

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

**Relatório LABRINCA 2020
Projeto de extensão: LABRINCA e Jogos Eletrônicos**

Registro SIGPEX nº 201700662



COORDENADORA

Leila Lira Peters

PROFESSORAS PARTICIPANTES

Carla Loureiro

Mariana Zamberlan Nedel

BOLSISTAS

Jéssica Thaíse Gielow (Curso de História - Bolsista Pró-Bolsa) até 07/2020

Julia de Menezes Furtado (Curso de Educação Física - Bolsista PIBE)

Sândalo Albanaz (Curso de Licenciatura em Ciências Sociais – Bolsista Pró-Bolsa).

Florianópolis-SC
Fevereiro/2021

É importante destacar que defender o brincar na escola não significa negligenciar a responsabilidade sobre o ensino, a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Certamente tais atividades podem se inscrever em um projeto pedagógico que garanta também uma posição ativa das crianças de serem sujeitos de sua experiência, dominando-a (PETERS, 2009, p. 29).

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	06
2.	OBJETIVOS	08
2.1	Objetivo geral	08
2.2	Objetivos específicos	08
2.3	Objetivos ampliados	09
3.	REFERENCIAL TEÓRICO	11
3.1	O brincar como um direito infantil	11
3.2	Definindo conceitos: o jogo, a brincadeira e o brinquedo como elementos que compõem a cultura lúdica infantil	15
4.	METODOLOGIA	17
4.1	Funcionamento geral do LABRINCA	17
4.2	Rituais cotidianos	19
4.3	Funcionamento do Labrinca do início do ano letivo até 17 de março 2020	20
4.4	Funcionamento do Labrinca de 17 de março a 23 de dezembro de 2020	23
5.	LABRINCA NA QUARENTENA: VAMOS BRINCAR?	26
5.1	Produção de conteúdo para crianças: estratégias durante o ensino remoto	26
5.2	<i>Playlists</i> de jogos	27
5.2.1	Produções do bolsista Sândalo	29
5.2.2	Produções da bolsista Julia	32
5.2.3	Produções da bolsista Jéssica	34
5.3	<i>Playlist</i> de brinquedos	36
5.3.1	Produções do bolsista Sândalo	37
5.3.2	Produções da bolsista Julia	39
5.3.3	Produções da bolsista Jéssica	42
5.4	Repercussão dos vídeos	44
5.5	Vídeos dos alunos de graduação do Curso de Educação Física da UFSC	45
5.6	Oficinas virtuais com as turmas dos Anos Iniciais	48
6.	PAPEL E FORMAÇÃO DOS BOLISTAS	52
6.1	Relatos dos bolsistas	53
7.	RESULTADOS E PRODUÇÕES	58
7.1	Participação em bancas	59
7.2	Palestras proferidas	60
7.3	Participação de Comissão de Organização de Eventos	62
7.4	Cursos de Formação	62
7.5	Publicações sobre o LABRINCA	63
7.6	Publicações	65
8.	REFERÊNCIAS	66

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 -	Tabela de horário do LABRINCA 2020	18
Figura 2 -	Classificação dos jogos, brinquedos e fantasias no LABRINCA	18
Figura 3 -	Divulgação do Projeto “LABRINCA na Quarentena: vamos brincar?” no site da Brinquedoteca	28
Figura 4 -	Divulgação da <i>Playlist</i> no Site Institucional do LABRINCA	28
Figura 5 -	Canal do Youtube do LABRINCA	29
Figura 6 -	Imagem do Jogo “Flondogo”	29
Figura 7 -	Imagem do Jogo “Dominó”	30
Figura 8 -	Imagem de uma das posições de Yoga ensinadas nesse vídeo	30
Figura 9 -	Imagem do Jogo “Abre-fecha”	30
Figura 10 -	Imagem do Jogo “Boliche numérico”	31
Figura 11 -	Imagem do Jogo de Tabuleiro	31
Figura 12 -	Imagem do Jogo de Precisão	32
Figura 13 -	Imagem do Jogo da Onça	32
Figura 14 -	Imagem do Jogo de Argolas	33
Figura 15 -	Imagem do Jogo “5 Marias”	33
Figura 16 -	Imagem do Jogo “ <i>Tampincross</i> ”	33
Figura 17 -	Imagem do Jogo da Memória	34
Figura 18 -	Imagem do Jogo de Mímica e Adivinhação	34
Figura 19 -	Imagem do Jogo “ <i>Tsoro Yematatu</i> ”	34
Figura 20 -	Imagem do Jogo “ <i>Shisima</i> ”	35
Figura 21 -	Imagem do Jogo Mancala	35
Figura 22 -	Imagem do Jogo Mini Croquet	35
Figura 23 -	Imagem do Jogo Tiro ao Alvo com Tampinhas	36
Figura 24 -	Imagem do Jogo “ <i>Yoté</i> ”	36
Figura 25 -	Imagem da Revistinha	37
Figura 26 -	Imagem da Minicidade	37
Figura 27 -	Imagem do Brinquedo para Gatos	38
Figura 28 -	Imagem do “ <i>Tsuru</i> ”	38
Figura 29 -	Imagem da Cabaninha	38
Figura 30 -	Imagem Vai e vem	39
Figura 31 -	Imagem do Pião	39
Figura 32 -	Imagem da Boneca “ <i>Abayomi</i> ”	40
Figura 33 -	Imagem das Bolas de Malabares	40
Figura 34 -	Imagem da Peteca	40
Figura 35 -	Imagem do Avião de Garrafa PET	41
Figura 36 -	Imagem dos Carrinhos	41
Figura 37 -	Imagem da Raquete de Papelão	41
Figura 38 -	Imagem dos três tipos de bolas pra fazer em casa	42
Figura 39 -	Imagem do Telefone Sem Fio	42
Figura 40 -	Imagem do Bilboquê de Sapinho	43
Figura 41 -	Imagem do Paraquedas de Sacola	43
Figura 42 -	Imagem da Massinha de Modelar	43

Figura 43 -	Imagem do Barquinho de Garrafa PET	44
Figura 44 -	Imagem do Carrinho de Palito	45
Figura 45 -	Imagem do Barco Pirata	46
Figura 46 -	Imagem do Labirinto	46
Figura 47 -	Imagem dos Origamis de Animais	46
Figura 48 -	Imagem do Origami de Cachorro	47
Figura 49 -	Imagem da Gangorra de Pneu	47
Figura 50 -	Imagem da Mesa de Pebolim	47
Figura 51 -	Imagem da Pista de Carrinhos	48
Figura 52 -	Imagem da Ata da Tese do bolsista Sândalo	60
Figura 53 -	Cartaz da Palestra “Infância, brinquedoteca e o Labrinca”	61
Figura 54 -	Foto da Declaração de comprovação da palestra ministrada	61
Figura 55 -	Print da tela de webconferência no momento em que a palestra estava sendo ministrada	62
Figura 56 -	Foto da Certificado do Curso “A criança, os cinco sentidos e a educação”	63
Figura 57 -	Print de tela da reportagem no site Notícias da UFSC	64
Figura 58 -	Print de tela onde é possível ver imagem da reportagem no LABRINCA	64

1. INTRODUÇÃO

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 a 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 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, bem como por variados registros culturais. Pensando nesta heterogeneidade, o LABRINCA procura garantir o acesso a brinquedos, jogos e brincadeiras não disponíveis à 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 (VYGOTSKY, 1998).

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).

Pautados nestes princípios, seguimos as atividades no LABRINCA e apresentamos este décimo primeiro relatório enquanto atividade permanente. O mesmo tem o objetivo de apresentar um panorama do ano letivo de 2020, assim como as principais atividades realizadas - do mês de março até o início do mês de dezembro. Na sequência, é possível ler uma autoavaliação, feita por cada aluno(a) bolsista, das experiências e das aprendizagens vivenciadas no LABRINCA neste ano letivo. Tal atividade faz parte do processo de formação dos(as) alunos(as) envolvidos(as).

Ao final do relatório, faremos as considerações finais sobre esse espaço lúdico, as principais produções resultantes das nossas atividades e perspectivas para 2021.

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo geral

Lembramos que a concepção do LABRINCA se pauta nas proposições de Vygotsky (1998), quando este afirma que para a criança o brincar é uma necessidade, sendo a brincadeira e o jogo atividades que possibilitam o desenvolvimento psicológico via apropriação dos signos sociais e de sua ressignificação. A partir desse princípio, o LABRINCA foi concebido como um espaço lúdico no interior da escola, como possibilitador de formas de as crianças estabelecerem relações onde, mediadas pelas brincadeiras, poderiam falar sobre suas vidas e trocar suas experiências (PORTO, 1998). Assim, através da criação desse local, espera-se que as crianças possam reencontrar o espaço de brincar que falta nos apartamentos e nas ruas, e os professores possam olhar seus alunos sob outro ângulo, pois em situação de brincadeira estes podem escapar dos prognósticos de fracasso e serem reconhecidos em outras possibilidades.

Sendo assim, ao garantir o acesso aos jogos e às brincadeiras, propicia a livre expressão e a experimentação da cultura lúdica infantil (PETERS *et al*, 2003), onde o jogo, o brinquedo e a brincadeira são considerados instrumentos de compreensão e de reelaboração da realidade pela criança. Um local de expressão do “direito à infância” – que é constituído também pelo brincar no universo escolar.

Tendo o entendimento da importância da ludicidade no contexto escolar, propiciada através de brincadeiras livres, dirigidas, jogos, do faz-de-conta e de inúmeras outras atividades, o LABRINCA tem como objetivo geral, ***propiciar o acesso a uma variedade de jogos e brinquedos aos alunos do CA, bem como à comunidade externa, através da expressão e da experimentação da cultura lúdico infantil.***

2.2 Objetivos específicos

No que diz respeito à participação das crianças no projeto, podemos citar como objetivos específicos:

- Valorizar a cultura infantil garantindo o acesso a uma variedade de brinquedos, brincadeiras e jogos num ambiente lúdico;

- Proporcionar a exploração e criação de diversos materiais lúdicos e cantos temáticos (casinha, vendinha, consultório médico, etc.), a fim de permitir a representação do imaginário pelas crianças, com vistas à releitura e aproximação do real, à estimulação da plena expressão, ao desenvolvimento das linguagens e da estruturação da personalidade;
- Proporcionar a interação criança-criança, criança-adulto e com pais e professores;
- Possibilitar às crianças o desenvolvimento da autonomia, da criatividade e da cooperação por meio de atividades livres e/ou direcionadas, bem como a responsabilidade, por meio do empréstimo de jogos e brinquedos e sua reorganização após as brincadeiras.

2.3 Objetivos ampliados

Enquanto projeto interdisciplinar o LABRINCA propõe-se a:

- Desenvolver a experiência permanente de sistemas de organização, catalogação e indexação de brinquedos e de jogos para utilização e empréstimo;
- Formar um acervo bibliográfico (jornais, revistas, livros, teses, artigos, etc.) sobre jogos, brinquedos e brincadeiras;
- Elaborar um banco de dados sobre brincadeiras populares, sobretudo as de cultura açoriana retratadas nas estruturas do Franklin Cascaes, arquivadas no Museu do Brinquedo, setor de Cultura Popular do Museu de Antropologia/UFSC;
- Constituir um espaço privilegiado para a observação e pesquisa sobre a interação de crianças em jogos de faz-de-conta e de regras, bem como em processos de aprendizagem propiciados pelos jogos, brinquedos e brincadeiras;
- Desenvolver protótipos de brinquedos e jogos com materiais variados, inclusive de sucata e recicláveis, com especial atenção para o desenvolvimento de recursos para crianças com necessidades especiais;
- Desenvolver design de objetos, móveis e espaços lúdicos em ambientes educacionais de forma econômica e viável;
- Constituir-se em campo de estágio e pesquisa aos alunos e professores de diferentes cursos de graduação da UFSC;

- Promover/organizar cursos e oficinas de atividades lúdicas (com temas variados) para a comunidade em geral;
- Constituir-se como espaço lúdico, com foco no brincar, para todos os alunos do CA/UFSC, bem como alunos de outras instituições externas à UFSC.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 O brincar como um direito infantil

Vimos em Peters (2009) que estudos no campo da Sociologia – Sarmiento e Pinto (1997), Pinto (1997), Sirota (2001), Almeida (2000), Jenks, (2002) e Kvortrup (1999); da Antropologia – Cohn (2002); da História – Ariès (1981); da Filosofia – Kohan (2003); da Pedagogia – Kramer (1996); e da Psicologia – Jobim e Souza (1996) e Castro (1996), entre outros, têm auxiliado no entendimento de que as diferentes visões sobre a infância são social e historicamente construídas, e variam conforme as formas de organização social de cada época. Em tais estudos é demonstrada a complexidade histórica dessa categoria social, pois dependendo do contexto em que as crianças se inserem, apresentam características específicas em razão do modo como são reconhecidas pelos adultos e pelos outros com os quais se relacionam. Relações essas que por sua vez constituem a possibilidade de se reconhecerem e se afirmarem enquanto sujeitos de direitos.

As conquistas legais expressas na Declaração Universal dos Direitos das Crianças (1959) e no texto decorrente da Convenção dos Direitos das Crianças (1989), ambos documentos que foram promulgados e adotados pelas Nações Unidas e considerados na elaboração da Constituição Brasileira (1988), a partir da qual foi sancionada a Lei n.8069, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente (1991) e contempla, pela primeira vez no Brasil, os direitos das crianças, o que se configurou em avanços legais importantes.

Consta na Declaração dos Direitos da Criança (1959) que, para ter uma infância feliz, “A criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras, os quais deverão estar dirigidos para a educação; a sociedade e as autoridades públicas se esforçaram para promover o exercício desse direito” (7º princípio). No Estatuto da Criança e do Adolescente (1990) este direito também está expresso: “brincar, praticar esporte e divertir-se” (cap. IV) e é reconhecido como parte integrante da formação das crianças, que também têm o direito de “ir, vir e estar nos logradouros públicos e espaços comunitários, ressalvadas as restrições legais” (cap. I).

Nas últimas décadas, observa-se uma intensa transformação na vida urbana que reflete não só nos lugares onde se desenvolvem as atividades infantis como também nas próprias atividades, resultantes da redução dos espaços adequados ao exercício do direito de brincar.

Neste sentido, as brinquedotecas constituíram-se como um espaço de brincar destinado às crianças que não têm *onde*, com o *quê* ou com *quem* brincar¹. Recentemente, estudos têm enfatizado o lugar que os jogos eletrônicos ocupam no cotidiano das crianças (CRUZ, RAMOS e ALBUQUERQUE, 2012), bem como no quanto eles se constituem em um espaço de relações virtuais e/ou reais (FERREIRA E DARIDO, 2013). Os mesmos fazem parte e estão presentes, mesmo que indiretamente, no imaginário das crianças pequenas de nossa escola em suas brincadeiras imaginárias, como demonstra a epígrafe deste relatório de pesquisa.

Segundo Porto (1998), as brinquedotecas podem ser um novo lugar de convívio, onde o brincar e a brincadeira podem ser mediadores de relações em que os indivíduos falam sobre suas vidas e trocam experiências. Na obra de Cunha (2001), a *brinquedoteca* caracteriza-se como espaço de excelência do brincar e do desenvolvimento infantil, por conter materiais lúdicos (jogos, brinquedos, livros entre outros) à disposição das crianças. Já Kishimoto (1997), amplia esse conceito ao definir esse espaço como de livre expressão da cultura infantil, encarregado da transmissão dessa cultura, bem como do desenvolvimento da socialização, da integração e da construção das representações infantis.

Esse espaço também deve conter um acervo de documentos e informações sobre esses recursos e a respeito do papel do brincar no desenvolvimento/aprendizagem da criança (SOLÉ, 1992). Existem vários tipos de brinquedotecas que são destinadas a públicos específicos, de acordo com as necessidades dos usuários, tais como: de bairro, hospitalar/terapêutica, de educação infantil e escolar.

Segundo Kishimoto (1998), normalmente são creches, escolas maternas e jardins de infância que adotam brinquedotecas com fins pedagógicos. Apesar de inexistirem registros teóricos e pesquisas voltadas para o público no ensino fundamental, a autora cita a existência de colégios que implantaram brinquedotecas visando apoio pedagógico aos professores.

Marcelino (1997, p.64) lembra-nos da “Carta do Lazer”, redigida no Seminário Mundial de Lazer promovida pela Fundação Van Clé, em Bruxelas, que em seu 4º artigo define que “a família, a escola e todos os educadores têm papel determinante a desempenhar quando da

¹ Também são destinadas às crianças que são vistas como “adultos precoces” que, além da escola e de suas tarefas, ainda frequentam escolinhas (atividades corporais normatizadas como futebol, natação, balé, etc), cursos de línguas, ou que passam muitas horas sozinhas na frente do aparelho de televisão.

iniciação da criança numa atividade lúdica e ativa de lazer, na qual a frequente contradição entre o ensino e a realidade necessita ser eliminada”.

Concordando com o autor, o LABRINCA foi concebido como um espaço lúdico no interior da escola no qual as situações não são direcionadas pelos professores ou responsáveis, mas visa qualificar o brincar propondo alternativas de jogos e brincadeiras através da mediação das relações entre as crianças, sem direcionar as atividades, dessa forma, enriquecendo-as e potencializando-as.

A concepção do LABRINCA pauta-se nas proposições de Vygotsky (1998) por acreditar que o brincar é uma necessidade para a criança, sendo a brincadeira e o jogo atividades que possibilitam o desenvolvimento psicológico via apropriação dos signos sociais neles contidos e de sua ressignificação.

Para Peters (2009), além do princípio básico da motivação, o olhar de Vygotsky sobre o brincar partiu de quatro pontos principais:

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 futuro², constituidora de zonas de desenvolvimento proximal (ZDP)³ e potencialmente promotora de desenvolvimento em vários sentidos (PETERS, 2009, p. 39).

O autor destaca que a apropriação da realidade pela criança acontece, fundamentalmente, através da atividade de faz de conta e da imaginação ao brincar. A imaginação, por sua vez, é uma forma especificamente humana de atividade que é mediada pela linguagem e pela presença do outro. Neste sentido, a linguagem e a imaginação são

²Parte-se do princípio epistemológico do homem, no seu sentido genérico, como um “devir”, um horizonte de possibilidades em aberto.

³ A Zona de desenvolvimento Proximal (ZDP) é compreendida, a partir de Zanella (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 [...] Podem ser relações adulto/criança, relações de pares ou mesmo relação com um interlocutor ausente: o que caracteriza a ZDP é a confrontação ativa e cooperativa de compreensões variadas de uma dada situação”.

consideradas como os principais propulsores de processos psicológicos superiores que formam a base para a constituição do psiquismo humano e que se assentam, sobretudo, em aspectos afetivos volitivos.

Parte-se do princípio de que, com essas características, as atividades que acontecem sejam significativas para as crianças e, ao mesmo tempo, propiciem múltiplas aprendizagens e possibilitem a constituição de processos psicológicos superiores⁴ que contribuirão significativamente para a potencialização de aprendizagens escolares e para o processo de formação das crianças. Assim, segundo Vygotsky, acreditamos que “[...] Quanto mais veja, olhe e experimente, quanto mais aprenda e assimile, quanto mais elementos reais disponha sua experiência, tanto mais considerável e produtiva será igualmente nas outras circunstâncias, a atividade de sua imaginação”⁵ (VYGOTSKY, 2003, p. 18). E, por isto, o investimento nas diversas atividades e materiais lúdicos colocados à disposição das crianças.

Um desses materiais pode também ser os jogos eletrônicos que, segundo James Gee (2004), possuem princípios de aprendizagem, como a multimodalidade. O autor ressalta que tanto o significado quanto o conhecimento não se constroem somente por palavras, mas também através de diversas modalidades, ou seja, imagens, símbolos, interações, sons, entre outros. É o que Hernandez (2007) considera como “múltiplos alfabetismos”.

É por isto que defendemos o brincar na escola não negligenciando nossa responsabilidade sobre o ensino, a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Certamente tais atividades podem se inscrever em um projeto pedagógico que garanta também uma posição ativa das crianças de serem sujeitos de sua experiência, dominando-a. Portanto, a tentativa de preservar as características do brincar em uma brinquedoteca escolar diz respeito, implícita ou explicitamente, a uma concepção pedagógica de escola que é inseparável de uma concepção de criança, de educação e de aprendizagem que respondem a uma demanda social.

⁴ O conceito de processo psicológico superior, para Vygotsky “Se trata, en primero lugar, de procesos de dominio de los medios externos del desarrollo cultural y del pensamiento: el lenguaje, la escritura, el cálculo, el dibujo; y en segundo, de los procesos de desarrollo de las funciones psíquicas superiores, no limitadas ni determinadas con exactitud, que en la psicología tradicional se denominan atención voluntaria, memoria lógica, formación de conceptos, etc. Tanto unos como otros, tomados en conjunto, forman lo que calificamos convencionalmente como procesos de desarrollo de las formas superiores de conducta del niño” (1995, p. 29).

⁵ Cuanto más vea, oiga y experimente, cuanto más aprenda y assimile, cuantos más elementos reales disponga su experiencia, tanto más considerable y productiva será, a igualdad de las restantes circunstancias, la actividad de su imaginación (VYGOTSKY, 2003, p. 18).

3.2 Definindo conceitos: o jogo, a brincadeira e o brinquedo como elementos que compõem a cultura lúdica infantil

A produção científica e a literatura têm destacado cada vez mais a importância dos jogos, das brincadeiras e dos brinquedos para as crianças. Isso é reconhecido por diferentes campos do conhecimento, tais como a Educação, a Psicologia, a Sociologia, a História, a Antropologia, entre outros. Para este estudo, compreendemos tais conceitos como a síntese de uma visão interdisciplinar:

O *jogo* normalmente é considerado como o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um sistema social que lhe atribui sentido, configurando-se num sistema de regras e/ou num objeto que dá suporte para a brincadeira.

O *brinquedo* também pode ser considerado um objeto que dá suporte para as ações lúdicas da criança, porém, diferentemente do jogo, supõe uma relação íntima com seus participantes e uma ausência de regras que pré-organizam sua utilização, o que acarreta uma indeterminação quanto ao seu uso.

A *brincadeira* é o resultado da ação que a criança desempenha ao concretizar e/ou recriar as suas regras, estabelecendo ou não relação com um objeto, ao entrar na ação lúdica. Porém essa ação só tem valor num tempo e num espaço determinados e a partir da decisão de quem brinca.

E, finalmente, *brincar* é compreendido como a atividade que envolve a multiplicidade de ações lúdicas que dizem respeito ao jogo, ao brinquedo e à brincadeira (PETERS, 2009).

Utilizamos também o termo *cultura lúdica* para designar o conjunto de códigos e sentidos que permitem tornar a brincadeira possível, e na qual se configura uma combinação complexa entre a observação da realidade social, os hábitos de brincar e os suportes materiais disponíveis (BROUGÈRE, 1998).

Assim, pautados em Peters (2009), 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/jogar. A necessidade de compartilhar para brincar/jogar - 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.

4. METODOLOGIA

4.1 Funcionamento geral do LABRINCA

O LABRINCA, durante o ano letivo presencial, funciona regularmente no período matutino das 09h00 às 13h00. E, no período vespertino, o funcionamento acontece das 13h00 às 17h40. No ano letivo de 2019, estava estruturado da seguinte forma:

MANHÃ	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
9h10 às 9h30	4ªA	4ªB e 4ªC	5ªA	5ªB	5ªC
9h30 às 10h20	LIVRE	LIVRE	LIVRE	LIVRE	LIVRE
10h20 às 11h05	LIVRE	LIVRE	LIVRE	LIVRE	LIVRE
11h05 às 11h50	LIVRE	LIVRE	LIVRE	LIVRE	5ªA

ALMOÇO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
12h00 às 13h00	ENTRE TURNO	ENTRE TURNO	X	ENTRE TURNO	ENTRE TURNO

TARDE	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
13h00 às 13h20	ENTRE TURNO	ENTRE TURNO	ENTRE TURNO	ENTRE TURNO	ENTRE TURNO
13h20 às 14h05	REUNIÃO	LIVRE	LIVRE	2ªB	1ªB
14h05 às 14h50	REUNIÃO	LIVRE	LIVRE	2ªB	1ªB
14h50 às 15h20	RECREIO 1ªABC	RECREIO 2ªABC	RECREIO 3ªABC	RECREIO 1ªABC	RECREIO 2ªABC
15h20 às 16h10	3ªA	LIVRE	LIVRE	3ªC	LIVRE

16h00 às 16h20	RECREIO ANOS FINAIS	LIVRE	RECREIO ANOS FINAIS	LIVRE	RECREIO ANOS FINAIS
16h10 às 16h55	1°C	LIVRE	2°A	1°A	2°C
16h55 às 17h40	1°C	3°B	2°A	1°A	2°C

Figura 1 - Tabela de horário do LABRINCA 2020

A brinquedoteca possui forma retangular de aproximadamente 50 m² e está dividida em 3 áreas, a saber: **Área 1- Espaço dos jogos:** a) Jogos sociais e didáticos, b) Jogos motores; **Área 2 – Espaço da Imaginação:** a) Fantasias/circo, b) Brinquedos de reprodução do mundo técnico (carcaças, casinhas, miniaturas, carrinhos, bonecas); **Área 3 – Espaço dos Jogos eletrônicos:** a) Jogos eletrônicos, b) Jogos/Brinquedos relacionados com jogos eletrônicos.

Os jogos, brinquedos e fantasias são organizados nas estantes por cores. Acima, é possível ver a tabela com nossa classificação feita de acordo com ICCP – Internacional Council of Children’s Play, e adaptada no Brasil por Raquel Z. Altman, a fim de inserir os jogos eletrônicos, para os quais foi inserida a cor laranja.

	01 Brinquedos para a primeira idade – para atividades
	02 Brinquedos para atividades físicas
	03 Brinquedos para atividades intelectuais
	04 Brinquedos que reproduzem o mundo técnico
	05 Brinquedos para o desenvolvimento afetivo
	06 Brinquedos para atividades criativas
	07 Brinquedos para relações sociais
	08 Jogos eletrônicos

Figura 2 – Classificação dos jogos, brinquedos e fantasias no LABRINCA

São utilizadas planilhas de observação, chamadas de fichas de relatos, para armazenar de forma simplificada os acontecimentos diários do LABRINCA. Enquanto os sujeitos que frequentam a brinquedoteca estão realizando atividades lúdicas, as bolsistas registram o que está acontecendo nesta ficha, colocando informações referentes às turmas que visitaram a brinquedoteca, data, atividades mais frequentes, espaços utilizados, ações grupais. A descrição do que aconteceu é realizada através das informações tabuladas nestas fichas em forma de gráficos, dos registros oriundos das observações nelas descritas.

O LABRINCA é frequentado no horário da aula pelos alunos dos Anos Iniciais do Colégio de Aplicação, nos horários apresentados anteriormente, assim como os alunos dos Anos Finais e do Ensino Médio que o visitam voluntariamente nos períodos de intervalo, no contraturno, no recreio, depois da aula de Educação Física e quando faltam professores. Chamamos estas vindas ao LABRINCA de visitas internas.

Entretanto, não se restringe apenas às visitas de alunos da instituição. O espaço é frequentado também por professores, graduandos e estudantes de outras escolas, que desejam conhecer e frequentar o LABRINCA através de visitas que chamamos de externas.

4.2 Rituais cotidianos

Ao entrar na brinquedoteca, todos são convidados a tirarem os sapatos, colocando-os nas estantes. Em seguida, pedimos para que as crianças sentem no tapete central para conversarmos na “roda dos combinados”. Nesta conversa, dialogamos sobre as regras de boa convivência, chamadas de “combinados” na brinquedoteca, que foram construídas juntamente com os alunos. Todos participam, sem que as bolsistas tenham de ficar dizendo regra por regra. Os próprios alunos expõem os combinados e, através do diálogo, procura-se mostrar a necessidade de cada um deles, justificando o porquê destes.

Os combinados atuais são:

1. Tirar os sapatos quando entrar no LABRINCA;
2. Brincar para ser mais amigo;
3. Falar baixo;
4. Caminhar;
5. Cuidar dos brinquedos

6. Organizar os brinquedos;
7. Preservar o espaço;
8. Respeitar os colegas e os bolsistas;
9. A brinquedoteca não é refeitório;
10. Os *puffs* e almofadas servem para sentar-se e/ou deitar-se;
11. Compartilhar os brinquedos.

Os combinados existem como um meio de manter uma boa convivência dentro do LABRINCA e para estabelecer limites para que cada um respeite o outro e seja respeitado. Através destes combinados, demonstramos às crianças tudo aquilo que podemos fazer na brinquedoteca e o que queremos alcançar através dela (PETERS, 2014). Além disso, pode acontecer de alguma turma acrescentar outros combinados específicos que forem decididos coletivamente. Após a conversa inicial, as crianças ficam livres para fazerem o que desejarem.

Por volta de dez minutos antes de acabar o tempo de permanência das crianças na brinquedoteca, as bolsistas advertem que o tempo está terminando para que elas possam sair do estado de ludicidade com tranquilidade e organizar os brinquedos que utilizaram nas brincadeiras.

Finalmente, sentamo-nos novamente em roda para que as crianças contem um pouco de suas experiências, a “roda das experiências”, falando sobre o que brincaram, com quem brincaram e como brincaram. Algumas vezes mudamos a dinâmica final para que as crianças compartilhem as brincadeiras que perceberam outras pessoas brincando.

4.3 Funcionamento do LABRINCA do início do ano letivo até 17 de março 2020

Apesar do ano letivo do Colégio de Aplicação/UFSC ter iniciado em 10 de fevereiro de 2020, o LABRINCA finalizou o período de recesso no dia 02 de março devido a data de vigência dos contratos das bolsas PIBE e Pró-bolsa. A primeira semana envolveu, majoritariamente, a organização e limpeza da sala e os demais encaminhamentos para a reabertura do LABRINCA, tal como, a seleção de duas pessoas regularmente matriculadas em um curso de graduação da UFSC para integrarem a equipe de três bolsistas. A seleção foi feita na roda de almofadas do LABRINCA, onde a coordenadora Leila Peters apresentou a brinquedoteca, o referencial teórico e alguns projetos já realizados para os candidatos que

compareceram à seleção divulgada no site da UFSC. Vários estudantes compareceram e demonstraram interesse pelas bolsas. E, por fim, a graduanda do curso de Educação Física, Julia de Menezes Furtado, e outra do curso de História, Jéssica Thaíse Gielow, foram selecionadas para compor a equipe junto do graduando do curso de Ciências Sociais, Sândalo Albanaz. A configuração da equipe fez jus ao caráter interdisciplinar do LABRINCA.

Na segunda (e última) semana, a brinquedoteca abriu as portas para receber novamente todos os estudantes do CA e também a comunidade externa, como explicado no item 4.1 deste capítulo. De acordo com os relatórios produzidos pelos bolsistas em 2020, a frequência das turmas A, B e C, de 1º a 3º ano dos Anos Iniciais, ficou limitada a apenas a uma vista no seu horário pré agendado, com exceção do 3º ano A, que infelizmente não acessou o espaço nesse curto período em que esteve aberto. Além dessas turmas, foi registrado que o 5º ano B frequentou a brinquedoteca uma vez.

Para muitas das crianças das turmas de 1º ano, foi a primeira vez em que visitaram o LABRINCA. Algumas crianças já haviam conhecido o espaço como visitantes externos, geralmente aquelas que estudaram no Núcleo de Desenvolvimento Infantil (NDI) da UFSC. Durante a roda inicial com as turmas de 1º ano, as crianças conheciam a maioria dos combinados, provavelmente já negociados em outras dinâmicas que vivenciaram. Os registros mencionam a adaptação rápida das crianças que não conheciam os jogos eletrônicos e se interessaram em brincar com eles. Outra atividade registrada foi a de um grupo de meninas que fez um acampamento, no qual contava com uma barraca de bolinhas, walkie-talkies e malas de viagem. Algumas crianças brincaram de Bingo com as pessoas adultas presentes. Apesar de já estarem convivendo há um mês, algumas crianças não sabiam os nomes de outras na hora de compartilhar com quem brincaram na roda das experiências. Houve uma conversa sobre a importância de conhecermos nossos colegas e, principalmente, brincar enquanto fazemos isso. As crianças se comprometeram a aprender os nomes de todos os colegas da turma.

As crianças das turmas de 2º ano lembravam os combinados do ano anterior, algumas estavam bastante ansiosas para brincar ao invés de realizar a roda dos combinados. Com isso, ocorreu uma reflexão sobre a roda inicial ser parte dos rituais que temos na brinquedoteca. É um momento para nos comprometermos juntos com os combinados, assim como fazemos na hora de brincar, de organizar e de se sentar na roda das experiências para compartilharmos

nossas brincadeiras com o grupo. Algumas das atividades registradas pelos bolsistas foram a de um grupo de meninas que eram motoristas de ônibus; meninos que brincaram com as fantasias, inclusive com os vestidos; os jogos eletrônicos contavam com uma fila de crianças para brincar. Foi registrado que uma dupla de meninos que jogou os jogos eletrônicos, e ao passar a vez, seguiu jogando com controles de brinquedo. Um menino afirmou que as meninas não sabiam jogar videogames, porém, elas jogaram tanto quanto eles e demonstraram que o colega estava equivocado. Apenas duas turmas de 3º ano foram em grupo à brinquedoteca. Estavam muito felizes pela reabertura do espaço.

Além dos horários agendados para cada turma, durante o ano letivo presencial, as crianças podem ir ao LABRINCA no período entre turnos e durante o recreio. Os recreios eram organizados para as turmas dos mesmos anos interagirem entre si. Por exemplo, os recreios nas segundas e nas quintas-feiras eram reservados para as três turmas de 1º ano (Figura 1). No período entre turnos, em outras palavras, na transição do período matutino para o vespertino, a visita à brinquedoteca é livre tanto para a comunidade interna do Colégio de Aplicação, quanto para a comunidade externa (outras escolas, cursos de graduação, pesquisadores da área, etc).

Há registros de seis entre turnos em 2020. Os relatos dos bolsistas apontam que nesse período houve interação entre as crianças dos Anos Iniciais (1º ao 5º ano) e estudantes do Ensino Médio, o que potencializa trocas muito ricas enquanto brincam juntos. Também foram registrados nove recreios em que as crianças dos Anos Iniciais frequentaram o LABRINCA. Importante frisar que durante o recreio e entre turnos as pessoas adultas responsáveis pelas turmas não as acompanham até a brinquedoteca. É perceptível pela expressão corporal das crianças que essa ausência deixa algumas delas mais confortáveis durante o brincar e demais relações da brinquedoteca.

Outro diferencial desses períodos, é a disponibilidade do jogo eletrônico Nintendo DS, um videogame portátil que a brinquedoteca conta apenas com algumas unidades no seu acervo, por isso fica mais acessível nesses momentos em que geralmente há menos crianças na brinquedoteca. As principais atividades que foram registradas foram o uso dos jogos eletrônicos em geral e o brinquedo Dino Mundi, uma pista de corrida com temática de dinossauros, a qual as crianças acrescentavam diversos outros objetos desse tema.

Em relação aos estudantes dos Anos Finais (6º ao 9º ano), há oito registros que variam entre a presença deles durante o recreio (período matutino), entre turnos e contra turno (período vespertino). Os jogos eletrônicos eram majoritariamente as atividades principais, também foi registrado que jogaram Twister e que um aluno do Ensino Médio brincou na barraca de bolinhas em tom nostálgico.

Infelizmente, com a emergência da pandemia causada pelo Covid-19, as atividades educacionais presenciais foram suspensas em toda a UFSC no dia 18 de março de 2020. Nos dias anteriores (16 e 17), realizamos o procedimento de segurança de passar álcool em gel nas mãos de quem entrasse na brinquedoteca. Porém, o brincar envolve a troca constante de materiais entre as crianças, assim como, aproximação e contatos corporais. Ficou evidente como é inviável essa forma de atividade durante uma pandemia, justamente por ser um espaço com alto risco de contágio.

A partir dessa situação delicada, foi necessário repensar as metodologias utilizadas para atender as demandas do ensino remoto que viria a ser implementado algumas semanas depois. O item seguinte irá aprofundar como foi o processo de discussão, adaptação e reformulação das atividades do LABRINCA.

4.4 Funcionamento do LABRINCA de 17 de março a 23 de dezembro de 2020

Com o início do distanciamento social a equipe do LABRINCA buscou uma possibilidade de manter o vínculo afetivo com as crianças da escola, dando ressignificação ao laboratório. Dessa forma, surgiu a ideia de criar um projeto, intitulado “LABRINCA na quarentena: vamos brincar?”, que tinha como finalidade principal criar jogos e brinquedos de forma online, fazendo uso da plataforma do YouTube como forma de continuar em contato com os alunos do CA.

Estes vídeos foram produzidos inteiramente pelos bolsistas da brinquedoteca, que, quinzenalmente, eram publicados na plataforma citada acima visando apresentar tutoriais de criação de jogos e brinquedos com materiais acessíveis, também contendo explicações sobre a origem e aplicação dos mesmos. Todos os vídeos criados tiveram como objetivo manter o vínculo das crianças e professores com o LABRINCA e os bolsistas, engajando-os a produzir seus próprios instrumentos para o brincar.

A fim de que o conteúdo fosse aplicado e os objetivos alcançados, alguns critérios foram estabelecidos para que a linguagem e publicação dos vídeos se tornasse adequada para a idade dos estudantes. Tais critérios foram: linguagem descomplicada e ordenada; tempo máximo de 10 minutos nos vídeos; construção de jogos e brinquedos que poderiam ser aproveitados por crianças dos 7 aos 12 anos; utilização de materiais reciclados ou de fácil acesso; delimitação dos vídeos como “conteúdo infantil” no You Tube.

Os vídeos prontos e adequados aos critérios de publicação criados pela equipe da brinquedoteca foram disponibilizados em uma *playlist* na página do LABRINCA, intitulada “LABRINCA na Quarentena, vamos brincar?”, no site da UFSC. As escolhas dos temas foram indicadas, pesquisadas ou criadas por professores, bolsistas ou estudantes do colégio que objetivaram complementar os conteúdos em aula ou promover a diversão da criança junto com sua família.

Durante o funcionamento do LABRINCA no período de março a dezembro/2020, foi necessário adaptar diversos encontros e eventos para o meio virtual. Por conseguinte, reuniões mensais foram estabelecidas utilizando recursos das plataformas de webconferência (Google Meets e Big Blue Button-BBB), viabilizando um maior diálogo sobre o desenvolvimento das atividades. Tais como: temáticas dos vídeos; espaço para debates sobre as leituras dos materiais teóricos disponíveis; divulgação de eventos de formação online e estratégias de ampliar a adesão dos estudantes e professores nos vídeos da brinquedoteca.

Em 2020, não tivemos visitas externas, entretanto, foram realizadas palestras virtuais para turmas de graduação dos cursos de Pedagogia e de Educação Física da UFSC, além de outras palestras proferidas, que serão abordadas no capítulo 7.

A produção dos vídeos e a proposta de manter contato com as crianças pelo meio virtual serviu como inspiração para a proposta de atividades acadêmicas da turma de Jogos e Brinquedos da Cultura Popular (DEF-5869), ministrada pela Profa. Cristiane Ker de Melo, no CDS-UFSC. A proposta foi de que os graduandos apresentassem brinquedos e jogos produzidos como uma das avaliações presentes no plano de ensino. Portanto, o LABRINCA construiu uma parceria com essa turma de alunos da graduação, no início do mês de agosto, a partir de uma videoconferência, onde estabeleceram que os estudantes produziram vídeos ensinando a construir jogos ou brinquedos, utilizando os mesmos critérios propostos pelos bolsistas do

LABRINCA. Logo após a produção, e com a autorização devida, a brinquedoteca adicionou tais vídeos na sua página, incrementando o repertório disponível para os estudantes do CA.

O acompanhamento do processo de criação dos vídeos aconteceu entre os bolsistas e a monitora Roberta Rezende. Foi utilizado aplicativos de mensagem e de videoconferência durante todo o período de colaboração (segundo semestre de 2020 de acordo com o calendário acadêmico suplementar excepcional). Auxílios e instruções técnicas para aplicativos de edição, publicação e organização das *playlists* foram fornecidas em forma de apresentação de slides no final do mês de agosto pelos bolsistas. Demais auxílios e correções foram resolvidas através de aplicativos de mensagem.

Após as devidas correções, agrupamento de todos os vídeos em *playlist* do YouTube, e autorização dos acadêmicos, as produções foram compartilhadas no site oficial do LABRINCA.

5. LABRINCA NA QUARENTENA: VAMOS BRINCAR?

5.1 Produção de conteúdo para crianças: estratégias durante o ensino remoto

Mensalmente, a equipe da brinquedoteca reuniu-se através de plataformas de videoconferências como o Google Meet para reuniões virtuais de estudo para que a 1ª Etapa do Projeto “LABRINCA NA QUARENTENA” começasse a sair do papel. O objetivo era desenvolver a parte metodológica e escolha dos temas dos vídeos. Além disso, durante as reuniões, ainda eram levantados e refletidos acerca dos seguintes temas: produção dos vídeos, análise e postagem dos mesmos e o processo de divulgação para a comunidade do CA e externa.

Foram definidas estratégias para que o público-alvo da brinquedoteca (crianças do 1º ao 5º ano) se interessassem e se envolvessem nos vídeos que viriam a ser produzidos pelos bolsistas. Com isso, a equipe do LABRINCA criou critérios para a edição, a publicação e a configuração dos vídeos, com o objetivo de adequar ao público infantil e fazer com que eles se sentissem interessados em assistir e a construir os brinquedos e jogos.

Os critérios de filmagem e edição foram: linguagem descomplicada e ordenada para formar as legendas automáticas da plataforma YouTube; tempo máximo de dez minutos nos vídeos para não provocar a exaustão do estudante; construção de jogos e brinquedos que poderiam ser aproveitados por crianças dos 7 aos 12 anos e utilização de materiais reciclados ou de fácil acesso.

Os critérios de publicação dos vídeos envolveram: separação em duas *playlists* na plataforma (uma de jogos e outra de brinquedos); delimitação como “conteúdo infantil” no YouTube para que não aparecessem propagandas ou que levassem a criança a outros vídeos não adequados para a faixa etária; definição dos vídeos como “não listado” no YouTube para proteger a imagem dos bolsistas; escolha do público alvo como sendo os estudantes do CA e, por fim, encaminhamento dos vídeos para o site do LABRINCA da página da Universidade.

Como 2ª etapa desse Projeto “LABRINCA NA QUARENTENA”, a professora Mariana salientou a importância da divulgação, entre os professores dos Anos Iniciais do CA, acerca da informação de que os bolsistas estavam produzindo vídeos que ensinavam a construir jogos e brinquedos. Sendo assim, esses professores foram convidados a pensar temas que pudessem ser utilizados pelos bolsistas na produção dos vídeos, e que estes fizessem parte do material didático utilizado no planejamento dos professores para as Atividades Pedagógicas Não Presenciais que vinham realizando com suas turmas.

Para além dessa conversa e troca, ainda foi sugerida a participação dos bolsistas em aulas síncronas, dialogando com as crianças, brincando com elas, ao vivo (mesmo que remotamente), possibilitando uma maior interação da brinquedoteca nas aulas.

Após essa estratégia de divulgação do projeto, parte dos vídeos que foram produzidos pelos bolsistas no ano de 2020 teve a influência de sugestões de professores que solicitaram determinados temas. Com o auxílio e a divulgação destes professores, concluímos que estes foram os vídeos com maiores visualizações, já que haviam sido divulgados enquanto materiais didáticos dos mesmos entre seus alunos.

Nos meses de outubro e novembro, os bolsistas Julia e Sândalo ministraram oficinas síncronas de construção de brinquedos junto com as turmas dos 2ºs anos (na construção do bilboquê); 4ºs anos (na produção do Shisima) e com a turma do 3º Ano C (na construção de três diferentes tipos de bolas alternativas). Feito que recebeu o apoio e a autorização das professoras: Mariana Zamberlan Nedel, Beatriz Albino, Dayane Schreiber, Caroline Neubert e Thiago Reginaldo.

5.2 Playlists de jogos

Para acessar a *Playlist* de jogos, basta entrar no link: https://www.youtube.com/watch?list=PL_NRXLIa4QVvk2OqpiUACYF9ZV3UkIO7mj&v=Vtrig7jUeB8.

A principal atividade dos bolsistas, então, durante o ensino remoto foi a produção de conteúdos audiovisuais voltados para confecção de brinquedos e jogos a partir de materiais acessíveis e recicláveis. Apesar desses conteúdos serem postados na plataforma Youtube, a divulgação das *playlists* pode ser encontrada no site institucional do LABRINCA: <http://LABRINCA.paginas.ufsc.br>. Abaixo, seguem imagens da divulgação virtual do projeto:



LABRINCA na quarentena: vamos brincar? »

About us

Funcionamento »

Espaço Físico

Produções acadêmicas

LABRINCA na quarentena: vamos brincar?



Vocês estão com saudades do Labrinca? Nós também estamos sentindo muita falta de vocês e das nossas brincadeiras!

Uma forma que encontramos de ficarmos pertinho é de lhes ensinar a confeccionar brinquedos e jogos bem fáceis, e com materiais que podem ser encontrados em casa. Ações bolsistas Sândalo Albanaz (Ciências Sociais), Júlia de Menezes Furtado (Educação Física) e Jéssica Thaise Gielow (História) estão com muitas ideias e a cada 15 dias estaremos postando vídeos novos.

Para simplificar seu acesso, organizamos um playlist com sugestões de brinquedos e outro de jogos.

Clique nos três traços abaixo, ao lado do título no vídeo, para acessar o playlist "Brinquedos em tempos de quarentena: vamos brincar?"

CONTATOS

Brinquedoteca:
(48)3721-2593
labrinca.brinquedoteca@gmail.com

Secretária do Colégio Aplicação:
(48)3721-9527
(48)3721-4481

Relatórios

Monografias,
dissertações e teses

Publicações sobre o
LABRINCA

Sobre os Jogos
Eletônicos »

Eventos

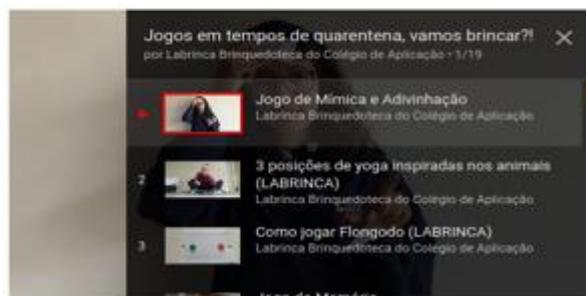
Agradecimentos



Brinquedos oferecidos: Como fazer revistinha; Telefone sem fio; Bola de meia, bola de garrafa e bola de papel; Raquete de Papelão; Carrinho; Boneca Abayomi; Bilboque de Sapinho; Paraquedas de sacola plástica; Bola de Malabares; Peão de CD; Peteca; Vai e Vém; Massinha de Modelar caseira; Carrinhos de materiais reciclados; Mini-Cidade; Barco de garrafa plástica; Brinquedo para os gatos domésticos; Avião de garrafa PET

Figura 3 – Divulgação do Projeto “LABRINCA na Quarentena: vamos brincar?” no site da Brinquedoteca

Clique nos três traços abaixo, ao lado do título no vídeo, para acessar o playlist "Jogos em tempos de quarentena: vamos brincar?"



Jogos oferecidos: Dominó, Jogo da memória, Tampicross, Boliche com Números; Abre e Fecha; Jogo de precisão, Jogo de Tabuleiro; Jogo da Onça; Yoté (jogo de tabuleiro africano); Tiro ao alvo com tampinhas; Mini-Croquet; Mancafa; Tsoro Yematatu; Shisima; 5 marías; Jogo de Argolas com garrafa PET.

Fiquem bem e em casa!

Figura 4 – Divulgação da Playlist no Site Institucional do LABRINCA

Como explicado no item 4.4, em virtude de se tratar de conteúdos para o público infantil, certos cuidados foram tomados nas configurações dos vídeos, assim como foi acatada a estratégia de criar *playlists* que incentivassem os alunos a navegarem nas outras opções de brinquedos e jogos listados.

O canal do Youtube também pode ser buscado dentro da própria plataforma, mas não é possível ter acesso aos vídeos ou às *playlists*, o que dá a impressão de que não há conteúdo no canal. Por isso, os vídeos devem ser acessados através do site do LABRINCA.



Figura 5 – Canal do Youtube do LABRINCA

5.2.1 Produções do bolsista Sândalo

Neste subcapítulo, serão listadas as produções do bolsista Sândalo.

- Flongodo

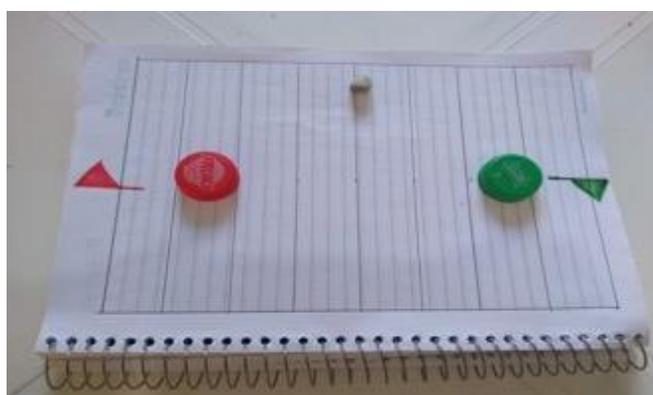


Figura 6 – Imagem do Jogo “Flongodo”

Dominó



Figura 7 – Imagem do Jogo “Dominó”

Posições de Yoga inspiradas em animais



Figura 8 – Imagem de uma das posições de Yoga ensinadas nesse vídeo

Abre-fecha



Figura 9 - Imagem do Jogo “Abre-fecha”

☐ Boliche numérico



Figura 10 - Imagem do Jogo “Boliche numérico”

☐ Jogo de Tabuleiro

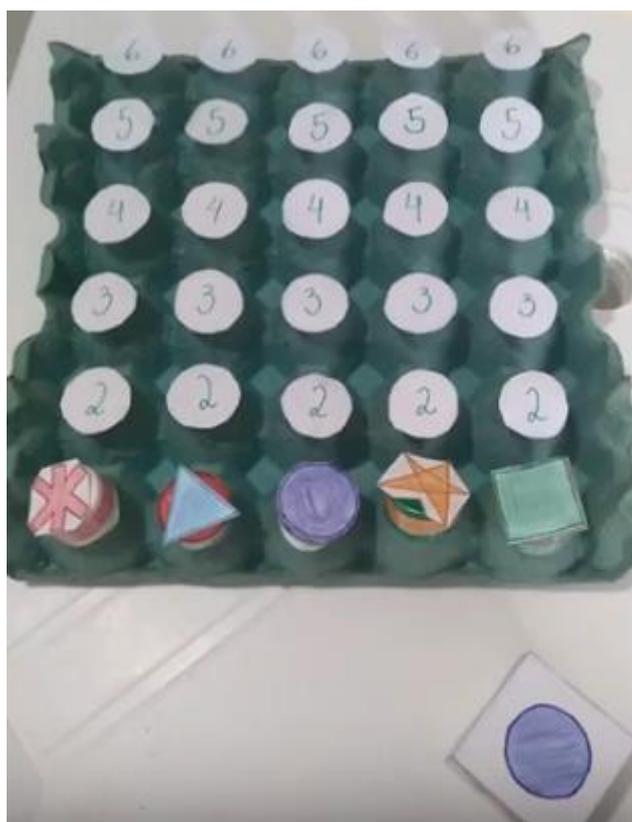


Figura 11 - Imagem do Jogo de Tabuleiro

❑ Jogo de Precisão

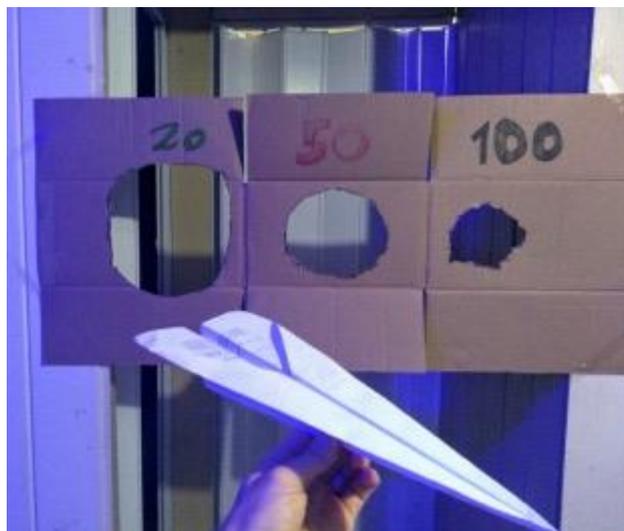


Figura 12 - Imagem do Jogo de Precisão

5.2.2 Produções da bolsista Julia

Neste subcapítulo, serão listadas as produções da bolsista Julia.

❑ Jogo da Onça

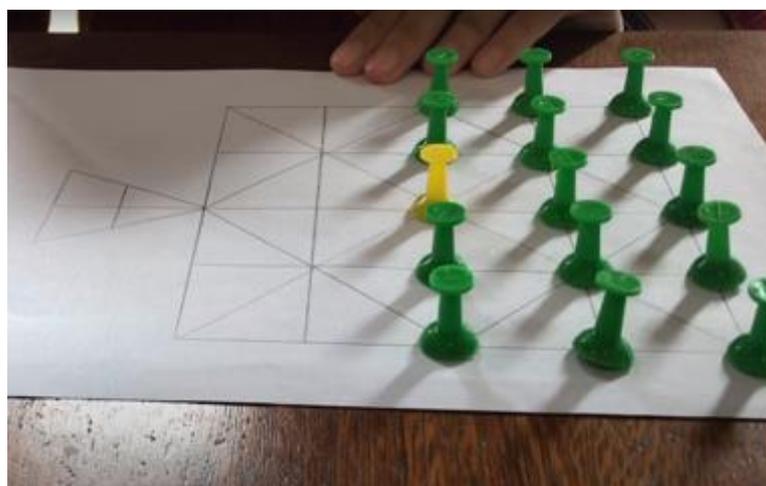


Figura 13 - Imagem do Jogo da Onça

❑ Jogo de Argolas com Garrafa PET



Figura 14 - Imagem do Jogo de Argolas

❑ 5 Marias



Figura 15 - Imagem do Jogo “5 Marias”

❑ *Tampincross*



Figura 16 - Imagem do Jogo “*Tampincross*”

❑ Jogo da Memória



Figura 17 - Imagem do Jogo da Memória

❑ Jogo de Mímica e Adivinhação



Figura 18 - Imagem do Jogo de Mímica e Adivinhação

5.2.3 Produções da bolsista Jéssica

❑ *Tsoro Yematatu*

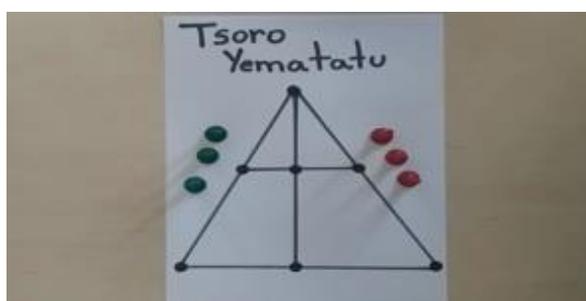


Figura 19 - Imagem do Jogo “*Tsoro Yematatu*”

Shisima

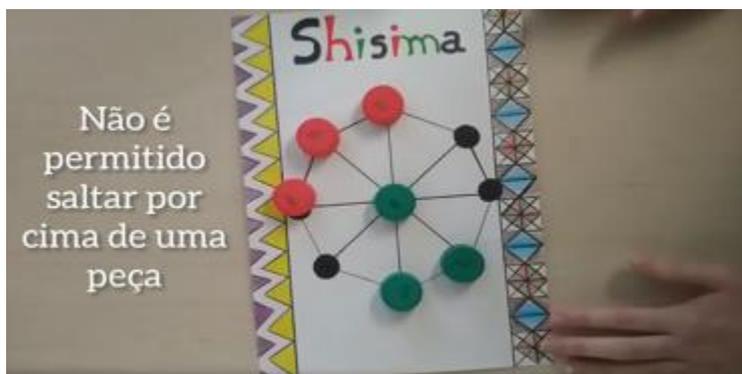


Figura 20 - Imagem do Jogo "Shisima"

Mancala



Figura 21 - Imagem do Jogo Mancala

Mini Croquet

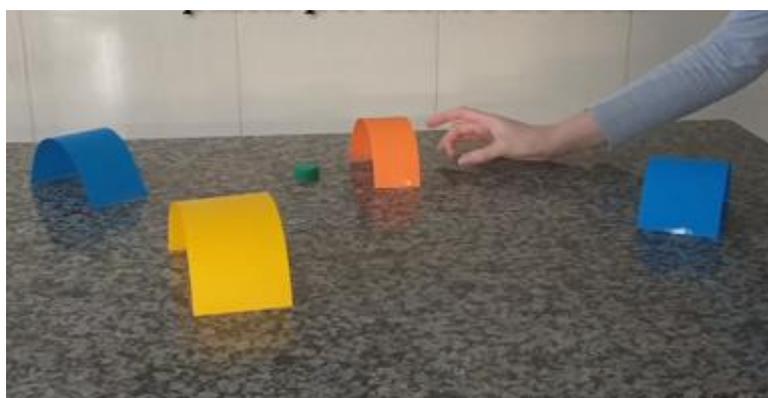


Figura 22 - Imagem do Jogo Mini Croquet

- ❑ Tiro ao Alvo com Tampinhas



Figura 23 - Imagem do Jogo Tiro ao Alvo com Tampinhas

- ❑ Yoté

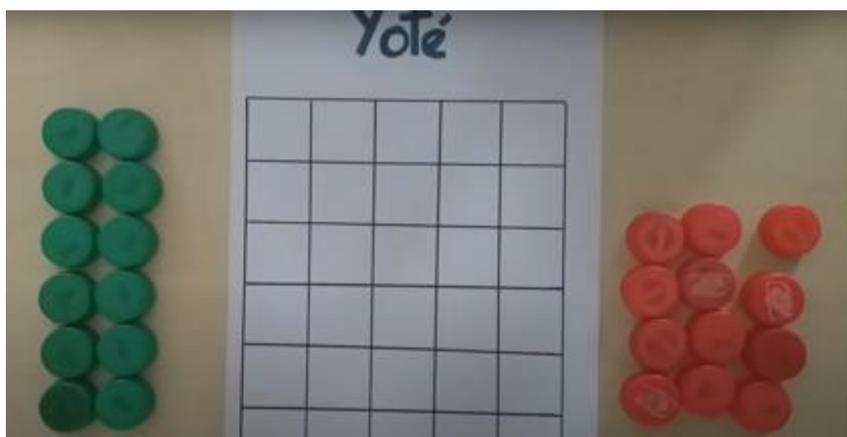


Figura 24 - Imagem do Jogo “Yoté”

5.3 Playlist de brinquedos

Para acessar a *Playlist* de brinquedos, basta entrar no link: https://www.youtube.com/watch?list=PL_NRXLIa4QVvk842SMCUZ5KydMmovVV6qK&v=5T0pIzO0Xuk.

5.3.1 Produções do bolsista Sândalo

Neste subcapítulo, serão listadas as produções de brinquedos pensados e criados pelo bolsista Sândalo.

- Revistinha

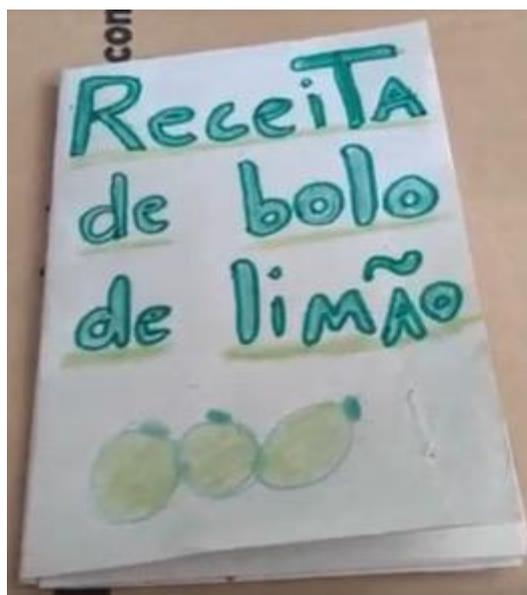


Figura 25 - Imagem da Revistinha

- Minicidade



Figura 26 - Imagem da Minicidade

❑ Brinquedo para Gatos

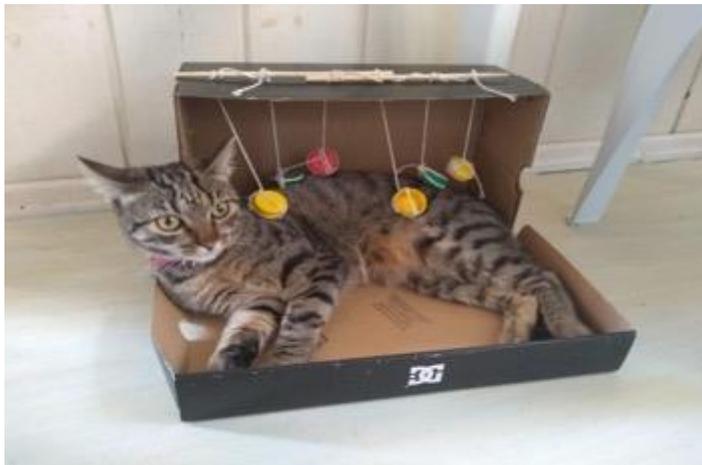


Figura 27 - Imagem do brinquedo para gatos

❑ *Tsuru*



Figura 28 - Imagem do “Tsuru”

❑ Cabaninha



Figura 29 - Imagem da Cabaninha

- ☐ Vai e vem



Figura 30 - Imagem do Vai e vem

- ☐ Pião



Figura 31 - Imagem do Pião

5.3.2 Produções da bolsista Julia

Neste subcapítulo, serão listadas as produções de brinquedos pensados e criados pela bolsista Julia.

Boneca *Abayomi*



Figura 32 - Imagem da Boneca “Abayomi”

Bola de Malabares



Figura 33 - Imagem das Bolas de Malabares

Peteca



Figura 34 - Imagem da Peteca

☐ Avião de Garrafa PET



Figura 35 - Imagem do Avião de Garrafa PET

☐ Carrinhos



Figura 36 - Imagem dos Carrinhos

☐ Raquete de Papelão



Figura 37 - Imagem da Raquete de Papelão

- ❑ Três Tipos de Bolas para fazer em casa



Figura 38 - Imagem dos três tipos de bolas para fazer em casa

- ❑ Telefone Sem Fio



Figura 39 - Imagem do Telefone Sem Fio

5.3.3 Produções da bolsista Jéssica

Neste subcapítulo, serão listadas as produções de brinquedos pensados e criados pela bolsista Jéssica.

Bilboquê de Sapinho



Figura 40 - Imagem do Bilboquê de Sapinho

Paraquedas de Sacola



Figura 41 - Imagem do Paraquedas de Sacola

Massinha de Modelar

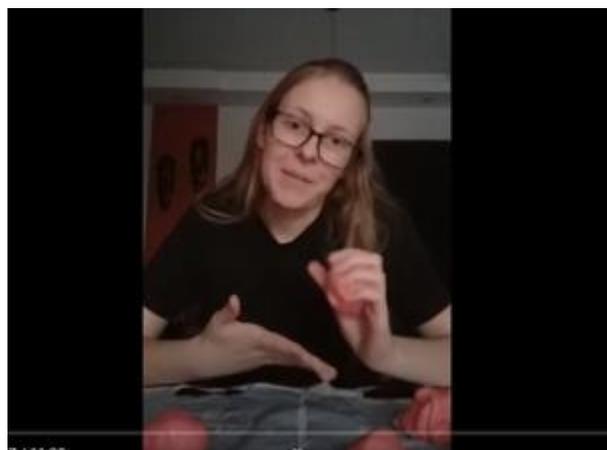


Figura 42 - Imagem da Massinha de Modelar

❑ Barquinho de Garrafa PET

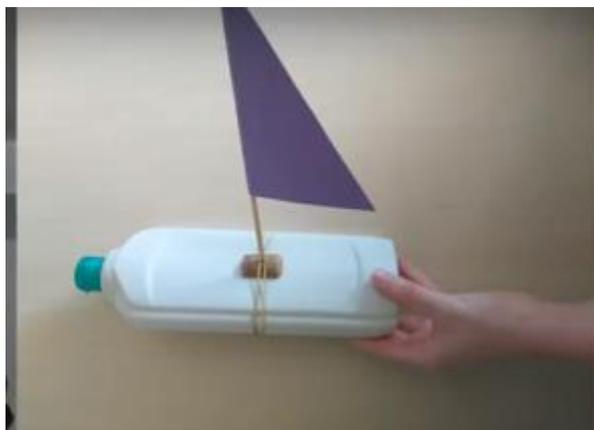


Figura 43 - Imagem do Barquinho de Garrafa PET

5.4 Repercussão dos vídeos

Em relação ao engajamento das crianças nos vídeos, a plataforma YouTube oferece uma ferramenta que faz a análise estatística automática dos acessos ao canal do LABRINCA, a qual trouxe alguns pontos interessantes. Ao longo de 2020, 69 pessoas se inscreveram no canal, entretanto, essa análise aponta que 93,1% das exibições eram assistidas por pessoas não-inscritas.

A análise revela que a duração média assistida dos vídeos foi de 2h06min. Em 1,4% dos acessos foi selecionada a opção de legenda em português. A origem dos acessos também foi mapeada pela plataforma. Em virtude de se tratar de vídeos não-listados, era necessário ter o link ou um direcionamento dele. A maioria dos acessos se deu através do link direto, do site da UFSC, do Whatsapp, da plataforma RNP, Educarweb ou pela navegação na própria *playlist*.

No total, foram 2.267 visualizações das *playlists* de brinquedos e de jogos. O YouTube fez um ranking dos vídeos mais assistidos, o TOP10 segue abaixo:

1° - Tsoro Yematatu

2° - Paraquedas de sacola

3° - Tsuru de origami

4° - Jogo de tabuleiro

5° - Jogo da onça

6° - Pião de CDs

7° - Bola de malabares

8° - Peteca

9° - 5 Marias

10° - Jogo de precisão com avião de papel

5.5 Vídeos dos alunos de graduação do Curso de Educação Física da UFSC

Para acessar a essa *Playlist*, basta entrar no link: <https://www.youtube.com/playlist?list=PL-563Fhb6rvkEMjGFfUJNbCTabHiAkRJR>.

Como explicado no item 4.4 os acadêmicos de Educação Física da UFSC criaram vídeos com os mesmos critérios elucidados anteriormente. Segue, abaixo, o nome do autor do vídeo, o título do brinquedo e uma foto retirada do vídeo que mostra o resultado final da produção.

☐ Yuri de Luca – Produção: Carrinho de Palito



Figura 44 - Imagem do Carrinho de Palito

- ❑ Vandrigo Oliveira – Produção: Barco Pirata



Figura 45 - Imagem do Barco Pirata

- ❑ Júlia Castanha – Produção: Labirinto

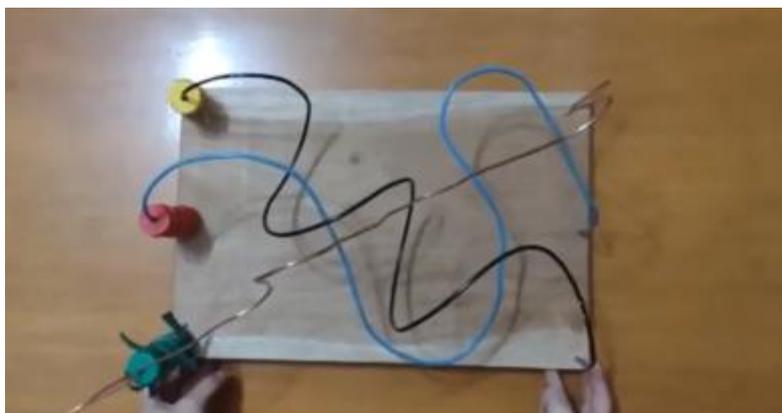


Figura 46 - Imagem do Labirinto

- ❑ Aldair Fraga – Produção: Origamis de Animais



Figura 47 - Imagem dos Origamis de Animais

- ❑ Bruno Marques – Produção: Origami de Cachorro



Figura 48 - Imagem do Origami de Cachorro

- ❑ Rodrigo Silva – Produção: Gangorra de Pneu



Figura 49 - Imagem da Gangorra de Pneu

- ❑ Eduardo dal Moro – Produção: Mesa de Pebolim



Figura 50 - Imagem da Mesa de Pebolim

- Eduardo Vieira – Produção: Pista de Carrinhos



Figura 51 - Imagem da Pista de Carrinhos

5.6 Oficinas virtuais com as turmas dos Anos Iniciais

Com a utilização dos vídeos por alguns professores em seus materiais de aula, surgiu a ideia de uma segunda etapa do projeto "LABRINCA na Quarentena": intervenção dos bolsistas em aulas dos Anos Iniciais, como citado anteriormente, onde os bolsistas Julia e Sândalo atuaram ao vivo, durante aula síncrona, produzindo coletivamente brinquedos, jogos ou materiais lúdicos. Ao todo foram 5 oficinas realizadas nos dias: 13/10/2020 - aula sobre confecção de diferentes bolas, com o 3º ano C; 17, 18 e 19/11 - oficinas de bilboquê, com as turmas de 2º ano e 27/11/2020 – oficina do jogo Shisima, com as turmas do 4º ano.

Todos os encontros foram combinados aproximadamente um mês antes da intervenção com as professoras responsáveis da(s) turma(s). Usou-se como base os vídeos já existentes no acervo da brinquedoteca e que, portanto, poderiam acrescentar no conhecimento e prática dos estudantes.

- 13/10/20: A oficina com a turma do terceiro ano C aconteceu no período matutino durante a aula de Educação Física. Os brinquedos a serem construídos faziam parte do material didático da professora e também foi um pedido de um estudante da turma. Este não possuía bola para brincar em casa, com isso, a bolsista Julia criou um vídeo ensinando como fazer três tipos de bolas com materiais diferentes, que poderiam ser encontrados em casa. Além disso, ficou agendada a oficina “surpresa” para as crianças-

onde todos faziam os brinquedos juntos através da plataforma Conferência Web.

Ao iniciar a aula a professora revisou os conteúdos anteriores e verificou se todos haviam separado o material necessário para a aula, mas sem explicar qual seria a finalidade, criando um suspense. Logo depois, foi revelado que teria uma participação especial naquela aula e que eles aprenderiam a construir um brinquedo (bolas) juntamente com a bolsista Julia da brinquedoteca. As crianças ficaram muito felizes e logo relataram estar com muita saudade do LABRINCA e dos bolsistas, também disseram que estavam assistindo a alguns vídeos da brinquedoteca e que gostavam muito do conteúdo.

Ao iniciar a oficina, foi pedido que aqueles que pudessem ligar a câmera que o fizessem, para melhorar a aula e deixá-la ainda mais dinâmica. Infelizmente, o estudante que fez o pedido para a construção das bolas não compareceu naquela aula. Os materiais usados na construção das bolas foram: duas meias de cano alto; jornal; sacola plástica ou fita adesiva e duas bases de garrafas PET, já cortadas anteriormente.

O primeiro tipo de bola confeccionada foi a “bola de meia”. Primeiramente, duas meias devem ser separadas, colocando uma em cima da outra e enrolando da ponta da meia até o cano, de modo que fique do tamanho desejado. Depois, aquele “rolo de meia” deve ser torcido e colocado no lado avesso do cano, deixando-o em um formato de bola.

O segundo tipo de bola produzida foi com o jornal e a sacola plástica. Primeiramente, uma folha de jornal é enrolada, formando uma bola pequena. Em seguida, outras camadas de folhas são adicionadas, até a bola ficar com o tamanho desejado. Depois, essa bola de jornal deve ser colocada dentro de uma sacola plástica e enrolada, até que fique sem ar. Ao final, um nó bem firme deve ser feito na sacola e o excedente cortado. Observação: no vídeo enviado, a bolsista usou fita adesiva para enrolar a bola de jornal, mas como uma das crianças ali presente não possuía fita em casa, foi sugerida essa adaptação com sacola.

O terceiro tipo de bola foi a de garrafa PET. Infelizmente, poucas crianças conseguiram reunir o material em casa. A bola de PET é feita usando duas bases de garrafas cortadas, com isso, uma das laterais do corte deve ser amassada para que uma base se encaixe na outra; formando um protótipo de bola bem resistente

Ao final da aula, apareceram comentários positivos das crianças e das

professoras que ficaram muito contentes e satisfeitas com a oficina.

- 17, 18 e 19/11/20: As turmas de 2º ano A, B e C foram divididas em dois grupos durante as aulas remotas, que eram realizadas através da plataforma Conferência Web. Cada grupo tinha 1 hora/aula e um intervalo de 20 minutos em que todas as crianças da turma entravam na sala virtual. A pauta das turmas foi a mesma: uma contação de histórias, exposição de alguns vídeos e reflexões sobre os temas: meio ambiente, reciclagem, sociedade de consumo, e afins. Após um suspense inicial feito pelas professoras ao anunciar que alguém da brinquedoteca iria participar da construção do bilboquê, as crianças ficaram exaltadas ao ver o Sândalo pela câmera, comentando que sentiam falta da brinquedoteca e dos bolsistas.

Os materiais utilizados para construção do bilboquê foram: uma garrafa pet cortada na altura do “pescoço”, três tampinhas, um pedaço de barbante de 20 a 30 cm, tesoura sem ponta e fita durex. Uma das pontas do barbante deve dar uma volta na boca da garrafa sem tampa, e em seguida, deve-se fechá-la com a tampinha, escondendo o barbante enrolado.

Com já alguns pedaços de fita cortados, a outra ponta do barbante deve ser “escondida” no espaço oco de uma tampinha e, com a outra tampinha, fechar a ponta do barbante ali dentro, como se fosse uma caixa feita com duas tampinhas. Para finalizar, é preciso passar a fita em torno dessa caixa, verificando se a ponta do barbante ficou bem presa. O objetivo do brinquedo é acertar a caixinha dentro da garrafa apenas balançando com o braço.

- 27/11/20: A oficina com as turmas dos 4^{os} anos foi dividida em duas aulas que ocorreram uma após a outra, das 8h45 às 9h30 e das 9h45 às 10h30. A oficina foi agendada entre a bolsista Julia e a professora de Educação Física da turma. Ela estava apresentando jogos e atividades de origem africana para as crianças. Com isso, a confecção ocorreu ao vivo, via Conferência Web, e o jogo escolhido foi o Shisima.

No início da aula, a professora retomou o conteúdo e apresentou a bolsista e o que seria trabalhado. Foi solicitado que os estudantes ligassem as câmeras para que a aula ficasse mais dinâmica. Em seguida, a bolsista explicou a origem do jogo e como

ele funciona. Então foi solicitado os materiais para a construção do tabuleiro e das peças.

O Shisima é um jogo que têm sua origem no Leste do Quênia. Sua tradução para a língua Tiriki significa “extensão de água” e as seis peças se chamam Imbalavali “pulgas d’água”. O jogo possui seis peças (três para cada jogador) e um tabuleiro que pode ser desenhado em uma folha de papel ou no chão.

O tabuleiro tem o formato de uma circunferência e por seu centro passam uma linha vertical, uma horizontal e duas diagonais, onde as peças caminham. Nos encontros entre as retas, e entre as retas e o círculo, possuem pontos grandes que são onde ficam as peças. As seis peças podem ser de diferentes materiais, sementes, pedras ou tampas de garrafa. Devem ser divididas três peças entre os dois jogadores, com isso, elas devem ser de diferentes cores ou materiais.

Após desenhar o tabuleiro e montar o jogo com as crianças, a bolsista explicou as regras, que se assemelham com o Jogo da Velha. O objetivo é alinhar as três peças no tabuleiro, sendo duas nas extremidades e uma no centro. Cada jogador mexe uma peça de cada vez passando por cima das linhas e dos pontos. Não pode pular peça ou linha. Quando o jogo se encontra “travado” é considerado empate.

Depois que tudo foi explicado e as dúvidas foram sanadas, a professora usou uma das ferramentas da plataforma para criar salas paralelas entre dois alunos com tempo de seis minutos para que eles pudessem jogar entre si. Depois a professora colocava-os na sala de aula virtual novamente. Os alunos gostaram muito dessa ferramenta que se tornou útil para que praticassem entre si o que haviam recém aprendido, além de relembrar a sala de aula presencial, onde podiam se reunir em duplas para jogar.

Ao final das aulas, as crianças agradeceram a oficina e relataram sentir saudades da escola e de brincar no LABRINCA.

6. PAPEL E FORMAÇÃO DOS BOLSISTAS

Em geral, os bolsistas que atuam no LABRINCA são graduandos dos cursos voltados para as licenciaturas, tais como: Pedagogia, Educação Física, Ciências Sociais, História, entre outros. Os bolsistas participantes do LABRINCA em 2020 foram: Jéssica Thaíse Gielow, Julia de Menezes Furtado e Sândalo Albanaz.

Segundo Vettore e Kishimoto (2001), os animadores ou brinquedistas são de suma importância nas brinquedotecas pelo papel mediador que possuem, “é um bom mediador quando, ao compreender a cultura lúdica, favorece o desabrochar e o desenvolvimento das potencialidades de quem brinca; mau mediador, quando, por atitudes autoritárias, rígidas, impede esse mesmo desenvolvimento” (Id., p. 60-61).

Além de serem responsáveis pela organização do espaço, também recebem as crianças na Roda dos Combinados. Enquanto as crianças brincam, a(o)s bolsistas fazem as mediações entre os mesmos, ajudando a resolver os conflitos, inserindo os alunos mais tímidos nas brincadeiras e estimulando a exploração de jogos, brinquedos e brincadeiras. Ao término do tempo das turmas na brinquedoteca, auxiliam as crianças na organização dos brinquedos, orientando para que guardem nos lugares corretos e avaliem o encontro com as crianças na Roda das Experiências.

Como nem sempre as crianças guardam tudo nos seus devidos lugares, os bolsistas são responsáveis, também, por manter a brinquedoteca sempre organizada, facilitando seu uso, para que cada um chegue a esse espaço a e encontre o objeto desejado sem grandes dificuldades.

No final do ano letivo, os bolsistas ainda são convidados a participarem do “desmonte” do LABRINCA. Momento em que todos os jogos e quebra-cabeças são verificados, as fantasias, cortinas e brinquedos são lavados, e tudo é embalado para ser realizada uma faxina geral. Além disso, participam de reuniões com a equipe do LABRINCA para avaliarem e planejarem as atividades, preenchem regularmente as fichas de relatos das turmas, participam de pesquisas e eventos, e contribuem na realização do relatório anual das atividades.

Em 2020, a dinâmica dos bolsistas passou a ser de forma remota. As atividades desempenhadas neste último ano serão detalhadas nos relatos individuais abaixo.

6.1 Relatos dos bolsistas

Este subcapítulo está reservado para apresentar os relatos pessoais dos bolsistas, ao longo de suas contribuições e participações no projeto:

JULIA DE MENEZES FURTADO

Em 9 de Março de 2020 entrei para a equipe da brinquedoteca do Colégio de Aplicação da UFSC como bolsista PIBE. O LABRINCA trabalha com instrumentos do brincar com a interdisciplinaridade presente no dia a dia escolar do estudante; com isso percebi o quão rica essa experiência seria para minha formação acadêmica dentro do curso de licenciatura em Educação Física na própria universidade. Na primeira semana de atividades trabalhei no período matutino onde recebi diversas crianças que aproveitaram o espaço e toda a diversidade de jogos e brinquedos.

Devido à suspensão das atividades presenciais causadas pelo Coronavírus, uma semana após minha chegada na brinquedoteca, houve a necessidade de nos adaptarmos à nova realidade, o ensino remoto. Com isso, a equipe LABRINCA passou a ter encontros virtuais, onde decidimos os novos projetos e estratégias de manter o vínculo com as crianças do Colégio de Aplicação. Logo, tive a ideia de sugerir que criássemos vídeos educativos sobre a construção de jogos e como jogá-los, explicando também suas origens e história. Após construirmos critérios e discutirmos estratégias de engajamento das crianças, que eram necessárias visto a mudança no ambiente educativo, os bolsistas da brinquedoteca começaram o processo de pesquisa e criação dos vídeos, que depois seriam publicados em uma *playlist* no site do LABRINCA como explicado no tópico 5.1.

A pesquisa, produção dos vídeos, edição e publicação fizeram parte deste grande projeto que atravessou todo o período de atividades pedagógicas não presenciais e estão retratados nos tópicos 5.2 e 5.3. Além disto, também participei de diversos eventos online, minicursos, e defesa de doutorado que tinham, em sua maioria, seu eixo formativo a infância, a brinquedoteca, tecnologias digitais e ensino remoto. Também participei como colaboradora com a equipe da brinquedoteca na 18ª SEPEX, minicurso apresentado pela coordenadora do LABRINCA, Prof^ª Leila Lira Peters. Todos estes eventos trouxeram uma bagagem muito importante para compreender melhor o universo escolar e a importância dos trabalhos e influência das

brinquedotecas na escola. Os eventos também me deixaram atualizada e ensinaram muito com relatos e pesquisas de professores que compartilharam diferentes estratégias de ensino e cuidados que estes estão tomando nas aulas online, assim como entender os sentimentos e angústias das crianças e adolescentes neste momento.

Durante a parceria entre a disciplina de Jogos e Brinquedos da Cultura Popular da Prof^ª Cristiane Ker de Melo, fiquei encarregada de fazer a ponte de informações e envio de vídeos e documentos entre a equipe da brinquedoteca e a monitora da turma Roberta Torres. Foi uma experiência interessante pois já fui aluna da Prof^ª Cristiane, com isso compreendo o quão importante é o processo dos estudantes de participar das atividades de construção de jogos e rever metodologias para ensinar crianças, pois infelizmente, durante o curso não há um contato significativo com elas, mudando o cenário apenas nos estágios obrigatórios.

Nos meses de outubro e novembro, moderei duas oficinas de construção de jogos com as turmas do 3^ºC e os 4^ºs anos, nos dias 13/10 e 27/11. Nas oficinas ensinei as crianças a construir diferentes tipos de bolas, na turma do 3^ºC com a professora Mariana Zamberlan Nedel e, nos 4^ºs anos, o jogo africano Shisima, com a professora Beatriz Albino. Foram momentos muito gratificantes para todos os presentes, principalmente para as crianças, que disseram ter gostado da participação e da construção dos jogos junto com um bolsista do LABRINCA.

Por fim, o jogo e o brinquedo devem fazer parte da vida de toda a criança. O processo de construção do próprio instrumento do brincar proporciona um maior envolvimento da criança com sua produção, pois ali ela deixa toda sua criatividade e imaginação; além de desenvolver capacidades motoras e neurológicas essenciais para o processo de formação de um indivíduo saudável. Devemos sempre procurar estratégias para democratizar o acesso à cultura lúdica, não importando onde a criança esteja ou a circunstância que a impede de se conectar com a infância. A brinquedoteca e todos os bolsistas e professores me ensinaram muito e me proporcionaram muitos momentos de formação que levarei para toda a vida.

JÉSSICA THAÍSE GIELOW

O meu contato com o LABRINCA iniciou-se em 2017, quando entrei no Colégio de Aplicação para atuar como bolsista de sala nos Anos Iniciais. Permaneci nesta função até final de 2019 e, por conta disso, diversas vezes eu pude acompanhar as turmas na Brinquedoteca do colégio. Essa vivência permitiu com que eu tivesse uma noção do que era o LABRINCA e o papel que o projeto desempenhava na escola.

A oportunidade de trabalhar diretamente no LABRINCA surgiu em março de 2020 e junto com ela veio a chance de aprender e conhecer um pouco mais sobre a importância do brincar no desenvolvimento da criança. Porém, por conta da Covid-19, eu só pude atender presencialmente os alunos por poucos dias (de 9 a 18 de março de 2020).

Em meio a esse contexto de pandemia, nós bolsistas (Júlia, Sândalo e eu) passamos a criar vídeos com dicas de jogos e brinquedos que os alunos pudessem construir em casa. Para isso, realizamos pesquisas e reuniões virtuais com o intuito de discutir o que seria ofertado. Dentro disso, sempre houve uma preocupação, da nossa parte, em trabalhar com materiais recicláveis e de fácil acesso. Após a escolha desses jogos/brinquedos iniciava-se a etapa de produção, edição e divulgação desses vídeos. Além disso, também participei de eventos online, minicursos e realizei leituras de projetos, artigos, TCCs e dissertações sobre o tema.

O meu estágio no LABRINCA foi um pouco curto (de 9 de março a 9 de agosto de 2020), mas extremamente fértil e produtivo. As minhas experiências, leituras e trocas com os colegas de trabalho e os alunos evidenciaram que o brincar é mais do que um passa tempo. É através dos jogos, das brincadeiras e das atividades lúdicas que a criança explora a realidade, os papéis sociais, a criatividade, o raciocínio, cria soluções, constrói amizades e se desenvolve físico, motora e psicologicamente.

SÂNDALO ALBANAZ

Faço parte da equipe da brinquedoteca do Colégio de Aplicação da UFSC desde abril de 2019. Após o recesso de janeiro e fevereiro de 2020, dei continuidade nas atividades como bolsista Pró-bolsa. Tivemos apenas duas semanas de atividades presenciais que envolveram a organização e limpeza do espaço, seleção dos demais bolsistas e alguns dias de atendimento

pré agendados aos estudantes do CA e à comunidade externa (estudantes da graduação da UFSC). O cotidiano dos atendimentos às turmas ocorreu conforme foi detalhado no capítulo 4.2.

Devido a pandemia causada pelo Covid-19, todas as atividades educacionais presenciais foram suspensas no dia 18 de março de 2020, como estratégia de segurança. Diante dessa situação delicada, tivemos que repensar a metodologia que viria a ser aplicada nos próximos meses. A comunicação da equipe passou a acontecer majoritariamente pelo WhatsApp. As reuniões foram feitas pela plataforma Google Meet. Inicialmente, foi refletido e discutido sobre as nossas possibilidades de manter o vínculo com as crianças durante a suspensão das aulas presenciais. Com isso, decidimos direcionar o projeto para a produção de conteúdos audiovisuais que demonstram como confeccionar diversos brinquedos e jogos com materiais acessíveis.

A produção de vídeos iniciou no final de abril e seguiu até novembro de 2020. Da minha parte, foram 14 vídeos de ideias variadas para as crianças construírem seus próprios brinquedos e jogos, os quais estão listados no capítulo 5.2.1 e 5.3.1. Alguns deles foram: Pião com CDs, Vai e vem, Boliche numérico, Dominó, Jogo de tabuleiro, entre outros. O projeto inspirou a professora Cristiane Ker de Melo, da graduação do curso de Educação Física, a propor aos inscritos em sua disciplina, Jogos e Brinquedos da Cultura Popular, que fizessem os vídeos como atividade remota avaliativa.

Palestras, seminários e minicursos continuaram a ocorrer durante a pandemia, mas com a adaptação de ser tudo virtual. Então, muito conteúdo seguiu sendo produzido e discutido na área da educação, e também especificamente sobre brinquedotecas, infância e o brincar. Diante disso, participei de alguns desses encontros virtuais, como: Formação CA na pandemia, II MOPEX (Mostra Pedagógica de Extensão) da Faculdade Municipal da Palhoça, defesa da Tese de Doutorado de Ana Paula Knaul, intitulada: “Infâncias contemporâneas e relações sociais no uso de tecnologias digitais: inspirações fenomenológicas”. Além disso, fui colaborador no mini curso virtual “Infância, criança, o brincar e a brinquedoteca: um retorno ao primordial para educadores”, ministrado pela Profa. Leila Lira Peters, na 18ª SEPEX (Semana de Ensino, Pesquisa, Extensão e Inovação) da UFSC.

As últimas atividades foram voltadas para oficinas de brinquedos nas aulas síncronas dos Anos Iniciais. Eu mediei seis oficinas de construção de um bilboquê com as turmas de 2º ano. Como atividade final, a escrita do relatório geral de 2020 fechou a minha participação no LABRINCA.

A brinquedoteca do CA também foi, para mim, parte de outro processo acadêmico paralelo: a pesquisa, a escrita e a apresentação da monografia que realizei como critério para obtenção do título de licenciado em Ciências Sociais. O trabalho intitulado “BRINCAR É COISA SÉRIA: um estudo das relações infantis de gênero a partir dos arquivos da brinquedoteca do Colégio de Aplicação da UFSC” foi construído em tempos adversos, mas foi uma análise muito rica para a minha formação como educador e pesquisador. Tive a honra de contar com a coordenadora do LABRINCA, Leila Lira Peters, como membro da banca deste trabalho.

Por fim, valorizo e acredito que espaços lúdicos nas escolas, como as brinquedotecas, são fundamentais para que as crianças sejam acolhidas com toda a imaginação e criatividade que estão presentes e dão potência na sua forma de interpretar o mundo.

7. RESULTADOS E PRODUÇÕES

O ano de 2020 foi muito diferente dos anteriores no LABRINCA. Em decorrência da Pandemia do Covid-19, as atividades na UFSC foram desenvolvidas na modalidade de trabalho remoto e isso nos trouxe o desafio de manter nossas atividades lúdicas por outros caminhos ainda não percorridos.

Sendo as atividades educacionais presenciais suspensas no dia 18 de março de 2020, repensamos a metodologia que viria a ser aplicada nos próximos meses junto ao nosso público no CA e na comunidade. A comunicação da equipe passou a acontecer majoritariamente pelo WhatsApp. As reuniões eram feitas pela plataforma Google Meet. Inicialmente, foi refletido e discutido sobre as nossas possibilidades de manter o vínculo afetivo com as crianças durante a suspensão das aulas presenciais. Com isso, decidimos direcionar o projeto para a produção de conteúdos audiovisuais sobre como confeccionar diversos brinquedos e jogos com materiais acessíveis, o qual foi intitulado “LABRINCA na quarentena: vamos brincar?”. Vídeos com jogos e brinquedos, realizados pelos bolsistas, foram publicados quinzenalmente no site oficial da brinquedoteca <http://LABRINCA.paginas.ufsc.br>, e aqui já detalhadamente descritos nos capítulos anteriores.

A ideia do projeto foi divulgada no Notícias da UFSC, para acessar, clicar neste link a seguir: <https://noticias.ufsc.br/2020/06/laboratorio-ensina-a-construir-jogos-e-brinquedos/>. E, partir desta nota, recebemos o convite para uma reportagem na RIC-Record, que pode ser assistida neste link: <https://ndmais.com.br/educacao/brinquedoteca-um-espaco-para-brincar-e-aprender/>.

As últimas atividades foram voltadas para oficinas de brinquedos nas aulas síncronas dos Anos Iniciais do CA. Como descrito nas atividades dos bolsistas, os mesmos realizaram a mediação de várias oficinas de construção de brinquedos e de jogos em diversas turmas dos Anos Iniciais.

Destacamos o trabalho de conclusão do curso do aluno bolsista Sândalo Albanaz “BRINCAR É COISA SÉRIA: um estudo das relações infantis de gênero a partir dos arquivos da brinquedoteca do Colégio de Aplicação da UFSC”, a partir de suas vivências como bolsista no LABRINCA.

Neste ano, devido à impossibilidade de recebermos grupos de acadêmicos da UFSC e de demais instituições, optamos em realizar palestras sobre o LABRINCA, o brincar e a Infância para alunas e alunos dos cursos de Pedagogia e de Educação Física.

Inclusive, a metodologia empregada no projeto inspirou a professora Cristiane Ker de Melo, da graduação do curso de Educação Física, a propor aos inscitos em sua disciplina “Jogos e Brinquedos da Cultura Popular”, que fizessem os vídeos como atividade remota avaliativa. Os vídeos elaborados também podem ser acessados no nosso site por meio desse link: <https://youtu.be/aZVWP8ROcts?list=PL-563Fhb6rvkEMjGFfUJNbCTabHiAkRJR>.

Além do já exposto, destacamos nossa participação em bancas, realização de palestras, minicursos, publicações, que serão abaixo descritas.

A equipe do LABRINCA, composta pelos três alunos bolsistas, a professora Leila Lira Peters (Coordenadora – 6 horas), Carla Loureiro (1h) e Mariana Zamberlan Nedel (3h), mostrou-se motivada e presente no decorrer das atividades. No entanto, em decorrência da nova configuração de trabalho remoto e sem perspectivas de bolsistas a curto prazo, limitaremos nossas atividades para o ano de 2021, visando a apenas manter nosso site funcionando com os materiais online já disponíveis e atualizando com eventuais informações novas, assim como, participar em eventos e realizar palestras eventuais. A professora Cristiane Ker, continua motivada para continuarmos a inserção de novos vídeos, propostos por seus alunos da graduação.

Dessa forma, o LABRINCA voltará a funcionar quando as atividades presenciais serão retomadas, e condições sanitárias propícias, bem como bolsistas para acompanhar todo esse processo educativo desenvolvido no Laboratório. Até isso acontecer, a equipe será reduzida, assim como a carga horária dos participantes: a professora Leila Peters (Coordenadora – 1 hora), Carla Loureiro (Participante – 1 hora)

Apresentamos, abaixo, os principais resultados das atividades desenvolvidas em 2020.

7.1 Participação em bancas

- **BRINCAR É COISA SÉRIA:** um estudo das relações infantis de gênero a partir dos arquivos da brinquedoteca do Colégio de Aplicação da UFSC: Sândalo Albanaz, Curso Ciências Sociais, UFSC, em 27/10/20.

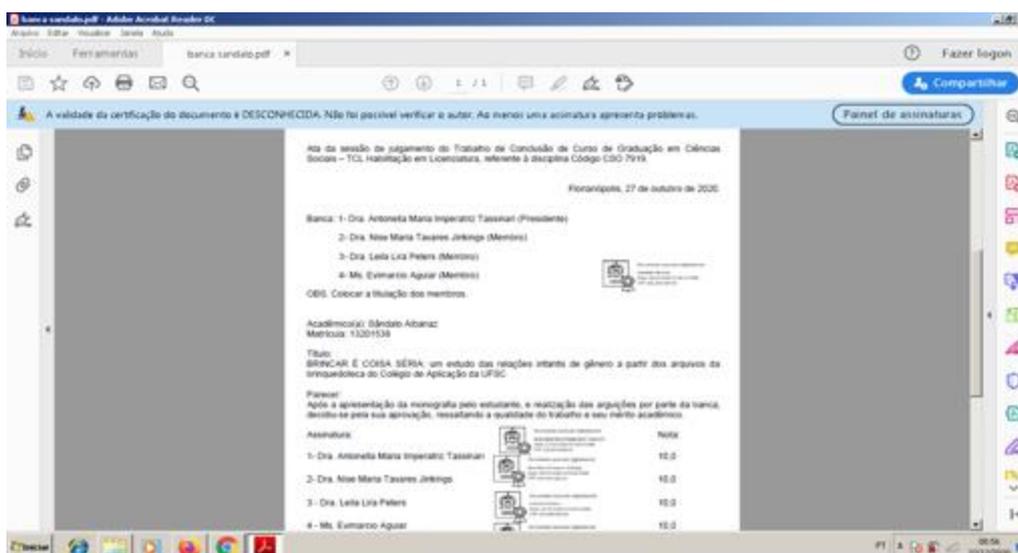


Figura 52 - Imagem da Ata da Tese do bolsista Sândalo

- O BRINCAR COMO TECNOLOGIA DE MEDIAÇÃO NO TRABALHO DE EDUCADORES SOCIAIS EM SERVIÇO DE CONVIVÊNCIA E FORTALECIMENTO DE VÍNCULOS: Fernanda Henriques Alonso E Santos, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia E Sociedade, em 02/10/2020. Atividade docente com registro no SIGPEX nº 202015605.
- Avaliação para Processo de Acesso à Classe Titular do Departamento de Expressão e Movimento 2020/2021 da professora Stela Maris Vaucher Farias, Departamento de Expressão, CAP/UFGRS, 15/07/2020. Atividade docente com registro no SIGPEX nº 202008185.

7.2 Palestras proferidas

- “Brinquedoteca e a valorização da infância”. 2ª Edição da MOPEX - Mostra Ensino, Pesquisa e Extensão, Faculdade Municipal de Palhoça, em 13/07/2020. Atividade docente com registro no SIGPEX nº 202008184.

- “Infância, brinquedoteca e o LABRINCA”. Palestra proferida aos acadêmicos da disciplina “Jogos e Brinquedos da Cultura Popular”, do Curso de Licenciatura em Educação Física da UFSC, da 4ª fase do Curso de Educação Física da UFSC, em 20/11/2020.



Figura 53 - Cartaz da Palestra “Infância, brinquedoteca e o Labrinca”



Figura 54 – Foto da Declaração de comprovação da palestra ministrada

- Minicurso SEPEX: “Infância, criança, o brincar e a brinquedoteca: um retorno ao primordial para educadores”. 18ª SEPEX em casa, Proex, em 25/09/2020, Florianópolis. Ministrante: Leila Peters, Colaboradores: Mariana Zamberlan Nedel, Sândalo Albanaz e Júlia Furtado. Certificado UFSC Protocolo nº 202016264.

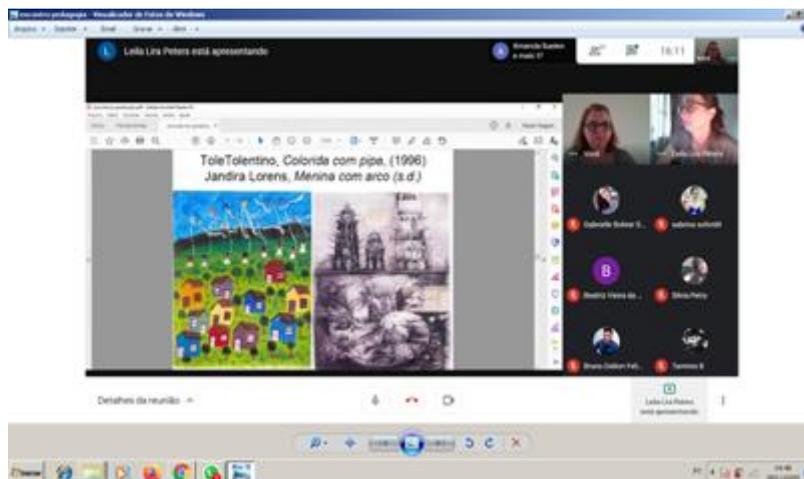


Figura 55 - Print da tela de webconferência no momento em que a palestra estava sendo ministrada

7.3 Participação de Comissão de Organização de Eventos

- Comitê Científico/Parecerista do Simpósio Internacional da ABBRI e III Simpósio do GEBRINQ, organizado pela Associação Brasileira de Brinquedotecas, São Paulo, 20 a 21/01/2021. Atividade docente com registro no SIGPEX nº 202020714.
- Comitê Científico/Parecerista do I Nexos Game, organizado pelo Instituto Nexos: Educação, Cultura, Esporte e Lazer, Fortaleza, de 26 a 28/11/2020, Atividade docente com registro no SIGPEX nº 202020715.

7.4 Cursos de Formação

- “A criança, os cinco sentidos e a educação”. Modalidade EAD, Vincular Consultoria, 27/15/2020, 30 horas

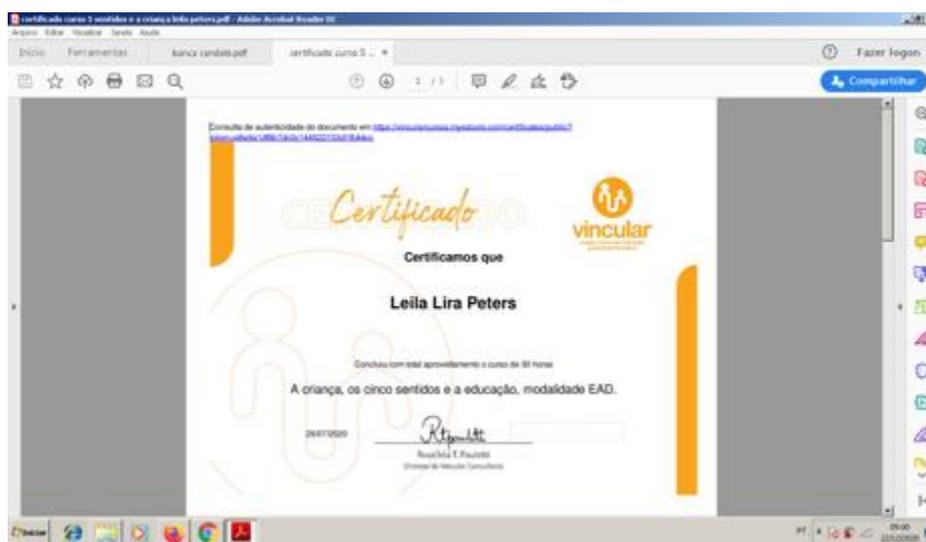


Figura 56 – Foto da Certificado do Curso “A criança, os cinco sentidos e a educação”

- Saurez-vous vous évader grâce à l'escape game pédagogique ?, IF profs Brasil, Distrito Federal, 23/06. Atividade docente com registro no SIGPEX nº 202008992.
- Sujet: Webinaire #11 "Phonétique française pour les brésiliens", IF profs Brasil, Distrito Federal, 10/06/2020. Atividade docente com registro no SIGPEX nº 202007971.

Formação em Biodanza: criatividade, Escola Florianópolis de Biodanza, Florianópolis, 15/02/2020, 16h. Atividade docente com registro no SIGPEX nº 202001502.

7.5 Publicações sobre o LABRINCA

- Matéria sobre o LABRINCA no site “Notícias da UFSC”, disponível no link: <https://noticias.ufsc.br/2020/06/laboratorio-ensina-a-construir-jogos-e-brinquedos/>.



Figura 57 – Print de tela da reportagem no site Notícias da UFSC

- Reportagem no Jornal Balanço Geral – Rede Record ND+: Brinquedoteca: um espaço de brincar e aprender. Reportagem sobre o LABRINCA e a proposta de construção de brinquedos online. Link para acessar a reportagem: <https://ndmais.com.br/educacao/brinquedoteca-um-espaco-para-brincar-e-aprender/>. Atividade docente com registro no SIGPEX nº 202020823



Figura 58 – Print de tela onde é possível ver imagem da reportagem no LABRINCA

7.6 Publicações

- PETERS, L. L.; MEMÓRIAS DE UMA INFÂNCIA REINVENTADA. Revista Sobre Tudo. Florianópolis, CED/UFSC, v. 11, n. 2, p. 267-272, dez. 2020. ISBN 1519-7883. Atividade docente com registro no SIGPEX nº 202024121.
- RAMOS, J. G.; PETERS. L. L. FAZER JOGOS ELETRÔNICOS NA ESCOLA: É POSSÍVEL? UMA EXPERÊNCIA NO LABRINCA/CA/UFSC. Revista Sobre Tudo. Florianópolis, CED/UFSC, v. 11, n. 2, p. 193-215, dez. 2020. ISBN 1519-7883. Atividade docente com registro no SIGPEX nº 202024381.
- CONCEIÇÃO, V. J. S.; PETERS, L. L. Educação Física e transdisciplinaridade: razões práticas (org) Favio José de Almeida e Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida. Fortaleza: Instituto Nexos, 2020, p. 159-176, ISBN 978-65-89027-00-3. Atividade docente com registro no SIGPEX nº 202021291.
- CONCEIÇÃO, V. J. S.; MINELLI, D. S.; PETERS, L. L.; NEDEL, M. Z. ESTRUTURAÇÃO CURRICULAR DA DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO COLÉGIO DE APLICAÇÃO DA UFSC. Revista Sobre Tudo. Florianópolis, CED/UFSC, v. 11, n. 2, p. 145-168, dez. 2020. ISBN 1519-7883. Atividade docente com registro no SIGPEX nº 202024118.

8. REFERÊNCIAS

- ALVES, G. Relatório de Estágio no LABRINCA (Laboratório de Brinquedos do Colégio de Aplicação). UFSC. *Relatório de Estágio Supervisionado em Biblioteconomia*, Florianópolis, 2003.
- ALVES, L. Jogos eletrônicos e violência: um caleidoscópio de imagens. In. *Revista da FAEEBA e Contemporaneidade*, Salvador, v.13, n. 22, p. 365-373, jul./dez., 2004.
- ARIÉS, P. *História Social da Infância*. 2.ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.
- BENEDET, M. C. *Brinquedoteca na escola: entre a institucionalização do brincar e a estetização do aprender*. 2007. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007.
- BERRY, V; GUITARD, M-P; ROUCOUS. *Le jeu vidéo en ludothèques : équipements, services et pratiques*. Rapport d'enquête. Laboratoire EXPERICE. Université Paris 13, 2006.
- BRASIL. *Estatuto da criança e do adolescente*. Lei 8.069/90, de 13 de julho de 1990. São Paulo: CBIA, 1991.
- BRASIL. *Convenção sobre os direitos da criança*. Adotada pela resolução n. L. 44 (XLV) da Assembleia Geral das Nações Unidas, em 20 de novembro de 1989 e ratificada pelo Brasil em 20 de setembro de 1990.
- BROUGÈRE, G, A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko (Org.). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 1998.
- BROUGÈRE, G. Lúdico e educação: novas perspectivas. *Linhas Críticas*, 8(14), 5-20. 2002. Disponível em <http://periodicos.unb.br/index.php/linhascriticas/article/view/6491>. Acesso em 15 maio 2010.
- CASTRO, L. R. de. O lugar da infância na modernidade. In: *Psicologia: Reflexão e crítica*. Porto Alegre, v.9, n.2, 1996. p. 307-335.
- CHARLOT, B. *A mistificação pedagógica*. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.
- COHN, C. A criança, o aprendizado e a sociologia na antropologia. In. SILVA, A. L.; MACEDO, A. V. L. S., ANGELA N. (Org.). *Crianças indígenas: antropológicos*. São Paulo: Global, 2002. p.213-235.
- CRUZ, D. M.; RAMOS, D.K; ALBUQUERQUE, R.M. Jogos eletrônicos e aprendizagem: o que as crianças e jovens têm a dizer? In. *Revista Contrapontos Eletrônica*, Vol. 12, n. 1, 2012, p. 87 – 96.

CUNHA, N. H. S. *Brinquedoteca: um mergulho no brincar*. São Paulo: Vetor, 2001.

ELKONIN, D. B. *Psicologia do jogo*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FERREIRA, Aline Fernanda; DARIDO, Suraya Cristina. Os jogos eletrônicos no cotidiano dos alunos do 9º ano do Ensino Fundamental. ETD- Educação Temática Digital. Campinas, SP. V.15, n. 3, p. 595-611, set/dez. 2013. Disponível em: <http://www.fae.unicamp.br/revista/index.php/etd/article/viewFile/4253/pdf>. Acesso em 05 set. 2013.

FERRERIA, Sidnei M. *Relatório de Estágio no LABRINCA (Laboratório de Brinquedos do Colégio de Aplicação)*. UFSC. Relatório de Estágio Supervisionado em Biblioteconomia, 2004.

GONÇALVES, Marise Matos. *LABRINCA– registro histórico e o ponto de vista dos alunos das Séries Iniciais do Colégio de Aplicação*. Monografia (Curso de Pós-Graduação em Educação Física Escolar). Universidade Federal de Santa Catarina, 2004.

HERNANDEZ, F. *Espigadores de la Cultura Visual: otra narrativa para la educación de las artes visuais*. Barcelona: Octaedro, 2007. Disponível em: <http://www.cadernosdapedagogia.ufscar.br/index.php/cp/article/viewFile/11/11>. Acesso em 10 de maio de 2013.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

JENKS, C. Constituindo a criança. In: *Educação, Sociedade e Culturas*. Porto, n.17, 2002. p. 185-216.

JOBIM E SOUZA, S. Ressignificando a psicologia do desenvolvimento: uma contribuição crítica à pesquisa da infância. In: KRAMER, S.; LEITE, M. I. (Org.) *Infância: fios e desafios da pesquisa*. Campinas: Papirus, 1996. p. 39-55.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedo e brincadeira uso e significações dentro de contextos culturais. In: SANTA, M. P. S. (Org.) *A brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos*. Petrópolis: Vozes, 1997. p.23-40.

KISHIMOTO, T. M. Diferentes tipos de brinquedoteca. In: FRIEDMANN, A. *O Direito de Brincar: a brinquedoteca*. 4. ed. São Paulo: Abrinq, 1998. p.53-63.

KOHAN, W. O. *Infância: entre educação e filosofia*. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

KRAMER, S. Pesquisando infância e educação: um encontro com Walter Benjamin. In: KRAMER, S.; LEITE, M. I. (Org.) *Infância: fios e desafios da pesquisa*. Campinas, São Paulo: Papirus, 1996. p. 13-38.

KVORTRUP, J. *A infância na Europa: novo campo de pesquisa social*. Tradução: H. Antunes. Centro de documentação e informação sobre a criança. Instituto de Estudos da Criança, Universidade do Minho, 1999. (mimeo).

LUNA, S.V. *Planejamento de pesquisa: uma introdução*. São Paulo: EDUC, 1998.

MACARINI, S. M.; VIEIRA, M. L. O brincar de crianças escolares na brinquedoteca. In: *Revista Brasileira do Desenvolvimento Humano*. São Paulo, v. 16, 2006. p. 49-60.

MARCELINO, N. C. *Pedagogia da animação*. Campinas: Papirus, 1997.

MATTOS, Élson, FACHIN, Gleisy Regina B., PETERS, Leila Lira. *Informatização do acervo de brinquedos e jogos infantis do Laboratório de Brinquedos do Colégio de Aplicação (LABRINCA), do Centro de Educação da Universidade Federal de Santa Catarina*. In. XIII SEMINÁRIO NACIONAL DE BIBLIOTECAS UNIVERSITÁRIAS, 2003, Natal. XIII Seminário Nacional de Bibliotecas Universitárias – Anais 2003.

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.

PETERS, L. L. *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.

PETERS, L. L. Roda vem para cá... roda, vem brincar: contribuições de uma brinquedoteca escolar na formação de crianças do 1º ano do Ensino Fundamental do CA-UFSC. In: SABINO, M. F. et al. (Org.). *História das Instituições*. Florianópolis: Editora Letras Contemporâneas, 2014.

PETERS, L. L.. As culturas da infância nas encruzilhadas da 2ª modernidade, 2002. Disponível em <http://www.iec.minho.pt/cedic/textos de trabalho>.

PETERS, L. L.; et all. Relatório parcial de pesquisa: *Jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar: uma relação possível?* Colégio de Aplicação/Universidade Federal de Santa Catarina. Mimeo.

PETERS, L. L.; 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, 2015.

PETERS, L. L.; LOUREIRO, C.; BORDOVICZ, K.L. Jogos eletrônicos no LABRINCA: Processo de inserção para além da(s) apreensão(ões) In: *Anais do IX Seminário de Institutos, Colégios e Escolas de Aplicação – I SICEA Internacional*. Colégio João XXII, Juiz de Fora, 2015, p. 1456 a 1467.

PETERS, L. L.; 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.

PIMENTEL, Fernanda P. *A criança protagonista na construção de brinquedos com sucata e material reciclável no espaço do LABRINCA– uma possibilidade de intervenção do psicólogo escolar*. 2005. Relatório de Estágio Supervisionado em Psicologia Escolar. Universidade Federal de Santa Catarina.

PIMENTEL, Fernanda P; SCHOEFFEL, S.A; BRZEZINSKI, P. Brincando de animação: produções e re-significações da cultura lúdica infantil. In. FALCÃO, J. L. C.; SARAIVA, M. do C. (org.) *Esporte e lazer na cidade, volume 1 : práticas corporais re-significadas*. Florianópolis : Lagoa Editora, 2007.

PINO, A. *As marcas do humano: às origens da constituição cultural da criança na perspectiva de Lev S. VYGOTSKY*. São Paulo: Cortez, 2005.

PINTO, M. A infância como construção social. In: PINTO, M.; SARMENTO, M. J. (Org.). *As crianças, contextos e identidades*. Portugal: Universidade do Minho, 1997. p. 33-73.

PINTO, M. ; SARMENTO, M. J.(Org.). *As crianças, contextos e identidades*. Portugal: Universidade do Minho, 1997.

PONTE, C.; SIMÕES, A. Comparando resultados sobre acessos e usos da Internet: Brasil, Portugal e Europa. In.: TIC Kids Online Brasil 2012 [livro eletrônico]: pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes [coordenação executiva e editorial Alexandre F. Barbosa]. – São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2013. p. 27-36. Disponível em: <http://cetec.br/usuarios/kidsonline/>. Acesso em 05 de maio de 2013.

PORTO, C. L. Brinquedo e brincadeira na brinquedoteca. In: KRAMER, S.; LEITE, M. I. (Org.). *Infância e produção cultural*. Campinas: Papirus, 1998, p. 171-198.

PRENSKI, M. Digital natives, digital immigrants. In. *On the Horizon*, n. 5, vol. 9, 2001. p. 1-16.

SARMENTO, M. J. A reinvenção do ofício de criança e de aluno. *Atos de Pesquisa em Educação*, 6(3), 2011, 562-571.

SARMENTO, M. J. e PINTO, M. As crianças e a infância: definindo conceitos, delimitando o campo. In. SARMENTO, M. J.; PINTO, M. (Org.). *As crianças – Contextos e identidades*. Portugal: Universidade do Minho, 1997.

SCHOEFFEL, S.; PACHECO, F.P.; BRZEZINSKI, Paulo Roberto; PETERS, L. L. . LABRINCA (Laboratório de brinquedos do Colégio de Aplicação): valorização e vivência do direito de brincar. In: *Sociedade Brasileira de Psicologia. A favor da psicologia no Brasil: em defesa da psicologia científica*, Florianópolis, 2007.

SILVA, G. F. *Jogos eletrônicos e (bom) desempenho escolar: dá para conciliar?* In: Anais do 2º Seminário de Iniciação Científica do Ensino Médio da UFSC, 2012. Departamento de Projeto de Pesquisa/PROPESQ. 2012, p. 20.

SIROTA, R. Emergência de uma sociologia da infância: evolução do objeto e do olhar. *Cadernos de Pesquisa*, 112(7), 7-31, 2001. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S0100-15742001000100001>. Acesso em 14 de maio de 2013.

SOLÉ, M. de B. *O jogo infantil (Organização da Ludoteca)*. Lisboa: Instituto de Apoio à Criança, 1992.

VECTORE, C.; KISHIMOTO, T.M. Por trás do imaginário infantil: explorando a brinquedoteca. In: *Revista Psicologia Escolar e Educacional*, 2001, vol 5, n. 2, pp 59-65.

VYGOTSKY, L. S. *Formação social da mente: o desenvolvimento de processos psicológicos superiores*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L. S. *La imaginación y el arte en la infancia*. 6. ed. Madri: Akaal, 2003.

VYGOTSKY, L. S. Método de investigación. In: VYGOTSKY, Lev S. *Obras Escogidas III*. Madrid: Visor Distribuciones, 2. ed., 1995.