

BRINQUEDOTECA VIRTUAL: ESPAÇO PARA O BRINCAR

Ilana Soares dos Santos¹
Rebeca Hennemann Vergara de Souza²

RESUMO

O trabalho trata da brinquedoteca virtual como um espaço de brincar que se caracteriza em interface digital. Este trabalho é um relato de experiência de estágio do curso de Pedagogia sobre a o espaço virtual da Brinquedoteca Espaço Hora de Aventura da Universidade Estadual do Piauí - Campus Heróis do Jenipapo. O objetivo é discutir o brincar mediado pelo computador através da brinquedoteca virtual e foi realizado através de pesquisa bibliográfica e de um relato de experiência. A brinquedoteca virtual é um site, atualmente composto por cinco páginas, nas quais são disponibilizadas histórias em áudio produzidos por terceiros e espaços de divulgação de atividades do curso de Pedagogia. A experiência do estágio proporcionou atividades como alimentar e trabalhar com uma brinquedoteca virtual, permitindo o contato com ferramentas desconhecidas ou pouco exploradas. A brinquedoteca virtual é útil para o desenvolvimento de atividades virtuais, pois seu uso permite um contato com o digital centrado no brincar, ao oferecer um conteúdo prazeroso e divertido.

Palavras-chave: brinquedoteca virtual, Pedagogia, brincar.

INTRODUÇÃO

O presente texto trata do brincar mediado por computador e objetiva discutir o brincar mediado por computador através da brinquedoteca virtual (BV). A escolha por esse tema se deve ao fato de a brinquedoteca virtual ser um espaço inovador e voltado para o brincar que emerge com maior potencialidade no contexto da pandemia, em que a busca por alternativas lúdicas digitais se intensifica. O trabalho foi realizado através de uma revisão bibliográfica e de um breve relato de uma experiência em andamento na Universidade Estadual do Piauí.

O texto é dividido em quatro seções: de início, é abordado um breve contexto histórico sobre a brinquedoteca física; na segunda seção, é dado encaminhamento à discussão sobre a origem, características, construção e empecilhos para o uso referentes a brinquedoteca virtual; na terceira seção, levando em consideração a atual conjuntura da

¹ Graduanda do curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí – Uespi, ilanasoares@hotmail.com

² Professora Orientadora: Mestra em Sociologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS. Professora efetiva do curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí - UESPI, rebeca@cpm.uespi.br ;

pandemia de COVID-19, é abordado o uso da brinquedoteca virtual na pandemia, seguido do relato de experiência na Universidade Estadual do Piauí - Campus Heróis do Jenipapo. Por fim, são apresentadas as considerações finais.

METODOLOGIA

O trabalho foi realizado através de uma revisão bibliográfica e de um breve relato de uma experiência em andamento na Universidade Estadual do Piauí – Campus Heróis do Jenipapo, em Campo Maior (Piauí).

REFERENCIAL TEÓRICO

O surgimento da brinquedoteca data do início da década de 1930, como relatam Berto e Cribb (2008, p. 3):

A primeira ideia de uma brinquedoteca surgiu em Los Angeles, em 1934, para evitar os furtos de brinquedos por crianças numa escola próxima da escola. O espaço foi montado, e os brinquedos do acervo passaram a ser emprestados. Em 1963, em Estocolmo, na Suécia, surgiu a primeira ludoteca, com o objetivo de orientar os pais de crianças portadoras de necessidades especiais a estimularem a aprendizagem com brinquedos. Em 1976, na Inglaterra, surgiram as *Toy Libraries* ou bibliotecas de brinquedo.

No Brasil, ela surge com o mesmo propósito dos países europeus, o de ser um espaço contando com uma variedade de brinquedos para serem entregues a crianças e, depois do uso, devolvidos. Neto e Diniz (2018) afirmam que, no início da década de 1980, foi criada a primeira brinquedoteca brasileira, localizada na cidade de São Paulo.

A brinquedoteca é um local pensado para o brincar, com objetos atrativos. Segundo Wajskop (2011), a brinquedoteca tem a função de ser lúdica, contendo brinquedos, jogos, livros e, por vezes, um profissional para orientar as crianças ou acompanhá-las no local, com ou sem intervenção na atividade desenvolvida. O papel da brinquedoteca é o de ser um espaço onde as crianças interajam com os materiais presentes na área a fim de os utilizarem para brincar, aprender, se divertir e entreter-se.

Além da brinquedoteca encontrada nas escolas e instituições educativas da educação básica, há também a brinquedoteca situada nas universidades, conhecida

como brinquedoteca universitária. Ela tem por função ser um espaço formativo para os licenciandos, especialmente de Pedagogia, pois permite o contato com uma diversidade de materiais e meios para o desenvolvimento de atividades direcionadas lúdicas. Ela consagra-se como fonte de pesquisa para a construção de ideias sobre criação de materiais pedagógicos e espera-se que possua um acervo contando com jogos, brinquedos, livros de histórias infantis e entre outros. A brinquedoteca universitária também proporciona aos discentes um espaço para iniciar o desenvolvimento de habilidades essenciais para os futuros pedagogos, como a criatividade e dinamicidade e a prática de ações como cantar, dançar e contar histórias.

Considerando o que foi mencionado acima e em resposta ao emprego da tecnologia da informação no século XXI, somando-se a necessidade do ser humano de inovar e construir por meio da utilização de computadores e redes de comunicação, foi possível expandir os horizontes relacionados à educação e seus acessórios como a citado acima, para a criação da brinquedoteca virtual.

A história da brinquedoteca virtual é recente. Gonçalves (2009) pontua que, nos dez últimos anos do século XX e no início deste século, há um contato maior com mecanismos virtuais usados pelas escolas e professores e, destarte, a brinquedoteca virtual surge em razão de acompanhar o avanço das relações dos seres humanos com novos métodos destinados à educação.

A evolução da brinquedoteca física para o espaço virtual se dá pela necessidade de contextualização pedagógica ao qual o mercado de trabalho está se encaminhando, onde os novos modelos de interação social estão em pleno funcionamento, reservando às ferramentas tecnológicas o modelo existencial de aprendizado. (NETO; DINIZ, 2019, p. 4).

A brinquedoteca virtual é uma interface digital que os indivíduos acessam e, em seguida, realizam atividades voltadas para o brincar, utilizando os recursos lá presentes. Gonçalves (2009) demonstra que esta tecnologia tem função educacional, pois permite o acesso às brincadeiras, jogos, atividades e livros com a abordagem de instigar à diversão. A BV só foi possível graças ao evento da criação da internet, apoiado indiscutivelmente no computador, mudando completamente a forma de aquisição e o trato das informações, impactando fortemente a área da educação.

O uso das TIC³ nas tecnologias educacionais, tendo como ferramenta o computador, pode potencializar a prática educacional enriquecendo a questão pedagógica com os mais variados recursos multimídia tais como: gráfico, vídeos, animações, jogos, entre outros, fazendo com que os alunos possam aprender de forma mais prazerosa, divertida e motivadora. (VALENTE, 1998, p. 48).

A interface de um site como a brinquedoteca virtual carece de elementos referentes a sua imagem para chamar a atenção, como uso de cores e letras expressivas, imagens e figuras pertinentes ao tema, adequadamente compatível com a composição, priorizando a criatividade e estimulando a interação.

Essa alternativa é positiva para as crianças, mas sofre de alguns empecilhos para a sua plena inserção nas escolas e instituições educativas, a primeira se trata da formação dos profissionais. Segundo Neto e Diniz (2019), os professores mais tradicionais sentem-se incomodados com a inclusão da tecnologia em suas aulas, devido à falta de formação, uma vez que muitos têm a justificativa de que a sua formação ocorreu antes da geração da tecnologia digital. Durante o percurso de formação no curso de Pedagogia, no curso que iremos relatar, existe apenas uma disciplina voltada para as tecnologias digitais da informação e da comunicação, todavia a ementa não é atualizada e a instituição não dispõe de recursos tecnológicos adequados para a formação docente atualizada. Além disso, é preciso lembrar que as tecnologias estão em constante transformação, exigindo do professor um processo constante de atualização. Conforme Neto e Diniz (2019), para a construção e acesso à BV é imprescindível haver formação continuada sobre o uso do computador, especificamente, dos programas que serão fundantes para o projeto.

Conforme explica Gonçalves (2009), muitos docentes têm medo de serem substituídos pelo computador. O receio que as ferramentas tecnológicas ocupem o lugar dos docentes configura-se como insegurança, devido a reflexão de alguns profissionais que reconhecem seu despreparo e falta de manejo,

Tal medo pode estar associado à falta de manejo com as ferramentas tecnológicas. Salvo aqueles que procuram instruir-se sobre o uso do computador em sala de aula, por exemplo, os demais não se sentem aptos a ensinar os conceitos de suas áreas do conhecimento com o auxílio do computador (GONÇALVES, 2009, pg. 46).

³A sigla teve a adição de mais uma letra, o D, que significa digital, incorporando mais um significado, tornando-se TDICs. De acordo com Assolini (2017, p. 1), as TDICs são um “conjunto de equipamentos e aplicações tecnológicas que geralmente utilizam a Internet e diferenciam-se das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) pela presença do digital”.

A falta de equipamentos adequados e de Internet, somado à irregularidade ou falta de manutenção destes dentro das instituições educativas, representa um problema relevante para o uso da BV. A BV é acessada mediante o uso de computadores, *notebooks*, *tablets* e *smartphones*, acompanhado do bom funcionamento de uma rede de Internet ao alcance de todos.

A derradeira barreira para o uso da BV, apontada nesse texto, concerne na perspectiva do currículo imutável, que impede que ele seja o integrador das novas tecnologias digitais da informação e da comunicação, tendo o professor da educação básica como mediador entre o currículo e a brinquedoteca virtual. É concebível que o professor organize o currículo e o cronograma de aulas pretendidas, designando um determinado tempo para que os alunos frequentem periodicamente a brinquedoteca virtual. Arelado a essa ideia, o professor pode aproveitá-la como metodologia pedagógica inovadora de desenvolvimento e diagnóstico de habilidades desenvolvida pelos alunos da educação básica.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com a crise mundial da pandemia de COVID-19, mudou-se os hábitos, bem como foi necessário repensar as relações entre as pessoas, desde o uso da máscara, distanciamento social até o fechamento de escolas e outros estabelecimentos. Diante da proibição do funcionamento das unidades educacionais, por questão de segurança sanitária, a fim de impedir a rápida propagação do vírus, ficou dessa maneira impossibilitada a utilização de bibliotecas, sala de informática e brinquedoteca física. Nessa perspectiva, a aproximação com a tecnologia digital tornou-se mais intensa, reinventando os modos de fazer as atividades necessárias da vida humana como trabalhar, estudar, comunicar-se, e não menos importante, brincar.

O uso do digital na vida cotidiana já era realidade para muitas pessoas empregadas em vários setores da sociedade, porém isso não tinha muita visibilidade e nem era popularizado. Com a pandemia, que trouxe as restrições para serviços não essenciais e o distanciamento social, houve um incremento no uso de tecnologias digitais no cotidiano.

Frente a essa atipicidade, os alunos da educação básica, precisamente os alunos do Ensino Fundamental séries iniciais, tiveram suas vidas adaptadas ao ensino remoto, a sentarem-se de frente para as telas de computadores e celulares, assistindo seus

professores reinventando suas práticas e metodologias de ensino aprendizagem. Em consonância com essa nova modalidade, tem uma significativa positividade tornar essa experiência mais próxima com as atividades conhecidas como cotidianas pelas crianças, permitindo que sejam menos cansativas. Para isso, a introdução de brinquedotecas virtuais no ensino provoca a reaproximação dos indivíduos à prática da diversão e alegria, hora antes praticada em um espaço físico, seja na brinquedoteca física ou em outro local da instituição escolar.

Nesse contexto, onde milhares de crianças apresentam-se em estado de distanciamento social e realizando seus exercícios escolares em casa, a brincadeira será um apoio no enfrentamento à pandemia, então não deve ser excluída, pelo contrário, a prática acarreta benefícios, como os de servir como um dos instrumentos de superação da atual conjuntura e por reaproximar pessoas, a última desde que não desrespeite as medidas de prevenção.

A brincadeira é uma atividade lúdica, um processo em que o brincante esquece um pouco da perspectiva e do tempo real, se desconecta das situações que possam causar sofrimento, precisamente as da conjuntura da atualidade bastante recorrentes nos meios de comunicação,

Diante disso o ato de criar, brincar e ser lúdico nos leva a refletir que este refere-se à ação, ao envolvimento, à experiência subjetiva de cada sujeito pensante, reflexivo e prático. Crianças e adultos que brincam, imaginam e criam nesse momento pandêmico tornam o viver rico de aprendizagens, mesmo aquelas que são duras como a morte e a perda, no entanto somente no brincar livra-se das angústias, dos medos e das desesperanças, eis o lúdico. (AGUIAR, 2020, p. 124).

A BV é um brincar fora de casa em casa porque a criança estará em outro ambiente (virtual) mesmo fisicamente em casa, em que constituirá um alicerce para um pouco de autonomia, reflexão sobre o ato, conhecimento sobre si mesmo e, inegavelmente, de forma segura em relação ao contágio pelo vírus. A BV pode ajudar, em outro sentido, como um mecanismo de afastamento do bombardeamento de informações que em algumas circunstâncias podem afligir a criança, pois ela se envolverá em um universo lúdico. A brinquedoteca virtual também serve para que o aluno explore diferentes experiências lúdicas e culturais.

Com o brincar em casa, a possibilidade de contato entre pais e filhos seria maior, usando essa aproximação a fim de que jogassem juntos os jogos disponíveis na brinquedoteca, praticassem as brincadeiras expostas, que contassem um para o outro

as histórias lá presentes, dentre outras probabilidades, possivelmente ocasionando o estreitamento dos laços entre os envolvidos oportunizando diálogos e interações.

Em seguida, faremos um breve relato da experiência inicial de construção de um espaço digital para a Brinquedoteca Espaço Hora de Aventura, espaço físico localizado na Universidade Estadual do Piauí - Campus Herói do Jenipapo. O site da brinquedoteca é uma extensão da brinquedoteca física. A brinquedoteca é o laboratório de desenvolvimento das atividades formativas dos estudantes de Pedagogia, incluindo aquelas do estágio não obrigatório do curso que embasa este relato de experiência.

O espaço virtual da brinquedoteca se constitui em um site, construído no Google Sites. Atualmente, o site possui cinco páginas (figura 1): a página inicial apresenta uma descrição do espaço e seus objetivos; a segunda é voltada para o projeto Conte para Alguém, iniciativa de gravação e compartilhamento de contações de histórias; a terceira conta com alguns jogos virtuais educativos para crianças; na quarta página é apresentado o Projeto Colônia de Férias, promoção nas férias de atividades lúdicas para as crianças; a última página, intitulada Para Conhecer, divulga projetos apoiados pela Brinquedoteca.

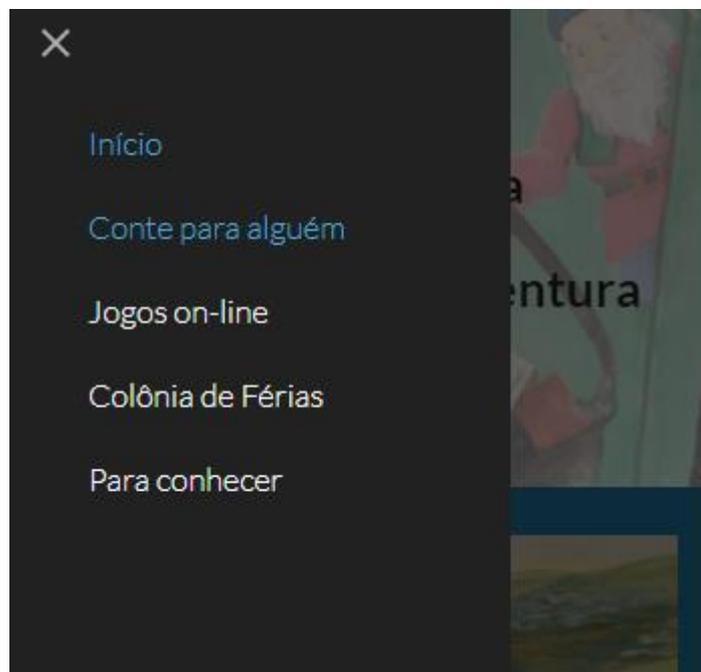


Figura 1: Menu do site da Brinquedoteca

A página de início detalha brevemente onde se localiza a brinquedoteca física, suas características e objetivos e apresenta as fotos do Mural A Carnaúba Encantada que ocupa toda a parede frontal da brinquedoteca e foi realizado pela artista gaúcha

Norma Hennemann. A página inicial também apresenta fotos de algumas atividades realizadas no local.

Na página Conte para Alguém, o visitante encontra uma descrição sobre o projeto de mesmo nome. O projeto foi realizado entre maio e dezembro de 2020, em parceria com a Universidade Estadual do Maranhão (UEMA), e consistiu na contação de histórias por áudios que eram enviados pelo *WhatsApp* aos participantes do projeto. Em média, foram enviadas três histórias por semana para cerca de 1500 pessoas. Nesta página, o visitante tem acesso às capas dos livros contados e aos áudios das histórias através de um link. As histórias do projeto Conte para Alguém contêm temas variados, de autores nacionais e estrangeiros.

Na página Jogos On-line, encontram-se doze jogos educativos para crianças, dentre eles o Mestre da Tabuada e o Museu dos Dicionários. Os jogos lá dispostos não foram criados pela brinquedoteca, mas estão disponíveis para acesso gratuito em outros repositórios e foram selecionados pela equipe. O objetivo é, futuramente, estimular que estudantes do curso de Pedagogia, em parceria com o curso de Ciências da Computação, produzam jogos autorais.

A última página, disponível na atual estrutura, é a Para Conhecer, iniciativa de destacar projetos exteriores à Universidade Estadual do Piauí que impactam positivamente a vida das pessoas que os realizam e das que são beneficiadas, como o projeto e-CASA, programa de extensão da Universidade Federal do Piauí voltado para ações da educação ambiental no semiárido piauiense.

A infraestrutura inicial do site estava construída antes do início do estágio, logo cabendo à estagiária a dedicação em realizar duas atividades iniciais em relação ao projeto: o de realizar um treinamento para usar as ferramentas digitais e a de alimentar o site. Em relação ao treinamento, inicialmente foi realizada a formação referente às ferramentas do Google Workspace, especialmente o Google Docs, o Google Drive e o Google Sites. O treinamento foi realizado através do estudo de tutoriais e realização de exercícios práticos voltados às necessidades do projeto e com a finalidade de promover a familiaridade com a ferramenta.

O Google Docs é um aplicativo que tem a finalidade orientada para a escrita de documentos. Para manejar o Google Docs, assistir os tutoriais e ler os passos a passos no próprio site Google foi a primeira coisa a se fazer. Logo em seguida, aplicaram-se esses conhecimentos nos exercícios de escrever textos, utilizando as funcionalidades e comandos

disponíveis para formatá-los de acordo com as regras para trabalhos acadêmicos, inclusive criando-se tabelas e desenhos. O Google Drive é uma ferramenta de uso familiar e de fácil movimentação, fundamental por ser o espaço de armazenamento de áudios, documentos, imagens e vídeos necessários para a alimentação do site. A formação concentrou-se em exercitar a tarefa de fazer *uploads* de arquivos e sua organização em pastas.

O Google Site foi uma ferramenta nova para a estagiária e por isso, como exercício, optou-se pela criação de um site com uma temática de escolha da estagiária, oportunidade para conhecer e testar os recursos da ferramenta, como a criação de páginas, inserção de textos, imagens e *links* e as trocas de *layouts*.

A familiarização com o Google Sites exigiu paciência para compor as páginas, pois nas tentativas de montá-lo ocorreriam erros, sendo necessário refazer todo o processo. A composição de um site não é uma tarefa simples, requer planejar, organizar, selecionar, revisar e incluir conteúdos na página, compreendendo todo um esquema de análise da qualidade do material. O trabalho envolve ainda noções de design que levem em consideração o público-alvo. Para manejar o Google Sites, os conhecimentos aprendidos com as ferramentas Google Docs e Google Drive também foram mobilizados.



Figura 2: Detalhe da página Conte para alguém

Após a fase de familiarização e experiência com as ferramentas, iniciou-se o trabalho de alimentação da página do Projeto Conte para Alguém (figura 2). Nesta parte, o trabalho consistiu em inserir as capas das histórias e logo abaixo os links que direcionariam

ao arquivo áudio armazenado, anteriormente no Google Drive. Ao todo, foi realizado o *upload* de setenta e cinco áudios e capas.

Optou-se pela escolha de *layouts* que permitissem que o visitante não tivesse muita dificuldade ou perdesse o interesse pelo conteúdo, colocando em destaque imagens atrativas e usando fontes em tamanho maior para destacar a informação. Também procurou-se organizar de modo que os contadores não fossem repetidos, alternando-se assim as histórias pelos contadores. Ainda, prezou-se por escolher imagens com boa qualidade que permitissem uma boa visualização, com qualidade das ilustrações e dos títulos das capas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista o exposto, a brinquedoteca virtual se constitui em um espaço do brincar, mediado por computador. Essa ferramenta apresenta recursos que servem para desenvolvimento de atividades voltadas para o prazer, diversão e alegria, especialmente em meio à crise sanitária mundial da COVID-19, a despeito dos empecilhos que dificultam sua plena inserção e valorização.

O contexto do estágio permitiu um contato maior com as possibilidades que envolvem uma brinquedoteca virtual, tendo experiências desde a alimentação de uma página até o planejamento de conteúdos para projetos futuros. Ela pode ser uma ferramenta facilitadora para a disseminação de ideias, um ambiente de estímulos para as crianças e como resultado também para os alunos que estão em fase de graduação em Pedagogia, pois permite que os graduandos articulem teoria e prática, tornando-se um laboratório pedagógico, só que virtual.

As escolas e instituições educacionais podem incentivar o uso da BV, uma vez que ela potencializará a qualidade do brincar, assim como apresentará alternativas de brincar aos alunos. A brinquedoteca virtual é um recurso inovador e que pode ser explorado com vistas a oportunizar experiências envolvendo o digital para os alunos.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Jonathan. O lúdico em tempos de (des) esperanças. **Revista Nupeart**, v.24, 115-127, out, 2020. Disponível em:

<https://www.revistas.udesc.br/index.php/nupeart/article/download/18593/12559/70770>
. Acesso em: 18 fev. 2021.

ASSOLINI, Elaine; BOLSON, Renata. **As tecnologias digitais de informação e comunicação na escola**. Blog Elaine Assolini, 2017. Disponível em: <https://www.revive.com.br/blog/elaine-assolini/tecnologias-digitais-de-informacao-e-comunicacao-n/>. Acesso em: 12 mar. 2021.

BERTO, Angela Barros Fonseca; CRIBB, Sandra Lúcia de Sousa Pinto. A educação ambiental nos espaços formais de ensino: brinquedoteca virtual como instrumento para capacitação de professores. **Remea Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental**, Rio de Janeiro, v. 21, nov. 2008. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/remea/article/view/3033>. Acesso em: 15 dez. 2020.

GONÇALVES, Marise Matos. **Brinquedoteca virtual escolar: possível aproximação da criança ao brincar e à aprendizagem**. 2009. 121 p. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico, Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento. Florianópolis: 2012. Disponível em: <http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/93033>. Acesso em 10 dez. 2020.

NETO, Francisco Soares Cavalcante; DINIZ, Juliana Regueira Bastos. Brinquedoteca virtual: ludicidade e tecnologia na formação de novos pedagogos. **24 CIAED Congresso Internacional ABED de Educação a Distância**, Santa Catarina, out. 2018. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2018/anais/trabalhos/8363.pdf>. Acesso em: 14 dez. 2020.

VALENTE, José Armando. Diferentes usos de um computador na educação.
In: VALENTE, José Armando. **Computadores e conhecimento: repensando a educação**. Campinas, São Paulo: UNICAMP/NIED. 1998, 1-27.

WAJSKOP, Gisela. Brinquedoteca: Espaço permanente de formação de educadores.
In: FRIEDMAN, Adriana. *et al.* O direito de brincar a brinquedoteca. **Academia.edu**, São Paulo: Scritta ABRINQ, 1992. Disponível em: https://www.academia.edu/19172456/Brinquedoteca_esp%C3%A7o_permanente_de_forma%C3%A7%C3%A3o_de_educadores. Acesso: 11 dez. 2020.