O USO DE ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS E DA LUDICIDADE MEDIADAS POR SUPORTES TECNOLÓGICOS NO AMBIENTE ESCOLAR

The use of pedagogical strategies and playfulness mediated by technological resources in the school environment

Jecilda Maria dos Santos[1], Lidiane Lopes Campos de Jesus[2]

1 Mestranda em Ciências em Educação Cristã. Christian College of Educaler. E-mail: cidinhasantosc@hotmail.com
2 Professora. Doutoranda em Filosofia em Educação. Christian College of Educaler. E-mail: llopescampos@yahoo.com.br

Resumo

O presente artigo desenvolve-se com o objetivo de analisar a importância das estratégias pedagógicas que utilizam a ludicidade mediada por suportes tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem. Para isso, foi realizada uma pesquisa de natureza qualitativa, desenvolvida por meio de revisão de literatura, baseada em livros, artigos científicos e publicações acadêmicas que discutem a temática. A análise das produções teóricas permitiu compreender como diferentes autores têm discutido a integração entre práticas lúdicas e tecnologias digitais no contexto educacional. Os resultados apontam que a utilização planejada de atividades lúdicas e tecnológicas pode contribuir significativamente para o engajamento dos alunos, tornando as aulas mais atrativas e favorecendo a construção do conhecimento. Além disso, evidenciam que o professor desempenha um papel essencial nesse processo, atuando como mediador e organizador das experiências educativas. Conclui-se que a integração entre ludicidade, tecnologia e práticas pedagógicas representa uma alternativa relevante para a inovação das metodologias de ensino e para a promoção de uma aprendizagem mais significativa no contexto educacional.

Palavras-chave: Ludicidade. Estratégias Pedagógicas. Tecnologia Educacional. Educação Infantil. Gamificação.

Abstract

This article aims to analyze the importance of pedagogical strategies that utilize playfulness mediated by technological supports in the teaching-learning process. To this end, qualitative research was conducted through a literature review based on books, scientific articles, and academic publications that discuss the topic. The analysis of theoretical productions allowed us to understand how different authors have discussed the integration between playful practices and digital technologies in the educational context. The results indicate that the planned use of playful and technological activities can significantly contribute to student engagement, making classes more attractive and favoring knowledge construction. Furthermore, they show that the teacher plays an essential role in this process, acting as a mediator and organizer of educational experiences. It is concluded that the integration of playfulness, technology, and pedagogical practices represents a relevant alternative for the innovation of teaching methodologies and for the promotion of more meaningful learning in the educational context.

Keywords: Playfulness. Pedagogical strategies. Educational technology. Early childhood education. Gamification.

1 INTRODUÇÃO

A educação contemporânea tem passado por diversas transformações em decorrência dos avanços tecnológicos e das novas demandas sociais. Nesse contexto, o processo de ensino-aprendizagem precisa acompanhar essas mudanças, incorporando práticas pedagógicas que tornem as aulas mais dinâmicas, significativas e participativas. Entre essas práticas, destacam-se as estratégias pedagógicas que utilizam a ludicidade associada aos recursos tecnológicos, possibilitando novas formas de interação, construção do conhecimento e desenvolvimento das habilidades dos estudantes. Dessa forma, o uso de suportes tecnológicos aliado a atividades lúdicas pode contribuir para tornar o ambiente escolar mais motivador e propício à aprendizagem.

Diante desse cenário, delimita-se à análise de como essas práticas podem contribuir para o processo de ensino-aprendizagem em sala de aula. Assim, busca-se compreender de que maneira os recursos tecnológicos, quando utilizados de forma planejada e associados à ludicidade, podem favorecer a participação ativa dos alunos e o desenvolvimento de competências cognitivas e sociais.

A partir dessa delimitação, estabelece-se como problema de pesquisa a seguinte questão: de que forma as estratégias pedagógicas baseadas na ludicidade e mediadas por recursos tecnológicos podem contribuir para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem no ambiente escolar?

O objetivo deste estudo é analisar a importância das estratégias pedagógicas que utilizam a ludicidade mediada por suportes tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem. A justificativa deste estudo fundamenta-se na relevância de discutir práticas pedagógicas inovadoras que possam tornar o processo educativo mais significativo e alinhado às transformações da sociedade contemporânea.

2 METODOLOGIA

A presente pesquisa caracterizou-se como um estudo de natureza qualitativa, desenvolvido por meio de revisão de literatura. Esse tipo de abordagem permitiu reunir e analisar diferentes perspectivas teóricas já publicadas sobre o tema, possibilitando uma compreensão mais ampla acerca da temática investigada.

Para a realização da pesquisa, foi adotado o método bibliográfico, no qual foram consultados livros, artigos científicos, dissertações e trabalhos acadêmicos que abordavam assuntos relacionados às estratégias pedagógicas, à ludicidade no processo de ensino-aprendizagem e ao uso de tecnologias na educação. As buscas foram realizadas em bases de dados acadêmicas, bibliotecas digitais e materiais disponíveis em plataformas educacionais.

Inicialmente, foram selecionados materiais que apresentavam relação direta com o tema da pesquisa. Em seguida, foi realizada a leitura exploratória das obras com a finalidade de identificar os conteúdos mais relevantes para o estudo. Posteriormente, procedeu-se à leitura analítica e interpretativa, buscando compreender as principais ideias, conceitos e contribuições dos autores acerca do uso da ludicidade e das tecnologias como estratégias pedagógicas.

Após essa etapa, foram organizadas as informações obtidas, permitindo a construção do referencial teórico e a discussão dos resultados apresentados neste estudo. Dessa forma, a revisão de literatura possibilitou fundamentar teoricamente a pesquisa e contribuiu para a reflexão sobre a importância da integração entre estratégias pedagógicas, ludicidade e recursos tecnológicos no contexto educacional..

3 ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS UTILIZADAS NA LUDICIDADE NA SALA DE AULA

Necessário se torna, antes de abordar as estratégias pedagógicas utilizadas na ludicidade na sala de aula, não somente registrar algumas informações sobre aspectos caracterizadores da Educação Infantil, mas também, em seguida, apresentar o conceito de lúdico.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394/96), no Art. 29, expressa que o período da Educação Infantil é denominado como a “primeira etapa da Educação Básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até cinco anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social” (Brasil, 1996). Complementa, em seu Art. 30, afirmando que “a Educação Infantil será oferecida em: I - creches, ou entidades equivalentes, para crianças de até três anos de idade; II - pré-escolas, para crianças de quatro a cinco anos de idade”.

A Educação Infantil atende a crianças bem pequenas, buscando conhecer seus interesses e, principalmente, suas necessidades. Essa etapa da educação tem como finalidade:

> o desenvolvimento absoluto das crianças até cinco anos de idade, e é nessa etapa que elas descobrem novos valores, sentimentos e costumes, ocorrendo também o desenvolvimento da autonomia, da identidade e da interação com outras pessoas (Oliveira; Araújo Neto; Oliveira, 2020, p. 356).

Por essa razão, nesse nível escolar, visa-se ao desenvolvimento das capacidades do ser, como estar, existir, viver, conviver e interagir dos pequenos, procurando fortalecer atitudes de respeito e confiança, a fim de promover o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e psicomotor das crianças.

No que tange ao conceito de "lúdico", tal vocábulo vem do latim *ludus* e significa brincar (Massa, 2015, p. 113). E, nessa brincadeira, estão inclusos os jogos e os brinquedos. Desse modo, a função educacional do lúdico traz oportunidade de aprendizagem ao indivíduo, além de proporcionar saber, conhecimento e compreensão de mundo.

> O jogo lúdico é formado por um conjunto linguístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno. Portanto, permite ao educando a identificação de um sistema de regras que estabelece uma estrutura sequencial que especifica a sua moralidade (Piaget *apud* Wadsworth, 1984, p. 44).

Os jogos lúdicos se fundamentam nas práticas pedagógicas, envolvendo, por sua vez, os critérios que se seguem: não somente a função de literalidade e não literalidade, os novos signos linguísticos que se fazem presentes nas regras, a flexibilidade a partir de novas combinações de ideias e comportamentos, mas também a ausência de pressão no ambiente, auxiliando na aprendizagem de noções e habilidades. Portanto, há uma relação muito próxima entre jogo lúdico e educação de crianças, a fim de favorecer o ensino de conteúdos escolares.

Percebe-se, com o exposto, que o conceito de ludicidade ressalta práticas pedagógicas, sobretudo na Educação Infantil, tanto com possibilidades de motivar e despertar no aluno o prazer, quanto de proporcionar estímulos à aprendizagem. Pode-se considerar, ainda, que o lúdico é de fácil aplicação para o saber e, consequentemente, atende às muitas estratégias pedagógicas aplicadas pelos professores.

Assim, são percebidas diversas atividades, práticas pedagógicas e recursos que podem ser utilizados na ludicidade. Acerca dessa relação, Kishimoto (2010) afirma que há uma divisão em cinco grupos, destacando as linguagens aplicadas:

> **Falada**, que inclui a conversação diária, músicas cantadas, contar e ouvir histórias, brincar com jogos de regras e jogos imitativos, ver e/ou ouvir TV, vídeos e filmes;

> **Escrita**, pelo uso de ambientes impressos — livros, cartazes, letras, guias de programação de TV, revistas, jornais, embalagens de brinquedos e alimento
> **Visual**, que requer ver e criar desenhos, construções tridimensionais, ilustrações, animações, retratos e imagens móveis, TV e filmes;
> **Combinação de linguagens visual/escrita/falada**, com base em equipamentos que utilizam a tela como meio de expressão e possibilitam a interação entre máquina e espectador, como computadores e TV; o uso da internet, de jogos eletrônicos e filmes possibilita a conjunção de diversas linguagens — falada, escrita e visual; o uso das embalagens de brinquedos e alimentos, de livros, revistas e capas de CD privilegia as linguagens escrita e visual;
> **Mediações críticas**: um importante suporte para a ampliação das narrativas das crianças é a mediação crítica da professora durante a brincadeira, discutindo um programa de TV ou analisando a imagem de um livro (Kishimoto, 2010, p. 6).

No concernente à relevância das estratégias pedagógicas no contexto da sala de aula, pode-se notar que os recursos lúdicos, ao serem utilizados de forma eficaz, com finalidades pré-estabelecidas e fazendo parte do planejamento do professor, visando ao fator intencional, são concebidos como objeto de construção de saberes. Desse modo, podem auxiliar os professores na dinamização de sua prática, bem como os alunos, tornando-os capacitados para atuar como sujeitos na construção de seus conhecimentos no processo de ensino-aprendizagem.

Na esteira dessa abordagem, podem ser enfatizadas, entre outros pressupostos básicos, as teorias do desenvolvimento de Piaget (1982), Vygotsky (1989) e Wallon (2007), como fundamentais para uma reflexão acerca da relevância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem da criança.

Para Piaget (1982), a criança reconstrói suas ações e ideias ao se relacionar com novas experiências ambientais. Segundo esse autor, a criança constrói sua realidade como um ser humano singular; tal situação apresenta o cognitivo em supremacia em relação ao social e ao afetivo. É, assim, necessário registrar um breve comentário de Piaget (1982), que afirma estar o brincar em obediência aos seguintes estágios: primeiramente, o brincar sensório-motor (do nascimento até os dois anos); nesse estágio, o bebê detém um tipo de funcionamento intelectual inteiramente prático, associado à ação. Depois, o brincar simbólico (dos dois aos seis anos), que corresponde ao estágio pré-operacional, no qual a criança começa a penetrar no mundo dos símbolos, sendo capaz de reproduzir músicas que alguém cantou e reconhecer objetos. Por fim, os jogos com regras (dos seis aos doze anos), que correspondem ao estágio das operações concretas, quando a criança descobre uma série de regras e estabelece interação com o mundo.

As contribuições da Teoria do Desenvolvimento de Vygotsky (1989) direcionam-se à interatividade, bem como à construção coletiva do conhecimento em um meio sócio-histórico

e cultural, que é propiciada pela mediação entre aluno/aluno, aluno/professor, aluno/computador e, em suma, aluno/conhecimento. Conforme o autor, a aprendizagem tem um papel essencial para o desenvolvimento do saber e do conhecimento. Assim, todo processo de aprendizagem é ensino-aprendizagem, incluindo aquele que aprende, aquele que ensina e a relação entre ambos.

Em outra instância, para Wallon (2007), a criança é fundamentalmente emocional e, gradativamente, vai constituindo-se em um ser sociocognitivo. Tal autor estudou a criança contextualizada, observando-a como uma realidade viva e total no conjunto de seus comportamentos, bem como de suas condições de existência.

Diante do exposto, pondo-se em relevo a proposta construtivista, a fim de que ela possa ser consolidada em sala de aula, o professor necessita ser ativo e o aluno, por sua vez, criativo, devendo ambos estar interessados no processo de aprendizagem. Assim, "os professores que começam a entender a alfabetização como um processo falam menos e escutam mais; escutar é infinitamente mais importante do que falar" (Beguoci, 2018, p. 23).

Assim, junto ao construtivismo, é preciso enfatizar a inserção de metodologias diversificadas e inovadoras, de destacada significância, com as quais o professor possa despertar na criança o estímulo pelo conhecimento e pela educação, propiciando, com isso, não somente momentos de alegria, mas também de entretenimento e prazer no âmbito dos estudos.

Nesse contexto, vale destacar, por sua vez, a diversidade de objetivos e atividades sobre as quais as brincadeiras podem ter abrangência, tornando-se um fator relevante nos dias atuais. Nota-se que existem crescentes apelos da sociedade moderna na formação de cidadãos autoconfiantes, ativos e participativos. Coloca-se também como objetivo, além da aquisição de conteúdos cognitivos, a utilização desses conhecimentos de forma crítica e criativa, visando, sobretudo, à harmonia com a sociedade da qual o indivíduo participa (Fonseca, 2023).

Tfouni (2016) argumenta que é de suma relevância na escola, a existência de um espaço adequado para que a criança se sinta confortável e livre para executar as atividades. Logo, a importância está em possibilitar que o indivíduo, em processo de aprendizagem, tenha a oportunidade de vivenciar suas experiências de forma tranquila e concentrada.

Diante do exposto, verifica-se que, nas atividades lúdicas, é necessário respeitar os ritmos próprios de cada criança. No que tange a tal assertiva, Maluf (2012) afirma que essa

riquíssima abordagem se direciona a adultos e professores, a fim de que reflitam acerca do real papel do brincar e da criança, no sentido de apoio e escolha do momento adequado.

Outra implicação decorre do fato de que, na sala de aula de Educação Infantil, o ambiente deve ser descontraído. Ao diagnosticar seus alunos, o professor precisa compreender a necessidade de direcioná-los, observando também a relevância de um ensino significativo que possa suprir, por exemplo, suas carências linguísticas. No entanto, torna-se necessário estabelecer sua maneira própria de demonstrar a importância desse modelo de aprendizagem, de forma que venha a atingir não somente seus objetivos, mas também conquistar o interesse dos alunos em suas aulas no cotidiano escolar (Almeida, 2016).

De outro modo, pode-se afirmar que os jogos e brinquedos sempre estiveram presentes na vida do ser humano desde a Antiguidade. Porém, nos dias atuais, a visão acerca do lúdico é diferente, pois, no passado, ele era visto como um simples passatempo ou distração para a criança. Atualmente, implica seu uso em diferentes estratégias em torno da aprendizagem no cotidiano socioeducacional. Nesse sentido, para que a ludicidade contribua na construção do conhecimento, torna-se necessário que o educador direcione toda a atividade, estabelecendo objetivos e fazendo com que a brincadeira tenha caráter pedagógico, e não seja apenas uma simples diversão, proporcionando, dessa forma, interação social e desenvolvimento de habilidades intelectuais.

Pode-se inferir, com isso, que as estratégias voltadas ao lúdico tanto implicam práticas pedagógicas inovadoras quanto exigem dos professores a devida atenção e cuidado com o público da Educação Infantil, para que o processo de ensino-aprendizagem ocorra em conformidade, visando ao desenvolvimento cognitivo, social e afetivo do alunado desse nível educacional.

Logo, não se deve esquecer que o lúdico produz efeitos vantajosos na vida dos alunos, facilitando, por outro lado, as práticas pedagógicas dos professores. Entretanto, há que se considerar todos os fatores já mencionados como necessários para que possa haver uma resposta satisfatória quanto à aplicação das estratégias no cotidiano educacional, sobretudo na Educação Infantil.

4 O USO DOS SUPORTES TECNOLÓGICOS NAS ATIVIDADES COM O LÚDICO

Para se tratar, de forma específica, do uso dos suportes tecnológicos nas ações com o lúdico, vale mencionar, antes, as brincadeiras e os jogos no âmbito da ludicidade, destacando-

os em uma concepção mais geral. Nesse aspecto, pode-se perceber que a ludicidade não se limita apenas a uma possibilidade de recurso, mas, antes de tudo, amplia-se, apresentando-se no contexto de uma diversidade. Silva (2019) acrescenta que o brincar não significa somente diversão, como também promove o desenvolvimento de capacidades, a exemplo da atenção, imitação e memória, além do desenvolvimento nas áreas da criatividade, sociabilidade, motricidade e inteligência. Nessa perspectiva, é por meio dos jogos que as crianças passam a interagir entre si, trocando, desse modo, experiências, o que corrobora a afirmação anterior.

Ribeiro (2013, p. 1), dando continuidade a essa abordagem, coloca em questão a soma do brincar com o aprendizado, afirmando que "o lúdico é parte integrante do mundo infantil e da vida de todo ser humano. O olhar sobre o lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim como algo de grande importância no processo de ensino-aprendizagem na fase da infância". O lúdico, desse modo, é concebido metodologicamente como um recurso de elevada significância no auxílio da aprendizagem das crianças da Educação Infantil. Nessa acepção, os jogos passam a ter grande utilidade no processo de ensino-aprendizagem, isto porque os conteúdos, por meio de regras, propiciam a exploração do ambiente à sua volta. Assim, os jogos possibilitam a aprendizagem de forma prazerosa e significativa, agregando diversos conhecimentos.

É fato que os jogos vêm ganhando cada vez mais espaço nas escolas, visando inserir a ludicidade na sala de aula e aperfeiçoar, assim, o aprendizado. Dessa forma, a pretensão de grande parte dos professores, ao utilizar o jogo, é fazer com que suas aulas sejam mais agradáveis, objetivando uma aprendizagem mais interessante. Além disso, tais atividades constituem estratégias que estimulam o raciocínio, guiando o aluno ao enfrentamento de situações conflitantes em seu cotidiano (Lara, 2004 *apud* Grubel; Bez, 2006).

Existem diversos tipos de jogos, como jogos de aventura, de tempo, de ação e lógico-estratégicos, cada um com a finalidade de desenvolver uma habilidade específica. Logo, as brincadeiras e os jogos infantis são maneiras de a criança conduzir experiências e criar situações para dominar e experimentar a realidade (Barbosa; Murarolli, 2013).

Vale acrescentar que a utilização do computador no ensino é mais complexa do que o uso de qualquer outro recurso didático conhecido até hoje. Percebe-se que seu diferencial são as diversas possibilidades de recursos disponíveis. Por meio do computador, pode-se comunicar, criar desenhos, efetuar cálculos, simular fenômenos e realizar diversas outras ações. Não existe outro recurso didático com tantas funções quanto esse; além disso, ele é

também o recurso tecnológico mais utilizado em diversas áreas do mercado de trabalho, estando presente na vida de grande parte das pessoas (Silva, 2009).

> O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico, é uma atividade livre e alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos (Kishimoto, 2008, p. 26).

Com o exposto, infere-se que, assim como os jogos, as brincadeiras são de grande significância para o desenvolvimento da criança na Educação Infantil, visto que, por meio da brincadeira, a criança tem a possibilidade, como já mencionado, de aprender a respeitar regras, favorecendo, dessa forma, o desenvolvimento da autonomia. Silva (2012), considera as brincadeiras e dos jogos imprescindíveis ao desenvolvimento da criança, tornando-se, assim, atividades adequadas no processo de ensino e na aprendizagem significativa dos conteúdos curriculares, haja vista que possibilitam o exercício da concentração, da atenção e da produção do conhecimento.

Violada (2014, p. 1), as brincadeiras e os jogos "são, sem dúvida, a forma mais natural de despertar na criança a atenção para uma atividade. Os jogos devem ser apresentados gradativamente: por meio do simples brincar, aprimora-se a observação, a comparação, a imaginação e a reflexão". Os jogos e as brincadeiras exploram dois aspectos na Educação Infantil que precisam ser enfatizados: a imaginação e as regras, pois, por meio deles, os alunos criam soluções para desenvolver os problemas presenciados. Assim, são considerados procedimentos metodológicos de grande importância para a aprendizagem.

A inserção de recursos tecnológicos nas práticas pedagógicas tem ampliado significativamente as possibilidades de trabalho com o lúdico, potencializando experiências de aprendizagem mais dinâmicas e interativas. As tecnologias digitais, quando associadas às atividades lúdicas, favorecem a construção do conhecimento de forma mais atrativa, permitindo que o aluno participe ativamente do processo educativo. Nesse sentido, jogos digitais, aplicativos educativos e ambientes virtuais de aprendizagem constituem importantes ferramentas para estimular a curiosidade, a criatividade e o raciocínio lógico, contribuindo para uma aprendizagem mais significativa (Kenski, 2012; Moran, 2015).

A utilização de tecnologias no contexto do brincar também possibilita a diversificação das estratégias pedagógicas, ampliando as formas de interação entre o aluno, o conhecimento

e o meio. Diferentemente dos recursos tradicionais, as ferramentas tecnológicas oferecem múltiplas linguagens, sejam elas visuais, sonoras ou interativas, que enriquecem as experiências lúdicas e favorecem diferentes estilos de aprendizagem. Além disso, permitem a simulação de situações, a resolução de problemas e a experimentação em ambientes virtuais, aspectos que contribuem para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais (Valente, 2014).

Outro aspecto relevante refere-se à possibilidade de personalização das atividades lúdicas mediadas por tecnologias, uma vez que muitos recursos digitais permitem a adaptação do nível de dificuldade, o acompanhamento do desempenho e a oferta de feedback imediato ao aluno. Essas características tornam o processo de aprendizagem mais motivador e envolvente, favorecendo o engajamento e a autonomia. Assim, o uso pedagógico das tecnologias no contexto da ludicidade não apenas amplia o repertório metodológico do professor, mas também ressignifica o papel do aluno, que passa a assumir uma postura mais ativa na construção do conhecimento (Moran, 2015).

Dessa forma, a integração entre ludicidade e tecnologia configura-se como uma estratégia potente no contexto educacional, na medida em que articula o prazer do brincar com a intencionalidade pedagógica. No entanto, é fundamental que o uso dessas ferramentas ocorra de maneira planejada e consciente, considerando os objetivos de aprendizagem e o contexto em que estão inseridas. Cabe ao professor selecionar e utilizar os recursos tecnológicos de forma crítica, garantindo que o lúdico mantenha seu caráter formativo e contribua efetivamente para o desenvolvimento integral do aluno (Kenski, 2012).

5 OS JOGOS TECNOLÓGICOS E A GAMIFICAÇÃO

Os jogos computadorizados são concebidos como instrumentos estratégicos para as aulas, podendo ser trabalhados de forma interdisciplinar, além de constituírem um suporte que pode tanto auxiliar quanto estimular o processo de ensino-aprendizagem de forma lúdica e prazerosa para os alunos (Barbosa; Murarolli, 2013).

Cada vez mais se aprimora a utilização dos computadores em todas as áreas, sobretudo na educação. Segundo Valente (2014), a inserção do computador na educação provocou uma revolução no modo de compreender o processo de ensino-aprendizagem. Torna-se necessário entender que o computador na educação nada mais é do que uma ferramenta ou máquina de ensinar, que implica a informatização de metodologias do ensino tradicional. Entretanto, é

preciso que o educador acesse diversas informações que podem ser apresentadas aos alunos na forma de tutoriais, exercícios, práticas ou jogos.

Conforme Valente (2014), na educação, a informática contribui para o aprimoramento da prática docente, além de auxiliar os educadores com aplicativos úteis para diversas ocasiões, o que possibilita a criação de jogos como quebra-cabeça, dominó, palavras cruzadas, entre outros recursos que auxiliam na organização didática dos materiais que o educador deseja que o aluno assimile.

A gamificação, desse modo, pode ser conceituada como a aplicação de elementos presentes tanto em jogos analógicos quanto digitais, incluindo simulações e brincadeiras. No campo da educação, tal termo recebe características específicas, partindo das experiências de aprendizagem que utilizam a lógica dos jogos para atingir determinados objetivos, possibilitando direcionar e dar propósito às ações dos alunos participantes (Zichermann, 2010).

Como definição teórica, o conceito de gamificação é apresentado por Vianna *et al.* (2013, p. 13) como o "uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre um público específico". Complementando essa concepção, Alves, Minho e Diniz (2014, p. 76) afirmam que gamificação corresponde à "utilização da mecânica de games em cenários non games".

Para Perrenoud (2000, p. 139), "as novas tecnologias podem reforçar a contribuição dos trabalhos pedagógicos e didáticos contemporâneos, pois permitem que sejam criadas situações de aprendizagem ricas, complexas e diversificadas". Desse modo, uma vez que o professor adapte o jogo ao seu conteúdo e crie condições de aprendizagem, as situações de gamificação podem tanto dinamizar quanto otimizar o processo de ensino-aprendizagem.

Assim, o conceito de gamificação na educação "incorpora a experiência dos jogos eletrônicos à pedagogia para tornar as aulas mais atraentes e lúdicas, e unificar teoria e tecnologia em todas as modalidades de ensino" (França, 2016, p. 13).

Mattar (2010) acrescenta que, para a promoção do aprendizado, um game deve ser centrado no aluno. Isso significa que a criação de uma experiência de gamificação implica que o professor esteja constantemente incentivando o aluno a progredir no ambiente do jogo ao longo dos diversos desafios propostos. Dessa forma, a flexibilidade e a autonomia da aprendizagem são estimuladas, pois o aluno pode organizar o jogo da maneira que preferir. Assim, o estudante passa a perceber-se como responsável pelas decisões relacionadas à construção de seu próprio aprendizado. França (2016) explicita que, atualmente, as

ferramentas utilizadas no lúdico são percebidas como atrativas e alinhadas às necessidades da geração atual de alunos. A pedagogia reconheceu que jogar é algo sério para as crianças e que os games revelam formas de diversão que motivam e contribuem para diferentes estilos de aprendizagem.

Os jogos, desse modo, podem se adequar a quaisquer disciplinas com os recursos tecnológicos atuais. Evidentemente, é sempre necessária a elaboração de um planejamento adequado para sua utilização de modo eficaz e com resultados pedagógicos significativos.

> A gamificação, bem como as metodologias ativas, constitui uma alternativa de ensino voltada à promoção do aprendizado por meio de práticas ludopedagógicas. Essas práticas representam um segmento da pedagogia que busca desmistificar a influência do lúdico na educação, introduzindo o estudante no mundo real por meio de linguagens próprias de sua idade, caracterizadas pela brincadeira e pelo jogo (Darolt, 2020, p. 44).

A BNCC (Brasil, 2018) registra a Educação Infantil como a primeira etapa da Educação Básica e como fundamento do processo educacional. Assim, a entrada na creche ou na pré-escola representa, muitas vezes, a primeira separação das crianças de seus vínculos afetivos familiares para a inserção em uma situação estruturada de socialização. Entretanto, isso exige do docente uma compreensão de que as crianças são capazes de criar e explorar. Assim, o professor deve estar atento a tudo o que acontece no ambiente escolar, buscando possibilitar uma plena integração entre família e escola. Nessa perspectiva, o professor deve buscar ações lúdicas e simples que proporcionem à criança aprender brincando, além de favorecer a interação com os colegas e a socialização das atividades na turma.

Desde os primórdios da civilização, os jogos estão presentes na sociedade e nas relações humanas. Nesse sentido, percebe-se que a gamificação pode ser aplicada em qualquer área em que se busque a construção de resultados, tendo como princípio o engajamento e a participação. Dessa forma, contribui para o desenvolvimento de práticas pedagógicas eficazes e motivadoras, estimulando a participação em atividades educacionais e sociais e proporcionando uma aprendizagem mais leve e lúdica (Pagnossi; Ghisleni, 2021).

Alguns pesquisadores observaram que o uso de determinados elementos de games fora do ambiente dos jogos estimula a motivação dos indivíduos e auxilia na solução de problemas, promovendo a aprendizagem. Isso caracteriza a gamificação que, conforme Fardo (2013, p. 78), “trata-se de um fenômeno emergente, que deriva da popularidade dos games e de suas capacidades intrínsecas de motivar a ação, resolver problemas e potencializar as aprendizagens nas diversas áreas do conhecimento e na vida dos indivíduos”.

Nesse aspecto, o jogo é uma atividade social inserida em nosso contexto cultural. Assim, nada mais coerente do que sua presença em cenários educativos, “proporcionando ao estudante a vivência de experiências de aprendizagem que talvez não fossem tão fáceis de serem alcançadas por meio do ensino tradicional” (Giardinetto; Mariani, 2005, p. 98). Dessa forma, a gamificação, utilizada como estratégia de ensino para uma geração familiarizada com os conceitos dos games, tende a gerar resultados positivos no engajamento dos estudantes.

Dessa forma, é possível utilizar a gamificação para tornar as aulas mais dinâmicas e atraentes, inserindo atividades educativas que motivem as crianças. O professor, por sua vez, não precisa dominar profundamente as tecnologias para aplicar a gamificação em sala de aula, podendo utilizar estratégias como o trabalho em grupo ou elementos simples que estimulem a criatividade e tornem a aprendizagem mais interessante e motivadora para os alunos (Pagnossi; Ghisleni, 2021).

Constata-se, portanto, que as brincadeiras e os jogos, sobretudo no contexto da utilização das novas tecnologias, com destaque para a informática e o uso do computador nas salas de aula, constituem suportes imprescindíveis para a aplicação da ludicidade. Destaca-se também a gamificação, que, por meio de práticas pedagógicas específicas, assume grande relevância na aprendizagem do aluno, contribuindo, no âmbito dos jogos e brincadeiras, para seu desenvolvimento pessoal, social, cultural e intelectual.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve como objetivo analisar o uso de estratégias pedagógicas baseadas na ludicidade mediadas por suportes tecnológicos no ambiente escolar, especialmente no contexto da Educação Infantil. A partir da revisão de literatura realizada, foi possível compreender que a ludicidade desempenha um papel fundamental no desenvolvimento integral da criança, contribuindo para aspectos cognitivos, sociais, emocionais e motores, além de favorecer a construção do conhecimento de maneira significativa.

Os estudos analisados evidenciaram que o brincar, os jogos e as brincadeiras não devem ser compreendidos apenas como formas de entretenimento, mas como importantes instrumentos pedagógicos que potencializam o processo de ensino-aprendizagem. Quando inseridos de forma planejada no contexto escolar, tais recursos possibilitam a participação

ativa dos alunos, estimulam a criatividade, a autonomia, o raciocínio lógico e a interação social, tornando o ambiente de aprendizagem mais dinâmico e motivador.

Nesse sentido, verificou-se também que a inserção dos suportes tecnológicos no contexto educacional amplia as possibilidades de desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras. Recursos como computadores, jogos digitais e estratégias de gamificação apresentam-se como ferramentas que podem contribuir significativamente para o engajamento dos alunos, promovendo experiências de aprendizagem mais interativas e alinhadas às demandas da sociedade contemporânea.

Além disso, observou-se que o papel do professor é essencial nesse processo, uma vez que cabe a ele planejar e mediar as atividades lúdicas e tecnológicas de forma intencional, buscando relacioná-las aos objetivos pedagógicos e às necessidades dos alunos. Dessa forma, o uso dessas estratégias deve estar articulado ao planejamento didático, garantindo que as atividades propostas favoreçam efetivamente o desenvolvimento das habilidades e competências das crianças.

Diante disso, conclui-se que a integração entre ludicidade, estratégias pedagógicas e suportes tecnológicos pode contribuir de maneira significativa para a melhoria da qualidade do ensino, especialmente na Educação Infantil. No entanto, para que tais práticas sejam efetivas, torna-se necessário que os educadores estejam preparados para utilizar essas ferramentas de forma crítica, criativa e consciente, promovendo um processo de ensino-aprendizagem mais significativo, participativo e contextualizado.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**: técnicas e jogos pedagógicos. 11. ed. São Paulo: Loyola, 2016.

ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelo; DINIZ, Marcelle. **Gamificação**: diálogos com a educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

BARBOSA, Gisele Maria; MURAROLLI, Priscila. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Curitiba: InterSaberes, 2013.

BEGUOCI, Leandro. **Educação na era digital**: reflexões sobre ensino e aprendizagem. São Paulo: Moderna, 2018.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: Ministério da Educação, 2018.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF: Presidência da República, 1996.

DAROLT, José Carlos. **Metodologias ativas e gamificação na educação**. Curitiba: Appris, 2020.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 11, n. 1, 2013. Acesso em: https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629. Disponível em: 10 jan. 2025.

FONSECA, João José Saraiva da. **Metodologia da pesquisa científica**. 2. ed. Fortaleza: UEC, 2023.

FRANÇA, Gilberto Lacerda Santos. **Gamificação e educação**: experiências e práticas pedagógicas. Brasília: Universidade de Brasília, 2016.

GIARDINETTO, José Roberto Boettger; MARIANI, Juliana Cristina. **Jogos e ensino**: contribuições para a aprendizagem escolar. São Paulo: Cortez, 2005.

GRUBEL, Juliana; BEZ, Marta Rosecler. Jogos educativos digitais no processo de ensino-aprendizagem. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 4, n. 2, 2006.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 9. ed. Campinas: Papirus, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. São Paulo: Cortez, 2010.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar**: prazer e aprendizado. Petrópolis: Vozes, 2012.

MASSA, Monica de Souza. Ludicidade: da Etimologia da palavra à Complexidade do Conceito. **APRENDER – Cad. de Filosofia e Pisc. da Educação**. Vitória da Conquista/Bahia, Ano IX, n.15, p. 111 – 130, 2015.

MATTAR, João. **Games em educação**: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MORAN, José Manuel. **Educação e tecnologias**: novas formas de aprender. Campinas: Papirus, 2015.

OLIVEIRA, Maria Aparecida de; ARAÚJO NETO, José; OLIVEIRA, Luciana Silva. A importância da educação infantil no desenvolvimento da criança. **Revista Educação em Debate**, v. 42, n. 80, p. 350-360, 2020.

PAGNOSSI, Aline; GHISLENI, Taís Steffenello. **Gamificação na educação: práticas pedagógicas e engajamento**. Santa Maria: UFSM, 2021.

PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

RIBEIRO, Sueli Maria. A importância do lúdico na educação infantil. **Revista Científica Multidisciplinar**, v. 1, n. 2, p. 1-5, 2013.

SILVA, José Carlos da. **O brincar e o desenvolvimento infantil**. São Paulo: Cortez, 2019.

SILVA, Marco Antônio. **Tecnologias e educação**: o uso do computador na escola. São Paulo: Loyola, 2009.

SILVA, Maria Aparecida. **Jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem**. Curitiba: Appris, 2012.

TFOUNI, Leda Verdiani. **Letramento e alfabetização**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2016.

VALENTE, José Armando. **O computador na sociedade do conhecimento**. Campinas: UNICAMP/NIED, 2014.

VIANNA, Ysmar et al. **Gamification, Inc**.: como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.

VIOLADA, Adriana. **Brincadeiras e Jogos na Educação Infantil**. Curitiba: InterSaberes, 2014.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WADSWORTH, Barry J. **Inteligência e afetividade da criança na teoria de Piaget**. São Paulo: Pioneira, 1984.

WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by design:** implementing game mechanics in web and mobile apps. Sebastopol: O'Reilly Media, 2010.