

A CONSTRUÇÃO DE UMA BRINQUEDOTECA VIRTUAL: contribuição de jogos e brincadeiras interdisciplinares para o processo de alfabetização

Andressa Folly¹

Daniele Lira²

Juliana Araújo³

Marcela Medeiros⁴

Agnes Saide⁵

Jéssica Souza⁶

Nathália Cotrim⁷

Pedro Matos⁸

Tatiana Maillard⁹

Cristina Freund¹⁰

Luciene Cerdas¹¹

***Eixo temático: 6. Alfabetização, cultura escrita, tecnologias educacionais
e outras linguagens***

Resumo: Em contexto de ensino remoto, este trabalho visa apresentar o projeto da brinquedoteca virtual “*Pedrinhoteca*”, desenvolvida a partir da parceria entre estudantes integrantes do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid) Pedagogia Anos Iniciais, da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), em conjunto com docentes do primeiro ano do *Campus* São Cristóvão I do Colégio Pedro II. Ela foi idealizada para ser uma ferramenta virtual de apoio à aprendizagem da língua escrita pelos alunos de 1º ano que permitisse a exploração de diferentes linguagens e experiências por meio de jogos e brincadeiras, reunidas num ambiente que funcionasse, também, como um repositório. Inicialmente, será apresentado o contexto de elaboração dessa proposta, seu processo de desenvolvimento e a utilização da plataforma *Canva*, analisando o produto a partir dos princípios da aprendizagem multimídia (MAYER, 2009, *apud* SILVA, 2017). Em seguida,

¹Graduanda em Pedagogia pela UFRJ. Voluntária no Pibid/UFRJ. andressafolly@gmail.com

²Graduanda em Pedagogia pela UFRJ. Bolsista CAPES no Pibid/UFRJ. danielesueira21@gmail.com

³Graduanda em Pedagogia pela UFRJ. Bolsista CAPES no Pibid/UFRJ. juliana12ka@gmail.com

⁴Graduanda em Pedagogia pela UFRJ. Bolsista CAPES no Pibid/UFRJ. marcela.o.medeiros@hotmail.com

⁵Graduanda em Pedagogia pela UFRJ. Bolsista CAPES no Pibid/UFRJ. agnessaide1@gmail.com

⁶Graduanda em Pedagogia pela UFRJ. Bolsista CAPES no Pibid/UFRJ. jessica.santtossjc@gmail.com

⁷Graduanda em Pedagogia pela UFRJ. Bolsista CAPES no Pibid/UFRJ. nathaliapscotrim@gmail.com

⁸Graduando em Pedagogia pela UFRJ. Bolsista CAPES no Pibid/UFRJ. pedromatos12@gmail.com

⁹Graduanda em Pedagogia pela UFRJ. Bolsista CAPES no Pibid/UFRJ. tatimaillard14@gmail.com

¹⁰Doutora em Educação pela PUC-Rio. Bolsista CAPES no Pibid/UFRJ como professora supervisora. Professora do Colégio Pedro II. cristina.freund.1@gmail.com

¹¹Doutora em Educação pela UNESP. Bolsista CAPES no Pibid/UFRJ como professora coordenadora. Professora do Departamento de Didática da Faculdade de Educação da UFRJ. lucienecerdas@gmail.com

dialogando com Vigotski (2003; 2007), Bakhtin (1997; 2016) e Smolka (1989), serão apontadas as contribuições da brinquedoteca virtual para um momento de interação com diferentes linguagens em ambiente digital pelas crianças. Por fim, analisando dados coletados a partir dos comentários das crianças sobre a “*Pedrinhoteca*” nos murais *Padlets* das turmas, como resultados tem-se a constatação de que o projeto desenvolvido permitiu aos alunos uma relação com a cultura escrita de forma lúdica e dinâmica, configurando-se como um momento para exploração de diferentes linguagens e formas de interagir em um novo contexto. Ainda, as respostas marcam algumas limitações na interface com as crianças, antes não percebidas, delimitando encaminhamentos futuros.

Palavras-chave: Alfabetização; Ludicidade; Contexto Remoto; Dialogicidade.

Introdução

O cenário decorrente da pandemia do novo Coronavírus instaurou, ainda no início do ano letivo de 2020, a necessidade do isolamento social e, conseqüentemente, o fechamento das escolas. Especialmente para as professoras das nove turmas de 1º ano do Ensino Fundamental da equipe de Núcleo Comum¹² do *Campus* de São Cristóvão I (SCI), na cidade do Rio de Janeiro, foi um momento desafiador, sobretudo por envolver a alfabetização. O contexto remoto ampliou, assim, as dificuldades para idealizar um processo de aquisição da língua escrita pelas crianças que contemplasse uma perspectiva discursiva.

Nesse contexto é que se foi delimitando o projeto da brinquedoteca virtual, a “*Pedrinhoteca*”¹³, construída em parceria com os estudantes integrantes do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid) do subprojeto de Pedagogia Anos Iniciais, da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Como objetivos norteadores, ela buscou oferecer um espaço de integração, ludicidade e aprendizagem para as crianças do 1º ano, que possibilitasse, ainda, uma interação por vias digitais que criasse um contexto de diálogo não somente com a escola e as professoras, mas, sobretudo, com outras linguagens, experimentando, assim, suas várias possibilidades (SMOLKA, 1989).

Dessa forma, na elaboração do presente trabalho o grupo partiu da seguinte pergunta: foi possível oferecer às crianças um espaço multimídia com uma interface que lhes permitisse autonomia em sua exploração, propiciando-lhes, também, uma interação com a cultura escrita? O objetivo deste trabalho, além de apresentar a proposta desenvolvida, tem como foco analisar se a *Pedrinhoteca*, da forma como foi elaborada, atendeu aos princípios que fundamentaram sua criação.

Em diálogo com Mayer (2009 *apud* SILVA, 2017), será apresentada a metodologia do

¹²Equipe composta pelos professores responsáveis pelo ensino de Língua Portuguesa, Literatura, Matemática, Estudos Sociais e Ciências.

¹³O nome *Pedrinhoteca* vem da junção de brinquedoteca em associação com Pedrinho, assim chamados os *Campi I* (do 1º ao 5º ano) do Colégio Pedro II.

desenvolvimento do projeto: os pressupostos orientadores da idealização da brinquedoteca, etapas e recursos necessários para sua criação, e como se concretizou esse espaço virtual, que funciona como um repositório interativo. Em seguida, dialogando com ideias de Vigotski (2003; 2007), Bakhtin (1997; 2016) e Smolka (1989), serão apresentadas as diferentes propostas presentes no repositório e suas contribuições para o “brincar”, além da exploração de diferentes linguagens pelas crianças, superando restrições de um enfoque apenas na cultura escrita. Por fim, os resultados e discussões serão permeados pelas concepções das próprias crianças através de comentários deixados por elas em uma das plataformas utilizadas pelo colégio, o *Padlet*, que questionou se elas haviam gostado ou não da *Pedrinhoteca*, o que abriu possibilidades de revisão do trabalho realizado coletivamente para pensar em novas ações.

2 *Pedrinhoteca*: construção de um ambiente virtual de aprendizagem e dialogicidade

Ao final do segundo semestre de 2020, no início da parceria com o Pibid, a professora supervisora do Colégio Pedro II apresentou as propostas pedagógicas interdisciplinares do 1º ano como atividades de apoio cognitivo e emocional, postadas semanalmente no mural interativo do *Padlet*, hospedado no *blog* do *Campus*. As propostas contavam sempre com: vídeo com a apresentação da postagem; a “Hora da História”; diversos jogos e brincadeiras criados ou indicados, relacionados à temática apresentada; “Mão na massa”, com a proposta de confecção manual, pelas crianças, de massinha de modelar, brinquedos, entre outros; desafios variados.

As professoras também utilizaram alguns recursos, tais como: *sites* que disponibilizam *templates* para a criação de jogos, como *Wordwall* e *Educaplay*; o *Padlet*, mural interativo que permite anexar conteúdos multimídia, como fotos, áudios e vídeos, além de comentários, visíveis para todos; e o *Canva*, uma das plataformas mais exploradas que permitiu a criação de diversas produções visuais como a própria *Pedrinhoteca*.

A ideia consistiu em elaborar um ambiente virtual interativo que contemplasse os aspectos de ludicidade, criatividade, espacialidade, memória, escuta, expressividade, sensorialidade e corporeidade, eixos-base para as propostas remotas (COLÉGIO PEDRO II, 2020), e que propiciasse às crianças diferentes formas de exploração da linguagem. Nesse sentido, os estudantes do Pibid, em conjunto com a professora supervisora, realizaram uma curadoria dos conteúdos criados e utilizados pela equipe interdisciplinar do 1º ano de 2020, selecionando as que comporiam a *Pedrinhoteca*. O trabalho de sua criação se deu em um

primeiro encontro virtual para a construção do espaço, dividido entre jogos e brincadeiras, hospedados em duas salas virtuais distintas (Figura 1).

Figura 1 - A *Pedrinhoteca* e suas salas virtuais



Fonte: elaboração própria

Na análise das propostas presentes no espaço interativo, foi identificado que os materiais criados pela equipe da escola atendiam aos princípios da “aprendizagem multimídia” (MAYER, 2009, *apud* SILVA, 2017, p. 3), que afirma que “[...] as pessoas aprendem melhor com palavras e figuras do que só com palavras. [...]” e seguindo o princípio da voz, uma extensão do anterior, “as pessoas aprendem melhor quando a voz da narração é humana do que quando a voz é de máquina”.

Dessa forma, destaca-se que tanto os materiais, elaborados pela equipe multidisciplinar, quanto o vídeo de apresentação da *Pedrinhoteca*, produzido pelos estudantes do Pibid, contemplaram imagens e narração por voz de alguns dos professores a respeito do espaço. Embora, para Mayer (2009), narração, imagem e texto possam sobrecarregar os canais do estudante, a equipe considerou importante ter o texto escrito pensando em atender também a pessoas com baixa audição e para mostrar às crianças que o que se escreve se pode ler.

Na concepção do espaço multimídia, a preocupação em utilizar imagens que pudessem sinalizar para as crianças que tipos de jogos e/ou brincadeiras encontrariam no espaço foi um aspecto considerado em sua elaboração, o que atendeu ao princípio da sinalização (MAYER, 2009 *apud* SILVA, 2017), como se pode visualizar na figura 2:

Figura 2 - Exemplo de princípio da sinalização (MAYER, 2009)



Fonte: elaboração própria

Considera-se que as crianças tiveram uma vivência prévia das atividades que seriam, então, revistas e degustadas na *Pedrinhoteca*. Mayer (2009 *apud* SILVA, 2017) destaca o princípio de compreensibilidade, que, no caso deste projeto, foi respeitado na utilização de textos e figuras familiares para os *hiperlinks*: a *abayomi* remete ao ensino de como construir uma boneca e a lanterna projetando silhuetas para o jogo das sombras, por exemplo.

3 O brincar e a exploração de diferentes linguagens pelas crianças na relação com a *Pedrinhoteca*

Com o desenvolvimento da *Pedrinhoteca* e sua recepção pelas crianças, o repositório logo constituiu-se como uma importante ferramenta para refletir, também, o contato que elas estavam tendo com a cultura escrita no contexto da pandemia. Uma vez priorizada a ludicidade em sua elaboração e nas ações pedagógicas nela presentes, em especial por meio de jogos digitais, a ação desenvolvida corrobora com Vigotski (2003) quando o autor aponta que o brinquedo e o brincar possibilitam à criança atingir uma definição funcional de conceitos, internalizando-os e atribuindo significados no seu processo de aprendizagem da língua escrita.

A grande presença de jogos digitais elaborados pelas professoras contribuiu para a superação de restrições que enfocam apenas a cultura escrita, possibilitando um diálogo com esta de forma dinâmica, leve e contextualizada pelas crianças. Nesse sentido, Smolka (1989, p. 22) aponta a importante participação destes no desenvolvimento dos alunos, contribuindo no “processo de organização das experiências, elaboração de pensamentos, expressão de sentimentos e construção de conhecimentos”.

Cabe destacar, ainda, alguns exemplos de recursos, divididos entre jogos e brincadeiras, que compõem a *Pedrinhoteca* e fundamentam o aspecto lúdico e sua importância para o processo de alfabetização, como: jogos de análise fonológica e linguística; combinação; rimas; memória; além de outros com foco no letramento matemático. Na sala de brincadeiras, por sua vez, fazem parte: contações de histórias; tutoriais para a confecção de brinquedos a partir de materiais recicláveis e outros recursos de fácil acesso, como massinha de modelar caseira; e sugestões de brincadeiras, como “Gato mia”.

Um primeiro aspecto importante que as afirmações de Smolka (1989) e Vigotski (2003) permitem perceber é sobre a importância de oferecer às crianças atividades para que possam brincar em casa, permitindo-as extrapolar suas realidades e criarem brincadeiras com seus corpos, resolvendo tensões do momento por meio da imaginação. Segundo Vigotski (2007, p.108-109), “[...] a imaginação é um processo psicológico novo na criança. Como todas as funções da consciência, ela surge originalmente da ação” e, dessa forma, precisa ser estimulada, mesmo sob um contexto novo em que o brincar tornou-se mais solitário.

Na concepção discursiva da alfabetização, a linguagem e o conhecimento se constituem por meio das interações (SMOLKA, 1989). Nesse sentido, a Teoria da Enunciação de Bakhtin (1981) aborda como esses processos procuram “[...] situar essas formas em relação às configurações concretas de vida, levando em conta o processo de evolução da língua, isto é, sua elaboração e transformação sócio-histórica” (SMOLKA, 1989, p. 29). Sob essa perspectiva, a *Pedrinhoteca* configurou-se, para as crianças isoladas em suas casas, como um ambiente que, por meio das interações com outras linguagens no contato virtual, possibilitou um diálogo com a cultura escrita sem que essa fosse meramente simplificada em seu sentido sistemático.

4 Concepções das crianças a respeito da *Pedrinhoteca*

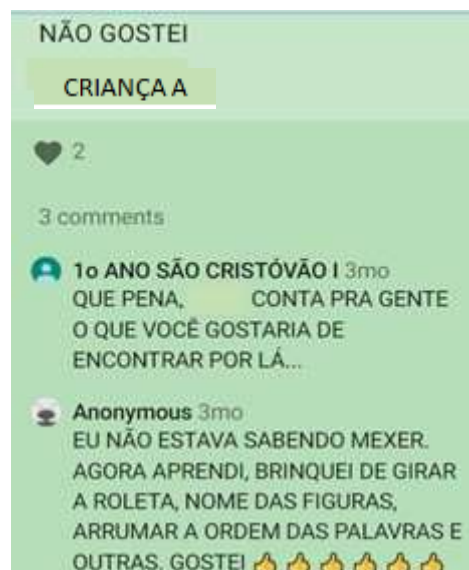
A proposta da *Pedrinhoteca* teve, por princípio teórico, instigar uma compreensão responsiva ativa das crianças. Esperava-se então “[...] uma concordância, uma participação, uma objeção, uma execução [...]” (BAKHTIN, 2016, p. 26) das mesmas. Logo na primeira semana de aula, em fevereiro de 2021, por meio do mural virtual do *Padlet*, as professoras perguntaram o que as crianças acharam da *Pedrinhoteca*, para que fosse avaliada a relação dos alunos com esta. Serão apresentadas as análises dessas respostas, agrupadas em duas categorias: forma e conteúdo. A forma está relacionada ao tipo de linguagem utilizada pelas crianças para transmitir suas constatações sobre o espaço, ou seja, o *como*, enquanto o conteúdo está relacionado ao que é dito sobre ele, o *quê*.

As formas identificadas nos *feedbacks* das crianças envolvem diversos tipos de linguagem. Foram encontrados, nos murais virtuais, linguagem escrita, desenhos em papel e fotografados, desenhos feitos diretamente na tela do celular por meio do *Padlet*, escrita à mão, *emojis*, áudios e figurinhas. As respostas mais frequentes eram em forma de linguagem escrita, mas sem muitos detalhes sobre as experiências no espaço. Comentários com conteúdos como “legal” e “gostei”, de maneira mais direta e com variações, característicos da linguagem oral, sendo um gênero primário do discurso que marca a língua escrita (BAKHTIN, 1997), eram bem comuns.

A principal hipótese para a falta de detalhamento nas respostas pode estar ligada ao fato de as crianças adequarem seus textos às linguagens das redes sociais, com frases curtas e *emojis*. Além disso, é importante frisar a possibilidade de existirem estudantes que não acessaram os jogos e brincadeiras no espaço e, por conta disso, deram respostas básicas apenas para concluir a “tarefa”. Buscando uma posição responsiva frente ao enunciado das crianças (BAKHTIN, 1997), as docentes traziam perguntas como “o que você mais gostou?”, um convite ao desdobramento dos comentários.

Entre os *feedbacks* menos desenvolvidos, houve também comentários negativos, em que a criança contou, por exemplo, que não gostou da *Pedrinhoteca* (Figura 3). Após ser questionado pela professora, o aluno desenvolveu seu argumento, trazendo o motivo pelo qual havia dado aquela resposta, chegando a modificá-la após entender o funcionamento do espaço e participar dos jogos e brincadeiras disponíveis:

Figura 3 - Excerto 1 do *Padlet* - diálogo entre criança “A” e professora



Fonte: elaboração própria

Por outro lado, houve crianças que desenvolveram mais suas respostas, trazendo justificativas, além de comentários acerca das atividades presentes no espaço, como “Eu gostei muito de brincar do gato mia, eu brinquei com a minha mãe e com o meu pai”. Ademais, houve alunos que utilizaram mais de uma forma de linguagem, como áudios e escrita à mão, para responder à pergunta. Outros criaram, ainda, os seus próprios questionamentos, abordando não só o que gostaram, mas também o que não gostaram e os motivos, e, assim, ampliaram seus *feedbacks* sobre o espaço.

Algumas crianças criticaram o acesso, como a criança A (Figura 3), uma vez que não foi ensinada, sincronicamente, a navegar pela *Pedrinhoteca*, apenas através de um vídeo de apresentação na tela inicial. Por conta disso, precisa-se levar em conta que provavelmente nem todos o assistiram antes de tentar acessar os jogos e brincadeiras disponíveis.

É importante destacar, também, *feedbacks* que pontuam a saudade da escola, como em “Jogar na *Pedrinhoteca* deu muitas saudades da escola e dos amigos” e “Gostei muito da *Pedrinhoteca*, queria estar na escola para brincar melhor”. Isso reforça ainda mais o fato de os meios digitais não substituírem o espaço físico das instituições de ensino e o contato social vivenciado nas brincadeiras e no próprio cotidiano das salas de aula. Ou seja, apesar de a *Pedrinhoteca* ser um ambiente pensado para estimular as crianças a avançarem no processo de alfabetização de uma forma divertida e ajudar, também, os alunos a conseguirem se distrair durante a pandemia, ela não é suficiente para satisfazer as necessidades sociais do contato físico.

Considerações finais

Pensada a partir de um contexto de produção de atividades pedagógicas de apoio cognitivo e emocional ofertadas aos alunos da instituição de forma não obrigatória, a *Pedrinhoteca* marcou um momento de incorporação de diferentes estratégias e ferramentas no campo da alfabetização e configurou-se como um espaço virtual que reúne muito além de jogos e brincadeiras. Retomando a questão orientadora deste artigo, conclui-se que, apesar de algumas limitações, ela mostrou-se um potente recurso tecnológico, além de compor a função de repositório de brincadeiras e jogos produzidos e indicados ao longo do período.

A utilização de diferentes plataformas virtuais para construir um espaço de vínculo, diversão e aprendizagens mostrou resultados que impactaram tanto as novas possibilidades nos modos de ensinar às crianças em seus processos de alfabetização e de interação com o mundo - além de desafios próprios desse contexto digital - como, e fundamentalmente, na formação alfabetizadora dos estudantes integrantes do Pibid.

Como encaminhamentos futuros, indicamos a importância de as professoras apresentarem o ambiente, seus conteúdos e salas, para as crianças, de forma a facilitar a navegação, proporcionando uma utilização mais eficiente e prazerosa por seus usuários finais. Outra alternativa seria ter uma página de abertura com o vídeo de apresentação. Destacamos, também, que a *Pedrinhoteca* continuou sendo alimentada ao longo do 1º semestre letivo de 2021, e ofertada às crianças do 1º ano.

Referências

- BAKHTIN, Mikhail. **Os gêneros do discurso**. São Paulo: Editora 34, 2016.
- _____. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- COLÉGIO PEDRO II. **PORTARIA Nº 1.775**, DE 8 DE OUTUBRO DE 2020. Dispõe sobre o funcionamento das atividades não presenciais. Rio de Janeiro, 2020. Disponível em: <http://www.cp2.g12.br/images/comunicacao/2020/OUT/PORT%201775%20DE%208%20DE%20OUTUBRO%20DE%202020.pdf>. Acesso em 20 abr. 2021.
- SILVA, André C. Resenha do livro: Aprendizagem Multimídia. **Ens. Pesqui. Educ. Ciênc.** (Belo Horizonte), Belo Horizonte, v. 19, e2757, 2017. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1983-21172017000100401&lng=en&nrm=iso. Acesso em 23 maio 2021.
- SMOLKA, Ana Luiza. **A criança na fase inicial da escrita**. 2ª Edição. São Paulo: Cortez, 1989.
- VIGOTSKI, L. S. **Psicologia Pedagógica**. Porto Alegre: Artmed, 2003. (Trabalho original publicado em 1926).
- _____. **A formação social da mente**. 7.ed.São Paulo, Martins Fontes, 2007.