


**FORMAÇÃO DOCENTE, CULTURA LÚDICA E TECNOLOGIAS DIGITAIS: A  
VALORIZAÇÃO DAS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NO ENSINO FUNDAMENTAL**

**TEACHER TRAINING, PLAYFUL CULTURE, AND DIGITAL TECHNOLOGIES:  
VALUING TRADITIONAL GAMES IN ELEMENTARY EDUCATION**

**FORMACIÓN DOCENTE, CULTURA LÚDICA Y TECNOLOGÍAS DIGITALES:  
VALORANDO LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA**

 <https://doi.org/10.56238/arev8n1-149>

**Data de submissão:** 29/12/2025

**Data de publicação:** 29/01/2026

**Neivair Funez**

Doutoranda em Ciências da Educação

Instituição: UNINTER

E-mail: neivairfunez2020@gmail.com

Orcid: <https://orcid.org/0009-0008-2442-9481>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8565388031476048>

**Cleonice Bonomo**

Instituição: UniBF Centro Universitário (UniBF)

E-mail: cleonicebonomo@gmail.com

**Emanuelli Renosto**

Doutoranda em Ciências da Educação

Instituição: UNINTER

E-mail: emanuellirenosto@hotmail.com

Orcid: <https://orcid.org/0009-00064886-4221>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8777889456044476>

**Teresina Funez Garbossa**

Mestrado em Ciências da Educação

Instituição: UNINTER

E-mail: tere\_sina\_g@hotmail.com

Orcid: <https://orcid.org/0009-0001-1864-9639>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8260109542018767>

**Ilone Cristina Bellini**

Mestrado em Ciências da Educação

Instituição: UNINTER

E-mail: beline.ilone@hotmail.com

Orcid: <https://orcid.org/0009-0000-2458-1987>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8404086184049323>

**José Amauri Siqueira da Silva**

Doutorado em Educação

Instituição: Universidad San Lorenzo (UNISAL) - Paraguai

E-mail: [diretoria@amazonposgrado.com.br](mailto:diretoria@amazonposgrado.com.br)

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1572652997792032>

**Francy Rodrigues Guia Nyamien**

Doutorado em Educação

Instituição: Universidade Federal do Ceará (UFC), Universidade Estadual de Maringá (UEM)

E-mail: [francynyamien5@gmail.com](mailto:francynyamien5@gmail.com)

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0866-1060>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7283384714727324>

## RESUMO

Este estudo investiga a influência da formação docente na valorização e no uso das brincadeiras tradicionais no Ensino Fundamental, considerando sua dimensão cultural e pedagógica. A pesquisa caracteriza-se como descritiva, com abordagem mista (quantitativa e qualitativa), realizada em todas as escolas municipais de um município do oeste do Paraná. Os dados foram coletados por meio de questionários aplicados a professores do Ensino Fundamental e analisados com base em estatística descritiva e análise de conteúdo. Os resultados evidenciam que, embora os docentes reconheçam a importância do brincar no processo de ensino e aprendizagem, existem lacunas significativas na formação inicial e continuada, especialmente no que se refere à compreensão da dimensão cultural das brincadeiras tradicionais. Além disso, constatou-se que o uso de tecnologias digitais apresenta potencial para enriquecer as práticas lúdicas, desde que integrado de forma consciente e pedagogicamente planejada. Conclui-se que investir em políticas públicas e programas de formação docente que articulem ludicidade, cultura e tecnologia é fundamental para promover uma educação integral, significativa e culturalmente contextualizada.

**Palavras-chave:** Brincadeiras Tradicionais. Formação Docente. Ludicidade.

## ABSTRACT

This study investigates the influence of teacher education on the appreciation and use of traditional games in Elementary Education, considering their cultural and pedagogical dimensions. The research is descriptive in nature, with a mixed-methods approach (quantitative and qualitative), and was conducted in all municipal schools of a municipality in western Paraná, Brazil. Data were collected through questionnaires administered to Elementary School teachers and analyzed using descriptive statistics and content analysis. The results indicate that, although teachers recognize the importance of play in the teaching and learning process, there are significant gaps in initial and continuing teacher education, especially regarding the cultural dimension of traditional games. Furthermore, the findings reveal that digital technologies have the potential to enrich playful practices when integrated consciously and pedagogically. It is concluded that investing in public policies and teacher education programs that articulate playfulness, culture, and technology is essential to promote an integral, meaningful, and culturally contextualized education.

**Keywords:** Traditional Games. Teacher Education. Playfulness.

## RESUMEN

Este estudio investiga la influencia de la formación docente en la apreciación y el uso de los juegos tradicionales en la educación primaria, considerando sus dimensiones culturales y pedagógicas. La investigación es descriptiva, con un enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo), y se llevó a cabo en todas las escuelas municipales de una ciudad del oeste de Paraná. Los datos se recopilieron mediante cuestionarios administrados a docentes de primaria y se analizaron mediante estadística descriptiva y análisis de contenido. Los resultados muestran que, si bien los docentes reconocen la importancia del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje, existen importantes lagunas en la formación inicial y continua, especialmente en lo que respecta a la comprensión de la dimensión cultural de los juegos tradicionales. Además, se constató que el uso de las tecnologías digitales tiene el potencial de enriquecer las prácticas lúdicas, siempre que se integre de forma consciente y pedagógicamente planificada. Se concluye que invertir en políticas públicas y programas de formación docente que articulen lo lúdico, la cultura y la tecnología es fundamental para promover una educación integral, significativa y culturalmente contextualizada.

**Palabras clave:** Juegos Tradicionales. Formación Docente. Lo Lúdico.

## 1 INTRODUÇÃO

As brincadeiras tradicionais configuram-se como práticas lúdicas fundamentais no contexto educacional, exercendo papel significativo no desenvolvimento integral das crianças, especialmente no Ensino Fundamental. Essas atividades contribuem para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais, emocionais e motoras, favorecendo a interação entre os alunos, o respeito às regras, a cooperação e a construção de relações sociais mais equilibradas. Além disso, o brincar possibilita o resgate de valores culturais, a socialização de saberes e o fortalecimento da identidade coletiva, constituindo-se como elemento central da cultura da infância e da cultura escolar (Vygotsky, 1978; Piaget, 1972; Kishimoto, 2010; Cunha, 2019).

As brincadeiras tradicionais representam um importante patrimônio cultural da infância, transmitido historicamente entre gerações, carregando valores, normas sociais, memórias coletivas e formas específicas de interação social. Nesse sentido, o brincar não se restringe a uma atividade recreativa, mas assume caráter educativo e cultural, permitindo que as crianças compreendam o mundo social, construam significados e desenvolvam a cidadania desde os primeiros anos escolares (Kishimoto, 2007; Brougère, 2012). Ao vivenciarem essas práticas, os alunos ampliam suas experiências corporais, simbólicas e sociais, fortalecendo vínculos e reconhecendo a diversidade cultural presente no contexto em que estão inseridos.

Em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o Ensino Fundamental deve assegurar aprendizagens que promovam o desenvolvimento integral dos estudantes, articulando dimensões cognitivas, socioemocionais, culturais e corporais. As brincadeiras tradicionais dialogam diretamente com as competências gerais da BNCC, ao favorecerem a convivência, a empatia, a cooperação, o respeito às diferenças, a participação ativa e o protagonismo dos alunos no processo de aprendizagem, além de possibilitarem experiências significativas de interação social e expressão corporal no ambiente escolar (Brasil, 2017).

Apesar do reconhecimento teórico e normativo de seu potencial pedagógico, a inserção das brincadeiras tradicionais no cotidiano escolar ainda enfrenta diversos desafios. Entre os principais entraves, destacam-se a limitação de tempo no planejamento pedagógico, a escassez de espaços adequados, o desinteresse de parte dos alunos, a pressão por conteúdos formais e, em muitos casos, o apoio institucional insuficiente. Soma-se a isso a formação docente, que nem sempre contempla de maneira aprofundada a dimensão cultural, social e pedagógica do brincar, o que pode resultar em práticas lúdicas pouco intencionais ou restritas ao entretenimento (Imbernón, 2011; Libâneo, 2013).

A literatura educacional aponta que, embora muitos professores reconheçam o brincar como elemento importante do processo educativo, nem sempre possuem subsídios teóricos e metodológicos

para compreender e explorar sua dimensão cultural e pedagógica de forma consciente e sistematizada. A formação inicial e continuada do professor mostra-se, portanto, decisiva para a valorização e o uso intencional das brincadeiras tradicionais em sala de aula, permitindo que essas práticas sejam integradas ao currículo como instrumentos de aprendizagem, socialização e transmissão cultural (Oliveira, 2010; Kishimoto, 2011).

Paralelamente, a crescente presença das tecnologias digitais no ambiente escolar introduz novos desafios e possibilidades para a prática pedagógica. No contexto das brincadeiras tradicionais, recursos digitais como vídeos, aplicativos, jogos educativos e plataformas interativas podem atuar como ferramentas de apoio, registro e ampliação das experiências lúdicas, desde que utilizados de forma crítica e pedagógica, sem substituir a vivência corporal, coletiva e cultural do brincar (Moran, 2015).

Diante desse cenário, torna-se relevante compreender como os professores percebem a influência da formação docente na valorização das brincadeiras tradicionais e de que maneira as tecnologias digitais têm sido utilizadas para apoiar essas práticas no Ensino Fundamental. Assim, este artigo tem como objetivo analisar a influência da formação docente na valorização das brincadeiras tradicionais, bem como investigar o uso de tecnologias digitais como suporte às atividades lúdicas, a partir da percepção de professores do município de Santa Tereza do Oeste – PR.

## **2 METODOLOGIA**

A pesquisa foi desenvolvida no município de Santa Tereza do Oeste – PR, contemplando as quatro escolas municipais existentes, com a finalidade de compreender as concepções dos professores do Ensino Fundamental acerca da relevância das brincadeiras tradicionais no processo educativo, bem como aspectos relacionados à formação docente para a utilização dessas práticas lúdicas. O estudo caracteriza-se como uma investigação de abordagem mista, integrando procedimentos qualitativos e quantitativos, uma vez que considera a relação entre as percepções subjetivas dos professores, sua formação profissional e o contexto educacional em que atuam.

A população da pesquisa foi composta por professores do Ensino Fundamental que atuam nas instituições de ensino do município. A investigação envolveu quatro escolas municipais, sendo duas localizadas na zona rural — Escola Municipal Nossa Senhora do Carmo (Distrito de Santa Maria) e Escola Municipal Francisco Dias Bernardo — e duas situadas na zona urbana — Escola Municipal Levino Jorge Weidmann e Escola Municipal Hélio Balarotti. A amostra constituiu-se de 45 professores, selecionados por meio de amostragem aleatória simples, assegurando a representatividade dos participantes e a equidade no processo de seleção.

Para a coleta de dados, utilizaram-se questionários mistos, compostos por questões abertas e fechadas, bem como entrevistas semiestruturadas. Os instrumentos de pesquisa tiveram como foco identificar a frequência de utilização das brincadeiras tradicionais no cotidiano escolar, os benefícios pedagógicos percebidos pelos docentes, as estratégias adotadas para a inserção dessas práticas no currículo e os principais desafios enfrentados no contexto pedagógico.

A aplicação dos questionários ocorreu de forma presencial nas quatro escolas municipais de Santa Tereza do Oeste – PR, sendo conduzida pela pesquisadora, que realizou visitas às unidades escolares. Esse procedimento possibilitou o esclarecimento de eventuais dúvidas durante o preenchimento dos instrumentos, além de garantir a devolução dos questionários respondidos e a confiabilidade das informações coletadas.

Os dados de natureza quantitativa foram analisados por meio de cálculos de frequência e percentuais, permitindo a identificação de tendências e padrões nas respostas. Por sua vez, os dados qualitativos foram submetidos à técnica de análise de conteúdo, possibilitando a organização, categorização e interpretação das percepções, experiências e práticas relatadas pelos professores.

### 3 RESULTADOS

#### 3.1 FORMAÇÃO DOCENTE E A IMPORTÂNCIA CULTURAL DAS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS

A Tabela 1 apresenta os dados referentes à percepção dos professores sobre a abordagem da importância cultural das brincadeiras tradicionais em sua formação.

Tabela 1 – Na sua formação, foi discutida a importância cultural das brincadeiras tradicionais para as crianças?

Alternativa	Número de respostas	Porcentagem (%)
Sim, amplamente discutida	14	31,1%
Discutida de forma superficial	21	46,7%
Pouco discutida	7	15,6%
Não foi discutida	3	6,6%
Total	45	100%

Fonte: Funez, Neivair.

Os resultados indicam que apenas 31,1% dos professores afirmam que a importância cultural das brincadeiras tradicionais foi amplamente discutida durante sua formação. A maioria dos participantes (46,7%) relatou que o tema foi tratado de forma superficial, enquanto 22,2% afirmaram que foi pouco discutido ou não abordado.

### 3.2 INFLUÊNCIA DA FORMAÇÃO DOCENTE NA VALORIZAÇÃO DAS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS

A Tabela 2 apresenta os dados referentes à influência da formação docente na valorização e no uso das brincadeiras tradicionais em sala de aula.

Tabela 2 – Influência da formação docente na valorização e uso das brincadeiras tradicionais pelos professores

Alternativa	Número de respostas	Porcentagem (%)
Sim, influencia muito	26	57,7%
Influencia moderadamente	16	35,5%
Influencia pouco	2	4,4%
Não influencia	1	2,2%
Total	45	100%

Fonte: Funez, Neivair.

Observa-se que 93,2% dos professores reconhecem que a formação docente influencia muito ou moderadamente a valorização e o uso das brincadeiras tradicionais, evidenciando a relevância do preparo acadêmico e formativo para a prática pedagógica.

### 3.3 USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NO APOIO ÀS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS

A Tabela 3 apresenta a frequência de uso de tecnologias digitais pelos professores para apoiar as brincadeiras tradicionais.

Tabela 3 – Frequência de uso de tecnologias digitais para apoiar brincadeiras tradicionais

Alternativa	Número de respostas	Porcentagem (%)
Sim, frequentemente	17	37,8%
Sim, ocasionalmente	18	40,0%
Raramente	6	13,3%
Nunca utilizei	4	8,9%
Total	45	100%

Fonte: Funez, Neivair.

Os dados revelam que 77,8% dos professores utilizam tecnologias digitais com alguma frequência para apoiar as brincadeiras tradicionais, enquanto 22,2% relatam uso raro ou inexistente.

## 4 DISCUSSÃO

Os resultados da pesquisa evidenciam lacunas significativas na formação docente no que se refere à dimensão cultural das brincadeiras tradicionais, indicando que, embora o brincar seja reconhecido como prática importante no contexto escolar, sua compreensão ainda ocorre de forma limitada e, em muitos casos, superficial. Conforme Kishimoto (2007), as brincadeiras tradicionais

carregam saberes históricos e culturais fundamentais para a compreensão de valores sociais, normas de convivência e construção da identidade cultural das crianças. Quando essa dimensão não é devidamente contemplada na formação docente, o professor tende a restringir o brincar a uma atividade recreativa, desvinculada de intencionalidade pedagógica.

Essa constatação dialoga com Libâneo (2013), ao afirmar que a ausência de conteúdos específicos sobre a dimensão cultural do brincar nos cursos de formação inicial e continuada contribui para uma visão reducionista das práticas lúdicas. Os dados da pesquisa corroboram essa análise, ao demonstrarem que a maioria dos professores recebeu apenas uma abordagem superficial ou insuficiente sobre a importância cultural das brincadeiras tradicionais, o que evidencia a necessidade de reestruturação curricular nas instituições formadoras.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reforça que o Ensino Fundamental deve assegurar o desenvolvimento integral dos estudantes, considerando dimensões cognitivas, socioemocionais, culturais e corporais. O documento destaca o brincar, a interação e a valorização das manifestações culturais como elementos essenciais para a construção de aprendizagens significativas, a convivência democrática e o respeito à diversidade (Brasil, 2017). Nesse sentido, a fragilidade identificada na formação docente contrasta com as orientações normativas da BNCC, evidenciando um distanciamento entre o que é preconizado nos documentos oficiais e o que efetivamente se concretiza na prática pedagógica.

Por outro lado, a expressiva percepção dos professores quanto à influência da formação docente na valorização e no uso das brincadeiras tradicionais confirma os pressupostos de Oliveira (2010), ao destacar que professores bem formados desenvolvem maior autonomia, segurança e intencionalidade pedagógica para integrar práticas lúdicas ao currículo. A formação inicial e continuada mostra-se, portanto, decisiva para que o brincar seja compreendido como estratégia de ensino, mediação cultural e promoção do desenvolvimento integral das crianças, conforme orientam os documentos curriculares nacionais.

Os resultados também indicam que, para superar as fragilidades formativas identificadas, é necessário que as instituições formadoras incluam sistematicamente conteúdos, recursos e estratégias voltadas às brincadeiras tradicionais, promovendo uma formação que valorize a ludicidade como dimensão essencial da prática docente. Além disso, torna-se fundamental o investimento público em materiais pedagógicos, na produção de conteúdos que valorizem as culturas regionais e na oferta de formação continuada, ampliando o repertório cultural e metodológico dos educadores (Santa Tereza do Oeste, 2015–2025).



No que se refere ao uso de tecnologias digitais, os dados apontam uma tendência crescente de integração entre tecnologia e ludicidade. A BNCC reconhece a importância da cultura digital no processo educativo, destacando o uso crítico, ético e pedagógico das tecnologias como competência essencial para a formação dos estudantes (Brasil, 2017). Moran (2015) reforça que a tecnologia deve ser utilizada como ferramenta complementar, capaz de potencializar o processo de ensino e aprendizagem, sem substituir as experiências concretas, corporais e coletivas do brincar.

Kishimoto (2011) ressalta que a integração entre tecnologias digitais e práticas lúdicas exige formação específica, garantindo que o professor saiba selecionar e utilizar esses recursos de maneira consciente e pedagógica. Dessa forma, os resultados da pesquisa evidenciam que a valorização das brincadeiras tradicionais, aliada ao uso intencional das tecnologias digitais, depende diretamente da qualidade da formação docente e do alinhamento entre prática pedagógica e documentos normativos.

De modo geral, a discussão dos dados evidencia que fortalecer a formação docente, em consonância com a BNCC e com os documentos institucionais e municipais, é condição essencial para a valorização das brincadeiras tradicionais no Ensino Fundamental. Tal fortalecimento contribui para uma educação mais integral, contextualizada e culturalmente significativa, consolidando o papel da escola como espaço de preservação, ressignificação e transmissão da cultura da infância.

## **5 CONCLUSÃO**

Os resultados deste estudo permitem concluir que a formação docente exerce influência direta e significativa na valorização e no uso das brincadeiras tradicionais no Ensino Fundamental. Embora o brincar seja amplamente reconhecido pelos professores como prática relevante no processo educativo, evidenciam-se lacunas na formação inicial e continuada, especialmente no que se refere à compreensão da dimensão cultural, social e pedagógica das brincadeiras tradicionais. Essas fragilidades formativas tendem a limitar o uso intencional do brincar como estratégia de ensino, reduzindo seu potencial educativo e cultural no contexto escolar.

A pesquisa também demonstra que a formação docente constitui fator determinante para que os professores reconheçam as brincadeiras tradicionais como instrumentos de aprendizagem, socialização e construção da identidade cultural das crianças, em consonância com as orientações da Base Nacional Comum Curricular. Nesse sentido, torna-se fundamental que os cursos de formação e as políticas educacionais promovam uma abordagem mais sistemática e aprofundada da ludicidade, articulando teoria e prática pedagógica.

No que se refere ao uso de tecnologias digitais, os resultados indicam que esses recursos representam uma possibilidade relevante para enriquecer e ampliar as brincadeiras tradicionais, desde

que integrados de forma consciente, planejada e pedagogicamente orientada. A tecnologia, quando utilizada como recurso complementar, pode contribuir para o registro das atividades, a ampliação do repertório cultural e o fortalecimento de práticas pedagógicas inovadoras, sem substituir a experiência corporal, coletiva e cultural do brincar.

Diante desse contexto, investir em políticas públicas, programas de formação continuada e ações institucionais que articulem ludicidade, cultura e tecnologia mostra-se essencial para promover uma educação mais integral, significativa e culturalmente contextualizada. Tais investimentos contribuem para o fortalecimento da prática docente, para a valorização da cultura da infância e para a consolidação da escola como espaço de preservação, ressignificação e transmissão das brincadeiras tradicionais, assegurando o direito das crianças ao brincar como dimensão fundamental do processo educativo.

### **AGRADECIMENTOS**

À Universidad Internacional Três Fronteras – UNINTER – Paraguay, aos professores participantes da pesquisa, e ao apoio do Prof. orientador Dr. José Amauri Siqueira.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: Ministério da Educação, 2017.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2011.

LIBÂNEO, José Carlos. Didática. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2013.

MORAN, José Manuel. Educação e tecnologias: mudar para valer. São Paulo: Loyola, 2015.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. Educação infantil: fundamentos e métodos. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

SANTA TEREZA DO OESTE. Plano Municipal de Educação de Santa Tereza do Oeste – PR (2015–2025). Santa Tereza do Oeste: Secretaria Municipal de Educação, 2015. Parte superior do formulário