



## EXPERIÊNCIAS DO BRINCAR: A BRINQUEDOTECA EM TEMPOS DE COVID19

Ana Valéria de Figueiredo (PPGE/UNESA) – anavaleriadefigueiredo21@gmail.com

Zulmira Rangel Benfica (UNESA) – zulmiraangel@gmail.com

GT 10: ENSINO, CURRÍCULO E ORGANIZAÇÃO ESCOLAR

### Resumo:

O trabalho analisa as práticas de mediação do brincar na brinquedoteca de uma universidade privada na Baixada Fluminense (RJ). A brinquedoteca no Curso de Pedagogia/Licenciaturas é laboratório de ensino, pesquisa e extensão com práticas lúdico-pedagógicas que desenvolvem a produção científica sobre a educação e o ato de brincar, além de fortalecer, na formação de professores, o vínculo entre a teoria e a prática. São autores centrais para o estudo Caillóis (2001), Huizinga (2007), Kishimoto (2002), Brougère (2002), entre outros. O trabalho congrega as falas de discentes e docentes envolvidos com o lúdico em suas pesquisas e experiências nos espaços de aprendizagem, o que fortalece a prática e o olhar inter e transdisciplinar para as múltiplas formas do “aprender brincando”. A partir da narração de experiências e estudos teóricos buscamos mobilizar o leitor para compreender propostas que envolvem jogos e brincadeiras como fonte de saberes e aprendizagens a partir da necessidade de atividades remotas impostas pela pandemia da covid-19.

**Palavras-chave:** Brinquedoteca. Currículo. Educação Lúdica. Formação de Professores.

### 1 Introdução

O trabalho analisa as práticas de mediação do brincar na brinquedoteca de uma universidade privada na Baixada Fluminense (RJ). A brinquedoteca no Curso de Pedagogia/Licenciaturas é laboratório de ensino, pesquisa e extensão com práticas lúdico-pedagógicas que desenvolvem a produção científica sobre a educação e o ato de brincar, além de fortalecer, na formação de professores, o vínculo entre a teoria e a prática. São autores centrais para o estudo Caillóis (2001), Huizinga (2007), Kishimoto (2002), Brougère (2002), entre outros.

O estudo congrega as falas de discentes e docentes envolvidos com o lúdico em suas pesquisas e experiências nos espaços de aprendizagem, o que fortalece a prática e o olhar inter e transdisciplinar para as múltiplas formas do “aprender brincando”.

A partir da narração de experiências e estudos teóricos buscamos mobilizar o leitor para compreender propostas que envolvem jogos e brincadeiras como fonte de saberes e aprendizagens a partir da necessidade de atividades remotas impostas pela pandemia da covid-19.

Pensar o lúdico na educação é buscar nas raízes desse processo o desenvolvimento que permeia a formação do ser como humano em sua constante interação com o meio que o cerca e, nesse sentido, o ambiente de formação, seja este escolar ou não escolar, é permeado de ações lúdicas que desde a mais tenra idade têm centralidade nas interações humanas.

Tomando por base os aspectos educativos, materiais e práticos para o desenvolvimento da infância de forma geral, os mesmos devem procurar levar em conta, em sua elaboração, elementos lúdicos, pois já se tem ressaltado que o lúdico auxilia sobremaneira a aprendizagem escolar (WAJSKOP, 2001; KISHIMOTO, 2002; BROUGÈRE, 2002).

## **2 Funcionamento de forma remota com atividades síncronas**

Com a decretação da quarentena/isolamento social em março de 2020 a universidade teve suas atividades suspensas presencialmente e foram iniciadas aulas remotas de forma síncrona pela plataforma *Teams*, adotada e indicada pela instituição para seus estudantes, professores e profissionais. Foi imperativo, para que continuássemos nosso trabalho na Brinquedoteca, pensar em como articular as atividades que antes eram realizadas de forma presencial na estrutura física do câmpus, agora pela plataforma disponibilizada.

Inicialmente percebemos que houve certa dúvida dos estudantes quanto ao funcionamento das atividades, se daria certo ou não, se teríamos a presença e, sobretudo, a participação das crianças. Nossa impressão inicial foi confirmada com as falas dos cursistas/brinquedistas em formação na avaliação final do período, expressando que inicialmente não acreditavam que as atividades remotas “dariam certo”. E naquele momento, nós também, coordenadoras, não poderíamos assegurar que a estratégia remota teria sucesso, porém precisávamos pelo menos tentar...

Pelo grupo de *whatsapp* reforçávamos o compromisso e a presença de todos os alunos nos encontros semanais do Grupo de Estudos e, com a presença dos cursistas/brinquedistas em formação, discutíamos coletivamente em nossos encontros as possibilidades de como manter remotamente as atividades com as crianças.

Como os horários presenciais eram organizados de forma a não conflitarem com as aulas, mantivemos os mesmos dias da semana escolhidos pelos estudantes, porém tivemos que adaptar os horários das atividades. São alunos que fazem seu estágio de Docência das Séries Iniciais do Ensino Fundamental, estágio de Educação Infantil,

Estágio de Gestão em Organizações não escolares ou cumprem horas complementares exigidas pelos Cursos de Licenciatura e outros.

Acordamos em manter as atividades remotas síncronas quinzenalmente das 17h30min às 18h30min utilizando a plataforma que a universidade indicou. Dessa forma, a rotina da Brinquedoteca seguiu numa semana com a reunião de Grupo de Estudos e na outra semana, as atividades remotas síncronas.

Importante destacar que, a partir do momento que apresentamos ao estudante licenciando o funcionamento e as regras de participação na Brinquedoteca, solicitamos que preenchessem o *Termo de Compromisso*, o qual é parte da documentação que nos possibilita já, inicialmente, apontar aspectos da gestão deste espaço, que tem a participação das crianças e público em geral como “usuário” e, para os estudantes, ressaltar que praticamente todas as ações empreendidas em uma Brinquedoteca Universitária fazem parte da formação profissional, além da humana, sempre.

### **3 Experienciando o brincar remoto se forma síncrona**

De março/2020 a julho/2020 contamos com a participação de 40 estudantes do Curso de Pedagogia cursando o terceiro, sexto, sétimo e oitavo períodos, ou seja, iniciantes e concluintes, organizados pelos dias da semana em grupos de 8 componentes.

No Grupo de Estudos eram levantados temas de trabalho e inicialmente os cursistas/brinquedistas em formação sugeriram os seguintes eixos centrais que agrupariam as atividades: *Ensinando a fazer jogos; Gerontoteca; Brinquedos Cantados e de Movimento, Contação de Histórias e Artes*. Esses eixos deram a direção das atividades que seriam desenvolvidas, de acordo com temas elencados ao logo do semestre.

Os eixos eram móveis, ou seja, a cada semana eram deslocados nos dias com a intenção de que cada grupo, sem sair do seu dia de atuação, pudesse pensar atividades diferentes, conjugando os eixos e os temas combinados nas reuniões gerais do Grupo de Estudos, para que ao final, todos os grupos pudessem ter a experiência no pensar, planejar, dinamizar e avaliar as atividades realizadas nos encontros remotos síncronos.

Os temas sobre os quais eram planejadas as atividades partiam de sugestões dos estudantes inicialmente e, ao longo dos semestres, os participantes das atividades dinamizadas pela plataforma digital – crianças, adultos e idosos – iam também trazendo ideias para nós. Assim é que, por exemplo, dinamizamos atividades sobre a prevenção

contra o corona vírus a partir da solicitação da mãe de Lucia 5 anos<sup>1</sup>, que nos relatou que a criança não entendia porque não estava indo para a escola brincar com seus amigos e isso a estava deixando triste e amuada...

#### 4 Algumas considerações

Em nossa avaliação no Grupo de Estudos percebemos que essa coesão no planejamento e na execução das atividades foi um caminho bastante produtivo e exitoso, pois ao dinamizar as propostas, as crianças se reportavam às atividades anteriores, o que nos mostrou que planejar colaborativamente sustenta as ações do grupo, bem como traz aos estudantes que dinamizam as atividades, a oportunidade de rever alguns pontos que porventura tenham sido falhos, retomá-los e propor novos olhares.

Essa forma de trabalho fortalece a responsabilidade coletiva, pois todas e todos são co-partícipes na elaboração e na dinamização das atividades e o sucesso/falha de um acaba também por ser do grupo como um todo.

O conceito de experiência como algo que nos atravessa é, a nosso ver, adequado para referendar o que aqui relatamos. Para Larossa Bondía (2002, p. 21), experiência “é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca”, sendo o sujeito da experiência exposto aos experimentos, participante e, ao mesmo tempo, sujeito que reflete sobre as passagens que vivencia.

Dessa forma, experienciar o processo pedagógico em suas etapas de concepção da ideia, planejamento, execução e avaliação das atividades traz aos estudantes várias possibilidades da dinâmica de formação que está em curso, movimento de construção pessoal e profissional.

#### Referências

BONDÍA, J. L. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista Brasileira de Educação**, jan/fev/mar/abr, 2002, N° 19. p. 20-28

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T. M. (org). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2002. p. 19-32.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

---

<sup>1</sup> Utilizamos nome fictício para preservar a identidade da criança.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Froebel e a concepção do jogo infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2002. p. 57-78.

UNIVERSIDADE ESTÁCIO DE SÁ. **Plano de Desenvolvimento Institucional 2013-2017**. Rio de Janeiro, 2012. 483 f. [mimeo]. Disponível em: [https://portal.estacio.br/media/1402/unesa\\_pdi\\_2013-2017.pdf](https://portal.estacio.br/media/1402/unesa_pdi_2013-2017.pdf). Acesso em: 07 set. 2020.

WAJSKOP. Gisela. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 2001.