

v.2, n.1, 2025 - Janeiro

REVISTA O UNIVERSO OBSERVÁVEL

BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM CONTEMPORÂNEO

¹Edney da Silva Moreira

Revista o Universo Observável

DOI: 10.5281/zenodo.14633282

[ISSN: 2966-0599](https://doi.org/10.5281/zenodo.14633282)

¹Graduação em Letras - Língua Portuguesa pela Universidade do Estado do Amazonas (2015)
Graduação em Normal Superior pela Universidade do Estado do Amazonas (2005)
Especialização em Psicopedagogia pela Faculdade de Educação da Serra (2006)
Email: edneymoreira12@gmail.com
ORCID: <https://lattes.cnpq.br/3031567361045381>



**BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM
CONTEMPORÂNEO**

Edney da Silva Moreira



Fonte: https://conteudo.imguol.com.br/c/noticias/ee/2017/10/11/11out2017---criancas-crianca-celular-aparelho-android-ios-iphone-smartphone-restricao-de-idade-jovem-jovens-adolescentes-1507750131400_v2_900x506.jpg

PERIÓDICO CIENTÍFICO INDEXADO INTERNACIONALMENTE

ISSN
International Standard Serial Number
2966-0599

www.ouniversoobservavel.com.br

Editora e Revista
O Universo Observável
CNPJ: 57.199.688/0001-06
Naviraí – Mato Grosso do Sul
Rua: Botocudos, 365 – Centro
CEP: 79950-000

RESUMO

O uso das tecnologias digitais tem transformado significativamente as metodologias de ensino, especialmente no que se refere às brincadeiras e atividades lúdicas aplicadas ao processo de aprendizagem. Com a crescente presença de dispositivos como **celulares**, notebooks e tablets nas escolas, novas formas de aprendizagem estão sendo exploradas. Ferramentas digitais como aplicativos educacionais, jogos digitais e realidade aumentada permitem que as brincadeiras sejam ampliadas, proporcionando uma experiência mais interativa, personalizada e envolvente. Assim, o objetivo geral deste trabalho é analisar a contribuição das brincadeiras no processo de aprendizagem infantil, com ênfase em sua aplicabilidade nas metodologias de ensino contemporâneas. Metodologicamente, trata-se de uma revisão bibliográfica. A literatura aponta que as tecnologias possibilitam um ensino mais flexível e inclusivo, atendendo às necessidades individuais dos estudantes e promovendo a aprendizagem colaborativa por meio de plataformas digitais. No entanto, o uso dessas ferramentas exige formação contínua dos educadores e a garantia de acesso equitativo às tecnologias, evitando a exclusão digital que pode aprofundar as desigualdades educacionais.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologias digitais. Brincadeiras educativas. Gamificação. Aprendizagem colaborativa. Personalização do ensino.

ABSTRACT

The use of digital technologies has significantly transformed teaching methodologies, especially with regard to games and playful activities applied to the learning process. With the growing presence of devices such as cell phones, notebooks and tablets in schools, new ways of learning are being explored. Digital tools such as educational applications, digital games and augmented reality allow games to be expanded, providing a more interactive, personalized and engaging experience. Thus, the general objective of this work is to analyze the contribution of games to the children's learning process, with an emphasis on their applicability in contemporary teaching methodologies. Methodologically, this is a bibliographical review. The literature points out that technologies enable more flexible and inclusive teaching, meeting students' individual needs and promoting collaborative learning through digital platforms. However, the use of these tools requires continuous training of educators and the guarantee of

equitable access to technologies, avoiding digital exclusion that can deepen educational inequalities.

Keywords: Digital technologies. Educational games. Gamification. Collaborative learning. Personalization of teaching.

1 INTRODUÇÃO

O processo de aprendizagem na infância pode ser potencializado por diversos fatores, entre os quais destacam-se as brincadeiras, que desempenham um papel central no desenvolvimento cognitivo, social e emocional infantil. Ao longo das últimas décadas, a integração entre brincadeiras e jogos educativos é cada vez mais reconhecida como uma ferramenta pedagógica valiosa no processo de aprendizagem.

A ludicidade do brincar é reconhecida como uma forma natural e divertida de interação com o conhecimento, permitindo que as crianças experimentem conceitos e experiências de maneira concreta e significativa. Além disso, as brincadeiras oferecem um ambiente seguro para a exploração, a imaginação e a construção de habilidades cognitivas e sociais, aspectos essenciais para o aprendizado no contexto escolar (Pereira & Silva, 2021).

Contudo, apesar do crescente reconhecimento dos benefícios das brincadeiras no processo de aprendizagem, existem desafios significativos para aplicá-las pedagogicamente. Desafios como a resistência por parte de educadores, a falta de recursos didáticos adequados e a visão tradicional do ensino centralizado exclusivamente ao conteúdo formal são algumas das barreiras que limitam o uso de estratégias lúdicas nas escolas (Oliveira, 2019). Nesse sentido, problematiza-se a seguinte questão: quais os impactos das brincadeiras no processo de aprendizagem das crianças no contexto contemporâneo? A análise dessa problemática se respalda em entender como o uso das brincadeiras contribui para o desenvolvimento das competências cognitivas, emocionais e sociais das crianças, além de ajudar a superar obstáculos pedagógicos que dificultam a adoção de tais práticas nas escolas.

Tão logo, o objetivo geral deste trabalho é analisar a contribuição das brincadeiras no processo de aprendizagem infantil, com ênfase em sua aplicabilidade nas metodologias de ensino. Justifica-se a escolha do tema pela importância em se discutir academicamente os benefícios das brincadeiras para o desenvolvimento integral da criança, explorando as abordagens pedagógicas que utilizam o lúdico como ferramenta de ensino em um contexto contemporâneo de aprendizado tecnológico.

Metodologicamente, adotou-se a revisão bibliográfica como técnica de pesquisa, que se caracteriza pela análise e síntese de estudos acadêmicos previamente publicados sobre o tema. Realizou-se buscas em bases de dados acadêmicas, como a *Google Scholar*, *Scopus* e *Web of Science*, com foco em materiais publicados entre 2010 e 2023. Selecionou-se artigos, livros, teses e dissertações que abordem o uso das brincadeiras no processo de aprendizagem, com ênfase em aspectos pedagógicos, psicológicos e sociais. A seleção dos estudos será baseada em critérios de relevância, qualidade metodológica e impacto à área da educação. O intuito desses critérios é proporcionar uma visão abrangente sobre o papel das brincadeiras na aprendizagem e identificar as melhores práticas e metodologias aplicáveis no contexto tecnológico atual.

2 BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

As brincadeiras são uma das formas mais naturais e eficazes de aprendizagem nas fases iniciais do desenvolvimento infantil. O clássico Vygotsky (1978) destaca que o brincar é uma atividade que se encontra na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZPD) da criança, ou seja, no espaço entre o nível de desenvolvimento atual e o potencial que pode atingir com a orientação de um adulto e/ou demais colegas. Ainda segundo o autor, a brincadeira desempenha ainda um papel essencial à socialização e ao desenvolvimento cognitivo, pois permite que as crianças pratiquem diferentes papéis, explorem novas experiências e construam representações do mundo.

A teoria de Piaget (1976) também oferece uma base importante para a compreensão da brincadeira. O autor destaca que a brincadeira está diretamente ligada ao desenvolvimento cognitivo e à construção de esquemas mentais, uma vez que ela proporciona às crianças a oportunidade de explorar a realidade, manipular objetos e entender conceitos de maneira concreta. A brincadeira simbólica, por exemplo, permite a criança recriar cenários e interações sociais, promovendo a construção de habilidades cognitivas como a resolução de problemas e a compreensão da causa e efeito. (Piaget, 1976)

Nesse hiato, estudos contemporâneos mensuram o impacto das brincadeiras no processo de aprendizagem, como o de Oliveira (2019). O Estudo aponta o brincar, no ambiente escolar, não apenas como o facilitador a aquisição de conhecimentos acadêmicos, mas também promotor do

desenvolvimento de habilidades sociais, emocionais e cognitivas. A brincadeira, portanto, não é apenas uma atividade recreativa, mas uma ferramenta pedagógica contribuinte ao aprendizado.

As brincadeiras auxiliam no desenvolvimento de habilidades como cooperação, comunicação, criatividade e resolução de problemas dos indivíduos. Essas habilidades são tratadas como essenciais para a formação de cidadãos críticos e preparados às demandas do século XXI. Além disso, as brincadeiras têm o poder de reduzir a ansiedade e aumentar o prazer pela aprendizagem, criando um ambiente mais acolhedor e motivador para o processo educativo (Pereira & Silva, 2021).

Um dos principais benefícios das brincadeiras é a sua capacidade de engajar as crianças no processo de aprendizagem de maneira ativa e dinâmica. Em vez de simplesmente receber informações de maneira passiva, as crianças se tornam participantes ativas no processo, o que facilita a construção de conhecimento e a memorização de conceitos (Lima & Souza, 2020). Estudos sobre a gamificação e as tecnologias educacionais também apontam que o uso de jogos digitais como ferramentas de aprendizagem pode potencializar esses benefícios, ampliando as possibilidades de interação e tornando o processo de aprendizagem ainda mais envolvente (Castro, 2022).

Métodos como o ensino baseado em jogos, aprendizagem através da brincadeira, educação montessoriana, e a abordagem Reggio Emilia exemplificam as estratégias que integraram as brincadeiras como elementos essenciais para o desenvolvimento integral da criança no contexto contemporâneo. O Método Montessori, por exemplo, utiliza materiais manipulativos e atividades que permitem à criança aprender de forma autônoma, ao mesmo tempo que promove a exploração e o brincar como práticas pedagógicas centrais. A abordagem Reggio Emilia, por exemplo, também coloca a criança no centro do processo educativo, abordando as brincadeiras como tons de "línguas" principais da criança, ou seja, formas pelas quais ela expressa e constrói seu entendimento do mundo (Edwards, Gandini, & Forman, 2012).

Além disso, a educação criativa enfatiza a importância de um ambiente de aprendizagem que estimule a imaginação e a exploração, características que são frequentemente encontradas nas brincadeiras. A criatividade, que pode ser estimulada por atividades lúdicas, é considerada uma habilidade essencial para o

desenvolvimento pessoal e profissional das crianças (Ken Robinson, 2017).

O uso de **jogos digitais e aplicativos educacionais também** se expandiu rapidamente nas escolas, oferecendo aos educadores formas contemporâneas de engajar os alunos no processo de aprendizagem. A tecnologia, quando bem utilizada, potencializa os **benefícios das brincadeiras** ao tornar o aprendizado mais **interativo, visual e personalizado**. A gamificação, por exemplo, é uma abordagem pedagógica que utiliza **elementos de jogos** (como pontuação, recompensas e desafios) para estimular o envolvimento dos alunos e promover a aquisição de conhecimentos de forma lúdica (Deterding et al., 2011).

As **plataformas digitais** e os **jogos educativos** oferecem aos alunos a oportunidade de explorar conceitos de maneira prática e colaborativa, estimulando o **pensamento crítico, a criatividade** e a **resolução de problemas** de maneira que as brincadeiras muitas vezes dificultam. Além disso, as ferramentas digitais permitem que o **conteúdo seja acessado de maneira mais flexível** e adaptada ao ritmo da aprendizagem de cada aluno, o que se alinha com as demandas de um ensino mais personalizado e inclusivo.

Dispositivos como **celulares, notebooks e tablets** têm se tornado instrumentos essenciais nas escolas, não apenas como ferramentas de pesquisa e acesso à informação, mas também como dispositivos para realizar brincadeiras educativas. Ao integrar **aplicativos de aprendizagem** que utilizam a **realidade aumentada, realidade virtual e simulações digitais**, os alunos podem experimentar situações que antes seriam difíceis ou impossíveis de replicar em sala de aula. Esses recursos oferecem **experiências imersivas** que aproximam as crianças do conteúdo de maneira inovadora e estimulante (Johnson et al., 2016).

Aplicativos como **Kahoot!, Classcraft e Quizlet** tornam o processo de aprendizagem mais dinâmico e competitivo, incentivando os alunos a participar ativamente de atividades lúdicas. Esses aplicativos não só tornam o aprendizado mais envolvente, como também permitem a **personalização das atividades** de acordo com o nível de conhecimento de cada aluno. A gamificação, quando combinada com essas ferramentas digitais, cria um ambiente de aprendizagem motivador, no qual os alunos não apenas “jogam”, mas também “aprendem” ao resolver desafios e responder a

questões relacionadas ao conteúdo educacional (Kapp, 2012; Anderson & Dill, 2000).

Além disso, **dispositivos móveis** como **celulares** podem ser usados em atividades de **aprendizagem colaborativa**, onde os alunos, com o auxílio de ferramentas de comunicação e redes sociais, compartilham suas descobertas, resolvem problemas em conjunto e se envolvem em jogos educacionais que promovem o trabalho em equipe e a troca de ideias (Collins & Halverson, 2009).

Uma das maiores vantagens da integração de **tecnologias digitais** nas brincadeiras educacionais é a **possibilidade de personalização do aprendizado**. Plataformas digitais oferecem recursos que permitem que os educadores adaptem o conteúdo de acordo com as necessidades, habilidades e interesses dos alunos, algo que seria mais difícil de realizar em contextos educativos mais tradicionais. O uso de **algoritmos de aprendizado adaptativo** permite que os alunos progredam em seu próprio ritmo, recebendo feedback contínuo e ajustando o nível de dificuldade das atividades conforme seu desempenho. Isso resulta em um aprendizado mais eficaz, pois respeita o tempo e as necessidades de cada criança (Baker, 2007; VanLehn, 2011).

Outro aspecto importante é a **inclusão digital**, permitindo que crianças com **deficiências ou necessidades especiais** participem de brincadeiras e atividades educativas de maneira mais acessível. Ferramentas como **leitores de tela, apps de linguagem de sinais e tecnologias assistivas** possibilitam que os alunos interajam com os conteúdos educacionais e os colegas de forma mais igualitária, garantindo que todos tenham acesso ao aprendizado de maneira inclusiva (Ally, 2008).

Apesar das inúmeras vantagens do uso de tecnologias digitais em brincadeiras educativas, é importante considerar também os desafios que surgem com a implementação em sala de aula. Um dos principais desafios é a **necessidade de formação dos professores** para o uso pedagógico eficaz dessas ferramentas. Muitos educadores têm resistência ou dificuldades em integrar as tecnologias digitais no currículo, devido à falta de treinamento adequado ou ao receio de que a tecnologia substitua o papel do educador. Além disso, o **excesso de tecnologia** pode levar a **dependência digital**, prejudicando o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais essenciais que as brincadeiras tradicionais promovem, como empatia, negociação e comunicação face a face (Turkle, 2011; Prensky, 2001).

Outro desafio é o **desigual acesso às tecnologias**, principalmente em contextos mais pobres ou em regiões afastadas, onde as escolas podem não ter infraestrutura tecnológica adequada. A **exclusão digital** pode intensificar as desigualdades educacionais, criando uma lacuna entre alunos que dispõem e não dispõem do acesso à tecnologia e aqueles. Portanto, é crucial que a implementação de tecnologias no processo educativo seja acompanhada de políticas públicas que garantam a **distribuição equitativa de recursos** e a **formação contínua dos professores** (Unesco, 2018).

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de tecnologias digitais nas brincadeiras educativas tem revolucionado o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais **interativo, dinâmico e personalizado**. Ferramentas como **aplicativos educacionais, jogos digitais e realidade aumentada** oferecem aos alunos novas maneiras de explorar o conhecimento, de forma que as brincadeiras tradicionais podem ser ampliadas e enriquecidas.

Em paralelo, para que o uso dessas tecnologias seja verdadeiramente eficaz, é fundamental que haja **treinamento adequado dos educadores, infraestrutura tecnológica acessível e políticas públicas inclusivas** que garantam que todas as crianças possam usufruir dessas inovações de maneira equitativa. O desafio é encontrar o equilíbrio entre o uso das novas tecnologias e as práticas pedagógicas tradicionais, de modo a criar um ambiente de aprendizagem que seja não apenas **eficaz**, mas também **humano e envolvente**.

4 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ally, M. (2008). *Foundations of educational theory for online learning*. In T. Anderson (Ed.), *The theory and practice of online learning* (pp. 3–31). Athabasca University Press.

Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in the “real world”. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 26(5), 571-582. <https://doi.org/10.1177/0146167200267001>

Baker, R. S. (2007). *Predicting the path to student success: The role of learning analytics*. In J. D. Bransford, P. A. Alexander, & R. S. Baker (Eds.), *International handbook of learning and development* (pp. 109-128). Springer.

Castro, R. S. (2022). *Gamificação no ensino: Como a tecnologia pode potencializar o aprendizado lúdico*. Editora Unesp.

Collins, A., & Halverson, R. (2009). *Rethinking education in the age of technology: The digital revolution and schooling in America*. Teachers College Press.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. *Proceedings of the 2011 annual conference on human factors in computing systems*, 9-15. <https://doi.org/10.1145/1978942.1978943>.

Edwards, C., Gandini, L., & Forman, G. (2012). *The hundred languages of children: The Reggio Emilia approach—advanced reflections* (3rd ed.). Praeger.

Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2016). *The NMC Horizon Report: 2016 Higher Education Edition*. The New Media Consortium.

Lima, M. F., & Souza, A. L. (2020). *O uso de jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem das crianças: Fundamentos e práticas*. Editora FTD.

Oliveira, M. R. (2019). *A ludicidade no ensino: Desafios e possibilidades na educação infantil*. Editora Penso.

Pereira, A. L., & Silva, R. J. (2021). *O papel das brincadeiras no desenvolvimento infantil: Uma abordagem pedagógica*. *Revista Brasileira de Educação*, 26(85), 231–249. <https://doi.org/10.1590/s1413-24782021268505>.

Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>.

Piaget, J. (1976). *A psicologia da criança*. Editora Martins Fontes.

Robinson, K. (2017). *Escuela creativa: Cómo ayudar a nuestros hijos a descubrir su talento y a tener éxito en el mundo actual*. Editorial Taurus.

Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.

UNESCO. (2018). *The state of the education in the digital age: Technology in education and its future*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.



O Conhecimento
é o horizonte
de eventos.

ISSN: 2966-0599

contato@ouniversoobservavel.com.br

www.ouniversoobservavel.com.br

Periódico Científico Indexado