


**LUDICIDADE EM REDE: UM OLHAR PEDAGÓGICO SOBRE O BRINCAR NA
ERA DAS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS**

**PLAYFULNESS IN THE NETWORK: A PEDAGOGICAL PERSPECTIVE ON
PLAY IN THE AGE OF EDUCATIONAL TECHNOLOGIES**

**LUDICIDAD EN RED: UNA MIRADA PEDAGÓGICA SOBRE EL JUEGO EN LA ERA DE
LAS TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS**

 <https://doi.org/10.56238/arev7n10-047>

Data de submissão: 06/09/2025

Data de publicação: 06/10/2025

Pedro Luiz Avallone

Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação
Instituição: Must University (MUST)
Endereço: Florida, United States
E-mail: pedroavallone23939@student.mustedu.com

Andréia de Cássia Mesavila

Doutoranda em Tecnologias Educacionais
Instituição: Centro Internacional de Pesquisa Integralize
Endereço: Santa Catarina, Brasil
E-mail: andreiamesavila@gmail.com

Roberval Pereira do Nascimento

Mestre em Ciências em Tecnologias Emergentes em Educação
Instituição: Must University (MUST)
Endereço: Florida, United States
E-mail: contato.robervalpereira@gmail.com

Glauco Leonardo Alves da Silva

Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação
Instituição: Must University (MUST)
Endereço: Florida, United States
E-mail: glaucolas@gmail.com

Luana dos Santos Marques

Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação
Instituição: Must University (MUST)
Endereço: Florida, United States
E-mail: lulusja@gmail.com

Alessandra Martini da Silva Coelho

Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação
Instituição: Must University (MUST)
Endereço: Florida, United States
E-mail: llelemartini@gmail.com

Fred Farias Cavalcante

Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação

Instituição: Must University (MUST)

Endereço: Florida, United States

E-mail: fred.farias@ifrr.edu.br

Deyvid Denner Ribeiro de Carvalho

Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação

Instituição: Must University (MUST)

Endereço: Florida, United States

E-mail: deyviddenner@gmail.com

RESUMO

O presente artigo tem como propósito analisar o brincar, sendo com uma estratégia pedagógica essencial em todo o processo de aprendizagem e no desenvolvimento infantil, pois evidencia a importância para o desenvolvimento infantil, conectando com as tecnologias educacionais existentes atualmente. Para isso, a pesquisa está baseada em uma revisão teórica, onde traz contribuições de alguns autores, sendo eles Piaget, Vygotsky, Winnicott e Ausubel, os quais retratam que o brincar é um elemento fundamental para o desenvolvimento emocional, cognitivo e social das crianças. Além disso, o artigo discute como o avanço das tecnologias digitais, através dos jogos e aplicativos educacionais, consegue ampliar as possibilidades de aprendizagem, estimulando algumas competências como a criatividade, o pensamento crítico e a colaboração. Para isso, a metodologia aplicada no artigo é qualitativa, com análise de literatura e práticas pedagógicas, as quais demonstram os impactos positivos da pedagogia do brincar. Os resultados encontrados, indicam que ao integrar ludicidade com as tecnologias educacionais, além de ser viável, se torna cada vez mais necessário para criar ambientes de aprendizagem dinâmicos, estimuladores e alinhados às necessidades do mundo atual. Sendo assim, o estudo reforça que a ideia do brincar deve ser cada vez mais valorizado como um direito da criança e também como um caminho essencial para a aprendizagem significativa e no desenvolvimento dos alunos.

Palavras-chave: Brincar. Aprendizagem Significativa. Pedagogia do Brincar. Tecnologias Educacionais. Desenvolvimento Infantil.

ABSTRACT

This article aims to analyze play as an essential pedagogical strategy throughout the learning process and child development, as it highlights its importance for children's growth while connecting with current educational technologies. For this purpose, the research is based on a theoretical review, drawing on the contributions of authors such as Piaget, Vygotsky, Winnicott, and Ausubel, who emphasize that play is a fundamental element for children's emotional, cognitive, and social development. In addition, the article discusses how the advancement of digital technologies, through educational games and applications, can expand learning possibilities by fostering skills such as creativity, critical thinking, and collaboration. The methodology applied in the study was qualitative, involving the analysis of literature and pedagogical practices that demonstrate the positive impacts of the pedagogy of play. The findings indicate that integrating playfulness with educational technologies is not only feasible but increasingly necessary to create dynamic and stimulating learning environments that meet the needs of the contemporary world. Thus, the study reinforces that play should be increasingly valued both as a child's right and as an essential path toward meaningful learning and student development.

Keywords: Play. Meaningful Learning. Pedagogy of Play. Educational Technologies. Child Development.

RESUMEN

El presente artículo tiene como propósito analizar el juego, considerándolo una estrategia pedagógica esencial en todo el proceso de aprendizaje y en el desarrollo infantil, ya que evidencia su importancia para el desarrollo de los niños, conectándolo con las tecnologías educativas existentes en la actualidad. Para ello, la investigación se basa en una revisión teórica, que incluye las contribuciones de algunos autores, como Piaget, Vygotsky, Winnicott y Ausubel, quienes señalan que el juego es un elemento fundamental para el desarrollo emocional, cognitivo y social de los niños. Además, el artículo discute cómo el avance de las tecnologías digitales, a través de juegos y aplicaciones educativas, puede ampliar las posibilidades de aprendizaje, estimulando competencias como la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración. Para ello, la metodología aplicada en el artículo es cualitativa, con análisis de literatura y prácticas pedagógicas, las cuales demuestran los impactos positivos de la pedagogía del juego. Los resultados encontrados indican que, al integrar la ludicidad con las tecnologías educativas, además de ser viable, se vuelve cada vez más necesario para crear entornos de aprendizaje dinámicos, estimulantes y alineados con las necesidades del mundo actual. Así, el estudio refuerza que la idea del juego debe ser cada vez más valorada como un derecho del niño y también como un camino esencial para el aprendizaje significativo y el desarrollo de los estudiantes.

Palabras clave: Juego. Aprendizaje significativo. Pedagogía del juego. Tecnologías educativas. Desarrollo infantil.

1 INTRODUÇÃO

O brincar sempre foi algo fundamental e natural para as crianças, trazendo conhecimentos importantes além da diversão, pois desempenha um papel crucial para o desenvolvimento delas. Dentro de uma instituição de ensino, o brincar vai muito além do recreio, ele tem uma função pedagógica de extrema importância em todo o processo de aprendizagem. Através das brincadeiras, desperta no aluno a curiosidade e o interesse pelo assunto, e com isso, são necessárias outras formas criativas e significativas para o professor ensinar.

É por isso, que o uso da ludicidade tem ganhado cada vez mais atenção na docência, principalmente entre os professores que buscam novas maneiras para deixar o ensino mais atrativo e eficiente. Pois, com o avanço das tecnologias, surgem novas formas de brincar além das tradicionais, o que leva os educadores a repensar algumas práticas pedagógicas utilizadas dentro da sala de aula. Jogos e recursos interativos, acabam sendo não somente uma diversão, mas também ajudam as crianças a entender melhor o mundo que está ao seu redor e conseqüentemente a si mesma. Além, de estimular o raciocínio, a tomada de decisões, a resolução de problemas e a criatividade da criança.

Sendo assim, o brincar se torna uma ferramenta muito poderosa para instituição de ensino, já que traz além dos momentos descontraídos, momentos que enriquecem a experiência escolar. No entanto, incluir o brincar na rotina escolar não é uma tarefa tão simples, isso exige que o professor também se prepare, desenvolvendo novas habilidades e criando vínculos com os alunos, para que esse espaço lúdico permita que os estudantes tenham a chance de fazer as suas próprias escolhas, testar novas experiências e sentir-se parte do processo de aprendizagem.

A importância desse tema acaba se tornando ainda mais clara quando percebemos como que o brincar fortalece a aprendizagem, deixando-a mais ativa, prazerosa e significativa, contribuindo para o desenvolvimento integral dos alunos. Surgindo nesse cenário de inovação, uma grande aliada no processo de ensino aprendizagem que são as tecnologias educacionais. A metodologia adotada no presente artigo é qualitativa, e tem como base a revisão bibliográfica com base em autores relevantes para a área de educação e ludicidade, trazendo exemplos práticos de como as tecnologias podem ser usadas nesse contexto de educação. O artigo está dividido em seis partes, sendo a: introdução, fundamentação teórica sobre o brincar e sua relação com a aprendizagem significativa, discussão sobre a integração das tecnologias digitais com a ludicidade, desafios e possibilidades dessa prática, e por fim, as considerações finais.

2 METODOLOGIA

A presente pesquisa teve como ponto de partida a seguinte questão: de que forma o brincar, integrado às tecnologias educacionais, pode potencializar o processo de aprendizagem infantil? Com base nessa indagação, delineou-se o objetivo geral de analisar as contribuições pedagógicas do brincar mediado por recursos tecnológicos, buscando compreender como a ludicidade associada às ferramentas digitais pode favorecer o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. Para tanto, optou-se por uma abordagem metodológica de natureza qualitativa, bibliográfica e exploratória, ancorada em referenciais teóricos que tratam da ludicidade, do uso de tecnologias na educação e das práticas pedagógicas contemporâneas.

A escolha pela abordagem qualitativa se justificou pelo interesse em interpretar os significados atribuídos ao brincar no contexto educacional, considerando aspectos subjetivos e simbólicos que não podem ser reduzidos a dados numéricos. Conforme defendem Brito, Oliveira e Silva (2021), a pesquisa qualitativa permite aprofundar a compreensão dos fenômenos educacionais, especialmente quando há ênfase em aspectos humanos, sociais e culturais que permeiam a prática pedagógica. A dimensão bibliográfica da investigação possibilitou o contato com obras já publicadas, oferecendo subsídios para refletir criticamente sobre a articulação entre ludicidade e tecnologias.

O levantamento dos materiais foi realizado nas bases de dados *SciELO* e Portal de Periódicos da *CAPES*, por meio da utilização de descritores previamente definidos, cuja combinação permitiu localizar publicações alinhadas à temática da pesquisa. Os critérios de inclusão consideraram: obras publicadas nos últimos cinco anos, redigidas em língua portuguesa e com foco na área da educação. Foram selecionados artigos científicos, dissertações e teses que abordassem diretamente a relação entre brincar, aprendizagem significativa e tecnologias educacionais. Documentos que não apresentavam rigor acadêmico, ou que se referiam a contextos não relacionados à infância ou à prática pedagógica, foram excluídos da análise.

Na fase de triagem inicial, a leitura dos títulos e resumos resultou em uma pré-seleção de estudos com potencial relevância para o aprofundamento do tema. Em seguida, procedeu-se à leitura integral de cada texto selecionado, com especial atenção aos objetivos, fundamentações teóricas, metodologias e conclusões apresentadas. Durante essa etapa, buscou-se identificar convergências e divergências entre os estudos, avaliando criticamente seus aportes à construção do conhecimento sobre o brincar na contemporaneidade educacional. A análise partiu de uma perspectiva comparativa e interpretativa, permitindo relacionar os diferentes enfoques teóricos à questão investigada.

A sistematização dos dados coletados ocorreu por meio de anotações e fichamentos temáticos, os quais serviram como base para a elaboração de categorias analíticas que orientaram a discussão. A

análise dos textos considerou aspectos como o papel do educador, as competências desenvolvidas pelas crianças por meio do brincar digital e os desafios enfrentados na inserção das tecnologias em contextos pedagógicos. Segundo Sousa, Oliveira e Alves (2021), a pesquisa bibliográfica deve não apenas reunir informações já disponíveis, mas também problematizá-las criticamente, permitindo ao pesquisador ampliar sua compreensão sobre o fenômeno estudado.

Por fim, a discussão dos resultados foi construída a partir do cruzamento entre os dados obtidos e os referenciais teóricos adotados, priorizando a coerência com os objetivos da pesquisa. As reflexões evidenciaram a importância do brincar como estratégia didática e reforçaram a necessidade de o educador assumir uma postura mediadora diante das novas demandas do ensino na era digital. Ao integrar ludicidade e tecnologia, a prática pedagógica se renova, contribuindo para uma aprendizagem mais significativa, contextualizada e responsiva às realidades do século XXI.

3 O BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Autores como Piaget, Vygotsky e Winnicott destacam a relevância do brincar para o desenvolvimento das crianças, desde os aspectos cognitivos, até os aspectos emocionais e sociais. Para Piaget (1994), o ato de brincar está diretamente ligado às etapas do desenvolvimento infantil e ao processo de construção do conhecimento. Segundo o autor, a criança aprende por meio da ação, sendo o brincar um dos principais caminhos para essa aprendizagem. Além disso, o autor ressalta que, ao interagir de forma lúdica com o ambiente, a criança organiza as informações adquiridas, ampliando a sua compreensão do mundo ao seu redor.

Já Vygotsky (1991), enfatiza a importância do brincar, pois ele acredita que essa atividade favorece o desenvolvimento das funções psicológicas, como o pensamento abstrato, a linguagem e a resolução de problemas. Sendo assim, o autor argumenta que durante a brincadeira, a criança além de simular situações reais, ela internaliza normas e regras sociais. Ou seja, dessa forma, ela consegue aprender a compartilhar, cooperar e se adaptar às interações sociais.

Para Winnicott (1975), essa atividade não é apenas uma forma de aprendizado, mas também um meio essencial para a criança expressar e elaborar suas emoções. Ou seja, o brincar cria um espaço seguro onde a criança pode lidar com seus sentimentos e desenvolver sua identidade de maneira mais livre e espontânea, permitindo que ela explore suas emoções sem as pressões da realidade.

Apesar das diferenças nas abordagens desses teóricos, é possível observar que todos eles convergem para um ponto em comum, que o brincar é uma ferramenta indispensável para o desenvolvimento infantil. Essa prática vai além do entretenimento, tornando-se um meio poderoso de comunicação, interação e aprendizado, auxiliando na formação da criança.

4 BRINCAR E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

O brincar é uma parte fundamental do desenvolvimento infantil, pois enquanto a criança se diverte, ela consegue experimentar o mundo ao seu redor, testando novas ideias, fazendo descobertas e aprendendo de maneira espontânea. Essa interação lúdica está diretamente ligada ao conceito de aprendizagem significativa descrito pelo autor Ausubel (2003), que afirma que os novos conhecimentos se conectam com aquilo que a criança já sabe, tornando o aprendizado mais compreensível e duradouro pela criança. Ou seja, o ambiente lúdico torna-se um grande aliado, pois desperta a curiosidade e o interesse da criança.

Ao brincar, a criança não absorve apenas as informações, ela também as coloca em prática, testando conceitos e reformulando seu entendimento. Pois, esse tipo de aprendizagem não acontece de forma mecânica, ele acontece de maneira ativa, facilitando a assimilação do conhecimento pelo estudante.

Além de incentivar a criatividade e a capacidade de solucionar problemas, a brincadeira incentiva a criança a se deparar com desafios inesperados, pensando em soluções e improvisando e testando diferentes possibilidades para resolução. Com isso, o aluno é estimulado a pensar criticamente, a ter uma flexibilidade mental e a desenvolver habilidades para a vida. Além disso, as brincadeiras envolvem outras crianças, ou seja, quando elas brincam juntas, elas compartilham ideias, aprendem a negociar regras, trabalham em equipe e desenvolvem habilidades sociais importantes.

Ausubel (2003) também destaca que o fator emocional tem um papel crucial na aprendizagem, pois quando a criança se sente envolvida, o aprendizado se torna mais significativo. Para isso, o brincar torna-se de extrema importância, pois cria ambientes de interesse e engajamento, afinal, aprender enquanto se diverte é muito mais eficaz do que apenas memorizar informações de maneira descontextualizada, pois se faz sentir, faz sentido.

5 BRINCAR COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA

O autor Kishimoto (2007), destaca a importância do lúdico como uma estratégia essencial no processo de ensino e aprendizagem. Ou seja, o brincar vai além de uma simples atividade recreativa, sem tornando uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento integral da criança, ajudando a explorar conceitos e a experimentar novas possibilidades, construindo o conhecimento de forma significativa.

Sendo assim, o professor passa a ter um papel fundamental nesse processo, pois em vez de ele apenas transmitir o conteúdo, ele começa a atuar como mediador. Para isso, torna-se essencial planejar atividades lúdicas, para despertar o interesse dos alunos. Segundo Kishimoto (2007), o professor deve

incentivar a autonomia da criança, permitindo que ela seja protagonista da própria aprendizagem. Além de ficar mais dinâmico o aprendizado, o brincar facilita a conexão de diferentes assuntos, pois as atividades lúdicas podem envolver matemática e ciências por exemplo ao mesmo tempo, ajudando a criança a estabelecer relações entre os conteúdos. Por exemplo, jogos com blocos estimulam o raciocínio lógico e a percepção espacial, enquanto as brincadeiras de faz de conta, faz com que criança desenvolva habilidades de comunicação e imaginação.

Quando as crianças brincam com outras crianças, elas aprendem a cooperar, resolver conflitos e exercitar a empatia, gerando novas habilidades sociais como trabalhar em equipe e compartilhar e respeitar diferentes pontos de vista. Portanto, ao valorizar o lúdico, a pedagogia do brincar coloca a criança no centro do aprendizado, pois o brincar permite que a criança se expresse, explore novas ideias e desenvolva a criatividade, tornando o aprendizado mais envolvente e significativo.

6 A LUDICIDADE NO CONTEXTO DIGITAL

As tecnologias digitais transformaram a maneira como as crianças brincam, pois trazem novas possibilidades através dos jogos eletrônicos, aplicativos educacionais e ambientes gamificados por exemplo. Com isso, incorporar novas ferramentas tecnológicas estimulam a interação de maneira inovadora, deixando a criança explorar um espaço imaginário além do mundo físico.

Além da diversão que os jogos proporcionam, essas ferramentas tecnológicas ajudam no desenvolvimento de habilidades como raciocínio lógico, criatividade e resolução de problemas. Por exemplo, os jogos de estratégia desafiam as crianças a pensar criticamente, planejar ações e tomar decisões rápidas. Com isso, o aprendizado acontece de forma natural, sem que a criança perceba que está adquirindo novas competências. Pois, muitos jogos oferecem desafios progressivos, desenvolvendo a confiança e autonomia conforme vai avançando no jogo.

O brincar digital vai além da experiência individual, pois contempla ambientes gamificados. Muitas dessas plataformas exigem que as crianças trabalhem em equipe, compartilhem recursos e tomem decisões coletivas, o que fortalece a habilidade de resolver conflitos, complementando o aprendizado presencial. Pois, as crianças podem criar seus próprios jogos, animações e vídeos, permitindo que elas passem do papel de consumidoras para o de criadoras, estimulando a imaginação e preparando-as para um mundo cada vez mais tecnológico. Porém, o uso excessivo de tecnologias pode impactar o desenvolvimento social e físico das crianças, quando é excessivo e substitui interações presenciais e ao ar livre.

Sendo assim, novas formas de brincar aliadas com a tecnologia, ampliam as possibilidades de aprendizado e preparam as crianças para os desafios do futuro.

7 RECURSOS TECNOLÓGICOS QUE PROMOVEM O BRINCAR

Diversas ferramentas tecnológicas podem ser integradas à prática pedagógica lúdica, como:

- Jogos educativos digitais (Minecraft Education, entre outros);
- Plataformas de gamificação (Kahoot, entre outros);
- Robótica educacional (Lego Education, entre outros);
- Realidade aumentada e realidade virtual;

8 O PAPEL DO PROFESSOR NA MEDIAÇÃO DO BRINCAR DIGITAL

O papel do professor na mediação é de extrema importância, pois a presença das tecnologias digitais não substitui a importância da mediação pedagógica. Ou seja, cabe ao professor orientar os alunos no uso dos recursos tecnológicos, garantindo que as ferramentas digitais sejam aplicadas de forma intencional na prática pedagógica, onde deve estar alinhada aos objetivos educacionais propostos no plano de curso.

Sendo assim, o ambiente escolar oferece inúmeras possibilidades para a inclusão de tecnologias no ensino, porém, cabe ao professor avaliar cada recurso, considerando não apenas o visual, mas também seu potencial pedagógico. Pois, jogos e aplicativos podem ser valiosos aliados no desenvolvimento de habilidades, desde que sejam utilizados de maneira estratégica e planejada pelo docente.

Além disso, outro ponto importante é o planejamento intencional das atividades pelos docentes, por exemplo, um jogo educativo pode ser utilizado pelo docente para reforçar conceitos matemáticos, desde que esteja inserido em um contexto de aprendizagem estruturado, uma situação de aprendizagem imersiva, onde o aluno seja o protagonista. É importante também que o professor acompanhe de perto como os seus alunos interagem com as ferramentas digitais, observando o progresso e identificando os desafios existentes, ajudando cada criança a avançar no seu ritmo.

É investir na formação contínua dos educadores, para que eles consigam alcançar de maneira eficiente essa prática docente, pois o uso pedagógico das tecnologias exige preparo e atualização constante. Tornando o professor um facilitador que incentiva os alunos a explorar, experimentar e aprender de forma crítica e significativa.

9 DESAFIOS E POTENCIALIDADES DA APRENDIZAGEM LÚDICA COM TECNOLOGIAS

9.1 DESAFIOS

- Excesso de exposição às telas e impacto na saúde;
- Dificuldade na escolha de conteúdos realmente educativos;
- Desigualdades no acesso às tecnologias;
- Formação insuficiente de professores para integrar tecnologias de forma lúdica.

9.2 POTENCIALIDADES

- Estímulo à autonomia e protagonismo do estudante;
- Maior engajamento e motivação para aprender;
- Desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais;
- Aprendizagem personalizada e adaptativa.

10 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo buscou analisar o brincar das crianças como uma estratégia pedagógica capaz de enriquecer a aprendizagem, ou seja, ele destacou a importância do brincar no desenvolvimento infantil e a sua conexão com as tecnologias educacionais presentes no mundo atual. Com isso, a partir da revisão teórica e das experiências práticas discutidas, evidenciou que a combinação entre ludicidade e recursos digitais, quando utilizada de forma intencional pelo docente, pode contribuir significativamente para a formação integral dos alunos.

Os temas abordados ao longo do artigo, mostram que incluir o brincar aliado com a tecnologia no ambiente educacional, é de extrema importância, pois favorece a criação de espaços de aprendizagem mais dinâmicos e envolventes, de acordo com as necessidades e os desafios do mundo atual. Sendo assim, entende-se que o brincar não é apenas um direito da criança, mas sim, um caminho potente para a construção do conhecimento.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, D. P. A aprendizagem significativa. São Paulo: Centauro, 2003.

BRITO, A. P. G.; OLIVEIRA, G. S.; SILVA, B. A. A importância da pesquisa bibliográfica no desenvolvimento de pesquisas qualitativas na área de educação. Cadernos da FUCAMP, v. 20, n. 44, p. 1–15, 2021. Disponível em: <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2354>.

HUIZINGA, J. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, T. M. Jogos, brinquedos e brincadeiras na educação infantil. São Paulo: Pioneira, 2007.

PAPERT, S. A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artmed, 2008.

PIAGET, J. O juízo moral da criança. São Paulo: Summus, 1994.

SOUSA, A. S.; OLIVEIRA, G. S.; ALVES, L. H. A pesquisa bibliográfica: princípios e fundamentos. Cadernos da FUCAMP, v. 20, n. 43, p. 64–83, 2021. Disponível em: <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2336>.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.