uma postura crítica frente aos avanços tecnológicos nos convida a integrar ciência, técnica e humanização em um projeto educativo que considere o sujeito em sua totalidade. A ludicidade, nesse sentido, torna-se uma aliada estratégica na promoção de uma educação mais significativa, colaborativa e sensível.

Portanto, a inserção da ludicidade no ensino superior, como conteúdo formativo e prática pedagógica transversal, revela-se uma medida indispensável para a construção de trajetórias acadêmicas mais humanizadas. A ludicidade não deve ser vista como um recurso exclusivo da infância, mas como um instrumento de desenvolvimento ao longo da vida. Promover sua valorização no contexto universitário é assegurar que o progresso educacional caminhe em equilíbrio com a essência humana.

REFERÊNCIAS

ADAMS, R. A. **Tecnologia e humanização na perspectiva freireana: diálogos necessários**. São Paulo: Editora Vozes, 2022.

ALMEIDA, R. C.; LIMA, F. T. A ludicidade no ensino superior: perspectivas e resistências. **Revista Brasileira de Educação Superior**, v. 9, n. 2, p. 45-60, 2023.

ANTUNES, C. **A pedagogia do afeto e das competências socioemocionais**. São Paulo: Papirus, 2020.

BRASIL. **Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente. Brasília, DF: Presidência da República, 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 13 abr. 2025.

CARDOSO, A. B.; BATISTA, T. R. Brincar é coisa séria: ludicidade e formação de professores. **Revista Educação e Contemporaneidade**, v. 30, n. 60, p. 1-15, 2021. DOI: <https://doi.org/10.22481/rec.v30i60.8029>. Acesso em: 13 abr. 2025.

COSTA, L. B. *et al.* Tecnologias e formação humana na perspectiva freireana. **Revista Educação e Sociedade Contemporânea**, v. 8, n. 2, p. 1-12, 2020.

FERREIRA, D. P.; SILVA, M. R. Ludicidade e subjetividade no ensino universitário: caminhos para uma educação humanizadora. **Cadernos de Formação Docente**, v. 14, n. 28, p. 23-37, 2022.

FREIRE, P. **Educação e mudança**. 32 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 6 ed. São Paulo: Perspectiva, 2014. 392 p.

OLIVEIRA, L. M. *et al.* Educação digital e ludicidade: desafios e possibilidades no ensino superior. **Educação e Sociedade Contemporânea**, v. 10, n. 2, p. 88-102, 2020.

SANTOS, J. F. *et al.* O lúdico no ensino superior: uma análise de práticas pedagógicas em cursos não licenciatura. **Revista Práxis Educacional**, v. 17, n. 44, p. 1-19, 2021. DOI: <https://doi.org/10.22481/praxisedu.v17i44>. Acesso em: 13 abr. 2025.

SILVA, D. R.; MOURA, A. F.; ALMEIDA, T. M. As transformações da sociedade e a educação no século XXI. **Revista Saber Acadêmico**, v. 10, n. 3, p. 87-101, 2021.

RANYERE, A. S.; MATIAS, E. A. Brincar é um direito: relações sociais e ludicidade na infância contemporânea. **Revista Diálogo Educacional**, v. 23, n. 2, p. 119-134, 2023.