



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
COLÉGIO DE APLICAÇÃO



Relatório Parcial de Pesquisa: parte 6

Jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar: uma relação possível?

Coordenadora:

Dr^a Leila Lira Peters (Prof. Dra. Colégio de Aplicação/UFSC)

Participantes:

Carla Loureiro (Prof. Dra. Colégio de Aplicação/UFSC)

Beatriz Staimbach Albino (Prof. Dra. Colégio de Aplicação/UFSC)

Bolsistas:

Camille Sebold Roussenq (Pedagogia – UFSC) – PIBID

Helena Valério Dutra de Oliveira (Educação Física – UFSC) – ProBolsa

Isadora Rodrigues da Silva (Geografia – UFSC) – Pro Bolsa

Marcela Picini de Sousa (EM/CA/UFSC) - Bolsista PIBIC

Sândalo Albanaz (Ciências Sociais – UFSC) – ProBolsa

Florianópolis, novembro de 2019.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO E COMPREENSÃO TEÓRICA	03
1.1. Estado da Arte sobre a criação de brinquedos por crianças	09
2. METODOLOGIA	12
3. APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS	15
3.1. Apresentação e análise dos questionários dos alunos dos 3 ^{os} anos	15
3.2. Descrição das oficinas	19
3.3. Algumas categorias de análise advindas das oficinas	28
3.3.1. Mundos dos brinquedos, mundo da infância	28
3.3.2. Possibilidades e contratempos da tecnologia	29
3.3.3. Interações	31
4. Considerações finais	34
5. Produções	37
6. Referências bibliográficas	39
7. Anexos	41

1. INTRODUÇÃO E COMPREENSÃO TEÓRICA SOBRE O BRINCAR E OS JOGOS ELETRÔNICOS

O Laboratório de Brinquedos do Colégio de Aplicação (LABRINCA) constitui-se como um projeto interdisciplinar que considera o jogo, o brinquedo e a brincadeira como instrumentos de apropriação e de reelaboração da realidade pela criança. Configura-se como uma brinquedoteca, pois ao garantir o livre acesso a jogos e à brincadeiras propicia a livre expressão e a experimentação de atividades lúdicas à toda comunidade escolar e universitária (PETERS et al, 2003). Portanto, pretende ser um espaço de valorização da criança e da expressão do “direito à infância” – constituído também pelo brincar - no universo escolar.

O LABRINCA está inserido no Colégio de Aplicação (CA), instituição vinculada ao Centro de Ciências da Educação (CED) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). O CA é uma unidade educacional que atende ao Ensino Fundamental e Médio na qual objetiva “à transmissão, construção, produção, divulgação e apropriação crítica do conhecimento, com o fim de promover a responsabilidade social e a afirmação histórica dos educandos e educadores” (AGENDA ESCOLAR do COLÉGIO DE APLICAÇÃO-UFSC, 2005, p.09).

Por ser o sorteio o critério de ingresso dos alunos no CA, ele é frequentado por crianças moradoras de diferentes locais da Região da Grande Florianópolis, o que se configura por uma população representada por diferentes segmentos sociais e econômicos, e por variados registros culturais. Pensando nesta heterogeneidade, o LABRINCA procura garantir o acesso a brinquedos, jogos e brincadeiras não disponíveis a várias crianças da escola, inclusive aqueles de difícil acesso, tais como brinquedos para crianças com histórico de deficiência, não manufaturados, antigos, etc. E é justamente pensando na riqueza das trocas de experiências possibilitadas por essas condições de heterogeneidade e de diversidade que se busca também favorecer a troca de repertório lúdico entre as crianças. Dessa forma, visamos propiciar-lhes processos de apropriação dos signos culturais de forma imaginativa e prazerosa, partindo da sua própria motivação. (VYGOTSKI, 1998)

Pautamo-nos assim nas premissas de Vygotski (1998) quanto à compreensão do brincar:

- 1) o brincar como uma necessidade infantil que precisa ser respeitada; 2) este não é considerado como uma atividade que somente

traz prazer, mas também desprazer, quando a criança abre mão de seus desejos para poder brincar com o outro visando atingir o prazer máximo na brincadeira; 3) sendo assim, é uma atividade que envolve intrinsecamente a relação de alteridade; 4) é potencialmente voltada para o futuro¹, constituidora de zonas de desenvolvimento proximal (ZDP)² e potencialmente promotora de desenvolvimento em vários sentidos (PETERS, 2009, p. 39).

Compreendemos que para as crianças a apropriação da realidade acontece através do brincar, permeada pela imaginação e pelo faz de conta. Este brincar é mediado pela presença do outro e pela linguagem, fundamentais para o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores que formam a base para o psiquismo humano.

O conjunto de códigos e sentidos que permitem tornar a brincadeira possível configura-se numa combinação complexa entre a observação da realidade social, os hábitos de brincar e os suportes materiais disponíveis, compondo assim a cultura lúdica infantil (BROUGÈRE, 1998).

Partimos do princípio de que a criança constrói a cultura lúdica de referência brincando, ou seja, precisa partilhá-la para poder brincar. Essa criança insere-se igualmente num sistema de significações construído a partir das características culturais do coletivo ao qual ela pertence, e que lhe permite atribuir sentidos para o seu brincar. A necessidade de compartilhar para brincar - que implica o fato de aprender ou já conhecer a brincadeira - propicia o estabelecimento de trocas sociais, o sentimento de pertencimento e a criação de vínculos afetivos, fundamentais no processo de subjetivação das mesmas (PETERS, 2009).

Foi pautado nesta compreensão sobre o brincar que inauguramos o LABRINCA em 2003. Neste espaço, recebemos turmas regulares dos Anos Iniciais uma vez por semana durante o horário de aula, além de estudantes dos Anos Finais e Ensino Médio, no contra turno escolar. A organização do espaço e a mediação das atividades são realizadas por acadêmicos que recebem bolsa de estágio não obrigatório para este fim. Neste sentido, possibilita não somente um processo diferenciado de formação de crianças, mas também

¹ Parte-se do princípio epistemológico do homem, no seu sentido genérico, como um “devir”, um horizonte de possibilidades em aberto.

² A Zona de desenvolvimento Proximal (ZDP) é compreendida, a partir de Zanello (2001, p. 113), como o “campo interpsicológico onde significações são socialmente produzidas e particularmente apropriadas, constituído nas e pelas relações sociais em que os sujeitos encontram-se envolvidos com problemas ou situações em que há o embate, a troca de ideias, o compartilhar e o confrontar pontos de vista diferenciados [...]”.

dos acadêmicos de diversos cursos da UFSC. Para isso, eles recebem formação e participam de distintas tarefas profissionais. Compreendemos que a implementação de atividades práticas como recurso metodológico para a formação docente/discente possibilita uma maior articulação entre teoria e prática. Isso resulta na ampliação do universo de referências dos estudantes decorrentes da participação nas atividades de pesquisa e de extensão (PETERS; MELLO, 2012).

Desde a criação do LABRINCA, várias pesquisas e estágios curriculares vêm ocorrendo no sentido de investigar e sistematizar as experiências interdisciplinares. Em 2012 iniciamos a pesquisa: "*Jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar: uma relação possível?*". Dada a grande inserção das crianças no universo virtual e a inexistência de estudos sobre este tema aqui no Brasil e de sua atualidade, buscamos através desta pesquisa compreender as múltiplas relações que podem ser estabelecidas entre uma brinquedoteca escolar com as mídias digitais³ de informação - os jogos eletrônicos.

Constatamos na primeira parte do nosso estudo sobre a cultura lúdica de jogos eletrônicos dos alunos dos Anos Iniciais do CA, cuja participação foi de 68% dos estudantes e dos seus familiares⁴, que grande parte deles utiliza assiduamente a Internet para se comunicar e para acessar jogos eletrônicos. Independente do poder aquisitivo das famílias, os computadores são as plataformas de jogos mais utilizadas pelas crianças. Além disso, elas afirmam jogar comumente em casa, sozinhas e/ou acompanhadas de outras crianças que se constituem como seus principais companheiros de jogos e, conseqüentemente, como seus mediadores do uso da Internet (PETERS; JUNG; MOURA, 2014). Tal perfil foi igualmente observado nas pesquisas Kids Online Brasil (2012) e TIC Crianças (2010). Com os avanços das tecnologias e das permanentes ofertas de novos produtos, fica evidente a influência que elas têm na vida das crianças acarretando mudanças na cultura lúdica das mesmas. Tais estudos demonstram o quanto esse tema merece ser discutido criticamente, visto a grande inserção das crianças nesse universo virtual.

Em 2014, o LABRINCA estabeleceu parceria com o Laboratório Interdisciplinar de Formação de Educadores LIFE/UFSC do qual obtivemos recursos para a aquisição dos jogos

³ A opção pelo uso do termo *mídias digitais* em vez de *tecnologia digital* para uma denominação mais geral dos *videogames*, computadores, *tablets* e celulares esclarece uma tomada de posição que compreende que as tecnologias não circulam por si só, contudo fazem-no em meios que comportam protocolos de uso, com seus códigos, expectativas e definições tanto dos produtores como dos usuários (MANOVICH, 2005).

⁴ Todos os participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, tal como indicado pelo Parecer Consubstanciado do CEP, número 128.511, de 22/10/2012.

eletrônicos, visando sua inserção em 2015. Naquele momento, começamos a nos questionar: Quais consoles e jogos iríamos adquirir? A partir de quais critérios? Como seria o processo de organização desses jogos e de sua utilização cotidiana?

Pautados nos resultados da primeira parte da pesquisa, optamos em adquirir consoles e jogos pouco presentes nas famílias das crianças⁵, e brinquedos e jogos de tabuleiros com temática igual a dos jogos eletrônicos.

No início de 2015, propusemos duas oficinas, com a presença das professoras dos Anos Iniciais e pesquisadores, visando apresentar os resultados da primeira etapa da pesquisa, apresentar e experimentar os consoles e os jogos adquiridos, e planejar conjuntamente a sua forma de utilização no LABRINCA. Nesses encontros convencionou-se que a organização geral da brinquedoteca se manteria⁶, porém a sistematização do uso dos jogos eletrônicos seria construída por cada grupo com sua professora.

Neste mesmo ano, os jogos foram disponibilizados e, apesar da apreensão inicial dos adultos de que as crianças restringiriam seus interesses apenas por esses jogos, resultando em conflitos e atividades isoladas, observou-se nas respostas dos questionários e nas observações diretas que, apesar da atração inicial pelos jogos eletrônicos e da ocupação deste espaço ter sido intensa nos primeiros momentos, essa tendência foi, gradativamente, se diluindo para os demais espaços da brinquedoteca (PETERS, LOUREIRO e BORDOVICZ, 2015).

Ainda como parte das análises do processo de inserção dos jogos eletrônicos no Labrinca, que ocorreu em 2016, podemos destacar como aprendizagens mais significativas as resultantes da construção das regras do uso coletivo dos jogos eletrônicos ocorridos em cada turma, da sensibilização ocorrida entre os alunos para o seu cumprimento e o resultante processo de autogestão. Não deixamos de considerar a importância da presença mediadora dos adultos neste processo, mas sua análise não cabe neste momento.

Além disso, observamos a premente necessidade de compreender e apreender a lógica de cada jogo, ampliando possibilidades de desenvolvimento do raciocínio lógico na utilização da linguagem visual, corporal, sonora e sígnica oferecida por cada jogo, o que aparentemente contribuiu para aprendizagens perceptivas, motoras, da atenção e da

⁵ Os consoles adquiridos foram Playstation, Wii e Xbox, além de DS. Para maiores informações sobre o processo de inserção e os consoles e jogos adquiridos, consultar nosso site <http://labrinca.paginas.ufsc.br/projeto-jogos-eletronicos/catalogo-de-jogos-eletronicos/>

⁶ Os encontros semanais estão organizados, inicialmente, com a “roda dos combinados”, o momento do brincar e a finalização com a “roda das experiências” (PETERS, 2014).

motivação. Inferimos, dessa forma, as possibilidades de ter ocorrido um processo de ampliação de “alfabetização digital multimodal”, sobretudo aos alunos com pouco contato com este tipo de cultura lúdica no ambiente familiar. Tal processo de apropriação dos jogos pode ter ocorrido na mediação entre pares no processo de desenvolvimento de estratégias para superar suas etapas e objetivos, antecipando ações futuras em desafios de outros jogos (PETERS, PADILHA, JOENCK, 2016).

Seguindo nossos objetivos, estabelecemos como meta para o ano de 2017 a criação de jogos eletrônicos no próprio Labrinca. Porém, sabíamos que não seria um processo fácil, pois demandaria o domínio de ferramentas tecnológicas não convencionais no espaço pedagógico. Nos perguntamos então: é possível criar jogos eletrônicos na escola? Quais as ferramentas necessárias? Existem sites de criação de jogos eletrônicos? Quais? Como fazer para agregar pesquisadores, professores, pais e alunos neste processo?

A partir de julho de 2017, contamos com a inserção do aluno do Ensino Médio do CA Júlio Gonçalves Ramos como bolsista PIBIC (Programas Institucionais de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC/CNPq). Com sua vinda, focalizamos as atividades no segundo trimestre investindo prioritariamente na sua formação, visto seu interesse e experiência pelo tema, assim como, sua motivação em contribuir no processo de criação inicial do nosso jogo.

Para isto, desenvolvemos o projeto de pesquisa *“Construir jogos eletrônicos na escola: é possível? Uma experiência no Labrinca (CA/UFSC)”* que teve por objetivo geral: pesquisar sobre a viabilidade e as possibilidades de construir jogos eletrônicos na escola. Para isto, foram propostos como objetivos específicos: pesquisar quais ferramentas (programas, sites, vídeo aulas, etc.) estão disponíveis para a criação de jogos eletrônicos; pesquisar sites para a obtenção de jogos eletrônicos gratuitos de qualidade e fora do circuito comercial; e produzir um jogo eletrônico com o objetivo de apresentar o LABRINCA.

Oficinas e palestras foram organizadas como atividade de extensão visando agregar pesquisadores, professores, pais e alunos neste processo. Através delas, foi possível realizar a formação do aluno PIBIC EM Júlio Gonçalves ramos para a criação do jogo. Gostaríamos de destacar a importância da participação do aluno Júlio quanto ao domínio da parte técnica para a execução do jogo. Além das oficinas, havia semanalmente o grupo de estudos onde planejávamos e avaliávamos cada parte do mesmo.

Este momento da pesquisa foi importante para reiteramos nossa posição de que, ao proporcionar uma série de eventos com palestras e oficinas de criação de jogos eletrônicos,

visamos tornar nosso público alvo produtores dessa manifestação cultural e não apenas consumidores.

Para finalizar nossa pesquisa sobre a temática da ludicidade e as mídias digitais, nos propomos a responder algumas questões presentes ao longo do ano de 2019: **é possível utilizar as mídias digitais para ensinar as crianças a construir brinquedos? Elas se interessariam em usar os computadores como fonte de informação para construir brinquedos, ao invés de prioritariamente jogarem jogos eletrônicos? Existem sites de criação de brinquedos? Quais? Quais elas conhecem e/ou já utilizam?**

Para responder essas questões norteadoras, contamos com a participação da bolsista PIBIC, Marcela Picini, e dos demais bolsistas que participaram da pesquisa de extensão na Brinquedoteca, Camille Roussenq, Helena Valério Dutra, Isadora Rodrigues e Sândalo Albanaz.

Nesta última etapa da pesquisa foram desenvolvidos e aplicados questionários com as crianças visando responder às seguintes questões: Quantas crianças possuem aparelhos eletrônicos em casa e quantas possuem apenas para uso próprio? Elas os utilizam sozinhas, com amigos, ou com acompanhamento dos pais? Elas passam mais tempo brincando nos jogos eletrônicos ou com outros brinquedos? Elas utilizam a ferramenta da internet para buscar como fazer brinquedos?. Além disto, oficinas foram oferecidas objetivando dar continuidade a temas da pesquisa tratados em anos anteriores, porém direcionada a investigar se as crianças usam sites para construção de brinquedos. As turmas dos 3º e 5º anos do Ensino Fundamental do CA/UFSC foram convidadas a responderem ao questionário sobre construção de jogos (anexo 1). Esses dados foram relevantes para planejar as oficinas de construção de jogos que viriam a seguir. Porém, apenas as turmas do 3º anos participaram das oficinas e filmagens. Lembrando que participaram da pesquisa apenas as crianças que assinaram o Termo de Assentimento, após os pais terem assinado o Termo de Consentimento. Os brinquedos selecionados para serem construídos foram origami de sapo, barangandã, avião de papel e boneca abayomi. O processo da construção dos brinquedos será relatado pelas transcrições dos vídeos gravados no desenvolvimento desse projeto.

A partir dessas duas metodologias desenvolvidas, iremos realizar algumas considerações teóricas sobre a criação de brinquedos por crianças e o processo de pesquisa da construção de brinquedos.

1.1. ESTADO DA ARTE SOBRE A CRIAÇÃO DE BRINQUEDOS POR CRIANÇAS

Foi realizado um breve levantamento dos artigos que trouxeram a questão das crianças criarem seus próprios brinquedos no espaço escolar. As plataformas Google Acadêmico e Scielo foram escolhidas para busca por alguns artigos que fossem relevantes para a pesquisa. O período selecionado foi de 10 anos (2009-2019), entretanto as palavras-chave “*jogos eletrônicos*”, “*crianças*”, “*construção de brinquedos*” não traziam resultados compatíveis com os recortes da atual pesquisa.

Nesse sentido, a pesquisa acabou tomando uma direção mais interdisciplinar entre pedagogia e questões ambientais, ou seja, a criação de brinquedos como uma atividade lúdica que favorece o aprendizado e a consciência sobre o meio ambiente e reciclagem. As palavras-chave foram “*construção de brinquedos*”, “*sucata*”, “*educação*” e “*crianças*”. Foram selecionados 4 artigos publicados em variadas revistas acadêmicas brasileiras. Os relatórios parciais produzidos pelo LABRINCA entre 2016-2018 também foram analisados como parte desse levantamento.

Particularmente sobre a brinquedoteca do Colégio de Aplicação da UFSC, foi encontrado 1 artigo de 2009 escrito pela Fernanda Pimentel Pacheco, junto dos professores participantes do LABRINCA Leila Lira Peters, Denise Cord e Paulo Roberto Brzezinski. A plataforma de Periódicos da UFSC foi utilizada para fazer o recorte da instituição.

A pesquisa feita na Brinquedoteca do CA/UFSC em 2009 foi sobre estratégias pedagógicas abertas ao protagonismo infantil. A construção de brinquedos a partir de materiais recicláveis, também conhecidos como sucata, foi o tema da pesquisa realizada da Fernanda Pimentel Pacheco. Ela realizou atividades lúdicas e educativas visando ressignificar objetos que são considerados lixo, transformando-os em brinquedos. No caso, as crianças atuaram diretamente na criação de brinquedos. (PACHECO, 2009).

A valorização do brincar como um direito das crianças demanda por novas formas de ensino-aprendizagem que as considerem como sujeitos da sua história. A perspectiva histórico-cultural estudada por Vygotsky (1998) percebe o momento da criação como uma

necessidade de expressão da criança. São nas relações sociais que as crianças sentirão a necessidade de aprender ou o desejo de criar alguma coisa. Assim, é de grande importância observar a relação das crianças com os brinquedos e as brincadeiras, pois esses são produtos diretos da sua experiência social e das suas ações.

Ressignificar e transformar objetos ajudam as crianças a superar a vivência e o familiar. As autoras (2009) se apropriam da perspectiva histórico-cultural de Vygotsky (1998), que entende o brincar de forma mediada como algo favorável ao aprendizado do que está na Zona de Desenvolvimento Proximal, isto é, o que a criança consegue realizar com ajuda. Isso contribui para a autonomia da criança pelo uso da criatividade, entendida pela pesquisadora Pacheco (2009) como a manifestação da experiência pessoal objetiva e subjetiva. Assim, a criança busca criar por diversão, mas também pelo prazer de ver a transformação do fruto da sua ação se materializar.

As brincadeiras são fundamentais para o processo de socialização e aprendizagem dos papéis sociais. De acordo com Rute Tolocka (2018), pesquisadora da educação infantil, os educadores devem valorizar aspectos como diversidade cultural humana nas atividades. A contribuição da construção de brinquedos para o desenvolvimento vai além da ampliação da técnica-corporal. O momento de trabalhar em grupo favorece a cooperação, a convivência e o respeito, o que é ótimo para construir uma noção de coletividade com as crianças.

De acordo com a autora, as crianças são seres sociais que se desenvolvem a partir do “outro” (TOLOCKA, 2018). Ao observar como acontecem as relações sociais, as crianças usam da imaginação junto da imitação nas diversas situações do dia-a-dia. A construção de brinquedos de sucata estimula as sensações e as habilidades cognitivas, além de aguçar as coordenações fina e grossa.

Construir brinquedos é transformar diretamente o físico, o social e o simbólico a partir do olhar infantil. A criança acompanha as transformações ao longo que sua ação modifica a realidade. Isso fortalece a autoconfiança, a expressão, as amizades e a comunicação delas.

Materiais recicláveis são ótimos para evitar problemas com limitações de recursos. A escola, como sendo um espaço para o público infantil, é um espaço também para brincar.

A autora (2018) reforça, não se deve sempre brincar com objetivos. Brincar apenas pelo prazer é um direito das crianças e sua forma principal de socializar.

A pesquisadora Nayara Martins da Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD-MS), em 2014, articulou um projeto de construção de brinquedos com materiais recicláveis chamado Projeto Catatuê, a fim de conscientizar as crianças sobre o meio-ambiente. O projeto aconteceu na Escola Estadual Ramona da Silva Pedroso. Ela afirma que essas atividades possibilitam que as crianças reconheçam seu potencial criador, o que favorece a autonomia, e ajudam a desenvolver a criatividade e a cognição. (MARTINS, 2014, p.52).

Ao perceber seu potencial em mudar a realidade quando transforma o suposto “lixo” em brinquedos, as crianças compreendem sua agência sob a realidade como sujeitos da sua história. De acordo com Martins (2014), as crianças de hoje em dia nasceram em plena sociedade de consumo, por isso tendem a naturalizar a poluição e o consumismo. Por isso, é de grande importância atividades lúdicas e pedagógicas que conscientizam sobre a sustentabilidade, auxiliam no desenvolvimento da criança e também desnaturalizam o descaso com a natureza.

No final do Projeto Catatuê, os brinquedos construídos foram doados para a escola, para que as crianças pudessem brincar com suas criações. É importante o processo da construção, mas é fundamental que elas brinquem com o que produziram. De acordo com Don Tapscott, pesquisador de como as tecnologias influenciam as gerações a partir de 1990, “quando controlam seu meio, em vez de observá-lo passivamente, as crianças se desenvolvem mais rapidamente”. (1999, p. 7).

Nas pesquisas de Beatriz Machado sobre a importância dos brinquedos como ferramentas de ensino na Educação Básica, toda criança tem o direito de brincar. Para ela, “o ato de brincar é algo muito sério, pois é no brincar que as crianças fazem a construção dos conhecimentos e das habilidades para aprendizagem, além da linguagem e dos valores morais”. (MACHADO, 2013, p.4). De acordo com a autora, é no brincar que a criança entende seu corpo e como usá-lo no mundo.

A escolha dos brinquedos para ensino-aprendizagem não deve ser aleatória. Machado afirma que é dever do adulto certificar a segurança dos brinquedos, assim como se

é para a faixa etária adequada, se é versátil para acompanhar a imaginação e se é realmente importância para o desenvolvimento pretendido.

De acordo com as pesquisas de Machado (2013), os jogos eletrônicos são ideias para a faixa etária dos 9 aos 14 anos, mas existem jogos voltados para todas as idades. Os pais e responsáveis devem saber quais jogos as crianças jogam, por exemplo, para evitar que elas joguem jogos considerados violentos. A autora cita Oliveira Filho (apud ABC DA SAÚDE, 2012): “Os jogos eletrônicos são adequados para todas as idades. As preocupações com estes brinquedos se restringem à adequação do tema, à capacidade crítica da criança e ao tempo despendido sem atividade física pela criança”.

Os dados que serão apresentados foram interpretados de acordo com as referências citadas. Ao considerar a importância da construção de brinquedos para o desenvolvimento infantil, essa pesquisa investiga se as crianças utilizam sites para aprender a construir brinquedos.

2. METODOLOGIA

Para iniciar este projeto de pesquisa sobre a construção de brinquedos a partir de sites contamos com a participação da aluna Marcela Picini de Sousa, do ensino médio do Colégio de Aplicação como bolsista PIBIC (Programas Institucionais de Bolsas de Iniciação Científica), com a professora Dr^a Leila Lira Peters orientando e filmando os alunos e com os bolsistas Camille Rouse, Helena Valério, Sândalo Albanaz e Isadora Rodrigues, participando do processo da pesquisa.

Por esta fazer parte de um estudo sobre o uso de jogos eletrônicos em brinquedotecas escolares e acompanhou o cotidiano e a forma como os sujeitos atribuíram sentidos às suas atividades em contextos específicos, foram utilizadas ferramentas da pesquisa etnográfica por se caracterizar por um estudo longitudinal via observação direta (VIENNE, 2005, e ANDERSON-LEVITT, 2006).

Nesta etapa da pesquisa, a mesma foi caracterizada duas etapas distintas: a aplicação do questionário com as turmas e as oficinas de criação de brinquedos a partir de sites. Para participar da pesquisa os alunos assinaram o Termo de Assentimento e os pais os Termos de Consentimento (Anexo 2 e 3).

No ano de 2018 foi realizada uma análise bibliográfica e documental focando em sites voltados para meios infantis e históricos e também um levantamento de sites que ensinam a fazer brinquedos. A primeira etapa da pesquisa em 2019 foi a aplicação dos questionários com as crianças dos 3º e 5º anos do Colégio de Aplicação da UFSC, para entender seus interesses quando buscam por algo na internet e se já haviam usado esse meio para criarem seus próprios brinquedos. No questionário havia sete perguntas no total, quatro perguntas fechadas e três abertas (anexo 1).

As perguntas foram respondidas no momento em que as turmas estavam na brinquedoteca (LABRINCA). Criamos um contexto lúdico em que as crianças seriam entrevistadas de acordo com as perguntas do questionário (Anexo 1). Algumas vestiram fantasias e ficaram ansiosas para serem entrevistadas. Cada criança respondeu ao questionário individualmente. Os bolsistas Sândalo e Helena realizavam as perguntas e as crianças respondiam rapidamente enquanto os adultos completavam digitalmente o questionário. As crianças que não estavam participando da pesquisa ficaram observando interessadas.

A segunda etapa da pesquisa foi a organização de 3 oficinas, as quais ocorreram no LABRINCA e foram oferecidas pela bolsista Marcela com o apoio da professora Leila. As mesmas visaram propor o uso de diversos materiais, através de vídeos como ferramentas da internet, auxiliando as crianças no processo de criação de seus brinquedos.

A primeira oficina ocorreu no dia 31 de maio de 2019. Nesta oficina o brinquedo escolhido para ser confeccionado pelas crianças foi o sapo de origami. O Origami é uma técnica japonesa que surgiu nos séculos V e VII que consiste em fazer figuras em formato de dobraduras através do papel, esta técnica vai muito além da dobradura, pois estimula a criatividade, atenção e a coordenação motora dos alunos.

A segunda oficina ocorreu no dia 07 de junho de 2019, nesta oficina foi feita a confecção de um barangandã. Este objeto possui uma ancestralidade africana. Ele era usado como um ritual entre mulheres antes de contarem suas histórias e servia para movimentar o corpo, relaxar e libertar as palavras.

A terceira oficina ocorreu no dia 31 de junho de 2019. A boneca abayomi foi o brinquedo confeccionado pelas crianças neste dia. A boneca abayomi é um símbolo de

resistência. Mães africanas rasgavam pedaços de suas saias e a partir deles criavam bonecas com nós que serviam de amuleto de proteção para seus filhos quando estavam em viagens a bordo de navios que realizavam o transporte de escravos entre a África e o Brasil.

As crianças foram acompanhadas, filmadas e orientadas durante as oficinas pela bolsista Marcela Picini e pela professora Leila Lira Peters. O objetivo era de confeccionar os brinquedos seguindo a explicação proposta pelos vídeos do canal Youtube. Após esse processo as filmagens foram transcritas pelos bolsistas da pesquisa de extensão.

3. APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

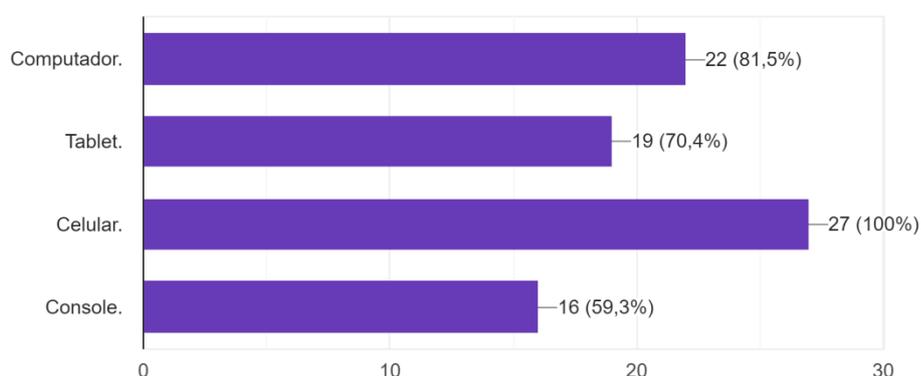
3.1. Apresentação e análise dos questionários dos alunos dos 3º^s anos

Os dados expostos abaixo foram coletados nas turmas A, B e C de 3º ano do Ensino Fundamental do CA/UFSC. No total das crianças, 27 assinaram o Termo de Assentimento, depois dos pais assinarem o termo de Consentimento. crianças participaram das entrevistas.

Seguem os resultados dos dados levantados nas entrevistas e tabulados em gráficos:

Em sua casa, tem algum desses equipamentos?

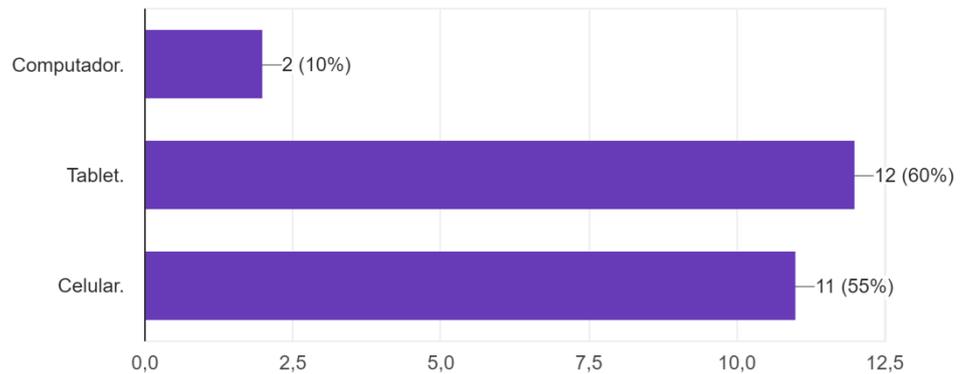
27 respostas



Como mostram os dados, em todas as casas têm celulares. De acordo com o Relatório dos Serviços Móveis, os brasileiros usam seus smartphones por cerca de 3 horas por dia, o 5º no ranking mundial, o que afeta diretamente as novas gerações. O equipamento menos utilizado pelas crianças são os consoles, apenas 59,3% afirmou tê-los em casa. O baixo uso de consoles pode estar relacionado com o sucesso dos celulares smartphones como aparelhos para jogos. O segundo equipamento mais utilizado é o computador (81,5%) e o terceiro é o tablet (70,4%).

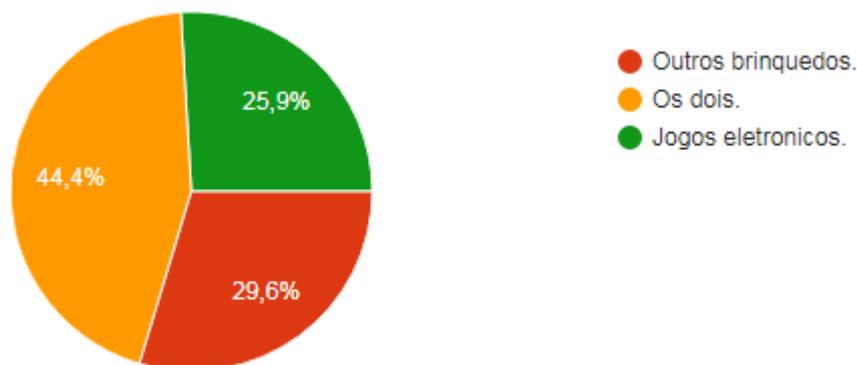
Você possui algum desses equipamentos? (que seja só seu)

20 respostas



Já os equipamentos apenas para uso pessoal, os dados mudam. Das 20 repostas válidas, observamos que metade das crianças (55%) afirmaram terem celulares. Os tablets ficam em primeiro lugar com 60% das crianças afirmando que possuem apenas para seu uso. Esses aparelhos, que basicamente são smartphones grandes, têm sido muito utilizados para exposição de vídeos, jogos ou aplicativos com conteúdos pedagógicos para as crianças. Apenas 10% das crianças afirmaram terem computadores exclusivos para seu uso.

Vocês costumam brincar mais com jogos eletrônicos, ou outros brinquedos?



Os dados mostram que grande parte das crianças afirmam brincar com jogos eletrônicos e com outros brinquedos (44,4%). Conforme Larissy Alves Cottonhotol; Claudia Broetto Rossettill na Revista de Psicopedagogia (2016) "A mídia digital tornou-se, nos últimos anos, definitivamente um elemento da cultura infantil. De fato, cada vez mais

crianças menores de sete anos têm se interessado por jogos e brincadeiras disponíveis em videogames, tablets e smartphones.” (p. 347, 2016).

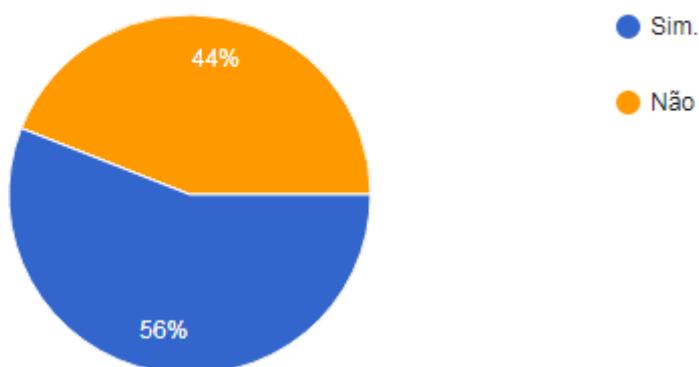
As autoras (2016) também articulam sobre o momento em que essas crianças estão nascendo, que é o das mídias digitais.

“A existência desses brinquedos e aparelhos eletrônicos é uma realidade. Nossas crianças já nascem imersas em um ambiente cada vez mais digital, são os "nativos digitais", portanto, não têm medo de telas, botões, luzes e novidades. Pelo contrário, facilmente se apropriam destas máquinas quando lhes permitam o acesso. O que empolga e motiva as crianças são os jogos que possibilitam a interatividade com personagens virtuais, experimentando sensações, fantasias, aventuras como atirar em alvos, dirigir carros, lanchas, tratores, aviões, ou seja, coisas que ainda não podem realizar pela pouca idade, mas podem vivenciar por meio da brincadeira no artefato.” (p. 347, 2016).

Mais da metade das crianças, 29,5% responde que brinca somente com outros brinquedos e 25,9% deram preferência aos jogos eletrônicos. Com esse resultado vemos que apesar dos jogos eletrônicos terem forte influência para as crianças muitas ainda preferem brincar com outras coisas ou também não possuem aparelhos eletrônicos em casa que sejam só seus.

Você já construiu algum brinquedo?

25 respostas

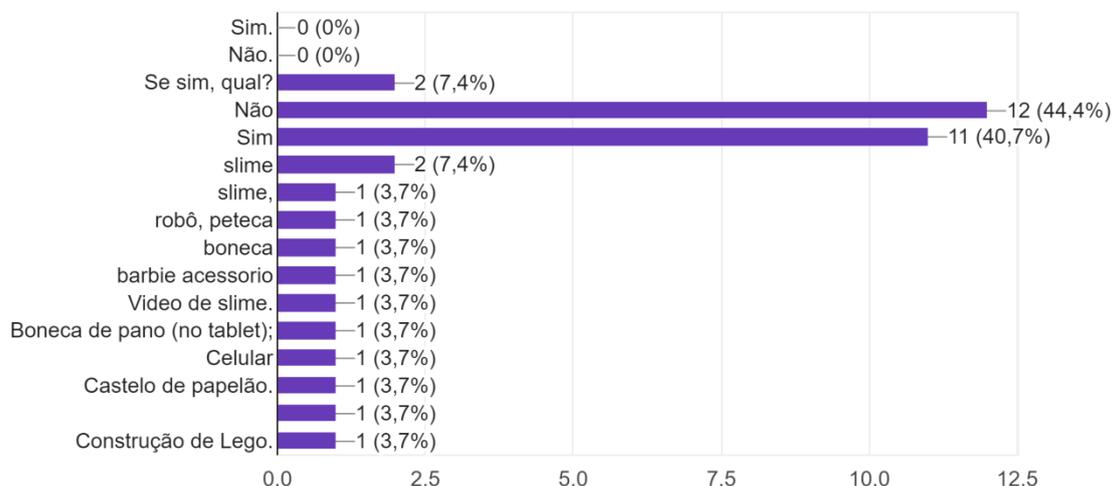


Questionadas se já construíram algum brinquedo 56% respondem que sim e 44% que não. Ao mesmo tempo, no gráfico abaixo percebemos que a internet tem sido uma

fonte de informação para as crianças que buscam fazer brinquedos.

Você já usou seu computador/tablet/celular para procurar maneiras de fazer seus próprios brinquedos?

27 respostas



Assim, quando questionadas se já usaram o computador, tablet ou celular para procurar maneiras de fazer seus próprios brinquedos. 44,4% respondeu que não. Os demais (48,1%) afirmaram que já haviam usado esses aparelhos para pesquisar como fazer brinquedos. O mais procurado foi o slime, pois 14,8% das crianças já haviam pesquisado vídeos de como fazer slime. Outros brinquedos também foram pesquisados, como: robô, peteca, boneca, acessórios para barbies, boneca de pano, celular de brinquedo, castelo de papelão e construção de peças de lego.

A slime tem sido uma febre na criança. A primeira vista parece apenas uma geleca com grande chances de grudar em qualquer coisa. Porém, o brinquedo ajuda no desenvolvimento de noção de proporção na hora da mistura dos ingredientes, assim como o cuidado quando adicionar cada elemento; é ótimo para explorar a criatividade com cores e texturas para deixar o brinquedo mais autêntico; a socialização no momento de produzir e brincar com a slime é muito importante para desenvolver o senso de coletividade nas crianças.

Outra pergunta feita nos questionários foi sobre o que costumam fazer quando acessam a internet. Quase todas afirmaram que assistem vídeos no Youtube sobre variados temas. Alguns citados foram vídeos de desenhos (citaram o canal da Camila Loures), sobre jogos eletrônicos que foram banidos do Brasil, dicas e curiosidades sobre jogos, sobre

consoles em geral, vídeos de outras pessoas jogando (citaram o jogo Transformers e Just Dance), vídeos que ensinam a jogar jogos (citaram Skylanders e Fortnite) e também afirmaram usar a internet para ver filmes no Youtube e Netflix.

Quando questionadas sobre quais os sites que as crianças usam para fazer brinquedos, elas responderam não exatamente sites para construir brinquedos, mas sites e canais em geral que usam. As respostas incluem canais sobre transformers, “Coisa de nerd”, “Luarices”, canais de jogos, Just Dance, canais do youtube: “Mamute congelado”, youtubers como Lucas Rangel, Ana Laysa, Lipão, Paula Stefanea, Julia Minegirl, Felipe Neto, “crescendo com Luluca”, “Vampira”, “Troom Troom”, “Authentic Games”, “Manual do mundo”, “Painzero”, “Irmãos Neto”, “Enaldinho”, a série Glub glub, desenhos da Nickelodeon, vídeos de GTA. Algumas crianças não lembravam qual sites utilizam ou responderam apenas “google” ou “youtube”.

Assim, apesar de 56% das crianças terem dito que já construíram algum brinquedo, não fica claro se aprenderam através de vídeos e sites, pois em sua maioria, acessam vídeos que mostram outras pessoas jogando e dicas, assim como acompanham youtubers, que trazem temas variados e não necessariamente se relacionam com jogos.

Para finalizar o questionário, as crianças falaram alguns brinquedos que gostariam de construir. Citaram que gostariam de criar dobraduras, slime, quebra-cabeça, carrinho, transformers, dinossauros, robôs, brinquedos com peças de lego, bola de futebol, avião com motor, jogo cara-a-cara, twister, boneca que parece real, carrinho de controle remoto, hotel de papelão, elevador em miniatura, casinha de boneca de papelão com móveis, mini-motos, casinha de madeira e também responderam que gostariam de criar algo mas não tinham ideias.

Esse pequeno levantamento só permitem observações parciais acerca da influência da internet na construção de jogos pelas crianças. Cabe destacar que quando as práticas das crianças mixam cultura digital com a cultura lúdica, por mais que aproximem esses dois universos, acabam por gerar uma transformação do conteúdo quando passam de um meio para outro, que pode ser considerada uma re-interpretação do brinquedo.

3.2. Descrição das oficinas

31/05/2019 – Confecção de origami: sapo que pula

Marcela começa apresentando o sapo de origami já pronto e mostra como se brinca de dar pulinhos com ele, e desperta o interesse das crianças.

Ela explica que o vídeo será assistido no Youtube e pergunta se as crianças usam a internet para pesquisar jogos. As crianças afirmam que sim e que alguns são muito difíceis de fazer.

Ao perceber que muitas crianças se interessaram, a Marcela dividiu em 2 grupos para fazer o origami.

“-Depois pode pintar?” - Flora

“-Vamos prestar atenção no vídeo.” - Marcela

O vídeo sobre a confecção do origami é iniciado e as crianças imitam os gestos da confecção. Os primeiros passos elas fazem sozinhas, mas na terceira dobra pedem ajuda para ficar simétrico.

“-Não consigo fazer.” - João

“-Quer ajuda?” - Marcela

A colega ao lado se dispôs a ajudar João.

“-Eu quero bem retinho.” - João

“-Eles fazem melhor do que a gente”. - João

“-É só prática. Se vocês treinarem bastante vão conseguir fazer igualzinho”. -

Marcela

“-Parece um chapéu de pirata”. - João

O próximo passo envolve recorte e todas as crianças pedem ajuda à Marcela.

Ela corta para eles e até todos ficarem prontos leva alguns minutos.

Após recortar o excesso de papel, a Marcela dita o próximo passo com o vídeo pausado.

“-A gente vai dobrar no outro sentido.” - Marcela

“-Fazer o mesmo triângulo grande” - João

Com o vídeo pausado, a Marcela espera e ajuda as crianças a terminarem a dobra do triângulo. Algumas crianças ajudam outras.

O vídeo volta a dar as instruções. E Marcela repete.

A próxima instrução é de dobrar o papel até o meio. Alguns fazem e outros mal tentam e pedem ajuda.

“-É só dobrar até o meio.” - Marcela

“-Eu não consegui.” - João

Após finalizar essa parte, Marcela volta a passar o vídeo e avisa:

“-Essa parte é bem complicado então prestem bastante atenção no vídeo.” –

Marcela

Todos assistem a essa etapa do vídeo e alguns já vão tentando. Marcela pausa e repete mais lentamente as instruções.

“-Faz pra mim?” -Antônio

“-Conseguir fazer de um lado, mas do outro não.” - Joana

“-Me ajuda a aprender.” - Antônio

“-Essa parte é um pouco complicada.” – Cléo

Algumas crianças conseguem fazer, alguns tentam e não conseguem, e algumas nem tentam e já ficam esperando para a Marcela fazer essa etapa.

Quando Sara terminou, ela mesma deu play no vídeo para seguir para próxima etapa da dobradura. Marcela pede para ter calma, pois alguns ainda não alcançaram os outros.

As crianças ficam impacientes e Marcela adianta, explica a etapa antes de mostrar o vídeo. Algumas crianças que não conseguiram fazer esta etapa pedem ajuda, Marcela então faz a dobra para elas.

Outras crianças que estavam na brinquedoteca ficam interessadas em fazer o origami do sapinho. Os sapinhos que já estavam prontos já foram utilizados para brincar, inclusive por alunos que não participaram da confecção. Os alunos questionaram se poderiam pintar, mas Marcela sugere que pintem na outra aula devido ao pouco tempo.

Os alunos demoram um pouco para finalizar o origami de sapo, como o horário da brinquedoteca estava perto de acabar Marcela pede para eles terminarem o mais rápido e dá as instruções para isso.

“-Dobrem de um lado que eu dobro do outro”- Marcela

As crianças continuam dobrando a última parte com ajuda da Marcela, enquanto isso os demais alunos começam a vestir os sapatos para saírem da Brinquedoteca.

Antes de se juntarem aos demais, Marcela pediu para as crianças escreverem seu nome no sapinho para que na próxima aula eles pintem e enfeitem os origamis.

07/06/2019 – Confecção de Barangandã

A bolsista Marcela preparou o material para realizar a atividade de fazer um Barangandã com os alunos. Os materiais utilizados foram papel crepom de diversas cores,

tesoura, fita durex, tiras de papel e como recurso foi utilizado um vídeo do Youtube sobre a confecção do brinquedo.

O papel crepom foi dividido entre as crianças que quiseram participar. Dentre as crianças, 5 eram meninas e 2 eram meninos. As crianças sobem nas cadeiras para abrir os rolos de papel crepom e começam a se preparar para a confecção. Brincam que faz parte do seu cabelo e comparam o tamanho das fitas. Fazem movimentos de rotação com as fitas abertas e coloridas.

“-Meu cabelo até não sei aonde” – Gil

“-Essa fita é a menor de todas” - Cléo

O vídeo que mostra o processo de fazer o brinquedo foi pausado e a própria bolsista prossegue as instruções de como fazê-lo. Assim, as crianças começam a enrolar as pontas das fitas todas juntas para selar o Barangandã. Porém, as crianças pedem para Marcela ajudar, mas no sentido de fazer por eles:

“-Enrola pra mim.” – Cléo

“-Eu quero uma laranja no meu.” – Gil

“-Dobra pra mim.” - Cléo

É perceptível que as crianças fazem uma voz de bebê quando pedem ajuda.

“-Criatura de deus, enrola pra mim” - Expressa uma das crianças impaciente.

As crianças ficam chamando por Marcela ao mesmo tempo.

“-Eu preciso terminar esse negócio logo.” – Gil

“-Quem precisa de ajuda?” – Marcela

Marcela pergunta se todo mundo já terminou. Enquanto ela ajuda algumas crianças, outras já começam a brincar com o brinquedo.

“-Todo mundo prestando atenção!” – Marcela

O vídeo que estava pausado é iniciado e uma criança percebe que eles estão adiantados em relação ao vídeo, que ainda faz a parte anterior. A sequência é passar fita durex no lado que foi selado.

Todos pedem para Marcela colocar. Uma disputa por quem vai arrumar primeiro começa, mas Marcela diz que fará na ordem na mesa e pede para esperarem em seus lugares.

“-Por que a gente enrolou?” - Alguma criança questionou.

Marcela pede ajuda para cortar os pedaços de fita durex e vai colando as pontas de cada Barangandã enquanto os outros já vão brincando de girar o brinquedo.

“-Já está pronto Marcela?” – Gil

“-Não está pronto ainda.” – Marcela

Após colar as pontas de todos com fita durex, Marcela pede que voltem à mesa para terminar o brinquedo.

“-Todo mundo prestando atenção no vídeo.” – Marcela

As crianças assistem ao vídeo, mas Marcela informa que vão fazer algumas coisas diferentes do vídeo. O vídeo pede para usar 2 tiras de jornal, porém, ali irão utilizar revistas.

Foram distribuídas 2 folhas de revistas para cada criança. O vídeo mostra que é para dobrar as folhas e Marcela reforça o próximo passo.

“-Vocês tem que seguir o vídeo!” – Marcela

“-Dobrem as duas folhas juntas.” – Marcela

Essa parte as crianças fazem cada uma no seu brinquedo, Marcela ajuda apenas verbalmente.

“-Nós vamos dobrar 3 vezes.” – Marcela

O vídeo mostra que o próximo passo é passar fita durex nas tiras de papel já dobrado e o enrolar juntando com as fitas de papel crepom para firmar as tiras. As crianças observam o vídeo novamente. Algumas crianças pedem ajuda, Marcela faz a etapa por algumas delas e outras pedem para que algum colega ajude.

Marcela corta pedaços de barbante para finalizar o brinquedo.

“-Cada um pega um barbante” – Marcela

“-Vai precisar de mais fita, amarrem bem apertado.” – Marcela

Marcela volta a fazer por alguns deles, principalmente enrolar as tiras e passar a fita durex.

“-Vou pegar um pedacinho da fita agora e colar o barbante.” – Marcela

Os alunos ficam esperando ela passar fita durex em cada barangandã.

O final é apressado devido ao tempo da brinquedoteca que havia acabado.

Outros alunos que estavam na brinquedoteca começam a interagir com o grupo e ficam interessados pela produção de brinquedos.

A professora responsável pela turma pediu para as crianças finalizarem em silêncio a atividade e irem para a roda final.

As crianças ficam de braços estendidos com os barangandãs esperando Marcela colar o barbante.

31/06/2019 - Confecção Boneca Abayomi

Para a confecção da Boneca Abayomi foram oferecidos diversos retalhos de tecidos, algumas tesouras e a bolsista Marcela utilizou um vídeo do youtube no computador.

A bolsista primeiro mostra às crianças o vídeo de confecção da boneca no youtube, 5 meninas e 2 meninos ficam sentados assistindo no tatame da brinquedoteca. O vídeo começa com a construção da boneca abayomi com um tecido que é recortado e feito nós repetidamente. Após a confecção da boneca é utilizado outro tecido para a confecção da sua roupa.

"-Olha isso, olha, esse é o vestido." – Gabriela

"-Quero ver o cabelo dela." – Laura

"-Tem que cortar!" – Carol

"-O Davi, tu trouxe tesoura?" – Laura

"-Eu trouxe." – Davi

"-Você vai fazer?" – Laura

"-Não." – Davi

As crianças continuam a olhar atentamente ao vídeo que mostra o tecido da confecção da roupa da boneca sendo recortado. A professora Leila diz para as crianças inventarem roupas diferentes.

"-Eu vou inventar." – Laura

"-Tem muito tecido bonito para inventar." – Leila

"-Vou escolher todos os tecidos." – Renato

"-É muito tecido, eu vou pegar aquele amarelinho." – Gustavo

"-Eu vou ficar até preparada pra subir para pegar o tecido." – Laura

"-Não, é para chegar lá e pegar com calma." – Marcela

"-Essa parte eu vou fazer." – Laura

O vídeo termina e então as crianças dirigem-se a mesa onde têm acesso aos retalhos de tecidos. Elas começam a escolher os tecidos e ficam bem agitadas. Laura aponta para Renato falando que ele pegou o tecido que ela queria usar. Marcela remedia a situação mostrando que tem vários tecidos para serem usados. As outras meninas continuam a escolher junto com apenas um menino que continuou na confecção.

Marcela então prossegue com a prática falando para começarem a recortar e também mostrando como fazer. No passo a passo do vídeo é apresentado que o tecido deve

ser cortado em forma de um retângulo, mas a bolsista, para facilitar o recorte para as crianças, diz para elas começarem com um quadrado.

A professora Leila também incentiva os alunos falando para eles começarem a recortar.

"-É um quadrado? Esse eu não sei fazer." – Julia

"-Ó, tem que pegar um pedaço que tu quer." – Marcela

"-Olha esse aqui prof." – Gabriela

"-Eu acho que esse vai ficar bem pequeno, mas se tu quiser." – Marcela

"-Pode ser um bebê." – Julia

"-Pode ser." – Marcela

Algumas meninas ainda se sentem confusas com o formato do recorte do tecido e ficam apenas olhando Marcela fazer. Depois de ficarem observando a bolsista elas começam então a recortar.

"-Um retângulo grande ou pequeno?" – Carol

"-Se você quer uma boneca grande faz grande, se não faz pequeno." – Leila

"-Eu não lembro como fazer." – Carol

Marcela pega novamente o computador mas deixa o vídeo da confecção da boneca pausado enquanto todos recortam. Renato pega um tecido muito pequeno, e Marcela explica que apenas com o tecido que ele escolheu iria ficar difícil de fazer a confecção da roupa da boneca e dá mais outro para ele. Outras alunas também recortam o tecido em uma parte muito pequena, então Marcela se oferece para ajudar e corta para elas.

As crianças que já se adiantaram no recorte começam a fazer a cabeça da boneca.

"-O nome da minha vai ser Suri." – Gabriela

"-Isso vai ser o corpo dela." – Renato

"-Eu acho que não, com esse aí ela vai ficar bem magra." – Marcela

"-Mas aí eu vou colocar o vestido." – Renato

"-Deixa, deixa ela magra, magra é melhor do que gorda." – Renato

"-Eu gosto de pessoa gorda e magra." – Gabriela

"-É muito fofinho." – Julia

"-A minha irmã quando era bem gordinha, eu queria esmagar a bochecha dela." –

Gabriela.

"-A minha vai ser desse tamanho aqui ó." – Renato

"-Onde que eu posso cortar?" – Renato

Marcela então inicia o vídeo novamente para ajudarem as crianças nos próximos passos. Elas olham atentamente durante o tempo em que continuam a confecção.

"-Tô fazendo a cabeça." – Laura

"-Eu vou usar isso pra fazer o braço." – Renato

"-Tá todo mundo tem o tecido que restou, né?" – Marcela

"-Eu corto será? Se não vai ficar desse tamanho." – Renato

Marcela então recorta o tecido de Renato para ajudá-lo e logo em seguida diz para as crianças olharem para ela enquanto dobra o tecido conforme mostra no vídeo. Algumas crianças começam a fazer a cabeça da boneca junto com Marcela e outras que já estão mais adiantadas fazem o corpo.

"-Ó, prestem atenção no vídeo!" – Marcela

"-A cara dela é achatada." – Gabriela

Marcela faz o nó que constitui a cabeça da boneca para Laura e Gabriela e volta um pouco o vídeo para todos acompanharem. As meninas que estavam mais adiantadas começam a fazer a roupa da boneca.

"-Me dá uma tesoura." – Renato

"-Sabe como faz o cabelo? Eu faço assim ó." – Gabriela

"-Vai ser uma irmãzinha pequena." – Laura

"-Enrolem as perninhas dela assim ó pra ela não ficar torta." – Marcela

"-Olhem a minha bebê." – Gabriela

As crianças que estavam na parte da cabeça começam a fazer o corpo e a observar as meninas que já haviam feito.

"-Vou fazer de novo a perna, porque a perna tá horrível." – Julia

"-Meu Deus, o pé dela tá péssimo." – Gabriela

"-Gente eu também não tô conseguindo fazer não." – Marcela

"-Esse é o meu pé." – Gabriela

O vídeo mostra como fazer a perna e o pé da boneca e a professora Leila pede para Marcela virar o computador para mostrar melhor para as crianças.

"-Olha só, como que eu vou fazer a perna se uma tá embaixo e outra tá em cima?"

– Julia.

"-Ah, daí você dobra um pouquinho aqui." – Marcela

"-Eu já to na saia." – Renato

"-Ela tá gravando." – Gabriela

"-Poxa esse tecido não vai." – Julia

"É assim a roupa?" – Laura

As crianças começam a rir de si mesmas e também dos colegas que tentam terminar o corpo da boneca.

"-Gente olha a minha que feia que tá." – Marcela

"-Olha a minha como é que tá, parece um polvo." – Gabriela

"-Mas tudo bem né, a intenção é aprender." – Marcela

"-A perna dela tá toda torta." – Gabriela

"-Agora só falta a perna." – Laura

"-Vai dar tudo certo galera." – Gabriela

"-Ai, alguém me ajuda que essa perna tá bem pequenininha." – Julia

"-Venha abayomi, venha." – Julia

"-Oxe, até ela sabe fazer espacate." – Gabriela

"-Tô muito brava, a minha parece uma moça grávida com o cabelo para o outro lado." – Julia

Enquanto as meninas continuavam no corpo, Laura estava terminando a roupa, Monique já havia terminado e estava colocando na boneca e o Renato e a Carol pedem ajuda Marcela para cortar o tecido.

"-Olha a minha que feia." – Marcela

"-Ai eu quero essa boneca amarela com a roupa vermelha." – Julia

"-A minha tá parecendo um ninja." – Carol

Marcela pausa o vídeo e junto com as crianças começa a fazer o cabelo da boneca.

"-Eu amei, a minha é branca com dourado." – Julia

"-Ela é amarela, ela pegou muito sol." – Gabriela

"-Ela tá enjoada." – Julia

"-Ela tá bronzada." – Gabriela

"-Eu quero fazer uma pequenininha, eu não vi como ela fez." – Marcela

As crianças então terminam suas bonecas e ficam surpresas com o resultado e como o uso de materiais simples como os tecidos podem ser transformados em brinquedos. Finalmente, gostaram do resultado final...

3.3. Algumas categorias de análise advindas das oficinas:

3.3.1. Mundo dos brinquedos, mundo da infância

Durante a realização das oficinas (Origami do Sapo, Barangandã e Boneca Abayomi) foram observados, via análise das transcrições dos vídeos, momentos muito singulares de envolvimento das crianças com elementos próprios da infância e que se mostraram presentes nessas três oficinas. Um desses momentos foi quando, na preparação para a produção do Barangandã, as crianças exploraram possibilidades-de-ser dos materiais. A fita crepe virou cabelo, e também rodopiou no ar, enchendo o espaço de cor e movimento. Em outro momento, na oficina de origami, o recorte do papel (preparatório para a produção do sapo), se transforma em uma coisa outra na imaginação da criança que reconhece semelhanças: “Parece um chapéu de pirata”. A capacidade mimética, que é condição de produzir e reconhecer semelhanças,⁷ permite a criança transformar um pedaço de madeira em um cavalinho de pau ou em uma espada, mas também de girar com os braços abertos e ser um moinho de vento, assim como reconhecer num recorte de papel um chapéu de pirata.

Em outra oficina, a capacidade mimética também se faz ver quando uma criança diz: “Eu amei, a minha é branca com dourado – Julia. Ela é amarela, ela pegou muito sol – Gabriela”. Nesse reconhecimento de semelhanças, num universo de associações, a criança apreende o mundo e também o recria. Como nos explica Walter Benjamin (2009, p. 78), “o próprio ser humano corresponde a toda forma, a todo traço que ele percebe, em sua capacidade de produzi-los” – seja materialmente/concretamente, ou imaginariamente/associativamente. É essa a forma privilegiada da criança inserir-se (ao mesmo tempo em que tensiona) em um contexto que existe anteriormente a ela.

Nessa relação com o mundo que é própria da infância, as crianças demonstram um grande apreço por tudo aquilo que é pequeno, quicá pelos brinquedos possuem

⁷ Como se apreende dos textos de Walter Benjamin sobre infância e brinquedo, a mimese é o modo próprio de relação da criança com o mundo, sendo ela mais do que uma imitação, mas produção de analogias, conexões imateriais, extrassensíveis, feitas pela criança. Tais similitudes, que estão para além do sensível, guardam em seu interior o momento material, corporal, de simbiose rompida com o inorgânico – tema que ultrapassa o escopo desta pesquisa. De acordo com Benjamin (1994): “o dom de ser semelhante, do qual dispomos, nada mais é do que um fraco resíduo da violenta compulsão, a que estava sujeito o homem, de tornar-se semelhante e agir segundo a lei da semelhança.” (BENJAMIN, 1994, p. 113), e que as crianças compartilham com os adultos, ainda que estes tenham reduzido muito a sua capacidade mimética.

tradicionalmente esse “formato”. Assim diz uma das participantes da oficina da Abayomi: “Vai ser uma irmãzinha pequena – Laura. (...) Olhem a minha bebê – Gabriela”. Os brinquedos durante muito tempo foram produzidos pelos adultos como miniaturas em locais de produção especializada. No texto *História cultural do brinquedo*, Benjamin (1994, p. 245) afirma que os mais belos brinquedos “surgiram em primeira instância nas oficinas de entalhadores de madeira, fundidores de estanho etc.”. Comumente os brinquedos são pequenas representações do mundo dadas às crianças como uma forma de confrontação,

“...não tanto da criança com o adulto, como deste com a criança. Não são os adultos que dão os primeiros brinquedos às crianças? E, mesmo que a criança conserve uma certa liberdade de aceitar ou rejeitar, muitos dos mais antigos brinquedos (bolas, arcos, rodas de penas, papagaios) de certo modo terão sido impostos à criança como objeto de culto, que somente graças à sua imaginação se transformam em brinquedos”. (BENJAMIN, 1994, p. 250).

Para além de um mundo em miniatura, outro fator que parece ter seduzido as crianças foram as cores. Apesar de não ter sido proposto um trabalho específico com tintas ou lápis, o desejo de colorir se fez presente enquanto assistiam ao vídeo do origami: “Depois pode pintar?”. Ao final da oficina os sapinhos produzidos são marcados com os nomes das crianças, para num próximo encontro serem coloridos.

A possibilidade dar cor as coisas é um fator de motivação para os pequenos, assim como a de animar (dar vida) aos objetos, tal como no caso da boneca Abayomi: “Oxe, até ela sabe fazer espacate”. Eles estabelecem uma relação particular com os objetos/brinquedos, algo que também ocorre no processo de construção dos mesmos. O ritmo da produção é muito singular, havendo constante necessidade de ir além da mera observação do vídeo, sendo essencial uma fala que media, que encontra a explicação necessária para que o modo de fazer os brinquedos seja compreendido por cada criança. Observa-se assim um interesse por construir os brinquedos a partir das mídias digitais, contudo mostrou-se fundamental, no grupo, a mediação da bolsista. Nessa mediação entre o que é exposto no vídeo e as questões trazidas pelos pequenos se estabelece uma relação viva, única.

3.3.1. Possibilidades e contratempos da tecnologia

A atração que o brinquedo exerce sobre a criança parece encontrar um de seus momentos mais fascinantes no instante em que ele se dá a ver em suas possibilidades de

ação/realização-como-brinquedo. No caso do origami, o atrativo foi justamente mostrar como se brinca, no que o papel em formato de sapo ganha vida pelo movimento que imita um salto. Esse foi o fator que despertou o interesse dos mesmos: uma relação que, apesar de ser somente visual (ver a bolsista demonstrando como se brinca), teve uma materialidade mais palpável, mais próxima do que unicamente observando o vídeo.

Essa proximidade com o material que, como mencionado na sessão anterior do texto, permite uma relação mais viva das crianças com o brinquedo, aponta para uma faceta bastante específica no que se refere ao uso do recurso tecnológico, no caso, o vídeo explicativo sobre a confecção do brinquedo. A mediadora (bolsista) refez ela mesma o processo de construção algumas vezes junto com as crianças, adaptando-se ao ritmo delas, algo que não acontece no caso do vídeo, quando este vai se desenrolando diante dos olhos dos pequenos, que tem de optar entre ver ou fazer, além de terem que se adaptar a uma única forma de explicação do processo, enquanto a bolsista tem a possibilidade de explicar de diversas formas.

Por outro lado, a tecnologia (o vídeo) permitia o uso dos recursos de pausa e repetição, colocada à disposição das crianças, de acordo com as necessidades individuais. A tecnologia possibilitou parar o tempo, para que o brinquedo então fosse construído. A tecnologia abre assim a possibilidade de pausa e repetição para um melhor aproveitamento individual, contudo, o ritmo marcado pelo relógio (também uma tecnologia) foi determinante nas relações estabelecidas durante a oficina. Na transcrição sobre o processo de construção do origami, pode-se ler: “Quando a Sara terminou, ela mesma deu play no vídeo para seguir para a próxima etapa da dobradura. Marcela [bolsista] pede para ter calma, pois alguns ainda não alcançaram os outros”. Há um anseio para que todos façam ao mesmo tempo, o que implicaria na padronização dos ritmos individuais. Idealmente, as crianças deveriam seguir o tempo do vídeo e/ou aquele determinado pela bolsista que os acompanhava.

A bolsista, por sua vez, também deu sinais de que o tempo era um fator determinante de suas ações e interações com as crianças: “Os alunos demoram um pouco para finalizar o origami de sapo, como o horário da brinquedoteca estava perto de acabar, Marcela pede para eles terminarem o mais rápido e dá as instruções para isso. – Dobrem de um lado que eu dobro do outro”. O tempo da brinquedoteca, mas também o tempo

determinado para realização da oficina e da pesquisa, influenciam nas relações e na própria forma de confecção do brinquedo, muitas vezes feito pela bolsista (em algumas de suas partes) para as crianças – algo observado em todas as oficinas. A necessidade de realizar o experimento, no caso a confecção do brinquedo com as crianças, fez com que nem sempre os pequenos pudessem realizar todo o processo de construção no tempo deles.

Há outros elementos, contudo, que se unem a esse: por vezes o que se observou foi um misto entre a falta ainda de um conhecimento técnico para manusear um instrumento, por exemplo a fita colante, no que foi importante a mediação do adulto, enquanto em outros casos as crianças mesmas já mostravam uma postura bastante passiva e pouco tentavam elas mesmas fazer o que era proposto. Alguns trechos da transcrição ajudam a perceber essas relações:

Todos assistem a essa parte do vídeo e alguns já vão tentando. Marcela pausa e repete mais lentamente as instruções. – Faz pra mim? Antônio. – Consegui fazer de um lado, mas não do outro não. Joana. – Me ajuda a aprender. Antônio. – Essa parte é um pouco complicada. Cléo. Algumas crianças conseguem fazer, alguns tentam e não conseguem, e algumas nem tentam e já ficam esperando para Marcela fazer essa etapa.

- Enrola pra mim. Cléo. – Eu quero uma laranja no meu. Gil. Dobra pra mim. Cléo. É perceptível que as crianças fazem uma voz de bebê quando perdem ajuda. – Criatura de Deus, enrola pra mim. Expressa uma das crianças impaciente. As crianças ficam chamando pela Marcela ao mesmo tempo. – Eu preciso terminar esse negócio logo. Gil.

É possível pensar que, talvez, as crianças tenham mais interesse no brincar, no usar o brinquedo, e na satisfação imediata desse interesse, do que na sua construção que, além de tudo, já é pré-determinada pelo vídeo.

3.3.2. Interações

Além da relação com as tecnologias, os momentos das oficinas também foram de ricas interações das crianças entre si e com os adultos presentes. No processo de construção, aqueles que aprendiam por meio do vídeo/observação ensinavam os demais, explicando sua forma de fazer: “Sabem como faz o cabelo? Eu faço assim ó – Gabriela”.

Em determinado momento as trocas se deram não apenas no campo do saber-fazer, mas conceitual, no que a formação de opiniões se dá em conjunto. Assim seguiu o diálogo sobre ser gordo ou magro:

Isso vai ser o corpo dela. Renato. – Eu acho que não, com esse aí ela vai ficar bem magra. Marcela. – Mas aí eu vou colocar o vestido. Renato. – Deixa, deixa ela magra, magra é melhor do que gorda. Renato. – Eu gosto de pessoa gorda e magra. Gabriela. – É muito fofinho. Julia. – A minha irmã quando era bem gordinha, queria esmagar a bochecha dela. Gabriela. – A minha vai ser desse tamanho aqui ó. Renato.

Enquanto interagem na construção do brinquedo também constroem suas visões de mundo, no caso aqui, sobre ser gordo ou magro. Claramente há um preceito moral aprendido, sobre ser correto gostar de pessoas gordas também, mas igualmente afetivo, da irmãzinha “gorda”. Observa-se também o registro social de depreciação da pessoa gorda, pela fala de Renato. Os contrapontos da conversa podem ser uma oportunidade de tensão sobre valores e opiniões.

Outras interações também ocorrem, compondo opiniões e modos de ser, ocorrendo por vezes de forma bastante sutil. Um exemplo se refere à exposição das produções da boneca Abayomi:

As crianças que estavam na parte da cabeça começam a fazer o corpo e a observar as meninas que já haviam feito. – Vou fazer de novo a perna, porque a perna tá horrível. Júlia. – Meu Deus, o pé dela tá péssimo. Gabriela. – Gente eu também não tô conseguindo fazer não. Marcela. – Esse é o meu pé. Gabriela. [...] As crianças começam a rir de si mesmas e também dos colegas que tentam terminar o corpo da boneca. – Gente olha a minha que feia que tá. Marcela. – Olha a minha como é que tá, parece um polvo. Gabriela. – Mas tudo bem né, a intenção é aprender. Marcela. – A perna dela tá toda torta. Gabriela. – Agora só falta a perna. Laura. – Vai dar tudo certo galera. Gabriela.

No que aparenta ser um rito de pertencimento, as crianças (meninas!, inclusive da bolsista) depreciam as suas próprias produções de forma repetida e conjunta, como se instaurassem uma cumplicidade por meio dessa depreciação. É curiosa a participação apenas de meninas nessas falas compartilhadas, e mesmo a sua corroboração por parte da bolsista, que media a oficina, uma jovem.

Essa maneira singular aqui observada de estabelecimento de laços afetivos e sociais remete ao conceito de grotesco, de Bakhtin (1999, p.17), no que o rebaixamento é uma forma de transferir “ao plano material e corporal, o da terra e do corpo na sua indissolúvel unidade, de tudo que é elevado, espiritual, ideal e abstrato”, como via de regenerá-los. A auto depreciação cumpre aqui essa função, no que a distância entre as meninas/jovem é diluída no momento em que todas se auto depreciam. Além desse aspecto, o grotesco (que é uma concepção estética) ainda se faz presente em três *imagens* que surgem, como um resquício imemorial, em analogias realizadas pelas crianças: “Ai, alguém me ajuda que essa perna tá bem pequenininha. Julia. – *Venha abayomi, venha.* Julia. – Oxe, até ela sabe fazer *espacate*. Gabriela. – Tô muito brava, a minha parece uma *moça grávida* com o cabelo para o outro lado. Julia.” (grifos nossos). A noção de grotesco se dá a ver: a) no processo de animação do ser inanimado, quando por um ato mágico Julia chama (à vida) a boneca; b) depois na realização de um movimento pouco comum no cotidiano, o *espacate*⁸, no que o corpo (humano e da boneca) se aproxima de um limiar sobrenatural; e por fim c) na associação da boneca não a uma pessoa gorda, mas a uma moça grávida – imagem ícone do grotesco, pela presença de dois corpos em um. Nas falas que se auto rebaixam, aqui consideradas uma forma de estabelecimento de relações de pertencimento entre meninas, a noção do grotesco se apresenta para além do rebaixamento em si: está no riso compartilhado, e nas imagens que emergem do inconsciente coletivo (limiar entre vivo e morto/animado e inanimado; o corpo com movimentos incomuns/sobrenaturais; os dois corpos em um), repetindo e consolidando formas de ser e de se relacionar que remetem a períodos distantes na história, como a Idade Média, mas que atravessa os tempos, pois fazem parte de uma forma do ser humano ser e se relacionar com o outro.

Na construção de brinquedos registrada e aqui transcrita, observa-se que nesse processo são produzidos mais do que objetos: relações se consolidam ou são tensionadas, não somente entre as crianças em si, mas também de forma inter geracional, nas trocas que ocorreram com a bolsista que mediava o processo.

⁸ Trata-se de um movimento ginástico, em que as pernas são afastadas até o ponto de ficarem paralelas e rente ao chão (preferencialmente com o quadril também tocando o solo).

4. Considerações Finais

Este é o último Relatório Parcial da Pesquisa “Jogos eletrônicos e Brinquedoteca Escolar: uma relação possível?”. Nele, buscamos responder as seguintes questões: É possível utilizar as mídias digitais para ensinar as crianças a construir brinquedos? Elas se interessariam em usar os computadores como fonte de informação para construir brinquedos, ao invés de prioritariamente jogarem jogos eletrônicos? Existem sites de criação de brinquedos? Quais? Quais elas conhecem e/ou já utilizam?

Os dados oriundos dos questionários demonstram que, apesar dos jogos eletrônicos terem forte influência para as crianças, muitas delas ainda preferem brincar com outros brinquedos e brincadeiras. A maioria afirma brincar com jogos eletrônicos e com outros brinquedos. Os sites mais acessados para construir brinquedos pelas crianças, podem ser conhecidos no Relatório de Pesquisa da Bolsista Marcela (anexo 9). Quando questionadas sobre quais os sites as crianças usam para fazer brinquedos, elas responderam não exatamente sites para construir brinquedos, mas sites e canais em geral que usam no cotidiano. Algumas crianças não lembravam qual site utilizam ou responderam apenas “google” ou youtube.

Outra questão interessante de destacar é sobre o que costumam fazer quando acessam a Internet. Quase todas as crianças afirmam que assistem vídeos no Youtube sobre variados temas: vídeos de desenhos, sobre jogos eletrônicos que foram banidos do Brasil, dicas e curiosidades sobre jogos, sobre consoles em geral, vídeos de outras pessoas jogando (citaram o jogo Transformers e Just Dance), vídeos que ensinam a jogar jogos (citaram Skylanders e Fortnite) e também afirmaram usar a Internet para ver filmes no Youtube e Netflix.

Assim, apesar de 56% das crianças terem dito que já construíram algum brinquedo, não fica claro se aprenderam através de vídeos e sites, pois em sua maioria, demonstram acessar vídeos que mostram outras pessoas jogando e dicas de jogos, e não necessariamente vídeos e sites que ensinam a fazer brinquedos. Assim como, acompanham youtubers, que trazem temas variados e não necessariamente se relacionam com jogos.

Sobre a pergunta: *é possível utilizar as mídias digitais para ensinar as crianças a construir brinquedos?*, a partir das oficinas oferecidas às crianças, podemos afirmar que sim. As crianças demonstram interesse em participar das oficinas. Observamos que a possibilidade de utilizar a tecnologia na confecção dos brinquedos ofereceu às mesmas a

opção de parar o tempo, para que o brinquedo fosse construído. A tecnologia abriu assim a possibilidade de pausa e repetição para um melhor aproveitamento individual, contudo, o ritmo marcado pelo relógio (também uma tecnologia) foi determinante nas relações estabelecidas durante a oficina. Nesse sentido, a necessidade de realizar o experimento, no caso a confecção do brinquedo com as crianças, fez com que nem sempre os mesmos pudessem realizar todo o processo de construção no tempo de cada um.

As diferenças do tempo de cada um, aliadas ainda à falta de conhecimento técnico: manusear cola, recortar, tecidos, ou alguma habilidade mais fina, tal como realizar dobraduras no papel e nós no tecido, faz com que observássemos muitas crianças demonstrando uma postura bastante passiva no processo de construção do seu brinquedo, ao solicitar constantemente ajuda hora à aluna bolsista ou aos seus colegas “mais habilidosos”. Observamos, em vários momentos, que muitos seguiam mais as explicações da aluna bolsista e acabavam deixando de lado a sequência proposta pelo vídeo. Isto também pode nos trazer a hipótese de que as crianças não estão habituadas a se servir desta tecnologia para confecção de brinquedos.

Importante se faz destacar outra possibilidade ofertada pela experiência coletiva de construir brinquedos: as interações das crianças entre si e com os adultos presentes. No processo de construção, aqueles que aprendiam por meio do vídeo/observação ensinavam os demais, e neste processo, também expuseram e construíram visões de mundo.

Isto nos motiva a seguir oferecendo outras possibilidades de oficinas de construção de brinquedos no Labrinca.

Finalmente, é importante ponderar que, na medida em que se pensa que o uso massivo das mídias digitais é um fenômeno social relativamente novo, não fez parte da infância da maioria dos pais e professores das crianças de hoje. Compreende-se estar diante do desafio de articular, em futuras pesquisas, a produção simbólica das crianças, e que se refletem nos seus modos de brincar na contemporaneidade, com formas e variados conteúdos culturais a elas especialmente destinados pela indústria cultural na atualidade. (SARMENTO; MARCHI, 2008). Isto é, se, realmente, os pesquisadores, pais, professores, legisladores, quiserem obter conhecimento sobre as relações e usos que as crianças estabelecem com as mídias digitais, isto é, se se quiser saber o que ocorre quando elas as utilizam, é preciso levar em consideração o que as próprias crianças têm a dizer sobre isto.

Consideramos importante destacar os dados da pesquisa do Cetic.br (TIC Kids Online Brasil 2016) sobre o crescimento da conexão por meio de celulares, que tem sido

destaque nas pesquisas nos últimos anos. Em 2012, 21% das crianças e adolescentes brasileiros acessavam a internet por telefone celular, em 2014 o número subiu para 82% e em 2015 para 85%. Um em cada três jovens (31%) usa exclusivamente o celular para se conectar (TIC Kids Online Brasil 2016). Em 2017, 93% dos usuários de Internet de 9 a 17 anos se conectaram por meio do telefone celular, o que equivale a mais de 23 milhões de crianças e adolescentes (CGI.br, 2018).

Estudos desenvolvidos no contexto europeu indicam que tais atividades contam com um engajamento ainda maior de crianças e adolescentes usuários de smartphones. O uso da rede WiFi, além das redes 3G e 4G parece propiciar às crianças a sensação de ter a Internet de forma onipresente e ilimitada.

Este é um novo tema que pode ser pesquisado com nossos alunos no CA, porém, não fará parte do projeto de pesquisa inicial. Neste momento, finalizamos este projeto de pesquisa cujo relatório final será apresentado até a data de 01/04/2020, como consta no projeto registrado no SIGPEX (anexo 13).

5. Produções

PARTICIPAÇÃO EM BANCA DE DOUTORADO

Participação da banca de doutorado de Miraíra Noal Manfroi, intitulada “Nas artesanias de ser criança em um santuário ecológico - Pantanal/MS”, em 09 de setembro de 2019, no CDS/UFSC. (Anexo 4)

PUBLICAÇÕES

Organização de livro

BRINCAR DIÁLOGOS, REFLEXÕES E DISCUSSÕES SOBRE O LÚDICO. (org. Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida; Maria Célia Rabello Malta Campos; Sirlândia Reis de Oliveira; Beatriz Picolo Gimenes; Leila Lira Peters). Várzea Paulista-SP: Foutoura Editora Ltda, 2019, 305 p. (Anexo 5)

Capítulo de livro

PETERS, L.L. Situações em jogo na era digital: existe limite entre real, virtual e imaginário? In. BRINCAR DIÁLOGOS, REFLEXÕES E DISCUSSÕES SOBRE O LÚDICO. (org. Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida; Maria Célia Rabello Malta Campos; Sirlândia Reis de Oliveira; Beatriz Picolo Gimenes; Leila Lira Peters). Várzea Paulista-SP: Foutoura Editora Ltda, 2019, 167-180 p. (Anexo 6)

PETERS, L.L. e NEDEL, M.Z. Brinquedotecas brasileiras: um jogo de situações, condições e objetivos heterogêneos. In. BRINCAR DIÁLOGOS, REFLEXÕES E DISCUSSÕES SOBRE O LÚDICO. (org. Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida; Maria Célia Rabello Malta Campos; Sirlândia Reis de Oliveira; Beatriz Picolo Gimenes; Leila Lira Peters). Várzea Paulista-SP: Foutoura Editora Ltda, 2019, 143 - 166. (Anexo 7)

ORIENTAÇÃO PROGRAMA INSTITUCIONAL DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DO ENSINO MÉDIO (PIBIC-EM/CNPq/UFSC)

A aluna bolsista Marcela Picini de Souza, entregou relatório final de pesquisa intitulado “Produção de brinquedos a partir de sites: novas tecnologias e brinquedoteca escolar na (re)produção de brinquedos” e apresentou seu trabalho no evento SIC-EM/SEPEX/UFSC (Anexos 8 e 9)

PARTICIPAÇÃO EM CONGRESSOS, EVENTOS TÉCNICO-CIENTÍFICOS E PALESTRAS

Como ouvinte em evento:

X Sicea: Encontros de Colégio de Aplicação, 12 a 14 de novembro de 2019, Porto Alegre (Anexo 10)

Como palestrante em evento: comunicação oral no Sicea

Jogos eletrônicos em brinquedoteca escolar: a experiência de ensino, pesquisa e extensão no LABRINCA/CS/UFSC (Anexo 11)

Resumo em Anais de Congresso: resumo está no prelo (Anexo 12).

Projeto de pesquisa registrado no SIGPEX (Anexo 13)

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARAÚJO, Fernanda Moura. ESTRADA, Lillian. MACHADO, Beatriz. PEDROSA, Susana Borges. SILVA, Denise da. **A importância do brinquedo como ferramenta de ensino na educação básica.** Artigo produzido na disciplina de Psicologia da Educação na INESUL/Londrina-PR, 2013.
- BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento:** O contexto de François de Rabelais. São Paulo: Hucitec; Brasília: Ed. da Universidade de Brasília, 1999.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política.** São Paulo: Brasiliense, Obras Escolhidas, v. 1, 1994.
- BROUGÈRE, G. **A criança e a cultura lúdica.** In: KISHIMOTO, Tizuko (Org.). *O brincar e suas teorias.* São Paulo: Pioneira, 1998.
- BRASIL É 5º PAÍS EM RANKING DE USO DIÁRIO DE CELULARES NO MUNDO. Disponível em: <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2019-01/brasil-foi-5o-pais-em-ranking-de-uso-diario-de-celulares-no-mundo>>. Acessado em: 17/11/2019.
- BRZEZINSKI, Paulo Roberto. CORD, Denise. PACHECO, Fernanda Pimentel. PETERS, Leila Lira. **A criança protagonista na construção de brinquedos com sucata e material reciclável no espaço do Labrinca.** EXTENSIO: Revista Eletrônica de Extensão Ano 6, n. 7. Julho de 2009.
- COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **TIC Crianças 2010:** pesquisa sobre o uso de tecnologias de informação e comunicação no Brasil. São Paulo, 2011. Disponível em: <<http://cetic.br/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-da-informacao-e-da-comunicacao-no-brasil-tic-criancas-2010/5>>. Acesso em: 10 set. 2016.
- COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **TIC Kids Online Brasil 2015:** pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2016. Disponível em: <<http://www.cetic.br>>.
- COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **TIC Kids Online Brasil 2017:** pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2018. Disponível em: <<http://www.cetic.br>>.
- COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto. Prática de jogos eletrônicos por crianças pequenas: o que dizem as pesquisas recentes?. **Revista Psicopedagogia,** São Paulo, 2016, v. 33, n. 102, p. 346-357. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862016000300012>. Acessado em: 26/11/2019

- _____. **TIC Kids Online Brasil 2013:** pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes. São Paulo, 2013. Disponível em: <<http://www.cetic.br/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-da-internet-por-criancas-e-adolescentes-no-brasil-tic-kids-online-brasil-2013/>>. Acesso em: 10 set. 2016.
- GARCIA, Nayara Fernanda Lisboa. JUNIOR, Valter Vieira Alves. MARTINS, Nayara Moreno. PEREIRA, Zefa Valdivina. **Projeto Catatuê: confecção de brinquedos com uso de material reciclável: ensino-aprendizagem e atividades lúdicas.** Revista online de extensão da UFGD: Realização, Dourados-MS, v.1, n. 2, p 50-59, agosto, 2014.
- MANOVICH, L. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación.** Barcelona: Paidós, 2005a
- PEREIRA, Maíra Fogolin. POLETTO, Jéssica Eloá. TOLOCKA, Rute Estanislava. **Brinquedos alternativos em escolas infantis de uma cidade do interior de São Paulo.** Revista J. Phys. Educ. v. 29, 2902. Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba-SP, 2018.
- PETERS, L. L. et al. LABRINCA: Relato e reflexões de um projeto interdisciplinar. In: **Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte;** (13: 2003: Caxambu). Anais [recurso eletrônico]. Campinas: CBCE, 2003.
- _____. **Brincar para quê? Escola é lugar de aprender! Estudo de caso de uma brinquedoteca no contexto escolar.** 2009. Tese (Doutorado em Psicologia) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009.
- _____.; MELLO, C.K. Brinquedoteca na Universidade: A proposta para a formação de educadores. In. **Anais II Congresso Internacional de Formação em Educação Física e VI Seminário de Estudos do Campo da Educação Física.** Florianópolis, 2012, p.844 a 851.
- _____.; JUNG, L.; MOURA, M. A cultura lúdica de jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar: diagnóstico inicial e reflexões não conclusivas sobre possibilidades de educar. In: ALMEIDA, M.T.P. (Org.). **Brincar, amar e viver.** SP: Storbem Gráfica e Editora, 2014.
- _____.; LOUREIRO, C. C.; BORDOVICZ, K. L.. Jogos eletrônicos no LABRINCA: processo de inserção para além da(s) apreensões. In: **IX SICEA Seminário de Institutos, Colégios e Escolas de Aplicação,** 2015, Juiz de Fora. IX Sicea Textos Completos, 2015. v. I. p. 1456-1467.
- _____.; PADILHA, M. E. R. ; JOENCK, A. . Aprender com jogos eletrônicos: uma experiência no LABRINCA. In: **VIII Congresso Sulbrasileiro de Ciências do Esporte,** 2016, Criciúma, sc. Anais do viii congresso sulbrasileiro de ciências do esporte, 2016. p. 01-12.
- PETERS, Leila Lira; JUNG, Luiza Copetti; MOURA, Michelle Rocha de. A cultura lúdica de jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar: diagnóstico inicial e reflexões não conclusivas sobre

possibilidades de educar In: ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. **Brincar, amar e viver**. São Paulo: Storbem Gráfica e Editora, 2014. Cap. 2. p. 73-102.

RAMOS, D. K.; CRUZ, D. M.; ALBUQUERQUE, R. M. **Jogos eletrônicos e aprendizagem: o que as crianças e os jovens têm a dizer?**. Contrapontos (UNIVALI) (Cessou em 2008. Cont. ISSN 1984-7114 Contrapontos (Online)), v. 12, p. 87-96, 2012.

SARMENTO, Manuel, Jacinto; MARCHI, Rita. Radicalização da infância na segunda modernidade. Para uma sociologia da infância crítica. Configurações, Porto, n. 4, p. 91-113, 2008. Disponível em: <<https://configuracoes.revues.org/498>>.

ANEXOS

Anexo 1 - Questionário sobre produção de brinquedos manuais a partir de sites

Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

Centro de Ciências da Educação (CED)

Colégio de Aplicação (CA)

Questionário sobre produção de brinquedos manuais a partir de sites.

Nome:.....

Idade:.....

1- Em sua casa, tem algum desses equipamentos?

() Computador. () Tablet. () Celular. () Console

2- Se sim, seus pais permitem que você mexa neles?

() Sim. () Não.

3- Você possui algum desses equipamentos? (que seja só seu)

() Computador. () Tablet. () Celular.

4- Você costuma brincar mais com jogos eletrônicos ou outros brinquedos?

() Jogos eletrônicos. () Outros brinquedos. () Os dois.

5- Você já construiu algum brinquedo?

() Sim. () Não.

Se sim, qual?

6- Você já usou seu computador/tablet/celular para procurar maneiras de fazer seus próprios brinquedos?

() Sim. () Não.

Se sim, quais brinquedos?

Se sim, diga quais sites ou canais você costuma acessar para fazer brinquedos.

Se não, o que você costuma fazer na internet?

7- Dê sugestões de brinquedos que você gostaria de aprender a fazer.

Anexo 2 - Termo de Assentimento

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

Centro de Ciências da Educação

Colégio de Aplicação

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (PARA AS CRIANÇAS).

As professoras de Educação Física, Leila Lira Peters, Mariana Zamberlan Nedel e Beatriz Staimbach Albino, e dos Anos Iniciais, Carla Cristiane Loureiro, desenvolvem desde 2015 a pesquisa intitulada **“Jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar: uma relação possível?”**, com o objetivo de identificar “as possíveis relações e contribuições entre Jogos eletrônicos e brinquedotecas escolares”.

Esta pesquisa pretende conhecer o universo da cultura lúdica dos jogos eletrônicos de vocês, alunos dos Anos Iniciais do Colégio de Aplicação, e também queremos analisar se vocês utilizam sites e plataformas digitais para construir brinquedos. A partir dos resultados da pesquisa, pretendemos socializar as possibilidades educativas dos jogos eletrônicos em brinquedotecas, no ambiente escolar, para alunos do Ensino Fundamental. Isto pode servir de referência para que outras escolas públicas façam o mesmo e mais alunos possam jogar e aprender.

Vocês responderão a questionários na escola e, possivelmente, serão filmados quando estiverem construindo brinquedos na Brinquedoteca do Colégio de Aplicação da UFSC.

Neste sentido, estou sabendo que:

- Existem quatro pesquisadoras responsáveis por esta investigação: Leila Lira Peters, Carla Cristiane Loureiro, Beatriz Staimbach Albino e Mariana Zamberlan Nedel.
- Será garantido o direito de sigilo do meu nome.
- Não existe nenhum risco potencial em participar da pesquisa.
- Se eu tiver alguma dúvida em relação ao estudo eu tenho direito de obter respostas.
- Não há obrigatoriedade de participação nesta investigação e que é possível desistir sem haver penalizações.
- Tenho direito de acessar as informações coletadas e os resultados obtidos.

Eu, _____, fui esclarecido(a) sobre a pesquisa: **“Jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar: uma relação possível?”** e concordo em participar.

Florianópolis, _____ de _____ de 2019.

Endereços para contato em caso de dúvidas ou desistência:

Pesquisadora 1: Leila Lira Peters

Endereço: Colégio de Aplicação/CED/UFSC

Campus Universitário – Trindade

88040-2404 – Florianópolis/SC

Fone: (48) 3721 6701

E-mail: leilapeters@ca.ufsc.br

Pesquisadora 2: Carla C. Loureiro

Endereço: Colégio de Aplicação/CED/UFSC

Campus Universitário – Trindade

88040-2404 – Florianópolis/SC

Fone: (48) 3721 6701

E-mail: carlacrisloureiro@ufsc.br

Pesquisadora 3: Mariana Zamberlan Nedel

Endereço: Colégio de Aplicação/CED/UFSC

Campus Universitário – Trindade

88040-2404 – Florianópolis/SC

Fone: (48) 3721 6701

Email:mariana.nedel@ufsc.br

Pesquisadora 4: Beatriz Staimbach Albino

Endereço: Colégio de Aplicação/CED/UFSC

Campus Universitário – Trindade

88040-2404 – Florianópolis/SC

Fone: (48) 3721 6701

E-mail: beatriz.albino@gmail.com

Anexo 3 - Termo de Consentimento para os pais/responsáveis

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

Centro de Ciências da Educação

Colégio de Aplicação

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (para os PAIS ou RESPONSÁVEIS das crianças)

As professoras de Educação Física, Leila Lira Peters, Beatriz Staimbach Albino e Mariana Zamberlan Nedel, e dos Anos Iniciais, Carla Cristiane Loureiro, desenvolvem desde 2015 a pesquisa intitulada “**Jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar: uma relação possível?**”, com o objetivo de identificar “as possíveis relações e contribuições entre Jogos eletrônicos e brinquedotecas escolares”. Tal estudo vem possibilitando conhecer melhor o universo da cultura lúdica dos jogos eletrônicos dos estudantes dos Anos Iniciais do Colégio de Aplicação, além de verificar as possíveis relações que podem se estabelecer entre os usuários e os jogos eletrônicos, no ambiente da brinquedoteca. Neste ano esse projeto se voltará para analisar de que forma as crianças utilizam sites e plataformas digitais para construir brinquedos e contará com a participação da bolsista PIBIC/EM Marcela Piccini.

A coleta de informações será realizada em dois momentos: 1) através de questionários realizados com os estudantes dos 3º anos dos Anos Iniciais e dos 5º anos dos Anos Finais; 2) de possíveis observações realizadas através de filmagens, quando estiverem construindo brinquedos na Brinquedoteca do Colégio de Aplicação da UFSC.

Estes procedimentos não trazem risco ou desconforto para os participantes, uma vez que ocorrerão em situações em que as crianças estarão brincando livremente.

Neste sentido, estou ciente:

- De que existem três pesquisadoras responsáveis por esta investigação: Leila Lira Peters, Carla Cristiane Loureiro e Mariana Zamberlan Nedel;
- De que será garantido o direito de sigilo do nome da criança que sou responsável, se assim eu o desejar, sendo que em nenhum momento, nem em materiais publicados, nem na apresentação oral desta pesquisa, tais identidades serão reveladas;
- De que não existe nenhum risco potencial para as crianças pesquisadas;
- De que se eu tiver alguma dúvida em relação ao estudo, tais quais de procedimentos, riscos ou benefícios, eu tenho direito de obter respostas;
- De que não há obrigatoriedade de participação nesta investigação e mesmo depois de iniciada é possível desistir sem haver penalizações.
- De que os benefícios recebidos serão em termos de produção de conhecimento, a fim de proporcionar o incremento de práticas educacionais onde a brincadeira se constitua como ferramenta para o desenvolvimento/aprendizagem no espaço escolar;
- De meu direito de acesso às informações coletadas e aos resultados obtidos.

Eu, _____, fui esclarecido(a) sobre a pesquisa: “**Jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar: uma relação**”

possível?” e concordo que as informações coletadas acerca da criança _____ sob minha responsabilidade sejam utilizados na realização da mesma.

Florianópolis, _____ de _____ de 2019.

Assinatura responsável: _____ RG: _____

Nome criança: _____ Série: _____

Endereços para contato em caso de dúvidas ou desistência:

Pesquisadora 1: Leila Lira Peters

Endereço: Colégio de Aplicação/CED/UFSC

Campus Universitário – Trindade

88040-2404 – Florianópolis/SC

Fone: (48) 3721 6701

E-mail: leilapeters@ca.ufsc.br

Pesquisadora 2: Carla Cristiane Loureiro

Endereço: Colégio de Aplicação/CED/UFSC

Campus Universitário – Trindade

88040-2404 – Florianópolis/SC

Fone: (48) 3721 6701

E-mail: carlacrisloureiro@ufsc.br

Pesquisadora 3: Mariana Zamberlan Nedel

Endereço: Colégio de Aplicação/CED/UFSC

Campus Universitário – Trindade

88040-2404 – Florianópolis/SC

Fone: (48) 3721 6701

Email:mariana.nedel@ufsc.br

Pesquisadora 4: Beatriz Staimbach Albino

Endereço: Colégio de Aplicação/CED/UFSC

Campus Universitário – Trindade

88040-2404 – Florianópolis/SC

Fone: (48) 3721 6701

E-mail: beatriz.albino@gmail.com