

BRINQUEDOTECAS VIRTUAIS NO PIAUÍ: PRIMEIROS REGISTROS E CARACTERÍSTICAS

Társila Nayane Rodrigues de Lima ¹
Carla Andréa Silva ²

RESUMO

O presente trabalho decorre da participação da primeira autora no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica – PIBIC (IC) do projeto intitulado: Brinquedotecas virtuais no Piauí: o que dizer das iniciativas que aproximam virtualidade e ludicidade no brincar e a formação de professores a ele relacionado, no âmbito dessas propostas em cenário piauiense? Esta discussão visa discorrer sobre dados iniciais reunidos a partir do levantamento realizado sobre brinquedotecas virtuais presentes no estado do Piauí. A metodologia utilizada apoia -se na perspectiva de pesquisa qualitativa, conforme perspectiva de autores como Prodanov e Freitas (2013) e Yin (2016). Para análise dos dados do levantamento, utilizou-se de frequência simples e os dados discursivos sobre as brinquedotecas virtuais que foram analisados com auxílio da técnica de Análise de conteúdo de autoria de Bardin (2011). Nesta investigação, localizou-se inicialmente quatro propostas de brinquedotecas virtuais. Os descritores utilizados para encontrá-las foram: Brinquedoteca virtual no Piauí, Brinquedoteca virtual de Teresina, Brinquedoteca virtual Piauí imagens. Sobre os anos de implantação, as brinquedotecas virtuais encontradas, iniciaram entre os anos de 2018 e 2020. Dentre as propostas verificou-se que, três delas estão em funcionamento, enquanto uma não está. Entre as brinquedotecas ativas foram investigadas características e disposições cumprem com os princípios norteadores de brinquedotecas virtuais.

Palavras-chave: Brinquedotecas virtuais. Brinquedotecas virtuais piauienses. Ludicidade. Virtualidade. Educação.

INTRODUÇÃO

Este trabalho reúne dados obtidos durante a investigação intitulado: Brinquedotecas virtuais no Piauí: o que dizer das iniciativas que aproximam virtualidade e ludicidade no brincar e a formação de professores a ele relacionado, no âmbito dessas propostas em cenário piauiense.

Considera-se importante pontuar que a realidade das brinquedotecas virtuais é relativamente recente e nesse sentido importa pontuar que constituem ambientes presente nos meios digitais, ancorados em elementos criativos e que chamam a atenção dos seus usuários, proporcionando-lhes vivência de atividades lúdicas; que por sua vez, irão contribuir no desenvolvimento de cada um que interage com a virtualidade (SANTOS e SOUZA, 2021). Estas brinquedotecas, na análise de alguns teóricos, representam uma evolução em relação as

¹ Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Piauí- UFPI, tarsilanayanetata@gmail.com;

² Professora do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Piauí - UFPI carlandrea@ufpi.edu.br ;

brinquedotecas físicas pela aquisição de novos modelos de interação em vigor, cujas ferramentas tecnológicas assumem importante protagonismo (GONÇALVES, 2009).

As brinquedotecas virtuais tem se mostrado importantes colaboradoras na implementação de mecanismos tecnológicos no campo da educação. Segundo Valcacio (2019), as redes de internet se tornaram grandes aliadas na educação porque facilitam o processo de ensino-aprendizagem. Em uma sociedade onde as crianças crescem familiarizadas com tecnologias como os notebooks, a internet, redes sociais, tablets e smartphones, usando-as para brincar, aprender e comunicar. A linguagem digital faz parte das vidas destes nativos digitais, podendo até alterar os seus padrões de pensamento e a forma como aprendem (PRENSKY, 2001). Nessa perspectiva a brinquedoteca virtual, portanto, se apresenta como importante aliada na implementação de mecanismos tecnológicos no campo da educação.

Dessa maneira, compreender como estes espaços compreendidos pelas brinquedotecas virtuais têm sido idealizados e estruturados para cumprir com o objetivo de proporcionar a todos aqueles que a elas têm acesso uma experiência brincante. E no caso do Piauí, objetivou-se realizar levantamento de brinquedotecas virtuais em funcionamento nesse estado e/ou iniciativas nessa direção, mediante dados disponíveis em blogs, sites e aplicativos relacionados a esse estado e nesta discussão reúnem-se dados sobre sua ocorrência e características.

METODOLOGIA

A presente investigação apoia-se nos pressupostos da pesquisa qualitativa. A escolha por esse tipo de pesquisa levou em consideração as apreciações de Yin (2016) sobre essa abordagem de pesquisa.

Aqui ressalta-se a realização de um levantamento de brinquedotecas virtuais em funcionamento no Piauí e /ou iniciativas nessa direção, com base no registrado na internet, seja em blogs, sites, aplicativos e de publicações produzidas a esse respeito. A escolha por realizar uma pesquisa de levantamento levou em consideração as apreciações de Shaughnessy, Zechmeister e Zechmeister (2012), de que a amostra selecionada por pesquisadores em um levantamento, permite que seja possível aos pesquisadores generalizarem os resultados encontrados numa amostra para uma população.

Em tempo, registra-se que na análise dos dados da etapa de levantamento das brinquedotecas, utilizou-se de frequência simples e os dados discursivos sobre as brinquedotecas virtuais que foram analisados com auxílio da técnica de Análise de conteúdo de autoria de Bardin (2011).

REFERENCIAL TEÓRICO

A história das brinquedotecas virtuais é recente. Nessa direção, Gonçalves (2009) aponta que as brinquedotecas virtuais surgem na última década do século XX e no início deste, porque há uma maior associação com os mecanismos virtuais utilizados por instituições de ensino e professores e assim acompanha o desenvolvimento das relações humanas com um novo jeito para uso educacional. Para o supracitado autor, essas brinquedotecas virtuais são essencialmente educacionais, pois em sua estrutura dispõe de brincadeiras, jogos, atividades e livros com uma abordagem que visa incitar à diversão.

Por brinquedoteca virtual a literatura especializada destaca que, esse tipo de brinquedoteca busca estar sempre assistindo ao desenvolvimento tecnológico buscando adaptar seus conteúdos para se atualizar em conformidade com os rápidos avanços tecnológicos para que estes sejam mais atrativos para os usuários que adentram ao contexto de uma brinquedoteca cuja materialidade é a virtualidade (SANTOS e SOUZA, 2021; GONÇALVES, 2009; VALCACIO, 2019).

Nesse sentido, Fernandes e colaboradores (2004), em sua discussão, argumentam que os softwares que são utilizados por crianças precisam entregar uma interface atrativa e elaborada, além disso devem ser fáceis de utilizar, serem interativas, apresentando layouts descontraídos e cores alegres. Ao apontar esta realidade, compreendemos certa relação com as brinquedotecas virtuais em suas formatações e estrutura, que almejam atrair usuários de uma faixa etária, essencialmente nativa digital. Na sociedade contemporânea nota-se que as crianças pequenas estão cada vez mais imersas no mundo dos brinquedos tecnológicos em detrimento das brincadeiras tradicionais. De acordo com Cairoli (2010), o dia a dia dos pequenos difere dos de antigamente, uma vez que a internet e suas múltiplas possibilidades se tornaram uma nova realidade presente em suas vidas. Atraídas por ela, as crianças têm um contato cada vez mais precoce com o mundo virtual, que oferece uma infinidade de opções e brincadeiras que as cativam e as mantêm conectadas a essa rede. Diante desse novo cenário e do grande avanço da tecnologia, assim como da realidade atual do cotidiano infantil, surge a ideia da brinquedoteca virtual, uma espécie de espaço que está intimamente ligado aos meios digitais e tem como objetivo proporcionar a esse público parte das experiências vividas no ambiente físico das brinquedotecas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta fase da investigação, realizou-se o levantamento de dados sobre brinquedotecas virtuais ativas no estado do Piauí, empreendendo busca livre na internet mediante a utilização de descritores como: Brinquedoteca virtual no Piauí, Brinquedoteca virtual Teresina e Brinquedoteca virtual Piauí imagens, oportunidade em que foi igualmente possível encontrar os endereços eletrônicos destas brinquedotecas e observar que três delas se encontravam ativas e uma inativa, ambas pertenciam a instituições de nível superior públicas e privadas.

As Brinquedotecas encontradas ativas durante a pesquisa foram 4 (Brinquedoteca Virtual Espaço Hora de Aventura, Brinquedoteca virtual Faveni e Brinquedoteca Virtual (UNOPAR)) e um aplicativo. Importante destacar que no cenário em questão, 2 brinquedotecas virtuais estavam ligadas a IES privadas (FAVENI e UNOPAR) enquanto apenas 1 a IES públicas (UESPI) e por essa vinculação com as universidades ousamos dizer que se tratam de brinquedotecas universitárias³.

Desse ponto em diante, esta análise se dirige as características destas brinquedotecas virtuais ativas e que foram investigadas no cenário piauiense, oportunidade em que a análise dará ênfase a layouts, conteúdos disponibilizados e jogos. Dessa maneira, segue-se uma breve análise realizada em cada uma das três brinquedotecas, nos aspectos já anteriormente mencionados.

Brinquedoteca Espaço Hora de Aventura- pertencente a Universidade Estadual Piauí, seu ambiente conta com um layout com cores menos vibrantes, consiste em um web site, criada com o auxílio da ferramenta Google sites, importante saber que esta brinquedoteca organiza-se em 5 interfaces que reúnem os seguintes conteúdos: **Início**, que se refere basicamente a brinquedoteca física da qual foi originada a brinquedoteca virtual, na aba **Conte para alguém**, onde encontram-se disponíveis 75 áudios de histórias infantis; **jogos online**, torna possível o acesso a doze jogos educativos para crianças e jogos como, o Mestre da Tabuada e o Museu dos Dicionários, estão disponíveis aos usuários desse espaço. **Colônia de férias** que concentra imagens do projeto da colônia de férias da universidade destinada a crianças da rede pública de

³ Oportunamente registra-se que também foi encontrado um aplicativo de brinquedoteca virtual, desenvolvido pelo professor Juca Cavalcante ao realizar uma pesquisa científica sobre os espaços virtuais e suas possibilidades, vinculado a UFRPE. O referido aplicativo está vinculado ao projeto intitulado “BRINCOLIFE” e constituiu-se de um ambiente virtual em que docentes podem utilizar para realizar atividades virtuais com seus alunos. O aplicativo possui uma bela proposta, entretanto concluímos que está inativo pois ao fazer o download o aplicativo baixado não corresponde com o enunciado e por esse motivo, o mesmo não foi contabilizado nesta investigação.

ensino e aos filhos da comunidade uespiana do campus e por fim, **Para conhecer**, que se refere a um espaço dedicado aos projetos e iniciativas que a instituição apoia onde possuem imagens e informações como redes sociais e sites destes projetos.

Apesar de ter uma preocupação com as cores e ilustrações escolhidas para compor a interface do site este não possui muita interatividade tendo em vistas que as figuras dispostas no site servem apenas para ilustrá-lo não trazendo nenhum tipo de interação com o que está disposto nos web sites, já que seus conteúdos estão dispostos de forma organizada, porém intuitiva.

Brinquedoteca Virtual Faveni- seu ambiente conta com um layout organizado menu interativo, em que os usuários acessam os conteúdos disponíveis no site: materiais, links de artigos científicos, galeria com fotos e vídeos, atividades, jogos, blog e opções de contato que contam com o horário de atendimento, número de telefone e e-mail. Se apresenta com cores vibrantes e imagens de crianças brincando e se divertindo. Neste ambiente podemos encontrar em seu menu abas que dão acesso a tudo que está disposto no site: A aba **Galeria** conta fotos de crianças brincando no espaço físico da brinquedoteca, vídeos onde são apresentados os “cantinhos da brinquedoteca”: cozinha, jogos, trânsito, escolinha, fantasias e leitura, ao clicarmos em **Atividades** temos acesso aos conteúdos **Brincadeiras cantadas** que conta com a letra e instrução de 6 brincadeiras tradicionais (Escravos de Jó, capelinha de melão, caranguejo não é peixe, fui no mercado, peixe-vivo e ciranda, cirandinha), e **Brincadeiras pedagógicas** que conta com a instrução para 4 atividades (textos e atividades com rimas, nome próprio, autoditado e jogo da memória) e jogos diversos. Ao acessar no menu a aba **Blog** o usuário se depara com três postagens sobre: a fantasia e o faz de conta na educação infantil, a importância da música para o desenvolvimento infantil e histórico de criação das brinquedotecas: é bom saber. Nesta brinquedoteca contamos com uma *user interface* (termo utilizado para explicar como serão feitas as interações entre pessoas e softwares) afim de fazer com que estes usuários tenham uma melhor experiência neste espaço, logo na página inicial conta com figuras dispostas que ao serem clicadas abrem janelas de texto que contam curiosidades e breves histórias, quase todos os objetos e figuras desta tela aos serem clicados dão acesso a outras abas que indicam onde acessar determinados conteúdo.

Brinquedoteca Virtual (UNOPAR⁴): constitui-se de um ambiente de layout simples, não conta com cores chamativas, pelo contrário possui cores opacas e pouco atraentes, em sua página inicial possui algumas imagens de crianças e espaços decorados, fontes simples e sem muitos adereços, conta com um menu composto por 9 interfaces: **brinquedoteca, jogos online, modalidades, cantos temáticos, atividades e histórias, vídeos, professor e quem somos.** Dentre os conteúdos dispostos no site: brinquedoteca, ao acessarmos essas funções temos acesso a uma breve descrição de conceito sobre a brinquedoteca e suas funções, modalidade: acessando essa aba é possível visualizar a conceituação de quatro modalidades de brinquedoteca e jogos, o ambiente não é interativo e assim como a primeira brinquedoteca analisada possui um menu intuitivo. A estrutura desta e das demais brinquedotecas analisadas assemelha-se com a física no que tange a distribuição de conteúdos e organização de espaços como por exemplo, assim como em seu espaço físico é dividida em “cantinhos” (cantinhos dos jogos, cantinho da leitura e etc.) e material para estudo sobre o brincar e a brinquedoteca.

O espaço da **Brinquedoteca Virtual(UNOPAR)** conta com a aba **vídeos** que ao ser clicada dá acesso a vídeos explicativos e introdutórios ao ambiente da brinquedoteca, onde uma pessoa adulta apresenta a disposição da brinquedoteca física associada a este ambiente virtual, nos demais podemos ver uma brinquedista interagindo com as crianças, na penúltima aba denominada **professor** encontram-se dispostas: referências bibliográficas, links interessantes (4 links com assuntos ligados ao tema brinquedoteca e brincar), teses e dissertações; por fim a aba **quem somos**, que conta com uma breve descrição da brinquedoteca.

Ao realizar a análise das brinquedotecas investigadas, verifica-se que na **Brinquedoteca virtual Faveni e Brinquedoteca virtual Espaço Hora de Aventura** foi possível verificar uma preocupação maior dos desenvolvedores com o layout que chamasse a atenção do público infantil, a linguagem adotada era clara, possibilitando o entendimento da proposta e o menu, de fácil manuseio aos usuários, permitindo que o acesso ao espaço ocorra sem grandes dificuldades. Na **Brinquedoteca Virtual (UNOPAR)**, por outro lado, não identificamos preocupação estética mais atrativa ao público infantil, sendo assim pouco atraente às crianças e os conteúdos eram mais limitados, se comparada às duas primeiras observadas, ela conta com

⁴ Oportunamente esclarece-se que se indicou o nome da IES relacionada dentro de parêntese em virtude da vinculação da referida IES a brinquedoteca virtual em questão ter sido identificada de forma indireta, quando encontramos links que direcionavam a sites ligados a IES UNOPAR. Desta maneira, a opção escolhida nesta investigação é meramente informativa e não de outra ordem.

uma linguagem nem tão simplificada o que poderia ser um empecilho para aqueles que acessam o seu conteúdo.

No tocante a interatividade que cada uma delas tenta garantir, verificamos que, enquanto a **Brinquedoteca virtual Faveni** propicia um ambiente que permite que seus usuários interajam com *user interfaces* em seu web site, enquanto que a **Brinquedoteca virtual Espaço Hora de Aventura** e a **Brinquedoteca Virtual (UNOPAR)** apenas dispõem seus conteúdos de forma organizada, porém menos interativa.

Outro aspecto que emergiu durante as análises aqui empreendidas, foi o fato de que em duas das brinquedotecas virtuais encontradas, estas se configuraram como extensões das brinquedotecas físicas havendo inclusive fotos das brinquedotecas físicas que lhes deram origem. Ambas apresentavam em seus layouts, conteúdos e/ou propostas de atividades convergentes com as brinquedotecas físicas que as originaram como por exemplo serem dispostas e organizadas em cantos (cantinho da leitura, cantinhos dos jogos, cantinho de brincar de casinha), disponibilizam aos seus usuários jogos, brincadeiras e material como artigos e entrevistas para estudos sobre a brinquedoteca e o brincar.

O que é possível observar em comum entre as brinquedotecas alvo desta pesquisa é que estas ainda não garantem a interatividade prometida, e ainda usam de forma tímida as *user interfaces*, que facilitariam o acesso de usuários com menos idade ou ainda usuários que não são alfabetizados e que precisam acessar intuitivamente o website.

Outro aspecto é que nenhuma das brinquedotecas encaixa-se como acessível a pessoas com deficiências, durante as observações feitas nestes ambientes observou-se que não contam com ferramentas de áudio descrição para quem possui deficiência visual, intérprete de libras ou legendas em seus vídeos e tutoriais para pessoas com deficiências auditivas, o que dificulta e limita o acesso deste público a ambientes como este, que por se tratarem de extensões de seus espaços físicos como a literatura especializada nos diz deveriam abranger e propiciar condições de acesso aos mais diferenciados públicos.

Tendo em vista que as Brinquedotecas tem se tornado grandes defensoras no acesso ao brincar tomamos a apreciação de Vilar (2000, p. 14) que nos coloca: A brincadeira é um meio de atuação onde a criança pode ser verdadeiramente autônoma. Estabelecendo sua vontade e submetendo-se ao querer do outro, enfrentado conflitos, compreendendo o mundo e a cultura que lhes são impostas pelo convívio social em uma linguagem que lhe é própria – a brincadeira.

Favorecer autonomia da criança é dar-lhe condições e oportunidades de brincar. Considera-se que tais ambientes devam ser acessíveis a todos os públicos propiciando condições adequadas para suas experiências.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta investigação, assume-se “que as crianças vivem sob as mesmas condições de acesso e uso das Tecnologias da Informação, muito menos que este uso seja prejudicial, ou, então, que efetive comportamentos problemáticos” como bem afirma Limas(2021) e por isso vê-se o potencial das brinquedotecas virtuais com certa cautela e por isso a ênfase desta discussão foram as características desse tipo de brinquedoteca.

Nessa direção, importa destacar que dentre as brinquedotecas virtuais encontradas todas estavam ligadas a Instituições de Ensino Superior do estado Piauí, configurando-se de alguma maneira como extensões de brinquedotecas universitárias. Dessa forma, a análise empreendida mostrou que pelo menos duas das brinquedotecas virtuais encontradas efetivamente ativas (Brinquedoteca Espaço Hora de Aventura e a Brinquedoteca virtual Faveni) e buscaram se adequar a proposta real de uma brinquedoteca virtual, propiciando aos seus usuários jogos e atividades que lhe possibilitam brincar sem necessariamente precisar sair casa.

Em tempo se faz igualmente necessário pontuar que as brinquedotecas (Brinquedoteca Espaço Hora de Aventura e Brinquedoteca Virtual(UNOPAR)) contam também com materiais para estudos sobre brinquedotecas e o brincar servindo como aporte teóricos para profissionais em formação que tenham interesse em aprofundar seus conhecimentos nas áreas; realidade semelhante as brinquedotecas físicas que igualmente preocupam-se e se imbricam com a formação de professores, ministrando, brincantes.

Outro ponto importante a ser ressaltados aqui são os layouts e as propostas que os sites de brinquedotecas virtuais possuem, estes devem ser atualizados para propiciar uma boa interação aos que dela se utilizam. Em duas das brinquedotecas analisadas foi possível notar layouts atraentes com cores alegres e chamativas, linguagem simples e de fácil entendimento para que usuários como crianças, idosos e adultos com baixa escolaridade consigam navegar e manusear esses espaços sem o auxílio ou ajuda de terceiros. No que tange a acessibilidade de crianças com deficiências como surdez, baixa visão ou cegueira, nenhuma das brinquedotecas investigadas conta com ferramentas que a possibilitem restringindo o acesso de mais um público, indo na contramão da ideia de uma brinquedoteca acessível a todos.

REFERÊNCIAS

BARDIN, L.(2011). Análise de conteúdo. São Paulo: Edições 70.

CAIROLI, P. A criança e o brincar na contemporaneidade. **Revista de Psicologia da IMED**, v. 2, n. 1, p. 340-348, 2010.

FERNANDES, L. S.; RAABE, A. L. A.; BENITTI, F. B. V. Interface de software educacional: Desafios de design gráfico. In: **IV Congresso Brasileiro de Computação (CBComp 2004)**. 2004. p. 254-25

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 11 de agosto. 2023.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013

PRENSKY, Mark. Digital natives, digital immigrants, part 2. On the Horizon. Lincoln: **NCB University Press**, v. 9, nº 5, 2001. Acesso em 13 agosto de 2023.

SANTOS, I. S; SOUZA, R. H. V. Brinquedoteca virtual: espaço para o brincar. **VII CONEDU - Conedu em Casa...** Campina Grande: Realize Editora, 2021. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/79454>>. Acesso em 22 de agosto de 2023.

SHAUGHNESSY, J.J; ZECHMEISTER, E.B; ZECHMEISTER, J.S. **Metodologia de pesquisa em Psicologia**. 9ªed. Porto Alegre: AMGH,2012.

VALCACIO, E. S. V. **O brincar e a tecnologia**: as modificações das brincadeiras tradicionais e as influências tecnológicas na escola [recurso eletrônico]. Porto Alegre, RS: Editora FI, 2019.

VILAR, Márcia Valéria. Brincando a criança aprende a ser autônoma. **O Brinquedista**: informativo bimestral da Associação Brasileira de Brinquedotecas. São Paulo, n.24, p.5, 2000.

YIN, R. K. **Pesquisa Qualitativa do Início ao Fim** (Métodos de Pesquisa). Porto Alegre, RS: Editora Penso, 2016.