

A INTEGRAÇÃO DO BRINCAR E A TECNOLOGIA COMO POSSIBILIDADE PARA A APRENDIZAGEM

DOI: 10.5281/zenodo.17647764

Marcia Regina Ribeiro dos Santos

Marcia Regina Ribeiro dos Santos. Graduada em Pedagogia. Especialização em Formação de Professores-Magistério Superior. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University.
marciasantos12799@student.mustedu.com

RESUMO: A aprendizagem por meio do brincar é uma abordagem educacional que utiliza atividades lúdicas para promover o desenvolvimento infantil. O brincar permite que as crianças aprendam de forma natural e espontânea, explorando o mundo ao seu redor enquanto brincam. Ao integrar a tecnologia nesse contexto, é possível proporcionar experiências de aprendizagem ainda mais ricas e engajantes, combinando diversão e conhecimento. Diante disso, o presente artigo aborda uma reflexão sobre a integração do brincar e a tecnologia como possibilidade de aprendizagem. A partir de uma pesquisa bibliográfica, são analisadas as interrelações entre o brincar e a aprendizagem, destacando como as práticas lúdicas podem favorecer o desenvolvimento cognitivo e social das crianças. Além disso, discute-se a inserção da tecnologia como uma ferramenta lúdica que potencializa o aprendizado, ressaltando seus benefícios na criação de ambientes interativos e estimulantes. No entanto, o papel dos educadores é fundamental nesse processo, pois eles são os mediadores que orientam o uso da tecnologia de forma criativa e educativa. Este artigo visa contribuir para a reflexão sobre novas abordagens pedagógicas que incorporam a ludicidade e a inovação tecnológica no contexto educacional, promovendo uma aprendizagem mais engajadora e significativa.

Palavras-chave: Brincar. Tecnologia. Aprendizagem.

ABSTRACT: Learning through play is an educational approach that uses playful activities to promote child development. Playing allows children to learn naturally and spontaneously, exploring the world around them while they play. By integrating technology in this context, it is possible to provide even richer and more engaging learning experiences, combining fun and knowledge. Given this, this article addresses a reflection on the integration of playing and technology as a learning possibility. Based on bibliographical research, the interrelationships between playing and learning are analyzed, highlighting how playful practices can promote children's cognitive and social development. Furthermore, the insertion of technology as a playful tool that enhances learning is discussed, highlighting its benefits in creating interactive and stimulating environments. However, the role of educators is fundamental in this process, as they are the mediators who guide the use of technology in a creative and educational way. This article aims to contribute to reflection on new pedagogical approaches that incorporate playfulness and technological innovation in the educational context, promoting more engaging and meaningful learning.

Keywords: Play. Technology. Learning.

1 Introdução

Nos últimos anos, a relação entre o brincar e a aprendizagem tem ganhado destaque nas discussões educacionais, especialmente com a crescente inserção da tecnologia no cotidiano das crianças. O ato de brincar, intrínseco à natureza infantil, desempenha um papel crucial no desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos indivíduos, servindo como um potente meio de exploração e descoberta. Com o advento de novas ferramentas tecnológicas, surge uma oportunidade única para integrar essas duas dimensões, o brincar e a tecnologia, de forma que potencialize a aprendizagem significativa.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Este artigo se propõe a investigar a integração do brincar e da tecnologia como uma possibilidade enriquecedora para o processo de ensino-aprendizagem. A partir de uma pesquisa bibliográfica, abordaremos a relação entre o brincar e a aprendizagem, destacando como a tecnologia pode ser utilizada como uma ferramenta lúdica a serviço do conhecimento. Além disso, discutiremos o papel fundamental dos educadores nessa dinâmica, uma vez que eles são mediadores essenciais na implementação de práticas que unam esses elementos. A metodologia adotada consiste em uma pesquisa bibliográfica, onde buscamos embasar nossa discussão em estudos e referências que abordam a intersecção entre brincar, tecnologia e aprendizagem. Neste percurso, organizaremos o artigo em três partes principais: inicialmente examinaremos a importância do brincar no contexto educacional, seguido da análise do papel da tecnologia como facilitadora desse processo lúdico. Por fim, exploraremos o papel dos educadores na mediação dessas experiências, enfatizando a necessidade de sensibilização para o uso consciente e criativo das tecnologias na prática pedagógica.

Acreditamos que ao final desta análise, será possível compreender como a união do brincar e da tecnologia pode abrir novos horizontes para uma educação mais dinâmica, engajadora e significativa, contribuindo para a formação de indivíduos mais críticos e criativos em um mundo em constante transformação.

2 O brincar como instrumento de aprendizagem

O brincar é uma atividade natural e essencial para o desenvolvimento infantil. É por meio das brincadeiras que as crianças exploram o mundo ao seu redor, desenvolvem habilidades motoras, aprimoram a linguagem, aprendem a resolver problemas e, fundamentalmente, constroem relações sociais. O brincar é tão essencial para o desenvolvimento pleno da criança, tanto que se tornou um direito garantido. O Artigo 16 do Estatuto da Criança e do Adolescente- ECA (1990), diz que a criança e o adolescente têm direito de brincar, praticar esportes e divertir-se. Já Constituição Federal (1988), em seu Artigo 227, impõe que “é dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer”. A Base Nacional Comum Curricular (2018) vem reafirmar estas legislações, pois ela afirma que o ato de brincar durante a infância promove a interação da criança com o seu cotidiano, proporcionando aprendizagens e potenciais para o seu desenvolvimento. Segundo a BNCC (2018) , ao brincar diariamente, a criança amplia e diversifica seu acesso à cultura e

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

conhecimentos. Ela destaca que as crianças, ao brincarem, desenvolvem competências e habilidades que vão além do aspecto lúdico, abrangendo áreas cognitivas, emocionais, sociais e motoras. A base curricular enfatiza que as instituições de ensino devem proporcionar ambientes que estimulem o brincar de forma intencional, promovendo atividades que permitam a expressão criativa, a interação social e a construção de conhecimento de maneira prazerosa e significativa.

Os momentos de descontração e lazer são primordiais para o processo de desenvolvimento de toda criança. Podemos dizer que o brincar faz parte e permeia o mundo da criança, desde sempre, sendo um dos instrumentos mais importantes para o seu desenvolvimento e aprendizagem. Nesse sentido, entende-se a ludicidade como uma circunstância muito séria na Educação, tornando-se o centro para o desenvolvimento integral da criança.

Ao referir-se à ludicidade é possível perceber que o termo decorre da palavra lúdico, que significa jogo, brincadeira, divertimento e lazer. Conforme Rau (2013) a ludicidade é um novo modo de aprendizagem que nos permite um caminho ampliado, espontâneo e diversificado para a aprendizagem da criança. A ludicidade se define pelas ações do brincar que são organizadas em três eixos: o jogo, o brinquedo e a brincadeira. Ensinar por meio da ludicidade é considerar que a brincadeira faz parte da vida do ser humano e que, por isso, traz referências da própria vida do sujeito (Rau, 2013, p. 32). Portanto, nota-se que a atitude do brincar é constitutiva do ser humano, ou seja, é uma característica natural que dá movimento à infância, fazendo parte da vida como um processo de motivação fundamental.

A partir dessas perspectivas, podemos entender que o brincar é fundamental para a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças, pois contribuem para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional. O brincar é uma ferramenta poderosa que contribui para o desenvolvimento integral da criança, promovendo aprendizagens significativas e duradouras. Portanto, é essencial que educadores reconheçam essa importância e incentivem oportunidades de brincar no cotidiano das crianças.

Entretanto a visão sobre a infância mudou ao longo dos anos, e hoje as crianças são vistas de forma diferente do que há algumas décadas. Sabemos que a tecnologia é um grande avanço no mundo e é quase impossível que as crianças não tenham contato com ela. Ela não é uma vilã, mas uma aliada que, se bem utilizada, traz grandes benefícios aos pequenos. A forma

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

de brincar também evoluiu e essa evolução é um processo cultural e social. Contudo na medida em que a sociedade evoluiu e adquire o processo do progresso tecnológico, os brinquedos e as formas de brincar precisam acompanhar esse processo.

Portanto, os profissionais da educação necessitam ampliar a visão de educação, partindo do princípio que a ludicidade pode ser integrada a tecnologia, e que pode ser uma ferramenta eficiente, permitindo que a criança não seja apenas espectadora da sua aprendizagem, abrindo os horizontes para novas formas de conhecer o mundo.

2.1 A tecnologia como ferramenta lúdica

As tecnologias estão inseridas de forma cada vez maior em nossos cotidianos. Segundo Moran (2000), essa conjuntura reforça um olhar de oportunidades de conhecimentos atrelados com os meios tecnológicos, em que podemos e devemos oferecer ocasiões favoráveis de explorá-los aliados as aprendizagens. A tecnologia pode ser considerada uma forma de ferramenta lúdica. Ferramentas lúdicas são aquelas que promovem o jogo, a brincadeira e a exploração, incentivando a criatividade e a interação. A tecnologia contemporânea, como jogos eletrônicos, aplicativos de aprendizado, plataformas de realidade virtual e aumentada, entre outros, oferece oportunidades para experiências lúdicas e educativas. Além disso, muitas tecnologias modernas são projetadas para serem interativas e envolventes, permitindo que usuários de todas as idades explorem conceitos de forma divertida. A gamificação, que utiliza elementos de jogos em contextos não-jogos, é um exemplo de como a tecnologia pode ser usada para tornar o aprendizado e outras atividades mais atraentes e lúdicas. Portanto, a tecnologia não é apenas uma ferramenta de utilidade prática, mas também um meio que pode enriquecer a experiência lúdica, estimulando o aprendizado e a socialização. Para Moran (2000), a utilização das tecnologias digitais pode fazer com que o aluno tenha uma aprendizagem mais ativa, transformando significativamente o ambiente escolar.

Há diversas ferramentas e recursos tecnológicos que podem ser utilizados para promover essa abordagem. O Kahoot é um exemplo de plataforma de quiz interativa onde professores podem criar questionários e os alunos respondem em tempo real. O Quizlet permite criar flashcards e jogos de perguntas. Os alunos podem estudar sozinhos ou competir em grupos. O Genially é uma ferramenta para criar apresentações interativas, infográficos e jogos educativos que envolvem os alunos de uma maneira visualmente atraente. A utilização dessas ferramentas e recursos deve ser planejada de acordo com o contexto da sala de aula e as necessidades dos alunos. A educação lúdica, quando integrada com a tecnologia, pode

potencializar o aprendizado, tornando-o mais significativo e divertido.

A integração da tecnologia no brincar em sala de aula pode trazer diversos benefícios para o processo de ensino-aprendizagem. Essa integração irá estimular e incentivar as crianças a expressar sua criatividade de formas inovadoras. Atividades que envolvem tecnologia costumam ser mais atraentes para os alunos, aumentando seu interesse e envolvimento nas tarefas. Plataformas digitais podem oferecer experiências de aprendizado personalizadas, adaptando-se ao ritmo e estilo de aprendizado de cada aluno. A tecnologia possibilita acesso a uma variedade de materiais didáticos, como vídeos, jogos educacionais e simulações, enriquecendo o processo de aprendizado e incentivam os alunos a participar ativamente do processo de aprendizagem, em vez de serem apenas receptores passivos de informações.

A integração da tecnologia no brincar em sala de aula deve ser feita de forma consciente e planejada, buscando equilibrar o uso de dispositivos digitais com atividades físicas e interações sociais.

3. O papel dos educadores como facilitador no processo de aprendizagem

De acordo com Silva (2019), o educador desempenha um papel fundamental como facilitadores no desenvolvimento de atividades lúdicas na sala de aula. A autora defende a ideia que para trabalhar com jogos e brincadeiras de forma educativa no âmbito escolar é indispensável que o docente desenvolva estratégias que despertem o interesse das crianças. Ao utilizar os jogos como uma estratégia didática o educador contribui para que o aluno tenha a oportunidade de ter uma aprendizagem significativa.

Neste contexto, o professor é visto como mediador deste processo. E a mediação pedagógica diz respeito a conduta do professor, a maneira de como ele ensinar, a forma que interage e se relaciona com os estudantes. Para Masetto (2013, p. 145) “a mediação pedagógica busca abrir um caminho a novas relações do estudante: com os materiais, com o próprio contexto, com outros textos, com seus companheiros de aprendizagem, incluído o professor, consigo mesmo e com seu futuro”. De acordo com Masetto (2013), a mediação pedagógica implica no o diálogo entre o professor e do aluno, na orientação e estímulo do professor para desencadear reflexões para que o aluno aprenda a buscar conhecimento por meio das novas tecnologias.

Os professores ao propor uma atividade lúdica por meio das tecnologias digitais precisam de muita dedicação e conhecimento para transformar e adaptar seus conteúdos de uma forma lúdica por meio dos jogos interativos, provocando no aluno um estímulo de desenvolver

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

capacidades de raciocínio lógico, mais também de troca de experiências com o outro, na medida em que estarão desenvolvendo suas habilidades cognitivas e motoras, com os jogos educacionais eles estarão ampliando seus conhecimentos. Os professores são responsáveis por criar ambientes que incentivem a experimentação e a exploração tecnológica. Isso inclui a seleção de ferramentas e recursos que sejam adequados aos objetivos de aprendizagem e ao perfil dos alunos

Em suma, o educador como facilitador no processo de aprendizagem tecnológica vai além de simplesmente ensinar a usar ferramentas; ele atua como um guia, mentor e mediador que ajuda os alunos a integrar a tecnologia de maneira criativa e crítica no seu processo de aprendizagem.

No entanto, os desafios e oportunidades na interseção entre educação tecnológica e o brincar são diversos e refletem a complexidade das dinâmicas de aprendizado contemporâneas. Integrar a tecnologia de forma significativa no currículo pode ser desafiador, especialmente em sistemas educacionais que têm resistência a mudanças ou estruturas rígidas. A disparidade no acesso a tecnologias pode ser um grande desafio, pois pode criar desigualdades no aprendizado. Algumas crianças podem não ter acesso a dispositivos ou conexão à internet, o que limita suas oportunidades. Muitos educadores podem não ter a formação necessária para integrar efetivamente a tecnologia nas suas práticas pedagógicas, o que pode resultar em uma utilização superficial ou inadequada. Outro fator importante é encontrar um equilíbrio entre o uso de tecnologia e atividades de brincadeira tradicional.

A combinação de tecnologia e o ato de brincar apresenta um campo fértil para inovação na educação. Com os desafios adequadamente abordados, é possível criar um ambiente educacional mais inclusivo, dinâmico e relevante, que prepare as crianças para os desafios do futuro. As escolas, famílias e comunidades têm um papel crucial em implementar essa mudança de forma consciente e equilibrada. As brincadeiras tradicionais são fundamentais para a integração social e o desenvolvimento de habilidades sociais e afetivas.

3 Considerações Finais

A integração do brincar com a tecnologia emerge como uma poderosa estratégia para promover uma aprendizagem significativa e engajadora. A pesquisa ressalta que o ato de brincar, quando associado a ferramentas tecnológicas, não apenas enriquece a experiência educativa, mas também ativa o potencial criativo e crítico dos alunos. A tecnologia, longe de

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

ser um mero facilitador, se configura como uma aliada no desenvolvimento de habilidades essenciais no século XXI, como a colaboração, a resolução de problemas e o pensamento crítico.

Os educadores, nesse cenário, desempenham um papel fundamental. Estes profissionais são os mediadores que devem reconhecer e explorar as oportunidades que o brincar e a tecnologia oferecem, criando ambientes de aprendizagem que respeitem a curiosidade e a individualidade de cada aluno. Ao proporcionar experiências lúdicas que fazem uso da tecnologia, os educadores podem transformar a sala de aula em um espaço dinâmico e estimulante, onde a aprendizagem se dá de forma prazerosa e significativa. Portanto, promover a integração do brincar e da tecnologia deve ser uma prioridade nas práticas pedagógicas, visando não apenas a formação acadêmica, mas também o desenvolvimento integral dos alunos, preparando-os para os desafios e as oportunidades do futuro.

Referências Bibliográficas

- BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=79601-anexo-texto-bncc-reexportado-pdf-2&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 05 nov. 2024.
- BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente. Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm. Acesso em: 14 nov. 2024.
- BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 02 nov. 2024.
- MORAN, M. J.; MASSETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas, SP: Papirus, 2000.
- MASSETTO, M. T. Mediação pedagógica e o uso da tecnologia. In: MORAN, M. J.; MASSETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas, SP: Papirus, 2006.
- RAU, M. C. A. A ludicidade na educação infantil: uma atitude pedagógica. Curitiba: Ibpx, 2004.
- SILVA, C. M. P. O lúdico na educação infantil: aspectos presentes na prática docente. 2019.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Unidade Acadêmica de Garanhuns,
Universidade Federal Rural de Pernambuco, Garanhuns, 2019.