

## **O BRINCAR EM TEMPOS DE PANDEMIA: A CAMPANHA BRINCA COMIGO! EM CASA!**

Taís Viana Villa Ribeiro (PPGEDUC-DEDC I-UNEB / [taiis.viana@gmail.com](mailto:taiis.viana@gmail.com))

Daniela Souza Capistrano (DEDC I - UNEB / [capistranication@gmail.com](mailto:capistranication@gmail.com))

Ana Paula Silva da Conceição (PPGEDUC-DEDC I-UNEB / [apsconceicao@uneb.br](mailto:apsconceicao@uneb.br))

Jociane Cajado da Silva (PPGEDUC-DEDC I-UNEB / [jcajado@uneb.br](mailto:jcajado@uneb.br))

**RESUMO:** Este trabalho situa-se na área de educação e tem por objetivo relatar as experiências vivenciadas durante a “Campanha Brinca Comigo! Em Casa!”, desenvolvida pela Brinquedoteca Universitária Paulo Freire da Universidade do Estado da Bahia -UNEB / Campus I. A Campanha Brinca Comigo corresponde a programação anual de atividades da referida brinquedoteca, compondo às comemorações do dia Internacional do Brincar (23 de maio). Especialmente no ano de 2020, devido ao COVID - 19 e a necessidade do isolamento social, a campanha precisou ser realizada de forma totalmente inovadora e virtual. Desse modo, foi necessário usar como dispositivo formativo as mídias sociais oficiais da brinquedoteca (instagram e facebook). Utilizamos como recurso também um formulário on-line para a inscrição das atividades. Acreditamos que as nossas mídias são como um depósito de registros das atividades, onde qualquer pessoa pode consultá-las a qualquer momento quando precisar, principalmente os pesquisadores. Observamos que fomos a primeira brinquedoteca universitária a trabalhar à distância durante a pandemia e isso acabou estimulando outras brinquedotecas universitárias parceiras a desenvolver atividades. Consideramos que a campanha foi um sucesso, apesar da inexperiência de realizar um evento tão grande de forma totalmente on-line. Sentimos que foi muito bem aceita por todos os que acompanham os trabalhos realizados pela brinquedoteca.

**Palavras-chave:** Brinquedoteca universitária. Brincar. Pandemia.

### **INTRODUÇÃO**

Com a suspensão do atendimento presencial na Universidade do Estado da Bahia - UNEB, ocasionadas pela necessidade de distanciamento social imposto pela pandemia COVID – 19, as atividades ofertadas pela Brinquedoteca Universitária Paulo Freire (DEDC I/ UNEB) até então desenvolvidas regularmente, tiveram que ser substituídas por outras, que acontecessem remotamente e respeitassem as determinações da Organização Mundial da Saúde (OMS). Essa orientação pegou a todos de surpresa que, de imediato, precisaram pausar suas rotinas e se adaptar a um novo contexto.

Essa nova configuração social trouxe alguns elementos importantes a serem considerados, como o fato da necessidade de toda a família ficar juntas diariamente no mesmo ambiente, onde adultos e crianças tiveram que lidar uns com os outros de forma a suprir suas necessidades rotineiras. Crianças essas que precisam brincar para se desenvolver e não tinham mais esses espaços, sejam elas as brinquedotecas, os parques ou as escolas. Em contrapartida havia adultos que muitas das vezes já não sabiam como interagir com os pequenos a fim de suprir essa necessidade natural, o brincar, ou até mesmo os profissionais de educação que passaram a se reinventar e relacionar-se pelas telas digitais.

É nesse contexto que apresentamos neste trabalho um relato de experiência vivenciado pelos monitores da Brinquedoteca Universitária Paulo Freire, quando foi desenvolvida a Campanha Brinca Comigo! Em Casa!, como estratégia para enfrentamento das dificuldades impostas pela pandemia através das tecnologias digitais. A proposta visou auxiliar pais e responsáveis pelas crianças, estudantes, profissionais e todos os interessados nas temáticas que envolvem o brincar, a ludicidade, a brincadeira e demais temas relacionados.

Historicamente, as brinquedotecas têm sido caracterizadas como um espaço que inicialmente oferecia o empréstimo de brinquedos e jogos e posteriormente tornou-se um local de incentivo à brincadeira e promoção da cultura lúdica. Com o tempo, ela deixa de fornecer um atendimento exclusivo às crianças, passando a atingir novas modalidades: escolas, bairros, shopping, hospitais, universidades, condomínios, entre outros. Para Negrine (2013, p.87) “é possível que uma brinquedoteca tenha diferentes finalidades no âmbito lúdico”. A modalidade universitária, em especial no que tange às públicas, traz especificações não encontradas em qualquer outra: a formação de professores.

Esses educadores aprendem técnicas e adquirem competências que lhes dão suporte para atuar em diversos contextos, sem deixar de pontuar a sensibilidade subjetiva que é tão importante quando se refere às infâncias. A permanência de uma brinquedoteca ativa na universidade é um dos critérios de avaliação de qualidade das instituições realizada pelo Ministério da Educação após a publicação da nota técnica DAES/INEP Nº 008/2015, para os cursos de licenciatura em Pedagogia.

A brinquedoteca universitária pública costuma manter uma forte relação com a comunidade interna e externa, por ser essencialmente um espaço que possibilita atividades de pesquisa, ensino e extensão, onde os que estão ao seu redor podem se beneficiar delas. Crianças e adultos dominam os espaços da brinquedoteca universitária, seja para brincar, pesquisar ou explorar o ambiente. Para Cunha (2007, p. 13) “a brinquedoteca é um espaço

onde as crianças (e os adultos) brincam livremente, com todo o estímulo à manifestação de suas potencialidades e necessidades lúdicas”. Uma brinquedoteca presente na universidade tem ainda o objetivo de promover reflexões, discussões e o fomento ao brincar, a cultura lúdica, a brincadeira e as particularidades pertinentes às infâncias.

A Universidade do Estado da Bahia - UNEB, apresenta atualmente 20 brinquedotecas distribuídas pelo Estado da Bahia que caracterizam-se por ser espaços/projetos formativos multirreferenciais que visam pensar a cultura lúdica, as manifestações da ludicidade, a infância e o brincar, atrelado a tríade Ensino, Pesquisa e Extensão, voltado à produção, difusão e socialização do conhecimento.

Este relato traz as experiências de três monitores graduandos do curso de Pedagogia e que aconteceram na Brinquedoteca Universitária Paulo Freire, localizada na Universidade do Estado da Bahia (UNEB), no campus I, no município de Salvador-Ba. Esta, apresenta alguns projetos fixos em sua programação anual. A Campanha Brinca Comigo! é um projeto realizado pela brinquedoteca desde o ano de 2013 onde, através de ações diversas, é comemorado o Dia Internacional do Brincar (28/05) e destaca sua importância na vida das crianças, jovens, adultos e idosos.

## **METODOLOGIA**

O presente relato é resultado das experiências vivenciadas durante a realização da Campanha Brinca Comigo! Em Casa!, projeto realizado pela Brinquedoteca Universitária Paulo Freire - UNEB. Este, visa fomentar o Dia Internacional do Brincar (28/05) envolvendo crianças, adultos e idosos, tanto da universidade quanto das escolas e comunidades ao redor dela.

Por se tratar de um evento anual que consta na grade de programação da brinquedoteca, a Campanha Brinca Comigo! era organizada com antecedência para acontecer no *foyer* do Departamento de Educação da UNEB campus I (sede desta brinquedoteca) com duração por volta de três a cinco dias no mês de maio. Uma atividade de caráter totalmente presencial, contudo, em 2020 a sociedade foi surpreendida com a necessidade da reclusão social devido à pandemia do COVID-19 e, nesse contexto pandêmico, embora a programação do evento já estivesse finalizada, o projeto precisou ser modificado, às pressas, para que assim conseguisse se adequar a nova configuração mundial e pudesse funcionar de forma remota e com total segurança.

Logo, foi necessário pensar em estratégias viáveis para atingir tais objetivos onde, selecionou-se como proposta um conjunto de atividades a serem postadas via as mídias sociais oficiais da brinquedoteca (*facebook* e *instagram*). Ficaram responsáveis por esta atividade três monitores graduandos do curso de pedagogia e uma coordenadora da brinquedoteca.

Este trabalho apresenta uma abordagem qualitativa e quanto a isso Minayo (2001, p.21) diz que esse tipo de pesquisa “trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes”. Apresenta ainda uma abordagem descritiva que segundo GIL (2002, p.42) “as pesquisas descritivas têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis”. O projeto transcorreu durante os períodos de abril a julho de 2020, auge da primeira onda da pandemia

### **A CAMPANHA BRINCA COMIGO! EM CASA!**

Visando uma nova estruturação do projeto devido ao contexto inovador, foi preciso reinventar a programação, o que resultou em duas propostas. A primeira consistia em coletar propostas de atividades via *google forms* para apresentações de *live* (ou reprodução de gravações), IGTV ou *Facebook Watcha*. Neste caso, qualquer pessoa poderia propor atividades que, após coletadas, seriam agendadas, programadas, divulgadas e por fim realizadas.

A segunda proposta surgiu através das discussões das reuniões e pretendia elaborar um calendário de publicações com tutorial de elaboração de brinquedos e brincadeiras, indicações de leituras de textos e livros bem como de vídeos e documentários a partir dos autores/pesquisadores dos temas relacionados às infâncias, a cultura lúdica, ao brincar, a formação de professores e demais implicações relacionadas.

Para este calendário de publicações foi necessário algumas reuniões que geraram discussões e reflexões sobre os conteúdos e quem gostaríamos de atingir com eles. Todo este material elaborado foi resultado da pesquisa realizada por parte dos monitores que estavam organizando a Campanha Brinca Comigo. Realizar essa atividade gerou a sensação de pertencimento a um propósito, para além de ajudar o enfrentamento pessoal da calamidade que o mundo estava passando com a pandemia.

**Figura 1** - Card de divulgação da Campanha Brinca Comigo! Em Casa! Que teve como proposta de atividade uma contação de histórias africanas, contada pela profa. Niclécia Gama.



Fonte: Instagram Brinquedoteca Paulo Freire, 2023.

A figura acima representa o *card* de divulgação de uma proposta que foi preenchida via *google forms* por uma professora da rede municipal de ensino. Esta professora é uma parceira da brinquedoteca que ultrapassou os muros da universidade e também realizou atividades a distância no espaço virtual da brinquedoteca.

À medida que as atividades eram realizadas, os pais, responsáveis pelas crianças entravam em contato solicitando mais atividades ou elogiando a equipe. O compartilhamento de registros das crianças realizando as atividades propostas pela brinquedoteca e seus parceiros também eram constantes, o que mostrava a aprovação do que estava sendo produzido.

Para nós, lidar com as novas possibilidades foi um tanto desafiador, onde era preciso se organizar, planejar, pesquisar para, por fim, conseguir realizar. Entender como funcionam essas mídias sociais também foi um elemento que era preciso aprender. Descobrir quem era o público presente, de onde estavam assistindo e o que mais gostavam guiava o planejamento. Até o presente momento, nós éramos a única brinquedoteca universitária presente no estado da Bahia a realizar uma proposta assim. Talvez pelo fato de já estarmos planejando realizar a

campanha quando fomos surpreendidos dias antes de iniciar. O que não deixou de ser um tanto assustador.

Outro ponto importante a se ressaltar é o fato que foi preciso pensar em estratégias que fortalecesse a campanha da OMS para ficar em casa e, usando as mídias sociais oficiais da brinquedoteca, o primeiro passo foi alterar o nome do projeto de “Campanha Brinca Comigo” para “Campanha Brinca Comigo! Em Casa!”. Outra ideia genial foi na elaboração dos *cards* de divulgação, onde os bonecos de animação estavam dentro de casa. Assim, dispositivos que serviam para divulgação de atividades e depósito de registros tomou forma e se tornou a extensão da própria brinquedoteca, que, até este momento, não havia avançado de fato para as telas dos computadores e celulares.

**Figura 2** - Primeiro Card de divulgação da Campanha Brinca Comigo! Em Casa!, com a observação dos bonecos dentro da casa e do reforço às recomendações da OMS em ficar recluso



Fonte: Instagram Brinquedoteca Paulo Freire, 2023.

Além disso foi construído um conjunto de publicações extra, que consistia em conteúdos voltados à compreensão da importância do brincar através da fala de diversos pesquisadores e teóricos, de diversas áreas, com o objetivo de comemorar o dia internacional do brincar 28/05.



**Figura 3** - Card 01 do tutorial de como fazer um fantoche



Fonte: Instagram Brinquedoteca Paulo Freire, 2023.

Apesar de desafiador, foi interessante perceber que de alguma forma a brinquedoteca acolheu as crianças e os adultos no momento pandêmico em que todos estavam vulneráveis. É importante destacar que enquanto um espaço de formação de professores, a brinquedoteca foi fundamental para os três estudantes do curso de pedagogia que atuaram como monitores, afinal foi preciso muita criatividade lúdica, organização, planejamento, além do olhar sensível e subjetivo para tudo o que estava acontecendo naquele momento.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A atividade destacou-se por oferecer um serviço inovador num cenário adverso, tendo em vista que constatou-se que, em relação às brinquedotecas universitárias públicas do Estado da Bahia, a Brinquedoteca Universitária Paulo Freire foi pioneira em ofertar este serviço. Observou-se que o projeto contribuiu para a superação da primeira fase de isolamento social, abrindo mais um espaço de discussão sobre a importância do brincar, bem como proporcionando esse brincar aos interessados que estavam reclusos em casa., principalmente no que tange às crianças que não podiam mais estar presentes nos espaços

escolares.

As vivências na Campanha Brinca Comigo! Em Casa! proporcionou um olhar mais sensível no que tange às necessidades das pessoas em brincar, mesmo que em contextos adversos. Incentivou a criatividade lúdica dos monitores, retirando-os da zona de conforto e possibilitando-os explorar diversas experiências.

Nota-se também que este novo modo de agir ampliou o espaço formativo para os monitores graduandos, que puderam aplicar seus conhecimentos de outra maneira e colaborando significativamente para a interação entre as brinquedotecas da UNEB através da troca de experiência e obtiveram um modelo a ser seguido. Por tudo isso destaca-se a importância desse projeto.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. (2015). Nota Técnica DAES/INEP Nº 008/2015 Revisão do Instrumento de Avaliação de Cursos de Graduação nos graus de tecnólogo, de licenciatura e de bacharelado para as modalidades: presencial e a distância, do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior - SINAES. Brasília, 04 de março de 2015.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **BRINQUEDOTECA. Um mergulho no brincar**. São Paulo: Aquariana, 2007.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa** - 5. ed. - São Paulo : Atlas, 2002.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org). (2000). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes.

NEGRINE, Airton. Brinquedoteca: teoria e prática. Dilemas da formação do brinquedista. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). **Brinquedoteca, o lúdico em diferentes contextos**. Editora Vozes, Rio de Janeiro, 2013. P. 83 - 95.