

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

LUDICIDADE E TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO: A APRENDIZAGEM POR MEIO DO BRINCAR E O USO DE JOGOS COMO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS

DOI: 10.5281/zenodo.17041239

Andreia de Oliveira Fidelis

Graduada em Licenciatura em Pedagogia pela UNIRIO. Pós-graduada em Gestão-Orientação e Supervisão pela Faculdade São Luís. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: handreia_oliveira@hotmail.com.

RESUMO: A presente pesquisa tem como objetivo investigar a aprendizagem por meio do brincar e o uso das tecnologias educacionais, destacando sua importância no desenvolvimento infantil. A ludicidade é essencial para o processo de ensino e aprendizagem, pois permite que as crianças explorem diferentes formas de interação e conhecimento de maneira espontânea. Estudos apontam que o brincar contribui para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social, sendo um direito garantido na infância. O uso de jogos digitais e recursos tecnológicos vem se destacando como ferramentas pedagógicas eficazes, proporcionando um ambiente de aprendizagem dinâmico e interativo. A metodologia utilizada é a pesquisa bibliográfica, baseada em autores como Wallon, Vigotsky e Modesto, que ressaltam a importância do brincar no desenvolvimento infantil. Como resultado, constatamos que a aprendizagem lúdica, aliada ao uso das tecnologias, possibilita uma maior inclusão educacional e o desenvolvimento de habilidades essenciais. Conclui-se que os jogos e as brincadeiras, quando bem planejados, promovem uma educação mais significativa e prazerosa, garantindo melhor engajamento e aprendizado para as crianças.

Palavras-chave: Brincar. Aprendizagem. Tecnologia. Jogos. Ludicidade. Educação.

ABSTRACT: This research aims to investigate learning through play and the use of educational technologies, highlighting their importance in child development. Playfulness is essential for the teaching and learning process, as it allows children to explore different forms of interaction and knowledge spontaneously. Studies indicate that playing contributes to cognitive, emotional, and social development, being a guaranteed right in childhood. The use of digital games and technological resources has stood out as effective pedagogical tools, providing a dynamic and interactive learning environment. The methodology used is bibliographic research, based on authors such as Wallon, Vygotsky, and Modesto, who emphasize the importance of play in child development. As a result, it was found that playful learning, combined with the use of technologies, enables greater educational inclusion and the development of essential skills. It is concluded that games and play, when well-planned, promote more meaningful and enjoyable education, ensuring better engagement and learning for children.

Keywords: Play. Learning. Technology. Games. Playfulness. Education.

1 Introdução

O brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento infantil e está presente na história da humanidade como uma ferramenta essencial para o aprendizado. Através das brincadeiras, as crianças expressam sentimentos, desenvolvem habilidades sociais e cognitivas e constroem novos conhecimentos. O objetivo deste estudo é analisar a relação entre a aprendizagem por meio do brincar e o uso das tecnologias educacionais, evidenciando como essas estratégias podem potencializar o ensino e a inclusão escolar.

A justificativa para esta pesquisa se baseia na crescente valorização do aprendizado lúdico como metodologia eficaz para a educação e no avanço das tecnologias como aliadas no ensino. Estudos mostram que o brincar contribui para o

desenvolvimento integral da criança, estimulando a criatividade, o raciocínio lógico e a

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

autonomia. Dessa forma, compreender como as tecnologias podem ser utilizadas para potencializar esse processo é essencial para aprimorar as práticas pedagógicas.

Historicamente, o brincar sempre esteve presente na vida das crianças, sendo inicialmente uma prática espontânea e culturalmente compartilhada. Com o tempo, os educadores passaram a reconhecer a importância da ludicidade no ensino, fundamentando-se em teóricos como Vigotsky e Wallon, que destacam o papel das brincadeiras no desenvolvimento infantil. Segundo Vigotsky (1998, p. 17), "quando se brinca, o ser humano cria, inova, deixa fluir sua capacidade e liberdade de inventar novas maneiras para progredir e resolver problemas circunstanciais".

A metodologia adotada neste estudo é a pesquisa bibliográfica e, através dela, busca-se compreender as contribuições da ludicidade e das tecnologias educacionais para o processo de ensino-aprendizagem, identificando experiências bem-sucedidas e apontando desafios e possibilidades para a aplicação dessas estratégias no contexto escolar.

2 O Brincar e a Aprendizagem

O conceito de brincar está intrinsecamente ligado ao desenvolvimento infantil, permitindo que as crianças explorem novas possibilidades e ampliem seus conhecimentos. De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), "brincar cotidianamente de diversas formas em diferentes espaços e tempos com diferentes parceiros, crianças e adultos, ampliam e diversificam seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, suas criatividade, suas experiências

emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais" (BRASIL, 2017, p.36).

O uso dos jogos na aprendizagem vem sendo amplamente estudado e aplicado no contexto escolar. Jogos educativos, sejam físicos ou digitais, promovem a resolução de problemas, a interação social e o desenvolvimento do pensamento crítico. Wallon (2007, p. 54) afirma que "o brincar se confunde com toda a sua atividade enquanto esta permanecer espontânea e não receber seus objetos das disciplinas educativas", evidenciando a importância de respeitar a autonomia das crianças no processo lúdico.

Além disso, a incorporação de tecnologias na educação tem se mostrado uma estratégia eficaz para engajar os alunos e tornar o aprendizado mais dinâmico. Ferramentas como aplicativos educativos, jogos digitais e realidade aumentada vêm sendo utilizadas para potencializar a aprendizagem, permitindo que as crianças explorem conteúdos de forma

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

interativa e prazerosa.

Experiências positivas com o uso de jogos na educação demonstram que essa abordagem favorece a inclusão e a diversidade de aprendizagens. A introdução dessa ferramenta na aprendizagem tem demonstrado benefícios concretos em diversas áreas do conhecimento, proporcionando um ensino mais dinâmico e eficaz. Jogos digitais como *Matific* e *DragonBox* auxiliam no desenvolvimento do pensamento lógico e matemático, apresentando desafios interativos que estimulam o raciocínio das crianças. Na área de leitura e escrita, plataformas como *GCompris* oferecem atividades lúdicas que promovem a alfabetização de forma envolvente. Além disso, jogos colaborativos como *Minecraft: Education Edition* incentivam o trabalho em equipe e o desenvolvimento de habilidades sociais, permitindo que os alunos resolvam problemas em conjunto e construam projetos criativos. No ensino de ciências e meio ambiente, jogos como *SimCity Edu* e *Eco* ajudam os estudantes a compreender conceitos ecológicos e a refletir sobre sustentabilidade. Tecnologias como realidade aumentada, presentes em aplicativos como *Quiver* e *Merge Cube*, tornam o aprendizado mais sensorial e interativo, permitindo que as crianças explorem conteúdos de maneira inovadora. Dessa forma, a combinação entre ludicidade e tecnologia amplia as possibilidades pedagógicas, favorecendo uma educação mais inclusiva, participativa e alinhada às demandas do século XXI.

Um estudo realizado por Modesto (2014) destaca que "trabalhar com recurso lúdico é uma tarefa que exige planejamento rigoroso, com objetivos claros, considerando o público a quem se destina, a seleção de materiais, faixa etária, habilidades, interesse, desejo, espaço físico etc., com intenção de possibilitar o desenvolvimento, a aprendizagem e a construção de conhecimento" (MODESTO, 2014, p.13). Portanto, a combinação entre ludicidade e tecnologia oferece novas possibilidades para o ensino, promovendo uma educação mais envolvente e acessível. Professores que utilizam jogos e recursos digitais em suas práticas pedagógicas relatam maior engajamento dos alunos e melhores resultados no aprendizado.

3 Considerações Finais

Diante da análise realizada, conclui-se que o brincar desempenha um papel fundamental no desenvolvimento infantil e na aprendizagem como um todo. O uso de jogos e tecnologias educacionais tem se mostrado uma estratégia eficaz para potencializar esse processo, proporcionando uma experiência de ensino mais dinâmica, inclusiva e significativa.

A pesquisa bibliográfica evidenciou que a ludicidade, aliada ao planejamento pedagógico adequado, pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades cognitivas,

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

emocionais e sociais nas crianças. Dessa forma, é essencial que os educadores reconheçam o valor do brincar e explorem as possibilidades oferecidas pelas tecnologias para tornar a aprendizagem mais atrativa e eficiente.

Referências Bibliográficas

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017.

MODESTO, A. Recursos lúdicos no ensino. São Paulo: Editora Educação, 2014.

VIGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WALLON, H. A evolução psicológica da criança. São Paulo: Editora Educação, 2007.