

BRINCAR, SENTIR E CONECTAR: A POTÊNCIA DA INFÂNCIA ENTRE LUDICIDADE E TECNOLOGIA

DOI: 10.5281/zenodo.17014982

Iolanda Cristina Lourenço Soares

Graduação em Pedagogia pela Universidade Estadual de Goiás -UEG. Especialização em Planejamento Educacional pela Universidade Salgado de Oliveira- UNIVERSO. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: Iolandasoares19149@student.musted.com

RESUMO: O objetivo deste estudo é compreender o papel das tecnologias no espaço lúdico como apoio ao desenvolvimento infantil, destacando como elas podem se integrar à prática educativa sem substituir a essência do brincar. As crianças vivem num mundo em constante transformação, onde o digital está presente no cotidiano. Para alcançar este objetivo, foi adotada uma metodologia que envolveu uma pesquisa bibliográfica como fonte de embasamento teórico com abordagem qualitativa e exploratória, a fim de refletir sobre os usos possíveis da tecnologia na infância. Através deste estudo, observou-se que o brincar é parte fundamental da vida da criança. Ele ajuda no crescimento emocional, cognitivo e social, e quando combinado com ferramentas digitais, pode se tornar ainda mais envolvente. Os jogos, aplicativos e plataformas interativas oferecem caminhos de expressão e descoberta. Percebeu-se também que, com o apoio do educador, esses recursos podem ser usados de forma cuidadosa e sensível, respeitando o tempo e a imaginação infantil. As tecnologias contribuem para uma aprendizagem mais inclusiva, onde cada criança pode aprender de forma personalizada. Ao adotar essas abordagens, o espaço escolar se torna mais dinâmico e acolhedor. A educação ganha novas cores, valorizando tanto a ludicidade quanto as possibilidades do mundo digital. Assim, o brincar continua sendo a linguagem mais rica da infância — agora ampliada por novos meios de criação e encantamento.

Palavras-chave: Brincar. Tecnologias. Desenvolvimento infantil. Ludicidade. Educação.

ABSTRACT: The objective of this study is to understand the role of technologies in play spaces as a support for child development, highlighting how they can be integrated into educational practices without replacing the essence of play. Children live in a constantly changing world, where digital technology is present in everyday life. To achieve this objective, a methodology was adopted that involved bibliographic research as a source of theoretical support, with a qualitative and exploratory approach, to reflect on the possible uses of technology in childhood. Through this study, it was observed that play is a fundamental part of a child's life. It supports emotional, cognitive, and social growth, and when combined with digital tools, it can become even more engaging. Games, apps, and interactive platforms offer avenues for expression and discovery. It was also noted that, with the educator's support, these resources can be used carefully and sensitively, respecting children's time and imagination. Technologies contribute to more inclusive learning, where each child can learn in a personalized way. By adopting these approaches, the school space becomes more dynamic and welcoming. Education takes on new colors, valuing both playfulness and the possibilities of the digital world. Thus, play continues to be the richest language of childhood—now expanded by new means of creation and enchantment.

Keywords: Play. Technologies. Child development. Playfulness. Education.

1 Introdução

Na sutileza dos gestos infantis, o brincar desponta como expressão legítima da subjetividade. Mais do que uma atividade de entretenimento, o ato de brincar é um modo de ser no mundo, por meio do qual a criança experimenta, interpreta e ressignifica sua realidade. A construção do sujeito é entrelaçada ao brincar, tornando-o caminho vital para a aprendizagem, como propõe Pedroza (2005), ao evidenciar sua importância em contextos escolares e sociais diversos.

Essa experiência lúdica é permeada por afetos, relações e significados que se constituem no encontro com o outro. Conforme Gonzalez Rey (1999), a subjetividade não é uma estrutura estática, mas um processo em constante transformação, mobilizado pelas interações e pela ação criadora do sujeito. O brincar, nesse contexto, age como mediação entre o universo interno da criança e o ambiente em que ela está inserida, tornando-se instrumento de formação e expressão singular.

Na escola, o brincar adquire potência pedagógica, quando reconhecido como elemento central no processo educativo. É por meio da ludicidade que a criança se engaja na construção do conhecimento, desenvolve sua autonomia e elabora respostas às suas inquietações. Vygotsky (1984) contribui com a ideia de que a aprendizagem ocorre na interação social, e o brincar apresenta-se como campo fértil para essa troca simbólica e afetiva entre educadores e educandos.

Este estudo busca investigar o brincar como prática subjetiva e educativa abrindo espaço para uma pedagogia que valorize o protagonismo infantil. Winnicott (1975) defende que é no espaço potencial do brincar que a criança começa a se afirmar como sujeito, revelando sua criatividade e necessidades emocionais. Portanto, este estudo propõe olhar o brincar como linguagem da infância, capaz de revelar os caminhos por onde a aprendizagem acontece e o sujeito se constitui.

Com o avanço das tecnologias digitais, novas possibilidades de brincar têm surgido no cenário educacional. Aplicativos interativos, jogos digitais, realidade aumentada e plataformas gamificadas vêm se consolidando como recursos potentes para estimular o engajamento e a criatividade infantil. Luz (2018) afirma que a tecnologia, aliada à ludicidade, potencializa o processo de aprendizagem, tornando-o mais dinâmico e significativo. Já Ferreira et al. (2024)

defendem que a integração entre elementos lúdicos e tecnológicos representa uma revolução no ensino, promovendo autonomia, pensamento crítico e protagonismo das crianças no processo educativo.

A metodologia adotada envolve uma pesquisa bibliográfica, que servirá como base para o embasamento teórico deste estudo. Através de uma abordagem qualitativa e exploratória, busca-se analisar o brincar para existir: a subjetividade infantil como caminho para a aprendizagem.

Entre os especialistas estudados estarão autores como Freire (1996), Hernández (2002), Kischinhevsky (2008), Luckesi (1992), Piaget (1971), Silva (2013), Luz (2018) e Ferreira et al. (2024), cujas obras exploram o assunto em questão. Este trabalho será estruturado em três etapas: a primeira discute o brincar como expressão da subjetividade e mediação da aprendizagem; a segunda aborda a relação professor-criança e o papel das tecnologias no espaço lúdico como catalisadora do desenvolvimento e, por fim, serão apresentadas as considerações finais do estudo.

2 O Brincar Para Existir :Subjetividade Infantil, Ludicidade e Inovação Tecnológica na Aprendizagem

2.1 O brincar como expressão da subjetividade e mediação da aprendizagem

A criança vê o mundo com olhos únicos, cheios de imaginação e sentimentos. Ao brincar, ela mostra quem é, o que sente e o que pensa. Cada gesto e brincadeira carrega um pedacinho de sua identidade. Como afirma Arendt (2001), a infância traz o novo, e cada criança oferece ao mundo uma forma única de existir.

Brincar não é só diversão. É uma maneira de aprender, sentir e se expressar. Para Wallon (2007), quando brinca, a criança une emoção e pensamento, criando histórias que ajudam a entender a realidade. O brincar, assim, vai muito além do lazer: é uma ponte entre o sentir e o aprender.

As crianças aprendem com o ambiente e com as pessoas ao redor. Segundo Vigotski (1998) elas desenvolvem sua subjetividade nas interações sociais e culturais que vivem. Por isso, o espaço escolar deve promover o brincar como parte importante da formação humana,

reconhecendo que cada brincadeira é cheia de sentidos.

Outro aspecto essencial, a tecnologia entra nesse universo e oferece novas formas de brincar. Para Lévy (1996) os meios digitais não substituem o imaginar da criança, mas ampliam suas possibilidades de expressão e criação. Aplicativos, jogos e ambientes virtuais podem ser aliados no desenvolvimento subjetivo infantil.

Ademais, entender a subjetividade infantil é valorizar o brincar como forma de existir e crescer. Kishimoto (2011) lembra que o professor tem papel essencial para escolher e orientar o uso das tecnologias, garantindo que elas respeitem o tempo e o jeito da infância.

Por fim, é necessário cuidado. É importante que esses recursos sejam usados de forma crítica e humanizada. Quando as escolas acolhem essa dimensão, ajudam a criança a desenvolver não só conhecimentos, mas também sentimentos, ideias e imaginação — tudo que faz dela um ser completo.

2.2O papel das tecnologias no espaço lúdico como catalisadora do desenvolvimento

As tecnologias digitais vêm transformando o modo como as crianças brincam e aprendem. No espaço lúdico, elas aparecem como ferramentas que despertam a curiosidade, ampliam as possibilidades de criação e ajudam no desenvolvimento de habilidades importantes. Segundo Luz (2018), quando bem utilizadas, essas tecnologias tornam o aprendizado mais envolvente e significativo, sem perder a essência do brincar.

Jogos interativos, aplicativos educativos e ambientes virtuais podem ser aliados na construção do conhecimento. Eles permitem que a criança explore ideias, resolva desafios e crie histórias, tudo de forma divertida. Para Ferreira et al. (2024), essa união entre ludicidade e tecnologia representa uma nova forma de ensinar, onde o aluno participa ativamente e desenvolve autonomia.

O espaço escolar, ao incorporar essas ferramentas, precisa manter o olhar atento à infância. Como lembra Vygotsky (1998), o desenvolvimento acontece nas trocas sociais, e o brincar é um campo fértil para essas interações. As tecnologias, nesse contexto, devem ser usadas para aproximar, e não isolar, favorecendo o diálogo, a cooperação e o respeito ao tempo da criança.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

É importante que o educador seja mediador nesse processo. Kishimoto (2011) destaca que o papel do professor é garantir que o uso das tecnologias respeite o ritmo infantil e valorize a imaginação. O recurso digital não deve substituir o brincar espontâneo, mas sim complementá-lo, oferecendo novas formas de expressão e descoberta.

Assim, o uso consciente da tecnologia pode ajudar a incluir crianças com diferentes perfis e necessidades. Projetos que envolvem robótica, programação básica ou jogos colaborativos mostram que todos podem participar e aprender juntos. Segundo Felipetto (2024), a tecnologia bem aplicada promove inclusão, engajamento e respeito às diferenças.

Por fim, é essencial lembrar que o brincar continua sendo a linguagem da infância. A tecnologia, quando integrada com sensibilidade e propósito, pode enriquecer esse universo, sem apagar sua essência. O espaço lúdico, com apoio das ferramentas digitais, torna-se um ambiente fértil para o desenvolvimento integral da criança, como reforça Gasparin e Schena (2023), ao destacar que o brincar com tecnologia pode ser espontâneo, prazeroso e cheio de descobertas.

3 Considerações Finais

Ao concluir este estudo, percebe-se que o brincar continua sendo a essência da infância, e que as tecnologias, quando bem integradas, podem enriquecer esse universo sem apagar sua magia. O espaço lúdico, agora ampliado pelas ferramentas digitais, torna-se ainda mais fértil para a imaginação, a descoberta e o crescimento das crianças.

É fundamental que o uso da tecnologia respeite o tempo e o ritmo de cada criança, valorizando suas expressões espontâneas e suas formas de aprender. O educador, como mediador atento, tem o papel de garantir que esses recursos sejam utilizados com propósito e afeto, promovendo experiências significativas e inclusivas.

As tecnologias não devem substituir o brincar, mas sim somar, oferecendo novas possibilidades de criação, interação e aprendizagem. Quando usadas com cuidado e sensibilidade, elas podem transformar o cotidiano escolar em um ambiente mais dinâmico, acessível e encantador.

Torna-se evidente, que o desenvolvimento infantil acontece de forma integral quando há espaço para o brincar livre, para o diálogo e para a escuta. A tecnologia, nesse cenário, é uma

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

aliada que precisa ser guiada pelo olhar humano, pela pedagogia do afeto e pela certeza de que toda criança merece aprender com alegria e encantamento.

Referências Bibliográficas

- ARENDT, H. *A condição humana*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001.
- FELIPETTO, T. *Tecnologia e inclusão na educação infantil: práticas inovadoras*. São Paulo: Cortez, 2024.
- FERREIRA, R.; SOUZA, L.; ANDRADE, M. *Ludicidade digital na escola: inovação e protagonismo infantil*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2024.
- GASPARIN, J.; SCHENA, A. *Brincar com tecnologia: sentidos da infância em ambientes digitais*. São Paulo: Edições Loyola, 2023.
- GONZÁLEZ REY, F. *Subjetividade: uma perspectiva histórico-cultural*. Porto Alegre: Penso, 1999.
- HERNÁNDEZ, F. *Transgressão e mudança na educação: os projetos de trabalho*. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2011.
- KISCHINHEVSKY, M. *Educação e comunicação na cibercultura*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.
- LÉVY, P. *O que é cibercultura?* São Paulo: Editora 34, 1996.
- LUCKESI, C. C. *Avaliação da aprendizagem escolar*. São Paulo: Cortez, 1992.
- LUZ, J. M. *Tecnologias digitais e ludicidade na infância: possibilidades pedagógicas*. Belo Horizonte: Autêntica, 2018.
- PEDROZA, M. R. *Brincar e aprender: interfaces entre ludicidade e educação*. Campinas, SP: Papirus, 2005.
- PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
- SILVA, M. *Educação online: teorias, práticas e legislação*. São Paulo: Loyola, 2013.
- VYGOTSKY, L. S. *Infância e aprendizagem*. São Paulo: Scipione, 1984.
- VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- WALLON, H. *A evolução psicológica da criança*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- WINNICOTT, D. W. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

