

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC

A SINERGIA DO BRINCAR E DA GAMIFICAÇÃO NA APRENDIZAGEM

Flávia Maria Belém Da Silva

Graduação Licenciatura Plena em Pedagogia Habilitação Magistério e Supervisão Escolar. Especialização em Alfabetização e Letramento na área da Educação. Especialização. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail. flaviasilva12129@student.mustedu.com

RESUMO: Ao longo dos séculos, as formas de brincar se adaptaram às mudanças sociais e tecnológicas, mas a essência lúdica e a importância do brincar para o desenvolvimento infantil permanecem inalteráveis, evidenciando a universalidade dessa experiência. Este artigo visa investigar como a união do brincar e da gamificação pode personalizar e enriquecer as experiências de aprendizagem, evidenciando seus benefícios para o desenvolvimento cognitivo, socioemocional e físico das crianças e dos adolescentes. O brincar, porém, não acontece de forma isolada. O uso da gamificação no processo do brincar vem criando uma revolução no processo educativo. Ao criar ambientes de aprendizagem colaborativos e desafiadores, essa abordagem favorece a interação social e a construção conjunta do conhecimento. Ao explorar essa sinergia, buscamos compreender como a gamificação pode potencializar o brincar, tornando-o uma ferramenta pedagógica ainda mais poderosa. A metodologia deste estudo consiste em uma pesquisa bibliográfica para identificar as principais tendências e desafios relacionados à utilização do brincar como estratégia de ensino e aprendizagem. Os resultados indicam que, quando integrados, esses elementos oferecem um aprendizado mais personalizado e adaptado às necessidades individuais de cada criança. Por fim, reafirmam a importância fundamental do brincar no desenvolvimento humano. Ao integrar elementos de jogos e desafios a atividades lúdicas, a gamificação potencializa o brincar, tornando-o um espaço privilegiado para a construção do conhecimento, a socialização e o desenvolvimento de habilidades essenciais para a vida.

Palavras-chave: Aprendizagem. Brincar. Tecnologias. Gamificação.

ABSTRACT: Over the centuries, forms of play have adapted to social and technological changes, but the playful essence and importance of play for child development remain unchanged, highlighting the universality of this experience. This article aims to investigate how the combination of play and gamification can personalize and enrich learning experiences, highlighting its benefits for the cognitive, socio-emotional and physical development of children and adolescents. Play, however, does not happen in isolation. The use of gamification in the play process has revolutionized the educational process. By creating collaborative and challenging learning environments, this approach favors social interaction and the joint construction of knowledge. By exploring this synergy, we seek to understand how gamification can enhance play, making it an even more powerful pedagogical tool. The methodology of this study consists of a bibliographical research to identify the main trends and challenges related to the use of play as a teaching and learning strategy. The results indicate that, when integrated, these elements offer more personalized learning adapted to the individual needs of each child. Finally, they reaffirm the fundamental importance of play in human development. By integrating game elements and challenges into playful activities, gamification enhances play, making it a privileged space for the construction of knowledge, socialization and the development of essential life skills.

Keywords: Learning. Playing. Technologies. Gamification.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC

1 Introdução

O ato de brincar é tão antigo quanto a própria humanidade, transcendendo culturas e épocas. Ao longo dos séculos, as formas de brincar se adaptaram às mudanças sociais e tecnológicas, mas a essência lúdica e a importância do jogo para o desenvolvimento infantil permanecem inalteráveis, evidenciando a universalidade dessa experiência. O brincar não é apenas uma atividade lúdica, mas um processo de aprendizagem fundamental. Ao transformar o mundo em um grande playground, as crianças constroem conhecimentos de forma significativa e duradoura.

O brincar é a ponte entre a infância e a vida adulta, e grande aliada das crianças para os desafios e as oportunidades do futuro. É no ato de brincar que as crianças exploram, experimentam e dão os primeiros passos rumo à autonomia e à criatividade.

O brincar, para além de ser uma atividade prazerosa, é um processo fundamental na construção da subjetividade infantil. É por meio das brincadeiras, desse imenso faz de conta, que as crianças exploram o mundo, constroem significados, desenvolvem sua identidade e se relacionam com os outros. A brincadeira do faz de conta é um dos pilares do desenvolvimento infantil. É nesse universo lúdico que as crianças exploram sua imaginação, criam histórias, representam papéis e interagem com o mundo de forma única.

Conforme Kishimoto (2008), o faz de conta é um espaço privilegiado para que as crianças internalizem as normas sociais estabelecidas. Ao brincar de 'casinha', por exemplo, as crianças reproduzem os papéis sociais que observam em seu cotidiano, revelando assim as regras implícitas que regem suas interações familiares.

Este estudo justifica-se pela necessidade de aprofundar a compreensão sobre a diversidade de potenciais educativos que o ato de brincar aliado a gamificação pode oferecer. O brincar emerge como uma estratégia pedagógica promissora para fomentar a aprendizagem ativa, o engajamento dos estudantes e o desenvolvimento de habilidades essenciais para o século XXI.

A Base Nacional Comum Curricular (2017) corrobora essa perspectiva, enfatizando a importância da interação durante o brincar para o desenvolvimento integral das crianças. Ao interagirem com outras crianças e com adultos, os pequenos constroem conhecimentos, habilidades sociais e afetivas, de forma natural e prazerosa.

A metodologia utilizada para alcançar esses objetivos será composta por pesquisa bibliográfica de literatura acadêmica, artigos científicos, dissertações, teses e estudos de caso publicados. A busca foi realizada nas bases de dados SciELO, ERIC e Google Scholar,

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC

utilizando os descritores “aprendizagem”, “brincar” “gamificação” e “educação”.

Este estudo busca explorar o potencial das brincadeiras como ferramentas eficazes para a aquisição do conhecimento e a aprendizagem, com foco em abordagens inovadoras como jogos digitais educativos e gamificação, visando compreender como essas práticas podem transformar os processos de ensino e aprendizagem. Estes jogos são usados para promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas como, a resolução de problemas e o incentivo ao pensamento crítico, em estudantes do ensino fundamental, analisando seu impacto na motivação e no engajamento dos alunos.

A pesquisa pretende, ainda, identificar as estratégias e os desafios que os educadores encontram ao implementar práticas pedagógicas que integrem brincadeiras e jogos de forma significativa no processo de ensino-aprendizagem, conectando o brincar aos objetivos de aprendizagem e promovendo o desenvolvimento integral dos estudantes.

2 Brincar é Coisa Séria

À medida que crescem, as crianças passam por um processo de refinamento do brincar, tornando-o cada vez mais social e complexo, o que contribui para o desenvolvimento de habilidades essenciais como a linguagem e a resolução de problemas. O brincar é, portanto, um campo fértil para a evolução de todas as dimensões do ser humano: a cognitiva, a emocional, a social e a física. A brincadeira é um fenômeno tão antigo quanto a humanidade, presente em todas as culturas e classes sociais.

Portanto, a simples ação do brincar, tão presente na infância, transcende o simples prazer de se divertir. É um pilar essencial para o crescimento completo da criança, moldando sua mente, seu corpo e seu espírito, porque é através das brincadeiras, que os pequenos exploram o mundo que os cerca, construindo conhecimentos e habilidades que os acompanharão para a vida inteira.

Segundo Vygotsky (1998), o jogo é uma atividade eminentemente social, na qual a criança aprende a se relacionar com os outros, a negociar, a seguir regras e a construir identidades. Ao reduzir o brincar a uma atividade individual e egocêntrica, perde-se de vista sua importância para o crescimento social da criança. Portanto, a gamificação, a prática de incorporar elementos de jogos em contextos não gamificados, tem se mostrado uma ferramenta poderosa para transformar a educação. Ao trazer elementos como desafios, recompensas, níveis e competição para o ambiente escolar, a gamificação torna o aprendizado

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC

mais engajador, divertido e eficaz.

Assim, o brincar, é uma atividade fundamental para o desenvolvimento infantil, e enfrenta diversos desafios na sociedade contemporânea. Esses desafios podem estar relacionados a diversos fatores como, as mudanças nas dinâmicas familiares, o excesso de estímulos tecnológicos, a valorização excessiva do desempenho acadêmico e as transformações nas estruturas urbanas.

A primeira infância é um período crucial para o desenvolvimento cognitivo, marcado por avanços. É um processo dinâmico e complexo, influenciado por diversos fatores, incluindo a exposição a tecnologias digitais. Estudos recentes têm demonstrado uma associação entre o tempo excessivo em frente às telas e déficits cognitivos em crianças pequenas. A natureza passiva da interação com as telas, em contraste com as experiências ricas e multissensoriais proporcionadas pelo brincar livre e pela exploração do ambiente físico, pode prejudicar o desenvolvimento de habilidades como, atenção, memória, linguagem e resolução de problemas.

É através do brincar, que a aprendizagem se torna ativa e colaborativa. As crianças exploram, experimentam e constroem significados em conjunto, desenvolvendo habilidades que vão além da sala de aula. A escola, como espaço privilegiado para o aprendizado, deve oferecer oportunidades para que as crianças brinquem, explorem e descubram o mundo ao seu redor. Ao integrar o brincar às práticas pedagógicas, estamos preparando as crianças para um futuro mais brilhante e promissor.

Segundo Pedroza (2005), ao proporcionar momentos de descontração e ludicidade, a escola reconhece o sujeito em constante desenvolvimento, sendo aquele que constrói suas relações interpessoais e sua subjetividade a partir de suas experiências. Ao oferecer esses espaços, a escola possibilita que o sujeito explore novas formas de ser e de estar no mundo.

De fato, a introdução do brincar e da gamificação como ferramentas pedagógicas representa um desafio significativo para os pilares da educação tradicional, exigindo uma mudança de mentalidade que valorize a aprendizagem ativa e significativa. A visão tradicional de ensino, centrada na transmissão de conteúdos e na avaliação padronizada, dificulta a incorporação de práticas mais lúdicas e criativas. Além disso, a falta de tempo, recursos e formação adequada dos professores representam obstáculos significativos para a implementação do brincar em sala de aula.

Embora a aplicação de práticas gamificadas no contexto da educação infantil enfrente desafios, revela-se uma ferramenta valiosa para o desenvolvimento integral das crianças.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC

Superar essas dificuldades é essencial para construir uma educação mais significativa, humanizadora e que aproveite todo o potencial das brincadeiras no processo de aprendizagem. Ao proporcionar experiências lúdicas e desafiadoras, a gamificação pode estimular a criatividade, a resolução de problemas e o trabalho em equipe, contribuindo para a formação de cidadãos mais críticos e engajados.

Pedroza (2005) ressalta a importância do brincar como um espaço de experimentação e diversidade, onde a criança pode vivenciar diferentes emoções e situações. Através dos jogos e brincadeiras, a criança tem a oportunidade de explorar o mundo ao seu redor, construindo conhecimentos e desenvolvendo habilidades sociais e emocionais.

A superlotação em salas de aula é um problema crônico em muitas escolas, que impacta diretamente na qualidade do ensino e na aprendizagem dos alunos. A quantidade excessiva de estudantes em um único ambiente impacta, não apenas os professores mas, também, os alunos, gerando uma série de dificuldades que comprometem o processo educativo. Controlar um grupo numeroso de crianças, cada um com suas próprias características e necessidades, exige do professor uma atenção constante e uma capacidade de organização e disciplina excepcionais. A desatenção de apenas um aluno pode rapidamente se espalhar pela sala, gerando um ambiente de desordem e dificuldade de concentração.

Outro grande desafio é a dificuldade em atender às necessidades individuais de cada aluno. Em uma sala superlotada, o professor tem limitações de tempo e recursos para dedicar atenção personalizada a cada estudante. Isso impede que ele se identifique e atenda às dificuldades específicas de cada aluno, o que pode levar a um aprendizado desigual e à frustração dos alunos que não conseguem acompanhar o ritmo da turma.

Como opção de incentivo ao aprendizado dentro do processo do brincar, surge a gamificação. A gamificação em larga escala exige a criação de sistemas flexíveis que se adaptem às características individuais de cada aluno, promovendo o engajamento e a autonomia. Fomentar a colaboração e o trabalho em equipe por meio de jogos cooperativos e projetos em grupo, estimula a troca de ideias, a divisão de tarefas e a construção coletiva do conhecimento, valorizando a diversidade de perspectivas e contribuições individuais.

A implantação de jogos cooperativos e projetos em grupo, ajuda os alunos a compartilhar ideias, a respeitar as diferenças, a resolver problemas em conjunto e a construir relacionamentos positivos. Essa abordagem pedagógica não apenas contribui para a construção do conhecimento, mas também prepara os alunos para os desafios do mundo contemporâneo, que exige cada vez mais a capacidade de trabalhar em equipe e de lidar com a

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC

diversidade.

A disseminação dos videogames dentro de diferentes faixas etárias no Brasil tem desafiado a visão tradicional de jogo como mera atividade infantil. A presença dos games em diversos contextos sociais revela seu potencial pedagógico e social, exigindo uma atualização das práticas educacionais e profissionais (Tolomei, 2017). A gamificação, ou seja, a aplicação de elementos de jogos em contextos não lúdicos, têm demonstrado um potencial significativo para transformar a forma como interagimos com tecnologias e processos. Alinhados com outras tendências contemporâneas, como a aprendizagem experiencial e a cultura maker, combinando elementos de jogos com outras abordagens pedagógicas, é possível criar experiências de aprendizagem ainda mais ricas e significativas.

Como exemplo, temos o sucesso do Duolingo. Ele demonstra que a gamificação pode transformar a forma como aprendemos. Ao oferecer experiências personalizadas e desafiadoras, a gamificação torna o aprendizado mais divertido e eficaz, incentivando a autonomia e a busca por novos conhecimentos. Essa abordagem, que transforma o aprendizado em um jogo, tem o potencial de revolucionar diversas áreas do conhecimento, desde idiomas até ciências e matemática

A gamificação representa um novo paradigma na forma como pensamos em relação à motivação e ao engajamento. Ao transformar tarefas em desafios divertidos e recompensadores, a gamificação não apenas aumenta a produtividade, mas também promove o bem-estar e o desenvolvimento pessoal. No entanto, para que a gamificação alcance todo o seu potencial, é fundamental ser utilizada de forma ética e responsável, sempre com o foco nas pessoas.

3 Considerações Finais

Conclui-se que a combinação do brincar com a gamificação são elementos-chave no desenvolvimento humano, oferecendo experiências lúdicas e desafiadoras que estimulam o aprendizado e a criatividade e que a combinação do brincar com a gamificação revoluciona a forma como as crianças aprendem. Ao transformar o conteúdo curricular em experiências lúdicas e desafiadoras, a escola cria um ambiente onde cada criança pode explorar, criar e aprender de forma autônoma e significativa. A gamificação, por sua vez, oferece feedback constante e personalizado, motivando as crianças a persistirem em seus objetivos e a desenvolverem habilidades essenciais para o futuro. A união entre o brincar e a gamificação cria um ecossistema de aprendizagem completo, que estimula a criança a desenvolver suas

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC

capacidades físicas, cognitivas, sociais e emocionais. Jogos e brincadeiras, especialmente quando incorporam elementos de gamificação, oferecem um ambiente rico para o desenvolvimento integral da criança, estimulando sua criatividade, imaginação, habilidades sociais e promovendo seu crescimento físico e cognitivo.

A gamificação é mais do que uma simples tendência; ela representa uma mudança de paradigma na forma como aprendemos, trabalhamos e nos divertimos. Ao oferecer experiências personalizadas e desafiadoras, a gamificação não apenas aumenta a produtividade, mas também torna a vida mais significativa e prazerosa. A gamificação coloca o aluno no centro do processo educativo, estimulando sua autonomia e engajamento em atividades desafiadoras e significativas, tornando-o protagonista de sua própria aprendizagem. Ao transformar tarefas em desafios colaborativos, a gamificação fomenta o trabalho em equipe, incentivando a troca de ideias, a divisão de tarefas e a construção de soluções conjuntas, fortalecendo os laços entre os participantes.

4 Referências Bibliográficas

Brasil. (2018). Base Nacional Comum Curricular – BNCC. Ministério da Educação, Brasília: MEC. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versão_final.pdf. Acessado em: 25 de novembro de 2024.

Kishimoto, T. M. (2008). O jogo e a educação infantil. In: Kishimoto, T. M. (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. São Paulo: Cortez. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4386868/mod_resource/content/1/Jogo%20e%20brinquedo%20e%20educa%C3%A7%C3%A3o.pdf. Acessado em: 03 de novembro de 2024.

Pedroza, R. L. S. (2005). Aprendizagem e subjetividade: uma construção a partir do brincar. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rdpsi/a/p45NBHK6Stp3MYnp7BsJ3qp/>. Acessado em: 03 de novembro de 2024.

Tolomei, B.V. (2017). A Gamificação como Estratégias de Engajamento e Motivação na Educação. EAD em Foco. Disponível em: <https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440/259>. Acessado em: 19 de novembro de 2024.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC

Vygotsky, L. S. (1998). A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3317710/mod_resource/content/2/A%20formacao%20ocial%20da%20mente.pdf. Acessado em: 19 de novembro de 2024.