

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC

BRINCAR E APRENDER COM AS TECNOLOGIAS DIGITAIS

Paula Alessandra Sodr  Pereira

Gradua  o. Pedagogia pela FALC- Faculdade da Aldeia de Carapic  ba. Especializa  o. P s-Gradua  o em Educa  o Inclusiva. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educa  o pela Must University. E-mail. paulaclick2011@hotmail.com.br

RESUMO: Este trabalho tem como objetivo analisar a integra  o entre o brincar, o aprendizado e as tecnologias digitais no processo pedag gico, destacando sua contribui  o para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crian as. O tema central aborda como jogos educativos e recursos multim dia podem ser incorporados ao curr culo escolar, promovendo um ambiente de aprendizagem mais din mico e interativo. A metodologia adotada   uma pesquisa bibliogr fica, que explora, na primeira parte, o papel do brincar no desenvolvimento infantil e, na segunda, a aplica  o de tecnologias digitais no ensino, com foco no uso de jogos e multim dia. A an lise reflete sobre os desafios e resist ncias ao uso dessas ferramentas no ensino formal, mas tamb m aponta os benef cios de sua aplica  o, como a personaliza  o do aprendizado e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Conclui-se que, quando bem integrados ao curr culo, jogos e tecnologias digitais tornam o aprendizado mais envolvente e eficaz, favorecendo a forma  o integral dos alunos. Al m disso, destaca-se a import ncia de uma abordagem equilibrada e planejada para incorporar o l dico e o digital ao processo educativo, transformando o ambiente escolar em um espa o mais colaborativo e inovador.

Palavras-chave: Brincar. Tecnologias Digitais. Educa  o.

ABSTRACT: This paper aims to analyze the integration of play, learning, and digital technologies in the educational process, highlighting their contribution to children's cognitive, social, and emotional development. The central theme focuses on how educational games and multimedia resources can be incorporated into the curriculum, fostering a more dynamic and interactive learning environment. The methodology employed is a bibliographic research that first explores the role of play in child development and, secondly, the application of digital technologies in teaching, focusing on the use of games and multimedia. The analysis reflects on the challenges and resistance to the use of these tools in formal education while also pointing out the benefits of their application, such as personalized learning and the development of socio-emotional skills. It concludes that when well-integrated into the curriculum, games and digital technologies make learning more engaging and effective, favoring students' holistic development. Furthermore, it emphasizes the importance of a balanced and planned approach to incorporating play and digital tools into education, transforming the school environment into a more collaborative and innovative space.

Keywords: Play. Digital Technologies. Education.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC

1 Introdução

O uso de jogos e tecnologias digitais no ambiente escolar tem se tornado uma estratégia pedagógica cada vez mais reconhecida por seu potencial em enriquecer a aprendizagem de maneira lúdica e interativa. Este texto explora como a integração entre o brincar, o aprendizado e as tecnologias digitais pode promover um desenvolvimento cognitivo, social e emocional significativo para as crianças. Ao adotar uma abordagem que combina práticas tradicionais de ensino com recursos multimídia inovadores, os educadores podem criar experiências de aprendizagem mais dinâmicas e personalizadas, alinhadas às necessidades e ritmos individuais dos alunos.

O objetivo deste trabalho é analisar como os jogos educativos e as tecnologias podem ser incorporados ao processo pedagógico, destacando suas contribuições para o desenvolvimento das habilidades cognitivas e socioemocionais das crianças. Além disso, busca-se refletir sobre os desafios e resistências relacionadas ao uso dessas ferramentas no ensino formal, propondo soluções para integrar o lúdico de forma eficaz ao currículo escolar.

A metodologia adotada para este estudo envolve uma pesquisa bibliográfica. As informações coletadas são organizadas em duas partes principais: na primeira, explora-se o papel fundamental do brincar no desenvolvimento das crianças, com ênfase na sua relação com as tecnologias digitais; na segunda, discute-se como jogos e multimídia podem ser utilizados estrategicamente para potencializar o aprendizado, promovendo um ambiente mais colaborativo e interativo.

Ao longo deste trabalho, será enfatizado que a utilização equilibrada das tecnologias, em consonância com práticas pedagógicas bem estruturadas, pode transformar o espaço escolar em um ambiente mais envolvente e eficaz, garantindo um aprendizado mais significativo e alinhado às demandas da sociedade contemporânea.

2 Brincar, aprender e o uso da tecnologia

O uso de jogos e tecnologias digitais no processo educativo tem se destacado como uma estratégia poderosa para potencializar a aprendizagem de maneira lúdica e envolvente. Ao integrar o brincar com recursos multimídia, as crianças não apenas ampliam suas habilidades cognitivas, mas também desenvolvem competências sociais e emocionais essenciais para o seu crescimento. No entanto, a incorporação desses recursos no ensino requer uma reflexão cuidadosa sobre como equilibrar o lúdico e o conteúdo curricular, garantindo que o aprendizado seja eficaz e significativo.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC

tecnologias digitais, pode enriquecer o aprendizado, destacando sua importância para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. Já a segunda parte aborda como jogos e recursos multimídia podem ser utilizados de forma estratégica para potencializar a aprendizagem, tornando o processo mais dinâmico, interativo e personalizado.

2. 1 A aprendizagem, o brincar e a tecnologia

A relação entre brincar, aprender e tecnologia é cada vez mais valorizada no contexto educacional, com as tecnologias digitais ampliando as formas de interação, expressão e criação no processo de aprendizagem. O brincar, como prática essencial ao desenvolvimento, se alia às tecnologias, criando novas possibilidades de explorar e construir conhecimento de forma lúdica e dinâmica. Essa integração torna o aprendizado mais envolvente e colaborativo, permitindo que os alunos se envolvam de maneira ativa na construção de seu saber.

A tecnologia não só complementa, mas também potencializa as práticas pedagógicas, promovendo formas inovadoras de ensinar e aprender. A BNCC reconhece essa importância, destacando que as tecnologias digitais devem ser usadas para ampliar as experiências de aprendizagem. Segundo o documento: as interações com os outros e com o mundo, por meio de experiências que envolvem o brincar, a expressão, o movimento e a utilização de diferentes linguagens, devem ser mediadas pelas tecnologias digitais, no âmbito das culturas digitais, de modo a ampliar as possibilidades de aprendizagens e de expressão dos alunos (BRASIL, 2017, p. 25).

Além disso, a BNCC enfatiza que as tecnologias devem ser integradas ao currículo para desenvolver as competências e habilidades necessárias para a sociedade contemporânea. Isso implica que as tecnologias não são apenas ferramentas técnicas, mas recursos para desenvolver habilidades cognitivas e socioemocionais, preparando os alunos para os desafios do mundo digital. Segundo a BNCC: as tecnologias digitais devem ser utilizadas de forma integrada ao currículo, ampliando as possibilidades de aprendizagem e favorecendo o desenvolvimento das competências e habilidades exigidas pela sociedade contemporânea, considerando os diferentes contextos e necessidades dos alunos (BRASIL, 2017, p. 55).

Portanto, a integração entre brincar, aprender e tecnologia no ambiente escolar visa não apenas enriquecer o processo educativo, mas também preparar os alunos para interagir de forma crítica e criativa com as novas tecnologias. Ao utilizar as tecnologias de maneira equilibrada e significativa, o ensino se torna mais dinâmico, permitindo aos estudantes explorar diferentes

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC

linguagens, resolver problemas e expressar suas ideias de maneira inovadora.

Para Pedroza (2005), a aprendizagem por meio do brincar é uma abordagem pedagógica que valoriza o momento lúdico como essencial para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos alunos. A brincadeira facilita novas descobertas e relações, criando um ambiente descontraído que promove a expressão espontânea e a liberdade de aprendizagem. O brincar não deve ser visto como algo que se opõe ao "trabalho sério", mas sim como uma prática pedagógica legítima, que estimula funções mentais importantes para o aprendizado.

Ao integrar o brincar com atividades como o uso de livros de arte, as crianças podem explorar suas próprias opiniões e sentimentos de maneira livre, favorecendo a aprendizagem de forma mais dinâmica e natural. Além disso, ao brincar, os alunos desenvolvem suas habilidades sociais e emocionais, criando vínculos com seus colegas e professores.

O brincar vai além de um momento de diversão, sendo um processo crucial no desenvolvimento de uma criança. Ainda segundo Pedroza (2005, p. 75) “o momento lúdico, como espaço de descontração, na escola, deve ser visto como constituinte do sujeito, o qual, a partir de vivências que experimenta, constrói suas relações interpessoais.”

Ainda sobre o conceito da aprendizagem por meio do brincar, Farias, Dal Pizzol & Santinello (2024) comentam que é um processo essencial para o desenvolvimento cognitivo e social das crianças, proporcionando um ambiente no qual elas podem explorar e aprender de forma lúdica e afetiva. O brincar estimula a criatividade, a resolução de problemas e a interação entre as crianças, habilidades fundamentais para o crescimento intelectual e social. Quando incorporado ao ambiente educacional, o brincar não é apenas uma forma de diversão, mas uma oportunidade para as crianças aprenderem ativamente, promovendo um aprendizado mais envolvente e natural.

Para os autores, com o avanço da tecnologia, jogos digitais têm se tornado aliados valiosos no processo educacional. Eles oferecem uma experiência interativa que chama a atenção das crianças e as mantém motivadas a aprender de maneira divertida. Os jogos digitais são projetados para envolver as crianças com histórias cativantes, visuais atraentes e desafios, criando um ambiente dinâmico que contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais, como a comunicação e a colaboração. Além disso, esses jogos podem ser ajustados para atender às necessidades específicas de cada criança, o que permite uma aprendizagem personalizada e mais eficaz.

Ainda segundo Farias et al. (2024), o brincar é reconhecido como um processo essencial para o desenvolvimento integral das crianças. Ele contribui para a formação cognitiva, emocional e social ao proporcionar um ambiente natural e afetivo para a aprendizagem. Por

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC

meio de jogos e brincadeiras, as crianças experimentam diferentes formas de interação, exploram novas habilidades e desenvolvem a capacidade de resolução de problemas, tudo de maneira espontânea e divertida. Essa interação lúdica favorece a aprendizagem de conceitos e habilidades que, de outra forma, poderiam ser vistas como abstratas ou difíceis de serem assimiladas em um ambiente mais formal.

Além disso, o brincar é um processo social e culturalmente significativo. Ele permite que a criança se conecte com os outros, com o mundo ao seu redor e com as diferentes expressões culturais. Através do jogo, as crianças não apenas exploram suas próprias capacidades cognitivas e motoras, mas também aprendem a se comunicar, a trabalhar em grupo e a entender o contexto social e cultural no qual estão inseridas. O brincar, assim, torna-se uma ferramenta pedagógica fundamental, pois integra o desenvolvimento pessoal com a vivência coletiva, preparando as crianças para as interações sociais e culturais que enfrentarão ao longo da vida.

Para Câmara, Arantes, & Legey (2023), o conceito de aprendizagem por meio do brincar vai além de uma simples atividade recreativa. Brincar é uma forma fundamental de aprender, pois proporciona às crianças a oportunidade de vivenciar e experimentar situações que favorecem o seu desenvolvimento integral. Durante o brincar, as crianças exploram o mundo ao seu redor, desenvolvem habilidades cognitivas, emocionais e sociais, e fazem conexões com o que já conhecem. Dessa forma, o brincar se torna um meio essencial para a aprendizagem significativa, permitindo que as crianças internalizem conhecimentos de maneira natural e prazerosa, enquanto desenvolvem competências importantes para a vida.

Ainda segundo estes autores, com a evolução tecnológica, a integração de recursos digitais ao momento de brincar tem se mostrado uma estratégia eficaz para potencializar o aprendizado. O uso de tecnologias e jogos educativos cria um ambiente onde as crianças podem interagir, resolver problemas e construir conhecimento de forma mais dinâmica e envolvente. Ao combinar o lúdico com o digital, as crianças conseguem consolidar novas aprendizagens, fazendo conexões entre os conteúdos já dominados e aqueles que estão sendo apresentados. Isso não apenas torna o aprendizado mais interessante, mas também facilita a adaptação dos conteúdos às diferentes necessidades e ritmos das crianças.

No entanto, para que o brincar seja eficaz como estratégia pedagógica, é necessário que o processo de ensino seja adaptado para valorizar o uso de jogos e tecnologias de forma intencional e planejada (Câmara et al., 2023). A inserção de recursos digitais deve ser feita com o objetivo de promover a interação, a colaboração e a construção de conhecimentos significativos. O papel do professor é fundamental nesse processo, pois ele deve estar preparado

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC

para repensar suas práticas pedagógicas, atualizando suas estratégias para incorporar esses novos recursos de forma que potencializem o aprendizado e favoreçam o desenvolvimento das crianças. Essa adaptação contínua é essencial para que as tecnologias cumpram seu papel como ferramentas educativas dentro do contexto escolar.

2. 2 Jogos e multimídia: potencializando o aprendizado por meio do brincar

Para Pedroza (2005), os jogos e o brincar são formas poderosas de potencializar o aprendizado das crianças, permitindo que elas desenvolvam suas habilidades cognitivas de maneira divertida e espontânea. O jogo de formação de palavras, por exemplo, ajuda as crianças a construir hipóteses sobre a escrita sem a pressão do ambiente formal, incentivando a criatividade e o pensamento crítico. Esse tipo de atividade pode ser ainda mais eficaz quando integrado a recursos multimídia, como vídeos interativos, animações ou jogos digitais, que estimulam diferentes sentidos e formas de aprendizagem, tornando o processo mais dinâmico e atraente para os alunos.

No entanto, como mostrado pela pesquisa da autora, a resistência ao uso de jogos e brincadeiras no ensino pode surgir devido à crença de que essas atividades não são compatíveis com o "trabalho sério" de sala de aula. Muitas vezes, há a preocupação de que o uso do lúdico ou de recursos multimídia desvie o foco do conteúdo curricular formal. No entanto, ao incluir essas ferramentas no contexto educacional, os professores podem criar uma aprendizagem mais engajante e personalizada, permitindo que os alunos se envolvam com o conteúdo de maneira mais significativa e divertida.

Para Farias et al. (2024), o uso de tecnologias digitais no ambiente escolar tem se consolidado como uma aliada poderosa no desenvolvimento das habilidades dos alunos. A BNCC (Brasil, 2017) reconhece essa importância e destaca a necessidade de integrar ferramentas digitais ao currículo escolar. Essa integração oferece inúmeras oportunidades para o aprimoramento das competências das crianças, promovendo uma educação mais inclusiva e acessível. Com a utilização de recursos como jogos educativos e plataformas interativas, as escolas conseguem tornar o aprendizado mais dinâmico, adaptando-se aos diferentes ritmos e estilos de aprendizagem dos estudantes.

Além disso, as tecnologias digitais ampliam significativamente as possibilidades de socialização e colaboração entre as crianças, independentemente das distâncias físicas. A internet e as plataformas online criam ambientes interativos nos quais os alunos podem interagir com colegas de diferentes localidades, o que enriquece o processo de aprendizado. Por meio da

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC

troca de ideias, debates e colaborações, as tecnologias atuam como catalisadoras de um aprendizado mais colaborativo, favorecendo o desenvolvimento cognitivo e social das crianças. Esse tipo de interação também contribui para a construção de um conhecimento compartilhado e para a melhoria das habilidades de comunicação entre os alunos.

Ainda segundo Farias et al. (2024), os jogos e a multimídia possuem grande potencial para enriquecer o processo de aprendizagem, especialmente quando utilizados no contexto do brincar. A incorporação de desafios, narrativa e interatividade nos jogos proporciona um ambiente de aprendizado envolvente e estimulante. Ao se engajarem com esses jogos, as crianças são incentivadas a resolver problemas, pensar de forma crítica e explorar novas formas de alcançar soluções. Esse tipo de abordagem não só torna o aprendizado mais significativo, mas também permite que as crianças desenvolvam habilidades cognitivas e sociais essenciais para o seu crescimento.

Além do desenvolvimento cognitivo, os jogos também desempenham um papel importante no desenvolvimento emocional e social das crianças. Ao promover o "brincar", os jogos incentivam a colaboração, o trabalho em equipe e a capacidade de lidar com frustrações. Esses jogos, ao apresentar desafios e obstáculos, ajudam as crianças a aprender a persistir, tomar decisões e trabalhar em conjunto com os outros. Esse tipo de interação social e a habilidade de resolver problemas coletivamente são habilidades que têm impacto não apenas no contexto educacional, mas também na formação integral da criança.

Nesse sentido, a integração dos jogos ao ambiente escolar, no entanto, deve ser feita de forma planejada, com objetivos pedagógicos claros (Farias et al., 2024). Não basta simplesmente escolher jogos que são populares ou divertidos; é necessário que esses jogos sejam selecionados com a intenção de alcançar metas específicas de aprendizado. Jogos educacionais bem planejados, que favoreçam o desenvolvimento cognitivo e social das crianças, podem ser uma poderosa ferramenta pedagógica. Quando usados de maneira estratégica, os jogos e a multimídia têm o poder de fortalecer a aprendizagem e tornar o processo educativo mais envolvente, alinhando-se às necessidades dos alunos e promovendo um ambiente de aprendizado mais dinâmico.

Segundo Câmara et al. (2023), o brincar é essencial para o aprendizado e o desenvolvimento integral das crianças, pois é por meio dessa atividade lúdica que elas exploram e compreendem o mundo ao seu redor. As teorias sobre o brincar enfatizam que essa prática contribui para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e motor das crianças, permitindo que elas adquiram habilidades como a resolução de problemas, a criatividade e a colaboração.

Ao brincar, as crianças experimentam diferentes papéis, interagem com o ambiente e com os

ISSN: 2966-4705 1141-1150p.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC

outros, e enfrentam desafios que estimulam o pensamento crítico. Quando mediado por tecnologias digitais, o brincar pode ainda potencializar essas vivências, oferecendo novas formas de interação e aprendizado, adaptadas aos tempos atuais, sem perder de vista o caráter essencialmente lúdico e formativo dessa prática.

Os autores complementam que o uso de tecnologias digitais tem se mostrado uma ferramenta poderosa no desenvolvimento escolar, principalmente ao ser integrado de maneira pedagógica ao currículo. As crianças de hoje estão imersas em um ambiente digital, e esse contato precoce com as tecnologias pode ser aproveitado para fortalecer o processo de ensino-aprendizagem. Ao incorporar recursos tecnológicos, como jogos e plataformas interativas, os educadores criam experiências mais envolventes e personalizadas, atendendo às diferentes necessidades de aprendizado dos alunos. Isso contribui para um aprendizado mais dinâmico e eficaz, além de promover habilidades essenciais para o desenvolvimento cognitivo e social.

Ainda segundo Câmara et al. (2023), jogos e multimídia têm grande potencial para transformar o aprendizado, especialmente quando usados no contexto do brincar. Ao serem mediadores de atividades lúdicas, esses recursos tornam o processo educativo mais prazeroso e significativo, permitindo que as crianças explorem conceitos de forma interativa e divertida. Os jogos digitais, por exemplo, desafiam as crianças a pensar criticamente, resolver problemas e colaborar, habilidades que são cruciais para o seu desenvolvimento. Essa abordagem lúdica facilita a conexão entre o conhecimento prévio e novas informações, promovendo a aprendizagem de maneira mais eficaz e envolvente.

Quando combinados com o brincar, jogos e multimídia podem expandir as possibilidades de interação e socialização entre as crianças, mesmo em um ambiente virtual (Câmara et al., 2023). O uso desses recursos tecnológicos em sala de aula favorece a construção do conhecimento de maneira colaborativa, permitindo que as crianças compartilhem experiências, trabalhem em equipe e ajudem umas às outras. Além disso, o ambiente virtual oferece novas formas de brincar, como a criação de jogos educativos ou experiências imersivas, que não só estimulam a curiosidade, mas também ajudam as crianças a desenvolver habilidades emocionais e sociais, essenciais para o seu crescimento integral.

3 Considerações Finais

Ao longo deste texto, foi possível explorar a relevância do brincar aliado às tecnologias digitais no processo educativo, atendendo ao objetivo de demonstrar como essas ferramentas

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC

podem potencializar o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. A análise destacou que, quando bem integrados ao currículo escolar, jogos e recursos multimídia não só tornam o aprendizado mais envolvente, mas também favorecem a construção de habilidades essenciais para a formação integral dos alunos, como criatividade, resolução de problemas e colaboração.

Dessa forma, os objetivos propostos foram atingidos, mostrando que o uso intencional e equilibrado de tecnologias no ambiente escolar pode transformar a prática pedagógica, proporcionando um aprendizado mais dinâmico, interativo e personalizado. Embora existam desafios na implementação dessas ferramentas, a abordagem discutida neste trabalho aponta para a importância de repensar as metodologias de ensino, garantindo que o lúdico e o digital sejam aliados no processo de aprendizagem.

4 Referências Bibliográficas

Brasil. (2017). Base Nacional Comum Curricular. Ministério da Educação.

Câmara, T. C., Arantes, S. D. S. F., & Legey, A. P. (2023). Importância da brincadeira e o papel das novas tecnologias digitais para a aprendizagem infantil. *Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação*, 8(2).
<https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/275/283> Acessado em 21 de novembro de 2024.

Farias, F. C., Dal Pizzol, A., & Santinello, J. (2020). A tecnologia digital e a relação com o brincar infantil: reflexões teóricas. *Revista Sítio Novo Palmas*, 4(4), 271-281.
<https://sitionovo.ifto.edu.br/index.php/sitionovo/article/view/761> Acessado em 21 de novembro de 2024.

Pedroza, R. L. S. (2005). Aprendizagem e subjetividade: uma construção a partir do brincar. *Revista do Departamento de Psicologia - UFF*, 17(2), 61-76.
<https://www.scielo.br/j/rdpsi/a/p45NBHK6Stp3MYnp7BsJ3qp/> Acessado em 21 de novembro de 2024.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC