



FORMAÇÃO LÚDICA NA LUDOTECA: REFLEXÕES SOBRE UMA OFICINA DE CONSTRUÇÃO DE JOGOS

Raisa Santos Souza¹

Niala Gama Santana²

Vera Lucia Santos Anjos³

Ennia Débora Passos Braga Pires⁴

Ana Caroline Bastos O. Araujo⁵

Viviane Mota Vieira⁶

Resumo

O trabalho é um relato de experiência do desenvolvimento de uma oficina pedagógica de construção de jogos, promovida pelo Programa de Extensão Ludoteca: um espaço de práticas interdisciplinares em educação, com alunos do 6º semestre do curso de Pedagogia da UESB/Campus Itapetinga. Fundamentado na compreensão da ludicidade como uma experiência de inteireza e plenitude (Luckesi, 2004), onde o indivíduo se entrega totalmente a uma atividade com prazer, o Programa Ludoteca promove a formação lúdica de professores e futuros professores como um processo de dupla transformação: interna, para o educador cultivar a plenitude; e, pedagógica, para traduzir esse estado em práticas sensíveis e criativas (Leal e D'Avila, 2013). A atividade teve como objetivo disseminar a cultura lúdica e fomentar a formação lúdica de professores fomentando a formação lúdica meio da criação e utilização de jogos pedagógicos, reforçando a importância da ludicidade no processo ensino-aprendizagem. Durante a oficina, os discentes desenvolveram jogos utilizando materiais simples, promovendo a criatividade e o envolvimento dos futuros professores. A experiência evidenciou o papel transformador do lúdico na educação, permitindo uma nova visão sobre metodologias para a prática docente. A vivência contribuiu significativamente para a formação acadêmica dos participantes e da equipe de bolsistas, reafirmando o potencial transformador da didática lúdica.

Palavras-chave: Didática lúdica. Formação Lúdica. Jogos Pedagógicos.

Abstract

The work is an experience report of the development of a pedagogical workshop on game construction, promoted by the Ludoteca Extension Program: a space for interdisciplinary practices in education, with students in the 6th semester of the Pedagogy course at UESB/Campus Itapetinga. Based on the understanding of playfulness as an experience of wholeness and fulfillment (Luckesi, 2004), where the individual fully immerses themselves in an activity with pleasure, the Ludoteca Program promotes the playful training of teachers and future teachers as a process of dual transformation: internal, for the educator to cultivate fulfillment; and pedagogical, to translate this state into sensitive and creative practices (Leal and D'Avila, 2013). The activity aimed to disseminate the culture of play and foster playful teacher training through the creation and use of pedagogical

¹ 1,2,3 Estudantes do Curso de Pedagogia, Bolsista de Extensão do Programa Ludoteca.

⁴ Doutora em Educação, Professora Coordenadora do Programa Ludoteca.

⁵ Estudante do Curso de Pedagogia, Estagiária do Programa Ludoteca.

⁶ Colaboradora Externa do Programa Ludoteca.



games, reinforcing the importance of playfulness in the teaching-learning process. During the workshop, students developed games using simple materials, fostering creativity and engagement among future teachers. The experience highlighted the transformative role of play in education, providing a new perspective on teaching methodologies. The experience significantly contributed to the academic development of the participants and the scholarship team, reaffirming the transformative potential of playful teaching.

Keywords: Playful Teaching. Playful Training. Pedagogical Games

Contextualização

A extensão desempenha um papel fundamental na missão das instituições de ensino superior ao promover essa integração entre a universidade e a sociedade. Constituindo um dos pilares do tripé de Ensino-Pesquisa-Extensão, aproximando o conhecimento acadêmico as demandas sociais.

A Ludoteca por meio da interação com os alunos da educação básica de Itapetinga-Ba e as crianças da comunidade com os alunos da universidade, tem possibilitado uma experiência enriquecedora para ambos, promovendo aos estudantes universitários um enriquecimento teórico-prático ao aplicarem os conhecimentos adquiridos na prática docente e contribuindo para o desenvolvimento social, cognitivo cultural do público-alvo atendido, em sua maioria, as crianças frequentadoras da comunidade e turmas de escolares. Assim, a extensão universitária se revela como uma via de mão dupla, em que tanto a universidade quanto a sociedade compartilham, constroem e ressignificam conhecimentos, promovendo transformações.

As diferentes atividades desenvolvidas no âmbito do Programa Ludoteca põem em relevo a centralidade da ludicidade, compreendida aqui, na acepção de Luckesi (2004), como uma experiência de inteireza e plenitude que ocorre quando uma pessoa está totalmente imersa em uma atividade, com corpo e mente entregues aquele momento. Para



além de estar participando de uma atividade lúdica (um jogo, uma brincadeira), ela (a pessoa) está imersa em uma sensação prazerosa.

Com essa compreensão, as atividades formativas desenvolvidas no Programa têm como propósito contribuir para a formação lúdica de docente atuam na educação Básica e de futuros docentes, alunos dos cursos de licenciatura da UESB, em especial, do Curso de Pedagogia. Por formação lúdica, compreendemos como um processo que visa capacitar o educador a transcender a mera aplicação de "atividades lúdicas" e a incorporar a ludicidade como um pilar de sua própria existência e de sua prática pedagógica (Leal e D'Avila, 2013).

De acordo esses autores, a formação lúdica de professores é um processo de dupla transformação: interna, quando o professor aprende a cultivar um estado de plenitude, bem-estar e entrega, tornando-se um ser lúdico (Luckesi, 2004); e, transformação Pedagógica quando o professor traduz esse estado interno em uma prática docente sensível, criativa e culturalmente relevante, que integra razão e emoção para promover uma aprendizagem significativa (Leal e D'Avila, 2013). Portanto, não se trata de formar um "aplicador de jogos", mas sim um educador em estado de inteireza, capaz de criar ambientes de aprendizagem onde a plenitude e o prazer de aprender possam florescer.

Com essa compreensão, o Programa de Extensão Ludoteca desenvolve ações que buscam disseminar a cultura lúdica e fomentar a formação lúdica de professores, a exemplo desta oficina de construção de jogos educativos desenvolvida com alunos do 6º período do curso de Pedagogia da UESB, *Campus Itapetinga*, em novembro de 2024, que será relatada neste trabalho.

Aspectos metodológicos da experiência

Este relato de experiência foi desenvolvido a partir das vivências ocorridas durante a realização dessa oficina pedagógica de construção



de jogos que teve como objetivo instrumentalizar os estudantes a construir e a utilizar os jogos em atividades didáticas.

A criação e utilização de jogos educativos, de forma lúdica, visa o desenvolvimento de práticas pedagógicas criativas, significativas na vida desses futuros profissionais na educação. Destacando o jogo como um recurso que favorece o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo dos educandos.

Além disso, a realização de iniciativas formativas como essa são imprescindíveis para que os futuros docentes compreendam a importância da abordagem dos conteúdos escolares de forma lúdica. Ampliando suas metodologias para atuar tanto na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Refletindo com a experiências

A ludicidade tem grande potencial pedagógico capaz de revolucionar o processo de ensino-aprendizagem ao valorizar o aluno como sujeito ativo na construção do conhecimento, a didática lúdica torna a aprendizagem mais significativa, despertando o interesse, a criatividade e o envolvimento dos alunos nas atividades escolares.

A utilização de jogos pedagógicos é uma atividade que potencializa o desenvolvimento cognitivo das crianças, pois assim pode possibilitar a assimilação e acomodação de novos conhecimentos. A construção de jogos, dentro dessa perspectiva, se torna uma ferramenta pedagógica que vai muito além de um simples jogar. Tratando-se de um recurso didático que possibilita a construção de novas aquisições a partir dos conhecimentos prévios das crianças.

Com isso, o jogo educativo permite que os alunos aprendam de forma mais atrativa e tendo um outro olhar para o conteúdo escolar. Nesse contexto, oficinas de construção de jogos são espaços fundamentais para a aprendizagem, pois promovem a aprendizagem de forma lúdica e incentivam os professores e os alunos dos cursos de

licenciatura na adoção de uma perspectiva lúdica em suas práticas didáticas.

FIGURA 1- Jogo produzido durante a oficina



Fonte: Acervo do Programa Ludoteca.

Na realização da oficina, os alunos participantes foram divididos em grupos menores e foi proposto a criação de diferentes jogos. Durante a atividade, os participantes puderam explorar o potencial dos jogos didáticos confeccionados como um incremento na prática educativa, quando trabalhado numa perspectiva lúdica.

FIGURA 2- Jogo produzido durante a oficina



Fonte: Acervo do Programa Ludoteca.



A equipe executora, responsável pela condução da ação, propôs os jogos que seriam confeccionados, orientou sobre o potencial pedagógico de cada recurso e a perspectiva lúdica do uso desses recursos no contexto da sala de aula, abordando os aspectos teóricos e práticos.

Durante a oficina, foi emocionante observar o processo de confecção dos jogos, o envolvimento dos participantes explorando novas formas de ensinar e o processo de transformação dos jogos em ferramentas de aprendizagem capazes de tornar o ensino mais criativo e aprendizagem mais prazerosa.

Ao final da oficina, foi proposto um momento reflexivo sobre a atividade realizada momento em que os participantes manifestaram a importância de experiências com essa na formação para a docência.

Por fim, as bolsistas que participaram da atividade também apresentaram considerações sobre a atividade realizada e enfatizando o caráter formativo de suas vivências no Programa. *“Com a Ludoteca consegui ampliar a minha visão de como pode ser trabalhado com o lúdico em diversas formas, até com a criação de um jogo com materiais de reciclagem que podemos encontrar facilmente em casa. Essas práticas formativas transformaram o meu olhar sobre a educação, sobre o que quero como futura professora... Saio dessa oficina com a certeza de que o lúdico não é só um detalhe na educação, pelo contrário, é um caminho potente e necessário para uma transformação (Raisa, bolsista responsável pela coordenação da ação).*

A realização da oficina de jogos pedagógicos com os alunos do curso de Pedagogia foi uma experiência enriquecedora tanto no aspecto formativo na vida acadêmica dos participantes quanto na formação lúdica dos bolsistas atuantes do Programa Ludoteca.

Referências



LEAL, Luiz Antônio Batista; D'Ávila Cristina Maria. A Ludicidade Como Princípio Formativo. **Interfaces Científicas – Educação**, Aracaju, v. 1, n. 2, p. 41-52, fev., 2013.

LUCKESI, Cipriano. Estados de consciência e atividades lúdicas. In: PORTO, Bernadete. **Educação e ludicidade**. Ensaios 3. Salvador: UFBA, 2004, p, 11-20.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 15. ed. São Paulo: Cortez, 2011.