

O LÚDICO NO ENSINO SUPERIOR: UMA REVISÃO INTEGRATIVA SOBRE A FORMAÇÃO ACADÊMICA E A CONSCIÊNCIA LÚDICA

PLAYFULNESS IN HIGHER EDUCATION: AN INTEGRATIVE REVIEW OF
ACADEMIC TRAINING AND PLAYFUL AWARENESS

Ciências Humanas • 15/07/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/783655242](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/783655242)

Soraia Maria Lasneaux Lameira¹

Lucrécia Helena Loureiro²

RESUMO

A ludicidade tem sido reconhecida como importante estratégia para promover processos de ensino-aprendizagem mais significativos, favorecendo o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e criativo dos estudantes. No contexto da educação superior, sua utilização vem sendo ampliada por meio de metodologias ativas, aprendizagem baseada em jogos, gamificação e outras abordagens inovadoras que buscam fortalecer o protagonismo discente e qualificar a formação universitária. Nesse contexto, este estudo teve como objetivo analisar, por meio de revisão integrativa da literatura, as evidências científicas sobre as contribuições da ludicidade no ensino superior para a aprendizagem, o desenvolvimento humano e a formação acadêmica, discutindo sua potencial inserção como componente da formação universitária. Trata-se de uma revisão integrativa realizada em bases de dados nacionais e internacionais, contemplando estudos publicados entre 2016 e 2026. Após a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, a amostra final foi composta por 14 artigos científicos. Os resultados evidenciaram que a ludicidade favorece o engajamento acadêmico, a aprendizagem significativa, a criatividade, o pensamento crítico, a colaboração, a motivação e o desenvolvimento de competências socioemocionais. Também foram identificadas contribuições relacionadas à inovação pedagógica, ao fortalecimento das metodologias ativas e à humanização das práticas educativas no ensino superior. Conclui-se que a ludicidade constitui importante dimensão da formação universitária, apresentando potencial para qualificar os processos de ensino e aprendizagem e contribuir para uma educação superior mais inovadora, participativa e centrada no desenvolvimento integral dos estudantes.

Palavras-chave: Ludicidade; Ensino Superior; Aprendizagem Lúdica; Metodologias Ativas; Formação Universitária.

ABSTRACT

Playfulness has been recognized as an important strategy for promoting more meaningful teaching and learning processes, fostering students' cognitive, social, emotional, and creative development. In higher education, its use has expanded through active learning methodologies, game-based learning, gamification, and other innovative approaches designed to strengthen student engagement and improve academic training. In this context, this study aimed to analyze, through an integrative literature review, the scientific evidence regarding the contributions of playfulness in higher education to learning, human development, and academic training, discussing its potential inclusion as a component of university education. This integrative review was conducted using national and international databases and included studies published between 2016 and 2026. After applying the inclusion and exclusion criteria, the final sample consisted of 14 scientific articles. The findings demonstrated that playfulness promotes academic engagement, meaningful learning, creativity, critical thinking, collaboration, motivation, and the development of socio-emotional skills. The review also identified important contributions related to pedagogical innovation, the strengthening of active learning methodologies, and the humanization of educational practices in higher education. It is concluded that playfulness represents an important dimension of university education, with the potential to improve teaching and learning processes and contribute to a more innovative, participatory, and student-centered higher education.

Keywords: Playfulness; Higher Education; Playful Learning; Active Learning Methodologies; University Education.

1. INTRODUÇÃO

A educação superior tem sido desafiada, nas últimas décadas, a responder às profundas transformações sociais, tecnológicas e culturais que caracterizam a sociedade contemporânea. A expansão do acesso ao ensino superior, o avanço das tecnologias digitais, as mudanças nas formas de produção e circulação do conhecimento e as novas demandas do mundo do trabalho têm exigido das instituições de ensino superior a adoção de práticas pedagógicas mais inovadoras, capazes de promover aprendizagens significativas, desenvolvimento humano e formação crítica dos estudantes. Nesse cenário, cresce a necessidade de superar modelos tradicionais de ensino centrados na transmissão de conteúdos, valorizando estratégias que favoreçam a participação ativa, a criatividade, a autonomia e o protagonismo discente (CUNHA, 2016).

As Diretrizes para a Educação Superior e os debates contemporâneos sobre inovação pedagógica reforçam que o processo de ensino-aprendizagem deve contemplar não apenas a aquisição de conhecimentos técnicos e científicos, mas também o desenvolvimento de competências cognitivas, socioemocionais, éticas e criativas. Essa perspectiva aproxima-se das metodologias ativas, que compreendem o estudante como sujeito do próprio processo de aprendizagem, estimulando a resolução de problemas, a colaboração, a reflexão crítica e a construção compartilhada do conhecimento. Entretanto, apesar dos avanços observados nas últimas décadas, muitas práticas docentes universitárias ainda permanecem fortemente influenciadas por modelos expositivos e conteudistas, limitando experiências pedagógicas mais participativas e humanizadas.

Nesse contexto, a ludicidade emerge como importante possibilidade de ressignificação das práticas educativas. Historicamente associada

à infância, a ludicidade passou a ser compreendida por diferentes autores como uma dimensão constitutiva da experiência humana, presente em todas as fases da vida e relacionada à criatividade, imaginação, expressão, interação social e construção do conhecimento. Mais do que brincar ou utilizar jogos em sala de aula, a ludicidade representa uma forma de experimentar o mundo, atribuir significados às experiências e estabelecer relações entre cognição, emoção, sensibilidade e aprendizagem.

Autores clássicos como Huizinga (2019), ao discutir o conceito de *Homo Ludens*, defendem que o jogo constitui um dos fundamentos da cultura humana, antecedendo inclusive diversas manifestações sociais, artísticas e científicas. Da mesma forma, Vygotsky (2007) compreende o brincar como importante instrumento para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, favorecendo processos de imaginação, linguagem, abstração e aprendizagem. Embora tais contribuições tenham sido inicialmente direcionadas ao desenvolvimento infantil, estudos contemporâneos vêm demonstrando que a ludicidade permanece relevante também na formação de jovens e adultos, especialmente no contexto universitário.

Nos últimos anos, observa-se crescimento expressivo das pesquisas relacionadas ao *playful learning*, à gamificação, aos jogos sérios (*serious games*), à aprendizagem baseada em jogos (*game-based learning*) e a outras metodologias fundamentadas na experiência lúdica. Essas estratégias têm sido utilizadas em diferentes áreas do conhecimento, como saúde, engenharia, licenciaturas, administração e ciências sociais, apresentando resultados positivos quanto ao aumento da motivação, do engajamento, da criatividade, do pensamento crítico, da aprendizagem colaborativa e da

permanência dos estudantes nos processos formativos (MANZANO-LEÓN et al., 2021; ANTÓN-SOLANAS et al., 2022).

Entretanto, limitar a ludicidade ao uso de jogos, aplicativos ou recursos tecnológicos constitui uma compreensão reducionista desse fenômeno. A literatura recente evidencia que o lúdico ultrapassa a dimensão instrumental das metodologias de ensino, configurando-se como atitude pedagógica capaz de favorecer relações mais sensíveis, criativas, dialógicas e humanizadas entre professores, estudantes e conhecimento (LAURICELLA; EDMUNDS, 2022). Nessa perspectiva, a ludicidade deixa de representar apenas uma técnica didática para assumir papel formativo, influenciando o modo como os sujeitos aprendem, ensinam, convivem e produzem conhecimento no ambiente universitário.

Essa compreensão aproxima-se das discussões sobre inovação pedagógica no ensino superior, as quais defendem a necessidade de transformar os espaços acadêmicos em ambientes que estimulem a curiosidade, a experimentação, a criatividade, a cooperação e a autonomia intelectual. Para Cunha (2016), inovar na educação superior significa romper com práticas tradicionais de ensino, promovendo experiências pedagógicas capazes de integrar conhecimento científico, sensibilidade, reflexão crítica e compromisso social. Sob essa perspectiva, a ludicidade apresenta potencial para fortalecer processos educativos mais participativos e significativos, contribuindo para uma formação acadêmica que ultrapasse a mera transmissão de conteúdos.

Além disso, a literatura evidencia que experiências lúdicas favorecem aspectos fundamentais da aprendizagem universitária, como motivação, envolvimento, interação social, resolução de problemas,

desenvolvimento socioemocional e aprendizagem significativa. Estudos internacionais demonstram que estratégias fundamentadas na ludicidade potencializam o interesse dos estudantes pelas atividades acadêmicas, ampliam sua participação nas aulas e favorecem ambientes educacionais mais colaborativos e inovadores. Esses resultados reforçam que a ludicidade pode desempenhar papel relevante na construção de uma educação superior mais humanizada e alinhada às demandas da sociedade contemporânea.

Apesar do crescente número de pesquisas relacionadas à gamificação, à aprendizagem baseada em jogos e às metodologias ativas, observa-se que os estudos especificamente voltados à ludicidade como princípio formativo no ensino superior ainda permanecem dispersos na literatura. Grande parte das investigações concentra-se na avaliação de ferramentas ou estratégias específicas, existindo menor aprofundamento acerca da ludicidade como dimensão constitutiva da formação universitária e da prática docente. Essa lacuna evidencia a necessidade de sistematizar as evidências científicas disponíveis, permitindo compreender de forma mais abrangente as contribuições da ludicidade para a educação superior.

Diante desse contexto, torna-se pertinente reunir e analisar as produções científicas que investigam a utilização da ludicidade no ensino superior, identificando seus principais benefícios, desafios e possibilidades para a formação acadêmica e humana dos estudantes. Deste modo, este estudo tem como objetivo analisar as evidências científicas sobre as contribuições da ludicidade no ensino superior para a aprendizagem, o desenvolvimento humano e a formação acadêmica, discutindo sua potencial inserção como

componente da formação universitária. Ao sistematizar essas evidências, pretende-se contribuir para o fortalecimento das discussões sobre inovação pedagógica e formação universitária, oferecendo subsídios para docentes, pesquisadores e gestores educacionais interessados na construção de práticas pedagógicas mais significativas.

2. METODOLOGIA

Trata-se de uma revisão integrativa da literatura, método que possibilita reunir, analisar e sintetizar as evidências científicas produzidas sobre determinado fenômeno, permitindo a integração de estudos com diferentes delineamentos metodológicos e proporcionando uma compreensão ampliada acerca da temática investigada. Na área da Educação, essa abordagem constitui importante estratégia para identificar tendências, lacunas do conhecimento e contribuições científicas relacionadas às práticas pedagógicas, subsidiando a construção de novos referenciais teóricos e metodológicos.

A condução desta revisão foi organizada em seis etapas: elaboração da pergunta norteadora; busca e seleção dos estudos; coleta e organização dos dados; análise crítica dos estudos incluídos; interpretação e discussão dos resultados; e apresentação da síntese do conhecimento produzido. Esse percurso metodológico possibilitou sistematizar as evidências científicas relacionadas à ludicidade no ensino superior, suas contribuições para a aprendizagem, o desenvolvimento humano e a inovação das práticas pedagógicas universitárias.

Na primeira etapa, foi definida a pergunta norteadora da revisão, construída por meio da estratégia PICo (Tabela 1), considerando-se: P – População, I – Interesse/Fenômeno de interesse e Co – Contexto.

Tabela 1. Estratégia PICo

Elemento	Descrição
P	Estudantes, professores e instituições de Ensino Superior.
I	Contribuições da ludicidade para a aprendizagem, o desenvolvimento humano e a formação acadêmica.
Co	Ensino Superior.
Pergunta norteadora	Quais são as evidências científicas disponíveis na literatura acerca das contribuições da ludicidade para a aprendizagem, o desenvolvimento humano e a formação acadêmica no ensino superior?

Fonte: Elaborado pelos autores (2026).

Na segunda etapa, realizou-se a busca dos estudos nas bases de dados Scopus, Web of Science e *Scientific Electronic Library Online* (SciELO) e Portal de Periódicos CAPES, contemplando publicações nacionais e internacionais relacionadas à Educação Superior, inovação pedagógica, ludicidade e metodologias de ensino.

Foram utilizados descritores controlados e palavras-chave em português e inglês, combinados pelos operadores booleanos AND e OR. Deste modo, elaborou-se a seguinte estratégia de busca: ("playful learning" OR playfulness OR ludic OR ludicity OR gamification OR "game-based learning" OR "serious games" OR "educational games" OR "play-based learning") AND ("higher education" OR "university education" OR "tertiary education" OR

university OR college OR undergraduate OR "teacher education" OR "pre-service teacher education" OR "university training") AND ("active learning" OR "active methodologies" OR "student-centered learning" OR "pedagogical innovation" OR "innovative teaching" OR "innovative pedagogy" OR learning OR teaching OR creativity OR engagement)

Foram estabelecidos como critérios de inclusão: artigos científicos publicados entre 2016 e 2026, disponíveis na íntegra, redigidos em português ou inglês, publicados em periódicos científicos revisados por pares e que abordassem a ludicidade, aprendizagem lúdica, gamificação, aprendizagem baseada em jogos, jogos sérios ou práticas pedagógicas inovadoras desenvolvidas no contexto do ensino superior. Também foram incluídas revisões sistemáticas, revisões integrativas, estudos qualitativos, quantitativos e relatos de experiência que apresentassem relação direta com a questão norteadora.

Foram excluídos editoriais, cartas ao editor, resumos de congressos, dissertações, teses, capítulos de livros, documentos institucionais, artigos duplicados e estudos cujo foco estivesse exclusivamente na Educação Infantil, Ensino Fundamental ou Ensino Médio, sem possibilidade de articulação com a formação universitária. Também foram excluídas publicações voltadas exclusivamente ao desenvolvimento de jogos digitais ou tecnologias educacionais que não discutissem sua contribuição para os processos de ensino e aprendizagem no ensino superior.

Na terceira etapa, correspondente à coleta dos dados, os artigos selecionados foram organizados em instrumento elaborado pelos autores, contendo as seguintes informações: título do estudo,

autores, ano de publicação, periódico, país de realização, objetivo, delineamento metodológico, população ou participantes, principais resultados e contribuição para a compreensão da ludicidade na educação superior. Para auxiliar na organização das referências bibliográficas e identificação de estudos duplicados, utilizou-se o software EndNote Web.

Na quarta etapa, realizou-se a análise crítica dos estudos selecionados. Inicialmente procedeu-se à leitura dos títulos e resumos para verificação da aderência ao objetivo da pesquisa. Posteriormente, os estudos potencialmente elegíveis foram analisados na íntegra, considerando-se sua qualidade metodológica, consistência dos resultados e contribuição para a compreensão das potencialidades da ludicidade na formação universitária. Ao final desse processo, 14 artigos científicos compuseram a amostra final da revisão integrativa.

Na quinta etapa, os resultados foram submetidos à análise descritiva e interpretativa, buscando identificar convergências, divergências e lacunas na produção científica. A análise temática possibilitou agrupar os estudos em cinco categorias: (i) ludicidade como promotora da aprendizagem significativa; (ii) ludicidade e desenvolvimento humano no ensino superior; (iii) ludicidade, inovação pedagógica e metodologias ativas; (iv) ludicidade frente aos desafios da cultura digital; e (v) a ludicidade como componente curricular da formação universitária.

Na sexta etapa, procedeu-se à apresentação da revisão integrativa por meio de quadro síntese contendo a caracterização dos 14 estudos incluídos na amostra e posterior discussão organizada por categorias temáticas. Essa estratégia possibilitou evidenciar as

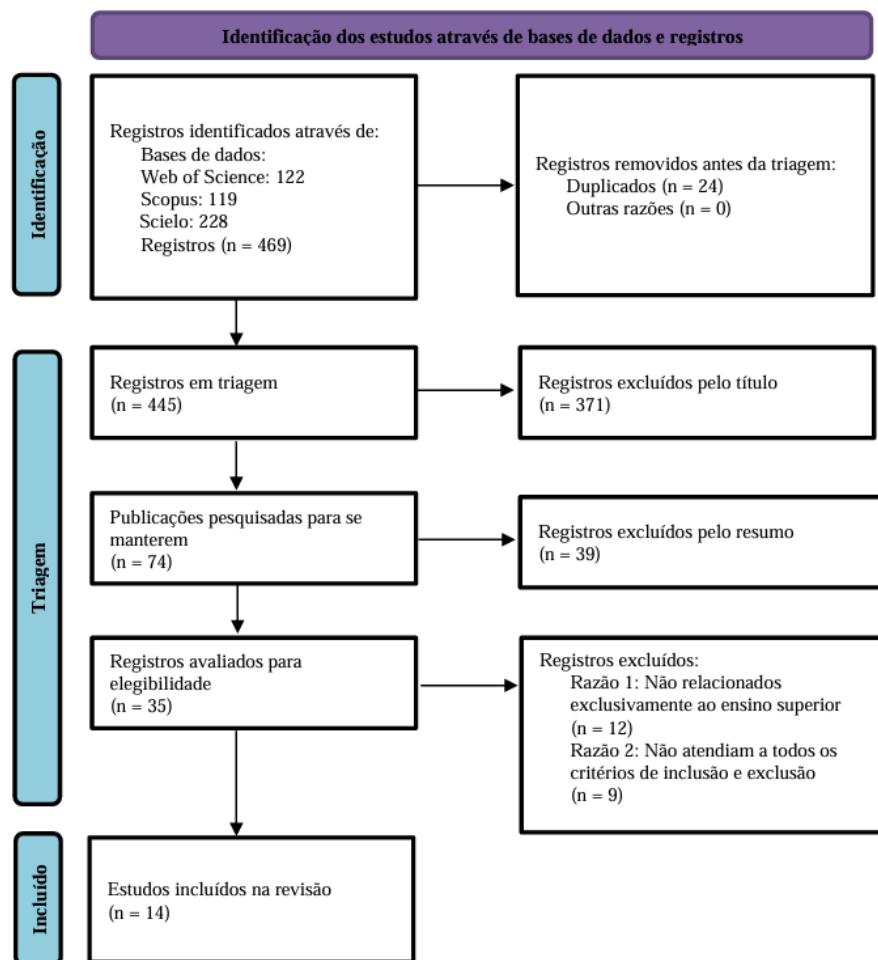
principais contribuições da literatura científica acerca da ludicidade na educação superior, bem como identificar perspectivas para o fortalecimento de práticas pedagógicas inovadoras e para a ampliação das discussões sobre a inserção da ludicidade como elemento estruturante da formação universitária.

Por se tratar de uma pesquisa desenvolvida exclusivamente com dados secundários provenientes de publicações científicas, este estudo não necessitou de submissão ao Comitê de Ética em Pesquisa, conforme previsto na Resolução nº 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde. Entretanto, foram observados os princípios éticos relacionados à integridade científica, ao rigor metodológico e à adequada citação dos autores dos estudos analisados.

3. RESULTADOS

Os resultados obtidos por meio desta revisão integrativa são detalhados a seguir, estando estruturados de forma a responder diretamente aos objetivos estabelecidos para este estudo. Após a realização de buscas sistemáticas nas bases de dados consultadas, eliminação dos registros duplicados e aplicação rigorosa dos critérios de inclusão e exclusão, a amostra final desta pesquisa ficou constituída por 14 artigos científicos. Com o intuito de garantir a transparência metodológica e facilitar a visualização de todo o percurso, a Figura 1 apresenta o fluxograma adaptado conforme as recomendações do PRISMA 2020, ilustrando detalhadamente as etapas de identificação, triagem, elegibilidade e inclusão da literatura que fundamenta este trabalho.

Figura 1. Fluxograma baseado no PRISMA 2020



Fonte: Baseado em Page et al. (2021).

A análise dos estudos incluídos nesta revisão integrativa permitiu identificar que a ludicidade no ensino superior constitui uma estratégia pedagógica com potencial para favorecer a aprendizagem significativa, o desenvolvimento humano e a inovação das práticas educativas. Os estudos evidenciaram que experiências lúdicas, desenvolvidas por meio de metodologias ativas, gamificação, aprendizagem baseada em jogos, atividades colaborativas e práticas pedagógicas sensíveis, contribuem para ampliar o engajamento dos estudantes, estimular a criatividade, fortalecer competências socioemocionais e promover uma formação acadêmica mais participativa e humanizada. Observou-se ainda que, embora essas iniciativas apresentem resultados positivos, sua implementação ocorre de forma pontual e pouco sistematizada nas instituições de ensino superior, indicando a necessidade de ampliar as discussões sobre a ludicidade como princípio educativo e como

possível componente estruturante da formação universitária. O Quadro 1 apresenta a caracterização dos estudos que compuseram a amostra desta revisão integrativa.

Quadro 1. Artigos incluídos na amostra final da revisão integrativa de literatura

Título do artigo	Autor/Ano	Revista	Achado principal para o artigo
Ludic Pedagogy: Taking a Serious Look at Fun in the COVID-19 Classroom and Beyond	Lauricella e Edmunds (2022)	Educational Considerations	Propõe a pedagogia lúdica como modelo baseado em diversão, positividade, jogo e atitude lúdica para ampliar engajamento e aprendizagem no ensino superior.
Exploring Play as the Nexus of Games and Playfulness	Whitton e Moseley (2024)	European Conference on Games Based Learning	Apresenta uma estrutura teórica para compreender jogos, brincadeira e ludicidade como fundamentos da aprendizagem lúdica universitária.
Development and Validation of a Questionnaire on Motivation for Cooperative Playful Learning Strategies	Manzano-León et al. (2021)	International Journal of Environmental Research and Public Health	Valida instrumento para avaliar motivação de universitários em estratégias lúdicas cooperativas, como gamificação, jogos e escape rooms.

An Evaluation of Undergraduate Student Nurses' Gameful Experience Whilst Playing a Digital Escape Room	Antón-Solanas et al. (2022)	Nurse Education Today	Mostra que escape room digital favoreceu motivação, pensamento criativo, comunicação e trabalho em equipe em estudantes de enfermagem.
Serious Games as a Method for Enhancing Learning Engagement	Arias-Calderón, Castro e Gayol (2022)	Frontiers in Psychology	Evidencia que jogos sérios aumentaram motivação, engajamento e percepção de aprendizagem significativa em estudantes universitários.
The Perceived Usefulness of Gamified E-Learning	Aguilos e Fuchs (2022)	Frontiers in Education	Identifica que feedback imediato, competição saudável e elementos de jogo aumentam motivação em ambientes virtuais de aprendizagem.
Evaluating Student Perceptions of Using a Game-Based Approach to Aid Learning: Braincept	Aynsley, Nathawat e Crawford (2018)	Higher Education Pedagogies	Demonstra que aprendizagem baseada em jogo melhorou confiança e ganho de aprendizagem em estudantes universitários de farmacologia.
Learning Gain Using a Game	Crawford (2019)	International Conference	Mostra que jogos educacionais

Improve Pharmacology Knowledge in Two Transnational HE Institutes		on Higher Education Advances	produziram ganhos de aprendizagem em diferentes instituições de ensino superior.
Gamification Approaches for Improving Engagement and Learning in Small and Large Engineering Classes	McIntosh et al. (2023)	International Journal of Information and Education Technology	Aponta que estratégias gamificadas aumentam engajamento, participação e autorregulação da aprendizagem em cursos de engenharia.
Transforming Molecular Diagnostics Learning: The Power of Gamification in Higher Medical Education	Zhu, Zeng e Chen (2025)	Frontiers in Education	Evidencia que gamificação favoreceu pensamento crítico, criatividade, curiosidade, comunicação e desempenho acadêmico.
Impact of Gamification on Teaching-Learning Criminal Law	Riega-Virú, Vargas-Murillo e Pari-Bedoya (2025)	TEM Journal	Mostra que atividades lúdicas e gamificadas melhoraram conhecimento, motivação e percepção de aprendizagem em estudantes de Direito.
Práticas Lúdicas e Pedagógicas: uma abordagem teatral na formação de discentes no curso de Pedagogia da	Silva (2021)	Revista do TCU	Relata práticas lúdicas e teatrais na formação de pedagogos, destacando criatividade,

Universidade do Estado da Bahia			inclusão e formação docente humanizada.
Inovações na Educação Superior: impactos na prática pedagógica e nos saberes da docência	Cunha (2016)	Em Aberto	Discute inovação pedagógica no ensino superior e reforça a necessidade de romper com práticas tradicionais de ensino.
Ateliês Didáticos: tecendo uma formação pedagógica continuada para professores universitários na perspectiva da didática sensível	D'Ávila (2025)	Linguagens, Educação e Sociedade	Evidencia que práticas pedagógicas sensíveis, envolvendo subjetividade, corpo e emoções, favorecem a formação de professores universitários.

Fonte: Elaborado pelos autores (2026).

A análise dos 14 estudos selecionados evidenciou que a ludicidade vem sendo progressivamente incorporada ao ensino superior como estratégia capaz de promover aprendizagens mais significativas, ampliar o engajamento estudantil e favorecer o desenvolvimento integral dos acadêmicos. Entretanto, observou-se que sua utilização ainda ocorre predominantemente por meio de metodologias específicas, como gamificação, aprendizagem baseada em jogos, simulações e escape rooms, permanecendo pouco explorada como princípio pedagógico estruturante da formação universitária.

Os estudos analisados demonstram que a ludicidade extrapola o simples uso de jogos em sala de aula, constituindo-se como uma abordagem capaz de integrar aspectos cognitivos, emocionais, sociais e criativos do processo educativo. Apesar dos avanços observados, permanece uma lacuna relacionada à ausência de políticas curriculares que reconheçam o lúdico como componente permanente da formação acadêmica.

A partir da análise temática dos estudos selecionados, foram construídas cinco categorias: (1) Ludicidade como promotora da aprendizagem significativa; (2) Ludicidade e desenvolvimento humano no ensino superior; (3) Ludicidade, inovação pedagógica e metodologias ativas; (4) Ludicidade frente aos desafios da cultura digital; e (5) A ludicidade como componente curricular da formação universitária.

Categoria 1 – ludicidade como promotora da aprendizagem significativa

A primeira categoria reuniu estudos que demonstram a influência da ludicidade sobre a aprendizagem dos estudantes universitários. Os artigos convergem ao afirmar que experiências lúdicas favorecem maior participação, motivação e envolvimento dos estudantes durante o processo educativo, rompendo com modelos tradicionais centrados exclusivamente na exposição de conteúdos.

Lauricella e Edmunds (2022) propõem o conceito de Pedagogia Lúdica (Ludic Pedagogy), defendendo que elementos como diversão, positividade, brincadeira e atitude lúdica tornam o ambiente universitário mais acolhedor e potencializam a aprendizagem. Segundo os autores, experiências prazerosas

favorecem maior retenção do conhecimento e fortalecem o vínculo entre estudantes, professores e conteúdos.

Resultados semelhantes foram encontrados por Arias-Calderón, Castro e Gayol (2022), que identificaram aumento significativo da motivação, do interesse e da aprendizagem após a utilização de jogos sérios em cursos superiores durante o período pós-pandemia. Da mesma forma, Antón-Solanas et al. (2022) observaram que escape rooms digitais estimularam criatividade, comunicação, pensamento crítico e trabalho colaborativo entre estudantes de enfermagem.

Os estudos de Crawford (2019), Aynsley, Nathawat e Crawford (2018) e Zhu, Zeng e Chen (2025) reforçam que a aprendizagem mediada por experiências lúdicas promove ganhos cognitivos superiores quando comparada a abordagens exclusivamente expositivas, evidenciando melhorias no desempenho acadêmico e maior envolvimento dos estudantes nas atividades propostas.

Esses resultados demonstram que a ludicidade não representa mera estratégia de entretenimento, mas constitui importante facilitadora da aprendizagem significativa, favorecendo processos educativos mais participativos e contextualizados.

Categoria 2 – Ludicidade e desenvolvimento humano no ensino superior

A segunda categoria evidencia que os benefícios da ludicidade ultrapassam os aspectos cognitivos, alcançando dimensões relacionadas ao desenvolvimento humano, emocional e social dos estudantes.

Whitton e Moseley (2024) defendem que brincar, jogar e desenvolver uma atitude lúdica constituem experiências fundamentais para a construção da autonomia, criatividade e capacidade de resolução de problemas. Para os autores, o estado lúdico favorece ambientes de aprendizagem mais seguros, nos quais o erro deixa de ser percebido como fracasso e passa a integrar o próprio processo educativo.

Os estudos analisados também apontam que práticas lúdicas favorecem comunicação, cooperação, criatividade, empatia, pensamento crítico e autorregulação da aprendizagem. Zhu, Zeng e Chen (2025) identificaram melhorias significativas nessas competências após implementação de estratégias gamificadas em cursos da área da saúde.

No contexto brasileiro, Silva (2021) destaca que experiências teatrais desenvolvidas na formação inicial de professores ampliam sensibilidade, expressão corporal, criatividade e capacidade de atuação pedagógica. Tais resultados reforçam a compreensão da ludicidade como dimensão constitutiva do desenvolvimento humano, ultrapassando sua associação tradicional à infância.

Dessa forma, a literatura demonstra que a formação universitária pode beneficiar-se significativamente da incorporação de experiências lúdicas capazes de desenvolver competências cognitivas, afetivas e relacionais indispensáveis ao exercício profissional contemporâneo.

Categoria 3 – Ludicidade, inovação pedagógica e metodologias ativas

Grande parte dos estudos relaciona a ludicidade à inovação pedagógica e às metodologias ativas de ensino. McIntosh et al.

(2023) observaram que estratégias gamificadas favoreceram maior participação dos estudantes, reduziram distrações em sala de aula e estimularam a autorregulação da aprendizagem em cursos de engenharia. Resultados semelhantes foram encontrados por Aguilos e Fuchs (2022), que destacam o papel do feedback imediato, dos desafios progressivos e da participação ativa na construção do conhecimento.

Crawford (2019) e Antón-Solanas et al. (2022) ressaltam que jogos colaborativos, simulações e desafios permitem integrar teoria e prática de maneira mais significativa, favorecendo o desenvolvimento de competências exigidas pelo mercado de trabalho contemporâneo.

No cenário brasileiro, Cunha (2016) argumenta que a inovação na educação superior exige ruptura com modelos pedagógicos centrados exclusivamente na transmissão de conteúdos. Para a autora, práticas inovadoras pressupõem participação ativa do estudante, interdisciplinaridade, criatividade e construção coletiva do conhecimento.

Os estudos demonstram que a ludicidade dialoga diretamente com as metodologias ativas, configurando-se como importante elemento de inovação curricular capaz de tornar o ensino superior mais dinâmico, participativo e significativo.

Categoria 4 – Ludicidade frente aos desafios da cultura digital

A quarta categoria evidencia que a cultura digital modificou profundamente as formas de aprender, interagir e construir conhecimento no ensino superior.

Os estudos demonstram que recursos digitais, ambientes virtuais, jogos eletrônicos e plataformas gamificadas ampliam possibilidades de aprendizagem, desde que utilizados de maneira pedagogicamente planejada. Lauricella e Edmunds (2022) destacam que a ludicidade pode aproximar estudantes dos conteúdos acadêmicos mesmo em ambientes híbridos ou virtuais.

Entretanto, Whitton e Moseley (2024) alertam que a simples utilização de tecnologias não garante experiências verdadeiramente lúdicas. O potencial educativo depende da qualidade das interações, da autonomia dos estudantes e da capacidade de promover criatividade, experimentação e colaboração.

Nesse contexto, a literatura sugere que o desafio contemporâneo consiste em integrar tecnologias digitais sem reduzir a ludicidade ao entretenimento. Ao contrário, o ambiente virtual deve favorecer experiências que promovam participação ativa, pensamento crítico e desenvolvimento humano.

Categoria 5 – A ludicidade como componente curricular da formação universitária

A última categoria representa a principal contribuição desta revisão integrativa. Embora nenhum dos estudos analisados proponha explicitamente a criação da disciplina "Ludicidade" na educação superior, todos apontam evidências que sustentam sua importância para a formação universitária.

Os resultados indicam que experiências lúdicas favorecem aprendizagem significativa, criatividade, inovação pedagógica, desenvolvimento socioemocional, trabalho colaborativo e pensamento crítico. Entretanto, tais experiências ainda

permanecem dispersas em iniciativas isoladas conduzidas por docentes ou projetos específicos.

No contexto brasileiro, D'Ávila (2025) destaca que processos formativos baseados na didática sensível possibilitam mudanças profundas na prática pedagógica universitária ao reconhecer emoções, subjetividades e experiências como componentes legítimos da formação docente.

A partir das evidências reunidas nesta revisão, compreende-se que a ludicidade possui potencial para constituir um campo de conhecimento próprio no ensino superior. Sua inserção como componente curricular poderia favorecer o desenvolvimento da denominada consciência lúdica, compreendida como a capacidade de reconhecer o brincar, a criatividade, a imaginação e a sensibilidade como dimensões permanentes da formação humana e profissional.

Assim, mais do que defender a utilização de jogos ou metodologias lúdicas, os resultados desta revisão apontam para a necessidade de ampliar a compreensão da ludicidade como princípio educativo estruturante, capaz de contribuir para uma universidade mais crítica, criativa, inovadora e humanizada.

4. CONCLUSÃO

Esta revisão permitiu analisar as evidências científicas acerca das contribuições da ludicidade no ensino superior para a aprendizagem, o desenvolvimento humano e a formação acadêmica dos estudantes. Os resultados demonstraram que a ludicidade constitui importante estratégia pedagógica para promover maior engajamento, criatividade, pensamento crítico,

interação social e aprendizagem significativa no contexto universitário. Além disso, verificou-se que abordagens como *playful learning*, gamificação, aprendizagem baseada em jogos e metodologias ativas favorecem ambientes educacionais mais participativos, colaborativos e inovadores. Dessa forma, considera-se que o objetivo proposto foi alcançado, uma vez que foi possível identificar e analisar as principais evidências científicas sobre a inserção da ludicidade como elemento potencializador da formação universitária.

Os estudos analisados evidenciaram que a ludicidade transcende a utilização de jogos ou atividades recreativas, configurando-se como uma postura pedagógica que integra aspectos cognitivos, emocionais, sociais e criativos ao processo de ensino-aprendizagem. Os achados reforçam que práticas pedagógicas fundamentadas na ludicidade contribuem para o fortalecimento da autonomia discente, da aprendizagem colaborativa, da resolução de problemas e da construção de conhecimentos mais significativos, aproximando a universidade das demandas educacionais contemporâneas. Nesse sentido, os resultados também sustentam a discussão acerca da ampliação de espaços formativos que valorizem a ludicidade como dimensão constitutiva da formação humana e profissional.

Como limitações desta pesquisa, destaca-se o número ainda reduzido de estudos que abordam especificamente a ludicidade como princípio pedagógico no ensino superior, sendo predominantes investigações voltadas à gamificação, aos jogos educacionais e às metodologias ativas. Também foi observada heterogeneidade metodológica entre os estudos analisados, bem como predominância de pesquisas internacionais, evidenciando a necessidade de ampliação da produção científica brasileira sobre a

temática. Essas limitações demonstram que a ludicidade na educação superior ainda constitui um campo em desenvolvimento, demandando maior aprofundamento teórico e empírico.

Para pesquisas futuras, recomenda-se a realização de estudos empíricos que investiguem os impactos da ludicidade em diferentes cursos de graduação, bem como pesquisas que avaliem sua influência sobre o desempenho acadêmico, o desenvolvimento de competências socioemocionais e a formação docente universitária. Sugere-se, ainda, o desenvolvimento de investigações que discutam a inserção da ludicidade como componente da formação pedagógica no ensino superior, contribuindo para o fortalecimento de práticas educativas mais inovadoras, humanizadas e alinhadas às demandas da sociedade contemporânea.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUILOS, Veronica; FUCHS, Kevin. The perceived usefulness of gamified e-learning: A study of undergraduate students with implications for higher education. In: **Frontiers in Education**. Frontiers Media SA, 2022. p. 945536.

ANTÓN-SOLANAS, Isabel et al. An evaluation of undergraduate student nurses' gameful experience whilst playing a digital escape room as part of a FIRST year module: A cross-sectional study. **Nurse education today**, v. 118, p. 105527, 2022.

ARIAS-CALDERÓN, Manuel; CASTRO, Javiera; GAYOL, Silvina. Serious games as a method for enhancing learning engagement: Student perception on online higher education during COVID-19. **Frontiers in Psychology**, v. 13, p. 889975, 2022.

AYNSLEY, Sarah A.; NATHAWAT, Kusum; CRAWFORD, Russell M. Evaluating student perceptions of using a game-based approach to aid learning: Braincept. **Higher Education Pedagogies**, v. 3, n. 1, p. 478-489, 2018.

CRAWFORD, Russell. **Learning Gain using a game improve pharmacology knowledge in two transnational HE institutes**. 2019.

CUNHA, Maria Isabel. Inovações na educação superior: impactos na prática pedagógica e nos saberes da docência. **aberto, Brasília**, v. 29, n. 97, p. 87-101, 2016.

D'ÁVILA, Cristina. Ateliês Didáticos: Tecendo uma Formação Pedagógica Continuada para Professores Universitários na Perspectiva da Didática Sensível. **Linguagens, Educação e Sociedade**, v. 29, n. 60, p. 1-30, 2025.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

LAURICELLA, Sharon; EDMUNDS, T. Keith. Ludic Pedagogy: Taking a Serious Look at Fun in the COVID-19 Classroom and Beyond. **Educational Considerations**, v. 48, n. 1, p. n1, 2022.

MANZANO-LEÓN, Ana et al. Development and validation of a questionnaire on motivation for cooperative playful learning strategies. **International Journal of Environmental Research and Public Health**, v. 18, n. 3, p. 960, 2021.

MCINTOSH, David et al. Gamification approaches for improving engagement and learning in small and large engineering

classes. **International Journal of Information and Education Technology**, v. 13, n. 9, p. 1328-1337, 2023.

RIEGA-VIRÚ, Yasmina Beatriz et al. Impact of gamification on teaching-learning criminal law: A quasi-experimental study with university students. **TEM Journal**, v. 14, n. 1, p. 612, 2025.

SILVA, Carlos Ramon Ferreira de Freitas. Práticas lúdicas e pedagógicas: uma abordagem teatral na formação de discentes no curso de Pedagogia da Universidade do Estado da Bahia. **Revista Triângulo**, v. 14, n. 2, p. 44-64, 2021.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WHITTON, Nicola; MOSELEY, Alex. Exploring play as the nexus of games and playfulness. In: **18th European Conference on Game-Based Learning**. Academic Conferences International Limited, 2024. p. 848-854.

ZHU, Hua; ZENG, Wei; CHEN, Li. Transforming molecular diagnostics learning: the power of gamification in higher medical education. In: **Frontiers in Education**. Frontiers Media SA, 2025. p. 1502203.

¹ Psicóloga e Pedagoga, Discente do curso de Mestrado Profissional em Ensino em Ciências da Saúde e do Meio Ambiente do Centro Universitário de Volta Redonda - UnIFOA. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

² Doutora e Pós-Doutora em Ciências, Enfermeira, Docente do curso de Mestrado Profissional em Ensino em Ciências da Saúde e do Meio Ambiente do Centro Universitário de Volta Redonda - UnIFOA. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)