

A Brinquedoteca Virtual como Estratégia de Vivências Ativas na Educação a Distância do Curso de Formação de Professores/Pedagogia

Resumo

Na condição de relato de experiência inovadora, o presente trabalho toma como referencial empírico as atividades realizadas com as acadêmicas do curso de Pedagogia, da Cruzeiro do Sul Virtual, modalidade EaD, do Centro Universitário da Serra Gaúcha, em Caxias do Sul – RS. O relato aborda experiências realizadas durante o segundo semestre de 2019, em que os acadêmicos, nas disciplinas de “Alfabetização e Letramento”, “Fundamentos Metodológicos do Ensino da Matemática” e “Fundamentos Metodológicos do Ensino da Arte e Música” realizaram atividades/oficinas, a partir de experiências e interações *on-line*, organizadas e ofertadas na Brinquedoteca Virtual de seu ambiente virtual de aprendizagem. Posteriormente, tiveram a oportunidade de utilizar o espaço físico da brinquedoteca da instituição, construindo e aplicando jogos pedagógicos que pudessem auxiliar seus futuros estudantes a desenvolverem habilidades necessárias para aprendizagem dos conteúdos que seriam abordados em ambiente educacional e/ou em sala de aula. A partir dos resultados apresentados pelos acadêmicos, e considerando um *design* inovador e de fácil interatividade, procuramos destacar a importância da construção e implementação de soluções inovadoras como a Brinquedoteca Virtual na formação de professores e na prática educativa em ambientes escolares e não escolares.

Palavras-Chave: Brinquedoteca Virtual; Práticas pedagógicas; Ambiente virtual de aprendizagem; Inovação.

Prof.^a Carmen Lúcia Tozzi
Mendonça Conti

Prof.^a Evelyn Camponucci
Cassillo Rosa

Prof.^a Simone Martiningui Onzi

Abstract

As an innovative experience report, the present work takes as an empirical reference the activities performed with the students of the Pedagogy Course, from Cruzeiro do Sul Virtual, distance education modality, from the University Center of Serra Gaúcha in Caxias do Sul - RS. The report approaches experiences carried out during the second semester of 2019, in which academics, in the subjects of "Literacy and Literacy", "Methodological Fundamentals of Teaching Mathematics" and "Methodological Fundamentals of Teaching Art and Music" accomplished activities/workshops from online experiences and interactions, organized and offered in the Virtual Toy Library of your virtual learning environment. Subsequently, they had the opportunity to use the physical space of the institution's toy library, building and applying educational games that could help their future students to develop the necessary skills to learn the contents that would be addressed in the educational environment and/or in the classroom. Based on the results presented by academics, and considering an innovative design and easy interactivity, we look for to contrast the importance of building and implementing innovative solutions such as the Virtual Toy Library in the training of teachers and in educational practice in school and non-school environments.

Keywords: *Virtual Toy Library, Pedagogical Practices, Virtual Learning Environment, Innovation*

Introdução

O presente artigo apresenta o trabalho desenvolvido com as alunas do curso de Pedagogia a distância, por meio do Projeto Brinquedoteca Virtual, que surge como estratégia ativa na formação de professores, visando contribuir para o desenvolvimento de competências e habilidades necessárias à prática e atuação do pedagogo, conseqüentemente, o desenvolvimento e aprendizado das crianças.

Historicamente, vivemos muitos anos sob um contexto que não dava importância à brincadeira ou à ludicidade, um contexto voltado à educação tradicional, cujo profissional docente consistia numa figura rígida, autoritária e detentora do saber, que não possibilitava abertura para quaisquer movimentos ou expressões dos alunos. Além da figura docente, o espaço da escola tradicional era extremamente fechado e inflexível, carteiras enfileiradas, as quatro paredes, lousa, giz, livro didático, o professor e o aluno, cada um trabalhando seu espaço, isoladamente, sem contato com experiências lúdicas.

Culturalmente somos programados para não sermos lúdicos. Basta lembrarmos quantas vezes em nossas vidas já ouvimos frases como estas: "Chega de brincar, agora é hora de estudar"; "Brincadeira tem hora"; "Fale a verdade, não brinque"; "A vida não é uma brincadeira". Assim, fomos construindo nossas ideias sobre o lúdico. (SANTOS, 2000, p. 57)

Atualmente, muito se tem questionado os paradigmas tradicionais a que fomos submetidos, paradigmas esses insuficientes para atender o mundo contemporâneo e suas exigências. Cada vez mais, nós nos deparamos com a necessidade de buscar novas soluções educacionais. Para Araujo, as tecnologias digitais têm transformado o mundo contemporâneo e, ao mesmo tempo, são transformadas por ele. Aponta que as relações de causa e efeito se fazem de forma interativa e iterativa, promovendo grandes avanços em todas as áreas do conhecimento humano.

Vemos que as oportunidades mais recentes para o uso de tecnologias da informação e da comunicação estimulam o uso criativo, promovendo novas formas de agir, de refletir e influenciar a sociedade e todo processo de ensino-aprendizagem das pessoas envolvidas.

O brincar passa, então, a ser investigado e estudado nas dimensões cognitiva, motora, afetiva, moral e social. Passa a ter relevância tanto no desenvolvimento da criança quanto na/para a construção do conhecimento dela.



Pelo brincar, diz Vygotski, a criança reorganiza suas experiências. Oferecer oportunidades para a criança brincar é criar espaço para a reconstrução do conhecimento. O brincar permite, ainda, aprender a lidar com as emoções. Pelo brincar, a criança equilibra as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal, sua personalidade. Mas é Piaget que nos esclarece: o brincar implica uma *dimensão evolutiva*. (KISHIMOTO, 2011, orelha do livro)

Destarte, compreendemos que o brincar é uma necessidade de todo indivíduo, contudo, dada sua importância, as brincadeiras, os jogos e os brinquedos que consistem esse universo lúdico não podem ser tidos apenas como entretenimento, mas, principalmente na fase da infância, como instrumento fundamental ao desenvolvimento e aprendizado infantil.

As pesquisas nesse campo, principalmente na Psicologia, foram tão crescentes e tão significativas que apresentaram a necessidade de espaços para se trabalhar o lúdico, para se propor experiências, para estudar o comportamento, disseminar novas ideias e explorar cada fase de desenvolvimento da criança com a utilização de recursos e estratégias inovadoras. Esse espaço passou a ser chamado brinquedoteca e, de acordo com o objetivo, características e funções, essas brinquedotecas foram tomando conta dos mais variados ambientes, tais como a escola, as creches, os bairros, as clínicas, os prédios residenciais, o hospital, os centros culturais e a universidade, onde doravante explicitamos sua finalidade diversa, tal como projetos, recursos humanos, atendimento à comunidade e, principalmente, a pesquisa.

Nesses cursos, a Brinquedoteca é encarada como um laboratório onde professores e alunos do Ensino Superior dedicam-se à exploração do brinquedo e do jogo em termos de pesquisa e de busca de alternativas que possibilitem vivências, novos métodos, estudos, observações, realizações de estágios e divulgação para a comunidade. (SANTOS, 2000, p. 59)

A brinquedoteca passa, assim, a fazer parte dos programas de formação de professores, e é nesse espaço que o futuro pedagogo tem a oportunidade de vivenciar experiências lúdicas, trabalhar vivências corporais, desenvolver imaginação, criatividade, entre outras experiências que ampliarão seu olhar, trazendo mais significado à sua prática, conseqüentemente, favorecendo sua formação.

Importante salientar que a ênfase do Projeto Brinquedoteca, aqui apresentado, está no desenvolvimento de competências necessárias à prática do pedagogo, já que:

devido às grandes transformações que estão ocorrendo na sociedade, faz-se necessário pensar num perfil de profissional capaz de atender às necessidades da criança do terceiro milênio, isto é, um ser extremamente ativo, dinâmico, curioso, construtor do seu conhecimento, possuidor de uma lógica infantil... um cidadão. [...] Para isso faz-se necessário um educador qualificado, comprometido com sua práxis e que junto da criança possa construir novos conhecimentos. (SANTOS, 2000, p. 112)

O desafio proposto inicia-se pelo estudo da Brinquedoteca Virtual, em que o acadêmico, futuro educador, deve compreender e construir uma brinquedoteca como prática pedagógica, com ações concretas, cuja transversalidade se dá em todas as disciplinas de sua formação. Seguindo desse estudo, o estudante é apresentado ao Projeto Brinquedoteca, no qual inicia suas vivências práticas, presenciais e virtuais, sob a orientação e supervisão do tutor responsável.

A construção de uma brinquedoteca, permite ao estudante em formação (pedagogo) um olhar mais abrangente quanto à sua prática, visto que possibilita não apenas a construção dos subsídios necessários ao trabalho, como o planejamento, a execução, a mediação, a intervenção e, ainda, a reflexão sobre a própria prática, sob as considerações do tutor que o acompanha, ou seja, a todo o momento o aluno trabalha a ação – reflexão – ação.

Com o uso de tecnologias digitais e metodologias ativas, o desenvolvimento das atividades ganharam um espaço importante, já que passamos a atingir um número maior de estudantes, por tratar-se de um espaço de formação *on-line* e uso de recursos digitais. De acordo com Bates, a tecnologia está levando a grandes mudanças na economia, na nossa forma de nos comunicarmos e relacionarmos com os outros, e cada vez mais no modo de aprendermos.

O Projeto Brinquedoteca se disseminou em alguns polos da Cruzeiro do Sul Virtual, contando com a atuação dos estudantes do curso de Pedagogia a distância (alunos de diferentes semestres) frente ao desenvolvimento das propostas apresentadas, sob a supervisão de suas tutoras responsáveis, conforme apresentado doravante: 1) Universidade de Franca – UNIFRAN (Franca, SP), onde as alunas em curso realizaram o projeto em parceria com a Escola Estadual Júlio Cesar D'Élia, **que abrange Ensino Fundamental I, II e Médio, desenvolvendo atividades para crianças da escola e** da comunidade do entorno, durante o Programa “Escola da Família”; 2) Centro Universitário UDF (Brasília, DF), que desenvolveu todas as atividades em parceria com o Projeto Social Waldir Azevedo, contando com um público de, aproximadamente, 60 crianças e; 3) Centro Universitário Serra Gaúcha – FSG (Caxias do Sul, RS), que trabalhou suas práticas dentro do polo, envolvendo as alunas em formação, num espaço aberto às crianças da comunidade e/ou filhos dos funcionários, ou ainda das próprias alunas.

As parcerias estabelecidas com as instituições mencionadas permitiram às alunas um olhar mais abrangente quanto às possíveis atuações, que não necessariamente se faz dentro de uma sala fechada, ao contrário, pode se fazer inclusive numa alternativa itinerante, como se tem feito em algumas experiências do projeto. Assim, ressaltamos aqui o espaço da brinquedoteca, tendo em vista que:

uma brinquedoteca não pode ser confundida com uma sala de aula ou sala de reuniões ou ainda como uma sala de atividades

múltiplas. Imaginar que é possível montar uma Brinquedoteca simplesmente colorindo quatro paredes, confeccionando alguns brinquedos e escolhendo uma “tia” para cuidar de tudo, é uma redução grosseira das suas possibilidades. Conceituar uma brinquedoteca implica, também, no estabelecimento da finalidade (pragmática e filosófica) para a qual o edifício (espaço) vai servir. Ela deve ser concebida como o domínio, o lugar de um grupo especial e, portanto, deve exprimir uma determinada identidade [...] tem de responder aos objetivos específicos estabelecidos pelos dois grupos de usuários que lhe darão sustentação e que agem de forma interdependente. (SANTOS, 2000, p. 63)

Ao trabalhar o projeto nos espaços físicos preestabelecidos, os alunos percorreram alguns caminhos significativos na construção da proposta à medida que puderam pensar sua clientela (crianças, faixa etária), o tema a ser trabalhado em consonância com sua formação, ou seja, as disciplinas recorrentes em estudo, o planejamento e formação ofertada no ambiente virtual, a confecção do material, a elaboração, criação e desenvolvimento das atividades, a aplicação durante os eventos mensais envolvendo as crianças, onde puderam, na prática, idealizar suas propostas, mediar, intervir, observar, registrar e, ainda, participar de reuniões formativas, tendo a oportunidade de dar e receber *feedback* do desenvolvimento do seu trabalho.

Essa ampla experiência possibilita que o acadêmico desenvolva competências fundamentais à futura prática profissional, que pode ocorrer, enquanto pedagogo, não apenas em escolas (educação formal), mas em hospitais, asilos, orfanatos, movimentos sociais, entre outros espaços cuja formação inicial deve contemplar.

Em vista disso, os objetivos orientadores do Projeto, aqui apresentados, evidenciam, além do desenvolvimento e aprimoramento de competências e habilidades à formação do pedagogo, uma ferramenta pedagógica na e para a formação; uma visão ampla da realidade tanto no que



se refere ao espaço físico, recursos materiais e, principalmente quanto ao público, suas possibilidades e limitações; o desenvolver atividades específicas embasadas nas necessidades reais da instituição/público; o estabelecer parceria com professores para o avanço dos alunos com dificuldades nas diversas áreas/disciplinas; o desenvolvimento de jogos e brincadeiras visando contribuir com a alfabetização, leitura, escrita, matemática, entre outros da matriz curricular da criança, ao mesmo tempo que o pedagogo (ainda em formação) desenvolve habilidades necessárias à sua formação.

A fim de melhor explicar o contexto deste Projeto na formação dos acadêmicos, futuros docentes, é descrito doravante, de maneira sucinta, o relato de experiência desenvolvido pelo Centro Universitário da Serra Gaúcha, em Caxias do Sul – RS, durante o segundo semestre de 2019.

Referencial Teórico

A pesquisa e a investigação sobre o brincar e o brincar para aprender no processo formativo propiciam a compreensão da inter-relação do lúdico com a criança, a cultura, o social e a aprendizagem. Entretanto, observa-se que muitos educadores, mesmo participando do processo de formação lúdica na formação acadêmica e pedagógica, relacionando-a às dimensões educativas, quando no enfrentamento e superação dos conflitos expressos pelas crianças durante as vivências lúdicas, desistem ou não sabem como lidar com aspectos expressivos, cognitivos e psicomotores (RAU e LARA, 2015). Dessa forma, identifica-se que precisam desenvolver cada vez mais seus estudos e pesquisas sobre a ludicidade, ampliando os saberes docentes de forma crítica, autônoma e consciente.

Consoante a isso, a abordagem conceitual sobre a ludicidade na formação docente é um referencial importante na construção e elaboração do pensamento e da prática pedagógica, sendo necessária a compreensão sobre o processo de reflexão por parte do acadêmico

em formação, analisando e superando o senso comum (RAU e LARA, 2015). Nesse sentido, a brinquedoteca virtual torna-se o espaço ideal para ampliar os horizontes dos futuros educadores sobre o impacto positivo da realização de atividades de jogos e brincadeiras na ampliação da aprendizagem em sala de aula.

Além disso, a brinquedoteca nos cursos de formação de professores e pedagogos está em consonância com o art. 61 da Lei de Diretrizes e Bases para a Educação Nacional (LDBEN 9.394/96):

A formação de profissionais da educação, de modo a atender aos objetivos dos diferentes níveis e modalidades de ensino e às características de cada fase do desenvolvimento do educando, terá como fundamentos: a associação entre teorias e práticas, inclusive mediante a capacitação em serviço; aproveitamento da formação e experiências anteriores em instituições de ensino e outras atividades (LDBEN, 1996).

Dito isso, o espaço da Brinquedoteca Virtual, com suas diferentes dimensões, pode ser o ambiente favorável para despertar todas as habilidades e potencialidades dos estudantes, esteja onde estiver, já que estamos tratando de recursos digitais e estratégias inovadoras. Assim, conhecer e entender o funcionamento, as funções, a organização, o acervo e os tipos de Brinquedoteca são informações que contribuam para a formação dos futuros docentes do curso de Pedagogia (DINIZ, 2018).

De acordo com Diniz (2018, p. 10):

na infância, a brincadeira, os brinquedos e os materiais concretos ou pedagógicos podem estimular conversas, trocas de ideias, contatos com parceiros, com o imaginário infantil, as habilidades motoras, a exploração e a descoberta de relações. É brincando que a criança organiza seu mundo, o espaço à sua volta, assimilando experiências e informações.

Logo, o brincar e o jogar são formas de expressão, de comunicação, que os seres humanos possuem desde o nascimento. É uma atividade humana social com contexto cultural, em que o homem utiliza a imaginação e a fantasia para interagir com a realidade que o cerca e para a produção de novas possibilidades.

Assim, conforme afirma Huizinga (2007), o jogo tem um forte componente lúdico e sua maior característica é a associação com o prazer. Para o referido autor, é no ato de brincar que a criança descobre papéis sociais, limites, experimenta novas habilidades, forma um novo conceito de si mesma, aprende a viver e avança para novas etapas de domínio do mundo que a cerca. Durante a brincadeira, a criança se esforça tanto quanto para realizar outras atividades, como aprender a andar, a comer, a manipular objetos (HUIZINGA, 2007).

Nesse cenário, dentro do espaço da Brinquedoteca, o professor, além de promover as relações sociais, leva seus alunos, por meio dos jogos e da brincadeira, a uma aprendizagem eficaz da compreensão da realidade em sua complexidade. Além disso, a nova Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) para a Educação Infantil reforça a ideia da importância de se oferecer para as crianças atividades voltadas para a brincadeira ou para as aprendizagens que ocorrem por meio de ação em grupo, pois essa possibilidade amplia o espaço da criança para exercer sua capacidade de criação. Assim, as brinquedotecas pedagógicas objetivam suprir as necessidades materiais que promovam o desenvolvimento da aprendizagem (COSTA, 2011).

Com esse olhar pedagógico, a brinquedoteca deverá ser utilizada por educadores para desenvolver de forma eficaz a aprendizagem dos alunos através das brincadeiras, oficinas, jogos, entre outros. Dessa forma, esse espaço, promove um brincar que se torna significativo, mostrando-se de grande importância para o desenvolvimento tanto do futuro educador quanto das crianças. Contudo, para significar o brincar, os professores necessitam, segundo Lombardi (2016, p. 138):

ao compreender a importância do jogo, o educador aprende que as ações lúdicas são sérias para a criança e que a necessidade do brincar precisa ser respeitada a fim de que sejam constituídos o espaço físico escolar, o planejamento das práticas e o projeto pedagógico [...].

Nessa perspectiva, o adulto assume uma posição educativa quando detém o compromisso com a aprendizagem do outro. Por isso, o trabalho com propostas de vivências práticas em brinquedotecas universitárias pode contribuir significativamente para a compreensão sobre o brincar no processo de aprendizagem, considerando que existirá uma formação contínua voltada para estudos teóricos e vivências práticas, nas quais o professor em formação pode confrontar o conhecimento de senso comum com o científico (RAUL, 2011).

Além disso:

quando a expressão lúdica da criança é mediada de maneira a intervir no seu processo ensino-aprendizagem, essa expressão pode garantir seu direito a uma educação que respeite seu processo de construção do pensamento, permitindo-lhe a vivência nas linguagens expressivas do jogo como instrumento simbólico da leitura e da escrita de mundo. (RAU, 2011, p. 99)

Dessa forma, a brinquedoteca, no contexto da formação docente, deve considerar os aspectos lúdicos a serem despertados também com os futuros educadores para que estes possam traduzir suas vivências para o mundo da criança. De acordo com Rau (2011), utilizar o espaço da brinquedoteca como ferramenta de pesquisa na formação inicial do professor propicia que a sua prática pedagógica seja problematizada, refletida e fundamentada. Dessa forma, o educador que desejar utilizar a ludicidade no seu cotidiano pedagógico precisa reconhecer, no processo ensino e aprendizagem, a relevância da brincadeira como recurso facilitador no desenvolvimento das habilidades de



seus alunos, e na mesma medida, reconhecer o movimento de transformação digital, que amplia possibilidades e os desafios de enfrentar novos cenários educacionais a partir de novos recursos tecnológicos. Ao conseguirmos atingir um número maior de educadores, também estamos desenvolvendo um conjunto de novas competências e soluções educacionais, voltadas para uma sociedade que não para de se transformar.

Por fim, o trabalho com conteúdo que aborde o lúdico como possibilidade de intervenção pedagógica é um excelente recurso no processo de transformação dos saberes profissionais em suas práticas. Logo, o jogo, para ser utilizado como recurso pedagógico, precisa ser contextualizado significativamente para o aluno por meio da utilização de materiais concretos e da atenção à sua historicidade. Assim, o lúdico pode ser visto como um recurso facilitador da aprendizagem, encontrando, nos jogos, suportes de desafios cognitivos, desenvolvendo habilidades que vão ao encontro dos objetivos propostos pelo educador, bem como das necessidades e interesses dos alunos.

Procedimentos Metodológicos

A ideia de desenvolver o projeto “Vivências Ativas na Brinquedoteca” surgiu da importância de aproximar as acadêmicas da modalidade EaD do curso de Pedagogia com a realidade da sala de aula, bem como da aplicação de estratégias ativas no processo de ensino-aprendizagem, para a formação de professores e para a experimentação próxima de um ambiente escolar. Assim, para que a contextualização da utilização do espaço da Brinquedoteca como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem ocorresse de forma prática, como uma vivência de “sala de aula”, foram selecionadas, como projeto piloto, três disciplinas em que o lúdico contribui ativamente para o desenvolvimento cognitivo e a construção de novos conhecimentos: “Alfabetização e Letramento”, “Fundamentos Metodológicos do Ensino da Matemática” e “Fundamentos Metodológicos da Arte e da Música”.

Na ocasião da oferta dessas disciplinas, os alunos do curso de Pedagogia EaD foram convidados a participar, uma vez na semana, de encontros presenciais no espaço da Brinquedoteca do polo do Centro Universitário da Serra Gaúcha (FSG). Como as disciplinas têm duração de um mês, foram proporcionados quatro encontros cada, em que os acadêmicos do curso foram instigados a refletir sobre os desafios de ensinar de forma lúdica para as crianças, buscando um olhar para vivência prática. Com esse intuito, o projeto seguiu a seguinte formatação:

- **1º Encontro:** Retomada dos principais conceitos de cada disciplina e o vínculo desses com a nova BNCC. Formação ocorrida na Brinquedoteca Virtual. Análise e discussão das diferentes formas com as quais é possível ensinar, de maneira lúdica, esses conceitos para as crianças. Reconhecimento de como o espaço da Brinquedoteca pode colaborar com a construção lúdica de novos conceitos e conhecimentos;
- **2º Encontro:** Divisão dos alunos por faixa etária e unidade temática de ensino da BNCC. Livremente, os alunos definiram qual o objeto de ensino que gostariam de trabalhar e, com materiais disponíveis na brinquedoteca, criaram uma atividade pedagógica (brincadeira/jogo) que auxiliasse na construção daquele conhecimento;
- **3º Encontro:** Término da construção do jogo/brincadeira e escrita da ficha técnica da atividade desenvolvida, contendo: a) nome da atividade; b) conteúdo a ser desenvolvido; c) faixa etária/ano escolar; d) unidade temática da BNCC que desenvolve; e) objetivo da atividade; f) como aplicar a atividade; g) avaliação da aprendizagem; h) recursos necessários;
- **4º Encontro:** Aplicação prática das atividades pedagógicas desenvolvidas entre os colegas e *feedback* coletivo em relação à atividade e à postura de “professor” em sala de aula.

Em todos os encontros, estimulou-se a troca entre os alunos, auxílio mútuo, bem como construção coletiva e vivência prática, o que possibilitou a aquisição de novos conhecimentos, habilidades e atitudes pelos acadêmicos, bem como a experimentação da futura atuação em sala de aula.

Apresentação dos Resultados

Durante a realização do projeto “Vivências Ativas na Brinquedoteca”, observou-se o quanto esse espaço é uma importante ferramenta para o processo de aprendizagem dos acadêmicos do curso de Pedagogia EaD. Nesse sentido, percebeu-se, ao longo do desenvolvimento dos encontros, que a Brinquedoteca funcionou como apoio pedagógico e forma de incentivo do pensar lúdico, visto que é a essência desse lugar de aprendizagem.

Além disso, as experiências vivenciadas pelos alunos durante o projeto mostraram a importância de, antes de planejar e construir o jogo pedagógico, verificar os conceitos cognitivos, motores, afetivos e sociais que se deseja abordar, tornando a brincadeira/jogo significativo para auxiliar a construção desse processo de conhecimento, bem como torná-lo lúdico e dinâmico. Assim, os encontros virtuais e presenciais proporcionaram, aos futuros educadores, a possibilidade de pensar, criar, elaborar, aplicar e (re)avaliar atividades pedagógicas junto aos colegas, desenvolvendo contribuições significativas relacionadas ao aperfeiçoamento das práticas educativas que são desenvolvidas em sala de aula.

Contudo, é preciso ressaltar que, inicialmente, os alunos do curso de Pedagogia apresentaram algumas dificuldades, em especial no 1º Encontro, pois, para articular as aprendizagens, se fazia necessária a leitura prévia do material teórico da disciplina, disponibilizado no ambiente virtual. Nesse sentido, foi necessário, em todas as disciplinas, realizar uma retomada geral de conceitos que eram fundamentais para o bom desenvolvimento dos encontros subsequentes do projeto. Consoante a isso, a integração do

conteúdo da disciplina com a BNCC oportunizou aos alunos uma visão mais ampla dos futuros desafios da sala de aula, frente a esse “novo documento”. Assim, foi fundamental resgatar o aporte teórico como forma de fomentar a qualidade dos próximos encontros, garantindo que os jogos propostos pudessem ser pedagogicamente elaborados com intuito de auxiliar na aquisição de novos conhecimentos, reconhecendo a importância da relação entre teoria e prática de qualquer conteúdo.

Nesse cenário, foi de extrema importância a mediação da professora como incentivadora na participação dos alunos, bem como para oportunizar, durante todos os encontros, momentos de reflexão sobre o fazer pedagógico, proporcionando uma análise crítica das atividades executadas durante o projeto. Dessa forma, a problematização instigada favoreceu transformações nos saberes e concepções sobre ludicidade, incentivando que os acadêmicos buscassem uma atuação reflexiva, crítica e autônoma sobre o brincar no processo de ensino-aprendizagem significativo.

Na sequência, nos encontros em que ocorreu a criação dos jogos pedagógicos, os alunos depararam-se com um grande desafio: a construção do material não contaria com um universo de recursos, e sim com as “sucatas” arrecadadas durante o semestre anterior, ou seja, foi necessário exercer a criatividade. É importante ressaltar também que o fato de os alunos registrarem, no terceiro encontro, a ficha técnica do “jogo/brincadeira”, garantiu a criticidade pedagógica do processo, ou seja, os alunos compreenderam que a ludicidade na educação requer sensibilidade, alegria e entusiasmo, mas, acima de tudo, conhecimento sobre os pressupostos teóricos e práticos da atividade pedagógica realizada. Dessa forma, o lúdico foi abordado como processo de intervenção pedagógica e como um excelente recurso de transformação dos saberes.

Ademais, os encontros de aplicação dos jogos pedagógicos entre os colegas e posterior *feedback* auxiliaram na compreensão do como “utilizar” a atividade em sala de aula no futuro, articulando



as possibilidades da relação professor, educandos e aprendizagem. Dessa forma, o projeto considerou os aspectos lúdicos a serem despertados também nos futuros educadores, de forma que possam trazer e traduzir suas vivências para o mundo da criança, respeitando sempre o processo de construção do pensamento.

A continuidade do processo de aprendizagem, mediante o projeto nas diferentes disciplinas, possibilitou interações diferenciadas que contribuíram para a aprendizagem dos acadêmicos, bem como ressaltou o diferencial de um jogo/brincadeira quando pensado com intencionalidade pedagógica, contribuindo para o processo de desenvolvimento e aprendizagem de quem o utilizar. Nessa perspectiva, foi visível também a evolução do primeiro jogo e aplicação desenvolvida pelos alunos, em comparação com a última, no que diz respeito a, desde a criatividade na construção da atividade, até a aplicação com os colegas. Isso ocorreu, devido à ampliação das aprendizagens e, em especial, ao feedback constante dos colegas e da mediação da professora, sempre com intuito de aprimorar a vivência prática e o desenvolvimento das competências desses futuros professores. Destacamos a contribuição do espaço virtual de aprendizagem para construção de roteiros norteadores e conceitos básicos sobre a Brinquedoteca e suas possibilidades.

Portanto, esse projeto proporcionou um acúmulo de experiências a partir da vivência de diferentes papéis: o estudante pesquisador e tecnológico, entre as leituras teóricas e busca pelo entendimento dos conceitos para depois transformá-los em “brincadeiras”; o estudante docente, que busca desenvolver suas competências, criando jogos e brincadeiras que possam ensinar, de forma lúdica, o estudante discente, que foi o “sujeito criança” na aplicação das atividades pedagógicas dos colegas. Assim, os professores em formação puderam vivenciar e aplicar conceitos científicos de forma prática, o que contribuiu para a compreensão significativa da importância do brincar no processo de ensino-aprendizagem e na utilização das metodologias ativas em ambientes virtuais e/ou presenciais.

Considerações Finais

O projeto “Vivências Ativas na Brinquedoteca” despertou, além do desenvolvimento de atividades lúdicas, parte das competências essenciais que os professores, formados em cursos de Licenciatura, precisam apresentar. Dessa forma, os encontros tornaram-se duplamente importantes, seja por levar ao desenvolvimento cognitivo, social e afetivo dos acadêmicos, seja por permitir que experienciassem, como sujeitos participantes das atividades lúdicas propostas pelas colegas, os jogos com o olhar das crianças e a adoção de uso de tecnologias na educação.

Assim, as atividades práticas permitiram que os alunos se colocassem como protagonistas do seu próprio processo de ensino-aprendizagem, hora como professores, hora como alunos. Nessa perspectiva, a brinquedoteca virtual tornou-se um espaço de troca de experiências, vivências e aprendizagem para todos que fizeram parte do projeto, fazendo com que os alunos, sem dúvida, compreendessem a importância do lúdico como facilitador na aquisição de novos conhecimentos. Ademais, observou-se que o projeto contribuiu de forma significativa para a construção da autonomia do professor na sua prática pedagógica.

Portanto, a Brinquedoteca Virtual demonstrou-se uma importante aliada do processo pedagógico, chamando a atenção para a relevância da existência de um ambiente propício para os futuros pedagogos “brincarem” e desenvolverem habilidades e competências necessárias ao exercício da profissão. Por consequência, esse espaço, torna-se um lugar em que os alunos possam se expressar, criar, socializar e experimentar-se, favorecendo a construção do conhecimento teórico e prático, tão necessário à profissão de professor e que faz parte do processo educativo do curso de Pedagogia.

Referências

ARAUJO, C. F. (org.). **Tecnologias digitais e educação a distância**: pesquisa e inovação no ensino. São Paulo: Terracota, 2016.

BATES, T. **Educar na era digital**: *design*, ensino e aprendizagem. São Paulo: Artesanato Educacional, 2016.

BRASIL. Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Brasília, 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm>. Acesso em: 1 fev. 2020.

DINIZ, L. **A importância do brincar no desenvolvimento humano**. São Paulo: Cruzeiro do Sul Virtual, 2018. [Livro eletrônico].

FILIATRO, A. **DI 4.0**: inovação em educação corporativa. São Paulo: Saraiva Educação, 2019.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LOMBARDI, L. M. S. dos S. O brincar na formação inicial dos pedagogos. In: KISHIMOTO, T. M.; SANTOS, M. W. (org.). **Jogos e brincadeiras**: tempos, espaços e diversidade. São Paulo: Cortez, 2016.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na Educação**: uma atitude pedagógica. 2. ed. Curitiba, PR: IBPEX, 2011.

_____; LARA, S. M. Brinquedoteca Universitária: a formação dos professores pedagogos para o brincar e o brincar para aprender. **XII Congresso Nacional de Educação – EDUCERE**. 2015.

SANTOS, M. P. dos S. (org.). **Brinquedoteca**: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

_____. **O lúdico na formação do educador**. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.