

BRINQUEDOTECAS VIRTUAIS: BREVE RELATO DO CONTEXTO BRASILEIRO INVESTIGADO (2000-2021).

Nátiele Ferreira Ribeiro ¹
Carla Andréa Silva ²

INTRODUÇÃO

Com o surgimento da pandemia pela Covid-19, provocada pelo Coronavírus, acompanhamos e vivenciamos novas formas de interação na tentativa de nos ajustar às rotinas impostas pelo distanciamento social. Nesse cenário, e mais especificamente na universidade, essa realidade não foi diferente e realizávamos nossas atividades como brinquedistas em uma brinquedoteca universitária vinculada a um curso de Pedagogia somente com a mediação da tecnologia. Tendo em vista a experiência passageira e intensa com a mediação tecnológica, surgiu o interesse em compreender sobre a realidade de brinquedotecas virtuais no Brasil, mediante Plano de trabalho de Iniciação científica intitulado “Levantamento de Brinquedotecas virtuais no Brasil: possibilidades e contribuições destas no acesso ao brincar e a formação do Pedagogo”, desenvolvido de setembro de 2021 a agosto de 2022.

O interesse pela temática do brincar apoia-se ainda no prescrito pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), em sua defesa de que o brincar se constitui como um dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento na educação infantil, que possui como eixos estruturantes as interações e as brincadeiras (Brasil, 2017). Outro ponto importante a ser mencionado nesta discussão, reside no diálogo estabelecido com a posição dos autores como Souza e colaboradores (2021) em sua afirmação de que a prática pedagógica não é neutra, e assim, ao se fundamentar com o brincar, essa prática potencializa-se a ponto de contribuir para o desenvolvimento do alunado em suas necessidades essenciais.

Considerando essa afirmação, acreditamos que as brinquedotecas virtuais encontram-se como recursos que podem fomentar as práticas pedagógicas, contribuindo no desenvolvimento de quem tem acesso a estas plataformas. Nesse sentido, recorreremos a Gonçalves (2009) que entende as brinquedotecas virtuais como “um espaço virtual onde estejam disponíveis jogos e/ou brincadeiras e mesmo links que levem os educandos a brincar virtualmente, entendendo aqui que esse brincar está voltado à aprendizagem.” (Gonçalves, 2009, p.15). Nessa perspectiva,

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Piauí - UFPI, natieleferreira@ufpi.edu.br;

² Professora orientadora: Doutora, Universidade Federal do Piauí - UFPI, carlandrea@ufpi.edu.br.

as brinquedotecas virtuais são ambientes com uma gama de possibilidades que podem ser usadas tanto para a diversão, quanto no processo de ensino e aprendizagem.

Nesta discussão, recorreremos também a Affonso e Martins (2014), ao assinalarem que as instituições de formação de docentes devem compreender essa nova realidade e buscar formar profissionais que reflitam sobre as possibilidades de ensino-aprendizagem que usem os recursos tecnológicos que estão disponíveis, fazendo das novas tecnologias uma aliada na sua ação educadora. E nesse sentido, a literatura especializada aponta, as brinquedotecas virtuais, como espaço em que os educadores também poderiam realizar essa aproximação com as novas tecnologias (Bianchini e colaboradores, 2021; Santos e Souza, 2021; Affonso e Martins, 2014).

Desta maneira, o objetivo desta comunicação detém-se sobre as contribuições das brinquedotecas virtuais para o acesso ao brincar, uma vez que em primeiro plano, o brincar virtual se apresenta como proposta atraente e até promissora na atualidade. Assim, considerando que a temática do brincar associado ao virtual se afigura como relevante já que traz uma discussão sobre esse modo de brincar mais atual, devendo por isso ser uma temática mais investigada pelos pedagogos, profissionais cuja compreensão do universo lúdico é essencial. E, por isso, esta pesquisa justifica-se na direção de compreender como o cenário nacional se manifesta em relação aos contributos das brinquedotecas virtuais no acesso ao brincar.

Para alcançar tal objetivo foi realizado um levantamento de artigos, voltados para a temática, em plataformas acadêmicas. E que, posterior a uma organização em um arquivo de Excel, foram analisados por meio de uma análise descritiva e explicativa.

METODOLOGIA

A pesquisa ora realizada, foi de natureza qualitativa, seguindo orientações de autores como Yin (2016) e Esteban (2010). A realização do levantamento, considerou as apreciações de Shaughnessy, Zechmeister e Zechmeister (2012), e envolveu busca de artigos, disponíveis em plataformas como google acadêmico, portais de revistas em educação e anais de eventos, a fim de organizar dados sobre o funcionamento, dinâmica, contribuições, especificidades e limites inerentes às brinquedotecas virtuais. Após a triagem inicial, que ocorreu mediante os descritores: brinquedoteca virtual, brinquedoteca online, virtualização e ludicidade, os artigos selecionados foram novamente lidos para uma confirmação de que cada artigo, realmente faria parte da composição do corpus da pesquisa, passando a compor um arquivo de Excel.

As pesquisas selecionadas foram submetidas à análise descritiva e explicativa dos dados que elas reuniam. Importante mencionar que foram catalogados 12 artigos que tratavam sobre

brinquedotecas virtuais, e que se encontravam disponíveis no período de 2000 a 2021, relatando experiências em várias partes do país.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na discussão dos resultados encontrados, verificamos menor presença das brinquedotecas virtuais se comparadas às brinquedotecas que funcionam de forma presencial e que encontram-se catalogadas, por exemplo, pela Associação Brasileira de Brinquedotecas (ABBri). Frente ao exposto e com a intenção de contribuir para uma visualização mais consistente do cenário, no site da referida associação, 365 brinquedotecas físicas foram mapeadas no país, enquanto que em nossa pesquisa, as brinquedotecas virtuais que foram mencionadas nos 12 artigos catalogados pela pesquisa, se reportavam a um total de 9 plataformas que hospedam as brinquedotecas virtuais. Sobre isso, a hipótese que levantamos é a de que houve uma maior aproximação e uso dos recursos virtuais, de forma mais acentuada quando se instaurou a pandemia provocada pelo novo Coronavírus (Covid-19), fato relacionado, por exemplo, ao maior número de publicações no período compreendido pelos anos de 2020 e 2021, que reuniu 7 artigos. Frente a essa realidade entendemos da necessidade de profissionais como Pedagogos(as) buscarem visualizar as brinquedotecas virtuais como importantes ferramentas no acesso ao brincar para o público infantil e brincantes em geral, que são nativos digitais ou tem mais proximidade dos recursos virtuais se comparado com outras gerações, devendo ser alvo de estudo e investigação deste profissional.

Importante destacar que dentre as contribuições atribuídas as brinquedotecas virtuais para o acesso ao brincar, as publicações que foram analisadas nesta investigação revelaram que, em geral, as referidas brinquedotecas proporcionam uma vivência com diferentes experiências lúdicas com o suporte das plataformas virtuais, onde os meios digitais realizam mediações que oportunizam interações brincantes compatíveis com os saberes da geração de nativos digitais ou aqueles brincantes que já demonstram ter maior proximidade com os recursos digitais. Tal constatação, em nossa análise, confirma mais um nicho de atuação do profissional de Pedagogia, tanto na proposição de propostas de brinquedotecas virtuais quanto na produção de conteúdo para esse tipo de plataforma, além do acompanhamento dessas iniciativas.

Outro dado relevante encontrado nesta investigação foi a constatação de que o brincar estimulado pelas brinquedotecas virtuais também direcionaram-se à aprendizagem de conteúdos, fazendo uso do compartilhamento de conhecimentos, de uma forma divertida e atrativa, envolvendo sons e animações das mais diversas. Nesse sentido, localizamos o

pensamento de Bianchini e colaboradores (2021, p. 278) em sua defesa de que "a brinquedoteca virtual se caracteriza como espaço para novos hábitos lúdicos-digitais da contemporaneidade". O entendimento das autoras, a nosso ver, aponta a relevância da interação com os mais diversos recursos digitais, que deve ser garantido no fazer de pedagogos nos espaços escolares e não escolares, como é o caso de brinquedotecas, visto que a mediação tecnológica na contemporaneidade se revela igualmente indispensável ao processo de formação de sujeitos brincantes, sejam eles crianças, adolescentes, adultos ou idosos.

Frente ao exposto, recordamos a perspectiva convergente de autores como Santos e Souza (2021) que consideram que essa interação entre o brincar e as tecnologias, se configura como proposta inovadora, uma vez que as brinquedotecas virtuais se encontram como recursos que podem ser usados em momentos educativos buscando criar novas experiências que envolvam o digital. E nesse sentido, verifica-se a potencialidade destas brinquedotecas virtuais em auxiliar na prática pedagógica, proporcionando diversidade ao brincar pedagógico tão central no cotidiano de Pedagogos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em nossas considerações finais, sublinhamos que apesar dos discursos favoráveis a presença das brinquedotecas virtuais, as publicações analisadas nesta investigação, pouco problematizaram questões como a desigualdade digital que constitui o cenário brasileiro, nos deixando atentos quanto à relevância de se discutir e utilizar de forma mais crítica possível a presença das tecnologias na interface com práticas pedagógicas, dado que estamos inseridos em um mundo com evoluções tecnológicas cada vez mais velozes e cada vez mais desiguais, socialmente falando, com oportunidades para uns em detrimento a tantos outros.

Portanto, se faz oportuno as palavras de Garcia e colaboradores (2011), ao asseverar que o uso das tecnologias digitais como meio educacional implica um uso crítico e consciente desse recurso, rompendo com a ideia de que esse uso seja apenas para facilitar o trabalho pedagógico. Nesse sentido, entendemos que a relação entre práticas pedagógicas e tecnologias digitais acontecem de maneira positiva quando o uso desses recursos é feito por meio de ações organizadas e orientadas por uma visão crítica e reflexiva sobre o uso desses meios digitais.

Embora estejamos cientes de que, as brinquedotecas em geral têm consolidado um trabalho de divulgação, intervenção, pesquisa e defesa pelo direito de brincar de crianças e adolescentes que se materializa em suas ações e por isso, espaços como esse são de interesse ao profissional da Pedagogia, pois suas diferentes constituições e classificações tangenciam a formação de Pedagogos e sua atuação em espaços não escolares. Nesta investigação dedicamos

atenção às brinquedotecas virtuais em cenário brasileiro, pela presença que vem se projetando desde o período pandêmico.

No caso das brinquedotecas virtuais, o nosso interesse não se caracterizou de forma diferente ao vivido em uma brinquedoteca universitária, posto que nesta investigação houve foco em duas condições distintas e igualmente complexas que estas reúnem: o brincar virtual e os processos interativos a ele associado. Tais condições, a nosso ver, precisam ser conhecidas tanto por Pedagogos em formação, como é o caso da primeira autora, aluna no terceiro ano do curso de graduação em Pedagogia, quanto pelos profissionais da Pedagogia inseridos no mundo profissional e que tem visto a brinquedoteca virtual como uma novidade a ser desbravada.

Com a finalização da pesquisa, compreende-se que se constitui relevante avançar em investigações que identifiquem a relação entre práticas pedagógicas e tecnologias digitais como fizemos nesta pesquisa, porém demarca-se ciência quanto ao fato de que tais brinquedotecas têm conferido acesso ao brincar, mas, com certas diferenças do brincar livre e que precisa ser investigado em maior profundidade. Também aponta-se que investigações futuras são necessárias para oportunizar maior discussão sobre a temática, a fim de que ações organizadas e orientadas por uma visão crítica e reflexiva sobre o uso desses meios digitais seja o esteio de debates e iniciativas relacionadas a proposição e manutenção das brinquedotecas virtuais, que efetivamente considerem os riscos da exposição as telas e o seu verdadeiro potencial frente aos nativos digitais. E oportunamente, recorda-se que as brinquedotecas virtuais constituem tema que merece atenção dos pedagogos uma vez que são ferramentas que contribuem na formação destes profissionais como também encontram-se como um espaço de atuação.

Palavras-chave: Brinquedotecas virtuais; Brincar virtual; Pedagogia; Prática Pedagógica.

REFERÊNCIAS

Associação Brasileira de Brinquedotecas-ABBri. Disponível em: <https://www.brinquedoteca.org.br/>. Acesso em 23 fev. 2023.

AFFONSO, S. B.; MARTINS, A. S. F. Brinquedoteca virtual: Espaço de experimentação e pesquisa na formação do futuro educador. In: SIED: EnPED-Simpósio Internacional de Educação a Distância e Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância, 2014. **Anais eletrônicos** [...]. Disponível em: <http://www.sied-enped2014.ead.ufscar.br/ojs/index.php/2014/issue/view/4>. Acesso em: 18 de fev, 2023

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. 2017.

BIANCHINI, L. G. B.; NISHIDA, A. L. K.; CARVALHO, D. L. S. Perspectiva de alunos do ensino superior sobre brinquedotecas em ambientes virtuais de aprendizagem. **Revista Contexto & Educação**, Ano 36. nº 114. Maio/Ago. 2021.



ESTEBAN, M.P.S. **Pesquisa qualitativa em educação**: fundamentos e tradições. Porto Alegre:AMGH, 2010.

GARCIA, M. F. RABELO, D. F. SILVA, D. AMARAL, S. F. Novas competências docentes frente às tecnologias digitais interativas. **Teoria e Prática da Educação**, v. 14, n. 1, p. 79-87, 2011. Disponível em:

https://www.academia.edu/24882516/Novas_Comp%C3%A2ncias_Docentes_Frente_%C3%80s_Tecnologias_Digitais_Interativas. Acesso em: 24 jan. 2023.

GONÇALVES, M. M. **Briquedoteca virtual escolar** – possível aproximação da criança ao brincar e à aprendizagem. 2009. 130. Dissertação (Mestrado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) – Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009.

SANTOS, I. S.; SOUZA, R. H. V. Brinquedoteca virtual: espaço para o brincar. *In: VII CONEDU - Conedu em Casa*. Campina Grande: Realize Editora, 2021. Disponível em:

<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/79454>. Acesso em: 19 fev. 2023.

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

SOUZA, J. J. S. BITENCOURT, L. P.; SANTOS, E. J. A brinquedoteca e suas atividades telemáticas de extensão da FAL Estácio de Natal/RN. *In: VII CONEDU - Conedu em Casa*. Campina Grande: **Realize Editora**, 2021. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/80241>. Acesso em 19 fev. 2023.

YIN, R. K. **Pesquisa qualitativa do início ao fim**. [recurso eletrônico]. tradução: Daniel Bueno; Revisão Técnica: Dirceu da Silva. Porto Alegre: Penso, 2016. e-PUB.