



XII Colóquio Internacional "Educação e Contemporaneidade"



20 a 22 de Setembro de 2018 São Cristóvão/SE/Brasil

ISSN: 1982-3657 | PREFIXO DOI 10.29380

Recebido em: **07/08/2018**

Aprovado em: **07/08/2018**

Editor Respo.: **Veleida Anahi - Bernard Charlort**

Método de Avaliação: **Double Blind Review**

Doi: <http://dx.doi.org/10.29380/2018.12.05.09>

O LÚDICO NA ERA DIGITAL: RELATO DE EXPERIÊNCIA PRÁTICA DA OFICINA LUDICIDADE E AS BRINCADEIRAS DA INFÂNCIA. THE LÚDICO IN THE DIGITAL AGE: PRACTICAL EXPERIENCE REPORT OF THE OFFICE OF LUDICITY AND THE PLAYS OF CHILDHOOD. EL LÚDICO EN LA ERA DIGITAL: RELA

EIXO: 5. EDUCAÇÃO E INFÂNCIA

LORAMES BISPO DOS SANTOS CRUZ, MÔNICA GOMES ALBERGARIA ARAÚJO SILVA, DIDIMA MARIA DE MELLO ANDRADE

Resumo

O presente artigo é fruto de uma oficina realizada no âmbito do projeto de extensão que tem como principal objetivo resgatar e vivenciar as brincadeiras tradicionais da infância, desta forma, contribuindo para a formação de professores da educação básica por meio de discussões sobre o viés da ludicidade, apresentado na oficina 3: *Ludicidade e as brincadeiras da infância*. Os teóricos discutidos foram: Kishimoto et al. (2011), Bernardes (2006), Maluf (2014), entre outros. A metodologia foi desenvolvida a partir de processos formativos realizados através de oficinas que contam com discussões teóricas e atividades práticas. Assim, apontamos para a importância de resgatar as brincadeiras da infância nessa conjuntura atual, tecnológica e digital, onde o tempo e o lazer das crianças estão direcionados para brinquedos industrializados, televisão, games, celulares e outros aparatos tecnológicos.

Palavras-chave: Brincadeiras da infância. Formação. Ludicidade.

Abstract

This article is the result of a workshop held in the scope of the extension project whose main objective is to rescue and experience the traditional games of childhood. Thus, contributing to the formation of basic education teachers through discussions on the bias of playfulness, presented in workshop 3: *Ludicidade and childhood games*. The theorists discussed were: Kishimoto et al. (2011), Bernardes (2006), Maluf (2014) among others. The methodology was developed from training processes carried out through workshops that rely on theoretical discussions and practical activities. Thus, we point to the importance of rescuing children's games in this current technological and digital environment, where children's time and leisure are aimed at industrialized toys, television, games, cell phones and other technological devices.

Keywords: Childhood games. Formation. Ludicidade.

Resumen

El presente artículo es fruto de un taller realizado en el marco del proyecto de extensión que tiene como principal objetivo rescatar y vivenciar los juegos tradicionales de la infancia. De esta forma, contribuyendo a la formación de profesores de la educación básica por medio de discusiones sobre el sesgo de la ludicidad, presentado en el taller 3: *Ludicidad y juegos de la infancia*. Los teóricos discutidos fueron: Kishimoto et al. (2011), Bernardes (2006), Maluf (2014) entre otros. La metodología fue desarrollada a partir de procesos formativos realizados a través de talleres que cuentan con discusiones teóricas y actividades prácticas. Así, apuntamos a la importancia de rescatar los juegos de la infancia en esta coyuntura actual, tecnológica y digital, donde el tiempo y el ocio de los niños están dirigidos a juguetes industrializados, televisión, juegos, celulares y otros aparatos tecnológicos.

Palabras-clave: Juguetes de la infancia. Formación. Alegría.

DUÇÃO

Este trabalho versa sobre relatos de experiências práticas que estão sendo construídas a partir das vivências na participação de um curso de extensão universitária que tem como objetivo principal resgatar e vivenciar as brincadeiras tradicionais da infância, contribuindo para a formação de

professores da educação básica por meio de discussões sobre as potencialidades do lúdico.

De certo modo, buscamos por meio da oficina intitulada *Ludicidade e as brincadeiras da infância*, socializar com os professores da educação básica uma compreensão do lúdico como parte integrante e necessária ao processo de formação desses sujeitos, rompendo com a simplificação que, habitualmente, se dá ao conceito da ludicidade e, além disso, entendendo-a como elemento fundante que tem relação direta com o prazer.

De acordo com Andrade (2013), a ludicidade é algo inerente ao ser humano e por isso deve fazer parte dos contextos de formação e também estar presente no cotidiano. Foi então que, pensando nesses pressupostos, idealizamos a oficina *Ludicidade e as brincadeiras da infância*, que faz parte do projeto de extensão *O Lúdico na era digital: brincadeiras de criança*, por compreendermos que “[...] o jogo e a brincadeira são experiências vivenciais prazerosas [...]” (ANDRADE, 2013, p. 103), pois é através do brincar que acionamos nossa subjetividade, tendo em vista o estado de bem-estar de cada um.

A ludicidade aqui está totalmente voltada às brincadeiras e vivências que foram oportunizadas aos cursistas, com o intuito de que este modo de se viver o lúdico aborde questões que estão diretamente relacionadas à educação, em que o brincar e o educar se misturam. Nesse sentido, o presente trabalho reafirma a importância da infância e os processos por onde ocorrem as aprendizagens, pois por meio das brincadeiras a criança constrói e reconstrói sua compreensão de mundo, estabelecendo relação entre o real e o imaginário. Neste universo, cabe ao professor proporcionar às crianças um ambiente lúdico, de modo que ele possa incluir em sua prática diversas brincadeiras, cantigas de roda, jogos, brinquedos, entre outros.

Nesse sentido, de acordo com Maluf (2014), “[...] são lúdicas as atividades que propiciam a experiência completa do momento, associando o ato, o pensamento e o sentimento. A atividade lúdica pode ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que vise proporcionar interação [...]”, possibilitando de tal modo maior envolvimento entre os pares.

No entanto, o que estamos vendo acontecer hoje na contemporaneidade é, cada vez mais, as crianças estarem envolvidas com jogos eletrônicos, brinquedos industrializados, presas a desenhos e programações televisivas, celulares, tabletes, dentre outros, que não favorecem o brincar livre, distanciando assim as crianças de vivenciarem as brincadeiras tradicionais da infância que fazem uso do corpo e do movimento corporal, dos espaços, que estimulam aspectos cognitivos e favorecem a interação da criança com o outro.

Embora os jogos e as brincadeiras tenham sobrevivido ao avanço tecnológico, tornaram-se mais individualizados, ameaçando as interações sociais. Hoje existem crianças, principalmente das classes sociais mais elevadas, que se ocupam com atividades individuais ou interagem apenas com aparatos maquínicos. Cabe ressaltar que não estamos negando a relação do lúdico com a tecnologia, já que, os aparatos tecnológicos são essenciais para o avanço da sociedade, porém fomentam a falta de socialização entre crianças.

Deste modo, outro aspecto que não podemos deixar de citar são atividades extraescolares a que as crianças são submetidas, como: aulas de reforço, de língua estrangeira, esportes, entre outros, muitas vezes por necessidade dos pais trabalharem fora, não sobrando tempo para brincar livremente e de forma espontânea.

Nesse sentido, essa nova conjuntura da sociedade em relação ao perfil das crianças frente aos jogos, brinquedos, brincadeiras e a carga de atividades extraescolares foi fator relevante para que a oficina dentro do projeto de extensão ganhasse vida, tendo em vista que é possível ao professor da educação básica resgatar jogos e brincadeiras tradicionais da infância que estão entrando em desuso e, acima de tudo, utilizá-los na sua prática em sala de aula.

Deste modo, ao falarmos sobre contexto escolar, estamos fazendo um recorte à figura do professor, mas sem esquecermos que o aluno é sujeito ativo no processo formativo, ao tempo em que compreendemos o pedagogo professor enquanto profissional que precisa ter a compreensão do lúdico como algo essencial ao ser humano, para que isso possa reverberar em sua prática e proporcionar aos seus alunos uma aprendizagem lúdica e contextualizada, considerando a ludicidade como necessidade de se viver com inteireza, de maneira prazerosa, para se conhecer e conhecer o outro.

Com vistas à integração da universidade com a sociedade e com outras faculdades, busca-se cumprir o princípio da indissociabilidade entre os pilares do ensino, pesquisa e extensão, estabelecendo caminhos para que os projetos de extensão possam contribuir para a formação continuada do público interno e externo, visando ao desenvolvimento cognitivo, social, cultural e artístico, por meio de ações que estimulem a produção de trabalhos literários, socioculturais, de caráter ético e transformador da realidade social.

O curso de extensão *O lúdico na era digital: brincadeiras de criança* foi desenvolvido para atendimento à comunidade interna e externa, na modalidade presencial, tendo como público-alvo, em sua maioria, professores da educação básica e estudantes de pedagogia, com direito a oitenta horas de certificação, sendo uma percentagem dessa carga horária *on-line*, o que corresponde a vinte por cento da carga horária total.

Por fim, é com esse olhar que percebemos a importância do curso de extensão para refletirmos sobre a infância, a relação da educação com a ludicidade, a formação do professor e, acima de tudo, para o resgate das brincadeiras e jogos tradicionais lúdicos que auxiliam no processo do desenvolvimento infantil.

2 O CURSO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA CONTRIBUINDO PARA A FORMAÇÃO DO PROFESSOR

O curso de extensão visa atender a um dos pilares da universidade, além do ensino e da pesquisa: a extensão. Esses pilares são interligados, sendo também indissociáveis, e dão vida ao organismo que chamamos de universidade pública.

A extensão universitária, na verdade, é uma ação que a universidade oferece à comunidade do seu entorno como resultado de um projeto de pesquisa, tese ou dissertação, que tem como viés articular e disponibilizar à comunidade parte do conhecimento adquirido ao longo de um período, ou também do que foi desenvolvido dentro da universidade, resignificando, produzindo e/ou disseminando novos conhecimentos, sendo esta ação executada com apoio financeiro externo ou não.

Vale ressaltar que, em relação ao curso de extensão aqui em evidência – *O lúdico na era digital: brincadeiras de criança* –, este projeto acontece de forma extremamente gratuita e conta apenas com parceiras para realização de suas ações.

De acordo com o artigo 55, constante do Estatuto da Universidade do Estado da Bahia (UNEB, 2012), há quatro entendimentos predefinidos para efetivar a extensão universitária. Seus pressupostos são: interação da universidade com a sociedade, promoção e estímulo às atividades culturais nos departamentos, socialização do conhecimento acadêmico e, por fim, presença da universidade no contexto histórico da sociedade, propiciando o exercício permanente da cidadania.

Ao nos referirmos a cursos de extensão que visam à formação de professores (e estudantes de pedagogia) que já atuam ou irão atuar com crianças no decorrer de sua trajetória profissional, entendemos a extensão universitária como processo educativo, transformativo, cultural, científico e formativo que poderá diminuir a distância entre a universidade e a sociedade.

Este ato de compartilhar conhecimento científico advindo do ensino, da pesquisa ou por meio de cursos de extensão universitária possibilita aproximar o público externo das discussões universitárias como meio de ação social.

2.1 COMO SURTIU O CURSO DE EXTENSÃO O LÚDICO NA ERA DIGITAL: BRINCADEIRAS DE CRIANÇA

O projeto de extensão denominado *O lúdico na era digital: brincadeiras de criança* é um desdobramento da tese de doutorado de uma professora que faz parte do quadro permanente de funcionários da Universidade do Estado da Bahia em Salvador, que discutiu em sua tese a contribuição do lúdico na formação do pedagogo e a dimensão da ludicidade que tem relação profunda com o prazer.

No entanto, para entrar em efetiva execução, tal projeto de extensão foi submetido ao Núcleo de Pesquisa e Extensão (Nupe) para avaliação da comissão de eventos. Assim, atendendo às exigências específicas do edital, o mesmo encontra-se vinculado ao Departamento de Educação DEDC I, na referida universidade, ofertando uma carga horária de oitenta horas, sendo vinte por cento desse total na modalidade *on-line*.

Nesse âmbito, após aprovação do mesmo, foi feita a composição da equipe de formadores para colocar esse projeto em prática, de acordo com as especificações do curso e as subdivisões das temáticas do curso, por oficinas. Neste quesito, há uma equipe envolvida com a organização do projeto de extensão, composta por dezessete participantes, que vão desde pedagogos, psicólogo, sociólogo, doutores, mestres, administradores, entre outros, que se reúnem periodicamente a cada quinze dias.

Nesses encontros foram deliberados encaminhamentos importantes para a realização do curso de extensão como um todo. De início, estabelecemos quais seriam os dias de encontro para realização das oficinas e construímos um calendário que compreendesse os meses de execução do projeto. A partir daí, de forma coletiva e participativa, fizemos a construção da logomarca do projeto de extensão (baseando-nos em imagens lúdicas que remetem a brincadeiras da infância, relativizando com o uso das tecnologias), construímos um ambiente virtual de aprendizagem AVA, como também, elaboramos um modelo de folder para divulgação do curso de extensão. Esse curso foi amplamente divulgado por meio dos canais da universidade, juntamente com o uso das redes sociais.

Com o intuito de dar visibilidade ao projeto de extensão, construímos um *blog*, falando sobre o curso, suas abordagens, seus objetivos, justificativas, apresentando a equipe organizadora e, principalmente, disponibilizando a programação do curso.

METODOLOGIA

O curso de extensão *O lúdico na era digital: brincadeiras de criança* está sendo desenvolvido na Universidade do Estado da Bahia, no Departamento de Educação DEDC I. Destina-se, preferencialmente, a professores da educação básica e a estudantes da comunidade unebiana, sendo oferecidas inicialmente 50 vagas pelo portal de eventos da Universidade do Estado da Bahia. Porém, devido à grande procura, tivemos um total de 250 inscritos. Desta forma, foi necessário fazer uma seleção com os candidatos por meio de formulário de justificativa via *e-mail*, para que os inscritos pudessem expressar qual a formação, área de atuação e também explicitar o interesse pelo curso. Logo, esses foram os critérios utilizados para seleção dos 50 candidatos, dando prioridade a professores da educação básica e a estudantes de pedagogia.

Nesse processo, o curso de extensão vem acontecendo sob o formato de encontros presenciais que

se constituem em oficinas, palestras e seminários onde ocorrem discussões, orientações e avaliações do desenvolvimento das ações. Além disso, para os cursistas que possuem acesso às TICs, dispusemos de encontros *on-line* e *off-line* para uma formação continuada do grupo e socialização das ações. Para isso, construímos um ambiente virtual de aprendizagem, *blog* e um canal de comunicação através do *whatsapp* em que são aprofundadas as discussões, incentivadas as trocas de materiais e outras interações entre os pares.

As atividades tiveram início em abril, com a palestra *As relações entre educação e ludicidade*, no Auditório Jurandir Oliveira – UNEB Campus I, organizada pela coordenação geral, vice-coordenação, juntamente com uma equipe multidisciplinar composta por professores formadores, com módulos de 12 horas, cada um com quatro horas semanais e com término do curso previsto para setembro deste ano. Esses módulos foram divididos em quatro oficinas, cada uma com três encontros presenciais, aos sábados, com as seguintes temáticas: a) oficina 1: *A ludicidade na era digital: a importância das brincadeiras na infância*; b) oficina 2: *Resgatando as brincadeiras de criança: construção do livro digital coletivo no google drive*; c) oficina 3: *Ludicidade e as brincadeiras da infância* e d) oficina 4: *A ludicidade, tecnologia e a formação do professor na infância*. Ao término de uma oficina, para dar início à próxima, dar-se-á um intervalo de 15 dias.

As atividades desenvolvidas são contextualizadas fazendo com que os professores formadores e os cursistas consigam discutir a teoria e vivenciá-la. Essa prática adotada faz com que os professores da educação básica entendam e construam conhecimentos e experiências de acordo com o desejo dos alunos na sala de aula. É importante salientar que a ênfase no desejo do sujeito é o ponto-chave na formação. Desta forma, para o bom desenvolvimento do curso, tornou-se necessário a seleção de atividades com o objetivo de desenvolver a interação, a relação e a mobilização inteligente de diversos tipos de saberes. Assim, as atividades vivenciadas nas oficinas vêm despertando a criatividade, a emoção e o desejo dos sujeitos envolvidos, através de contos, histórias, cantigas de roda, construção de brinquedos, brincadeiras, dança e arte, com a finalidade de ensinar e aprender, divertindo-se e interagindo com os outros.

Desta forma, vamos nos deter a falar das atividades propostas e desenvolvidas na oficina 3: *Ludicidade e as brincadeiras da infância*, como relato de experiência prática referente aos três encontros que foram vivenciados nessa dinâmica do curso de extensão.

4 A OFICINA 3: LUDICIDADE E AS BRINCADEIRAS DA INFNCIA

Nesta seção, daremos um enfoque específico às atividades que foram desenvolvidas na oficina 3: *Ludicidade e as brincadeiras da infância*. Essa oficina contou com uma carga horária total de 12 horas, distribuídas em três encontros aos sábados, onde foram realizadas atividades práticas e teóricas junto aos cursistas. O objetivo desse bloco foi discutir jogos e brincadeiras tradicionais e sua importância no processo de socialização da criança.

Iniciamos a abertura das atividades desta oficina com uma dinâmica de motivação: *Cachorro e o gato cego*. Esta dinâmica é uma versão semelhante à brincadeira da cabra-cega e é uma atividade de motivação que possui como objetivos específicos trabalhar a audição e atenção dos participantes.

Após a dinâmica, discutimos o texto *Jogos e brincadeiras tradicionais: Um passeio pela história*, da autora Elizabeth Lannes Bernardes (2006). O objetivo deste texto foi discutir jogos e brincadeiras tradicionais que se fazem presentes ao longo da história e sua importância no processo de socialização da criança. Na íntegra, o texto aborda a origem do universo lúdico das crianças brasileiras, a partir dos escritos e pinturas dos viajantes estrangeiros entre os séculos XVI e XIX e obras literárias. Desta forma, faz um passeio pela história abordando a origem de alguns jogos e brincadeiras tradicionais que herdamos das culturas portuguesa, indígena e africana.

Nesse momento, ficou evidente que jogos e brincadeiras tradicionais promovem momentos lúdicos e de descontração em sala de aula. A cada exposição teórica, convidamos os participantes para brincar (brincadeiras referentes à influência portuguesa, como a *Cantiga de Roda De abóbora faz melão*; à influência indígena, com o uso do vídeo *Território do Brincar*, e, para exemplificar a influência africana, brincamos com os cursistas a *Roda Africana com Palavra Cantada*). Assim, eles puderam vivenciar músicas e brincadeiras tradicionais brasileiras, características da infância. Todos ficaram encantados com a forma lúdica de vivenciar essa experiência. Percebemos isso no depoimento de cada um ao final do dia. Alguns cursistas nos confessaram como têm sido alegres, acolhedores, dinâmicos e enriquecedores esses encontros ao longo do curso, pois os mesmos estão possibilitando repensar o lugar da ludicidade na vida pessoal e nas práticas de cada um em sala de aula. Tendo em vista a importância desse *feedback* em formato de depoimentos, decidimos então gravá-los e postar em nosso canal no *blog*.

Após a exposição teórica, tivemos atividade prática de confecção de origami – uma tradição milenar japonesa. Essa técnica pode ser muito utilizada nas escolas, como também em diferentes disciplinas e ainda contribui para a coordenação motora fina, atenção, concentração, percepção visual/espacial e autoestima dos educandos. Os cursistas aprenderam a fazer diversas dobraduras em papel como um barco, uma casinha que abria as portas, uma borboleta e o tsuru, que é símbolo do origami. Os cursistas mostraram-se bem motivados e interessados com a construção das modelagens.

Neste mesmo dia, iniciamos o segundo bloco de atividades, explanando sobre a arte de contar história e a distinção das palavras *história* e *estória*, de acordo com a conceituação de João Guimarães Rosa. Logo após, tivemos efetivamente a contação de estórias. Para este momento lúdico, houve a participação de uma “contadora de estórias” que, de maneira bem dinâmica e envolvente, trabalhando a autoestima por meio dos seus contos e recontos, conseguiu atrair a atenção e despertar a curiosidade do público. No seu repertório, teve chapeuzinho vermelho e a menina bonita do laço de fita, porém contadas numa versão bem contemporânea, envolvendo problemas do contexto escolar, como: bullying, discriminação racial, identidade, autoestima, entre outros. Para fecharmos o encontro nesse primeiro dia de encontro, colocamos os participantes para responderem alguns enigmas e charadas por meio da brincadeira *O que é, o que é*. Houve bastante envolvimento e animação por parte dos cursistas na atividade, que foi realizada ao som de pandeirinhos.

No segundo sábado de atividades, que teve como subtema *Trabalhando com jogos e brincadeiras*, o principal objetivo desse dia foi discutir a diferença entre jogo, brinquedo e brincadeira e esses conceitos foram passados para os cursistas com uso de vídeos exemplificativos, exposição oral e demonstração de alguns jogos.

Iniciamos este segundo dia de atividades da oficina 3: *Ludicidade e as brincadeiras da infância* com a acolhida aos cursistas e, para este momento, trabalhamos com eles a dinâmica de motivação conhecida como *Coelho na toca!* Essa dinâmica tem como objetivos trabalhar a atenção, concentração, agilidade e criação de estratégias para que o coelho atenda aos comandos e possa sair e retornar para uma toca. A dinâmica acontece da seguinte maneira: formam-se os trios para brincadeira, sendo que duas pessoas farão a casa do coelho, colocando as mãos para cima, e a terceira pessoa irá representar o coelho em busca de abrigo. Ao ouvir os comandos – “coelho dentro da toca”, “coelho fora da toca”, “coelho ao lado da toca”, “coelho atrás da toca” e, também, “coelho troca de toca” – os coelhinhos que estão fora das suas tocas terão que correr rapidamente para se abrigarem. E ainda, em meio a esses coelhinhos desabrigados, haverá outros coelhinhos roubando abrigo dos demais. A regra da brincadeira é que não pode se abrigar na mesma casinha de maneira sucessiva/repetitiva. Foi uma dinâmica em que houve interação, muito aproveitamento, movimentou a turma e, sobretudo, os objetivos foram alcançados.

Logo após essa dinâmica, iniciamos a discussão e apresentação da parte teórica, utilizando o texto *O jogo e a educação infantil*, do livro *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*, organizado pela autora

Tizuko Morchida Kishimoto, que teve como objetivo discutir a diferença entre jogo, brinquedo e brincadeira. A sala foi organizada com a exposição de diversos jogos, como dama, ludo, xadrez, pega varetas, jogo da memória, lego, quebra-cabeça, etc., com a proposta de que os cursistas praticassem em equipe e assim verificassem as regras do jogo.

Iniciamos o segundo momento com a participação de uma palestrante discorrendo sobre como surgiu e se constituiu o *Parangolé*, de Hélio Oiticica, relativizando os conceitos de interatividade com arte. A partir daí, a palestrante desenvolveu com a turma algumas experiências de arte envolvendo os sentimentos particulares de cada um. Foi realizada inicialmente uma atividade utilizando uma folha de papel ofício em branco. A palestrante solicitou aos cursistas que amassassem o papel e depois encontrassem formas geométricas nesses amassados. Ela deu um tempo e depois solicitou que as folhas fossem trocadas com o colega ao lado, para que ele encontrasse outras formas geométricas, além daquelas localizadas. A mesma fez várias rodadas do papel amassado, até que num determinado momento ela pediu que os cursistas nomeassem o desenho que tinha sido formado no papel. E assim, cada um falou o título que deu para a obra.

No decurso, ela fez uma exposição teórica sobre arte e subjetividade utilizando conceitos da interatividade associados à ludicidade. Na sequência, realizou uma prática utilizando lençóis e panos diversos, baseando-se no *Parangolé*, de Hélio Oiticica. Foi simplesmente um show de exposição e interatividade com arte. Uma manhã incrível que deixou saudades. No final da oficina, foram gravados alguns depoimentos que falavam sobre as percepções dos cursistas em relação às oficinas. Os mesmos foram gravados e podem ser encontrados no *blog* do curso.

No terceiro e último dia da oficina *Ludicidade e as brincadeiras da infância*, este bloco de atividade foi trabalhado através do subtema *Vivenciando o lúdico na prática por meio dos jogos e brincadeiras*. O objetivo da oficina foi vivenciar jogos e brincadeiras na infância através de atividades práticas. Iniciamos com acolhimento aos cursistas e logo após com a construção do brinquedo *minipebolim*, feito de caixa de sapato.

O pebolim, futebol de mesa ou totó, é um jogo que permite manipular os jogadores, bonequinhos presos em um manete, como uma partida de futebol, onde quem fizer a maior quantidade de gols ganha. Esse jogo foi inventado por Alexandre de Fistera, que o criou para que crianças impossibilitadas de jogar futebol jogassem de outra forma. Isso aconteceu em 1936 e, apesar de o criador ser europeu, o jogo se popularizou primeiro na América do Sul. Para confecção, foram necessários os seguintes materiais: caixa de sapato, palitos de churrasco, prendedores de roupa, caneta, régua, furador, cola quente, papel de presente, durex colorido, estilete e bolinha.

Em seguida, houve uma participação mais ativa dos cursistas por meio de apresentações de miniofinas produzidas por oito equipes. Essa proposta foi apresentada aos cursistas como um momento de colocar em prática tudo que foi discutido e trabalhado no primeiro dia da oficina, com as seguintes temáticas: jogos e brincadeiras com influência portuguesa, africana e indígena. Deste modo, apresentaram-se oito equipes, cada uma com seis componentes, os quais ministraram de forma bem lúdica as miniofinas para os demais colegas presentes.

A primeira equipe a se apresentar trouxe uma brincadeira africana. Não foi feito uso de slides para fundamentação teórica, porém a brincadeira apresentada foi bem dinâmica: todas em círculo com dois animais dentro e o objetivo era pegar o animal, uma releitura do *pega-pega* (cabra-cega).

A segunda equipe apresentou brincadeiras indígenas. Abordou a parte teórica muito bem, contextualizando e explicando como construir uma *peteca*, usando material muito simples, como: cami, jornal e barbante.

A terceira e a quarta equipes apresentaram brincadeiras de origem portuguesa. A terceira obteve bom aproveitamento, foi clara na exposição da parte teórica, criativa, organizada e resgatou o *jogo de gude*

e a brincadeira da *estátua*.

A quarta equipe superou as expectativas, veio bem padronizada, criativa e organizada, usando bonés, escrito Yellow Games. A parte teórica foi boa e foi feito o *jogo da velha* com material reutilizado e a brincadeira do *passa anel*.

A quinta equipe, a vermelha, foi a última do primeiro bloco, com as brincadeiras de origem africana. O conteúdo foi explicado de forma satisfatória, sobre a origem da brincadeira, como uma quebra de preconceitos e resgate da interculturalidade afro-brasileira. Foi feita uma releitura do morto vivo com a brincadeira *terra e mar*.

Iniciamos o segundo bloco de atividades com a continuação das equipes. A primeira equipe deste bloco foi a de cor laranja, com as brincadeiras de origem portuguesa. O conteúdo foi abordado de forma satisfatório e contextualizou o conteúdo com o brinquedo e as cantigas de origem portuguesa, relacionando com os tempos atuais. Os slides foram claros e o grupo demonstrou segurança e organização, e a brincadeira resgatada foi a da *amarelinha*. Apresentou *cantigas de roda* (Fiorito que bate bate).

A segunda equipe deste bloco também estava muito bem caracterizada. Apresentou brincadeiras de origem indígena, com uma exposição teórica boa, em que contextualizou, de forma esclarecedora, os conceitos e apresentou uma brincadeira muito conhecida: *cabo de guerra*.

A última equipe apresentou as brincadeiras de origem africana. Fez uma boa exposição, explicando a origem das brincadeiras e trouxe uma releitura do *jogo da velha*. Em todos os momentos apresentados, houve um *feedback* das observações feitas, as quais foram dadas pelas oficinas e por um participante de outro grupo.

Após as apresentações das equipes, houve uma palestra sobre *Como montar uma brinquedoteca*, a qual trouxe uma reflexão sobre a criação e os tipos de brinquedoteca e sua importância em cada segmento apresentado. A palestrante, de forma bem envolvente, trouxe abordagens teóricas sobre este tipo de espaço brincante, o qual se faz presente em diversos países, como bem mencionado pela professora. As reflexões e contribuições discursivas foram vastas neste momento, pois os cursistas participaram bastante, trazendo falas significativas sobre o espaço conhecido aqui no Brasil como *brinquedoteca*. Foi mais um momento rico para aquisição de conhecimentos relacionados à ludicidade e ao brincar, ação necessária e inerente à condição humana.

Após este momento, e como finalização das atividades deste dia, realizamos a brincadeira do *O que é, o que é*, com adivinhas, charadas (momento que os cursistas curtem bastante) e também a entrega de brindes para aqueles que acertaram.

Enfim, compreendemos que, mais uma vez, realizamos o trabalho com comprometimento, e nos sentimos felizes por percebermos o grau de satisfação e comentários positivos dos cursistas. Nosso entendimento, após o encerramento, é de dever cumprido. Atingimos os objetivos desenhados no planejamento que desenvolvemos para a ação desta oficina. Podemos dizer que o planejamento foi executado de forma fidedigna ao que nos propusemos. Foi também mais um momento para percebermos o comprometimento dos cursistas para com esse trabalho e ainda aprendermos com eles, pois através das falas e reflexões externadas, agregamos conhecimentos sobre o fazer educacional diferenciado.

5 RESULTADOS ALCANÇADOS

Compreendemos a importância de relacionar e associar a teoria com a prática. Deste modo, em todos

os momentos da oficina 3: *Ludicidade e as brincadeiras da infância*, foram trabalhados os pressupostos teóricos relacionando-os com a prática através das brincadeiras tradicionais da infância, as quais promoveram dinamismo e participação significativa dos cursistas.

A construção prática do origami foi também um momento de integração entre a palestrante, os cursistas e asicineiras, pois houve um desejo dos participantes em aprender tal arte para uma futura construção com seus alunos em sala de aula. Destacamos também o envolvimento em outras práticas, como na contação de estória, pois a interação com o público aconteceu a todo o momento.

Os conceitos sobre jogo, brincadeira e brinquedos foram bem sistematizados e os cursistas interagiram bastante, demonstrando suas habilidades para alguns jogos, deixando visível como as regras se fazem presentes nos jogos. Os aspectos teóricos trabalhados promoveram um olhar diferenciado acerca desses conceitos, o que levou os cursistas à reflexão do que se tem feito em sala de aula com jogos enquanto prática pedagógica. Desta forma, compreendemos que professores têm que ser motivados e sensibilizados para que estejam mais preparados, a fim de enfrentar os desafios comuns vivenciados em sala de aula.

Em relação às oficinas trabalhadas pelos cursistas, as mesmas trouxeram em pauta as questões teóricas apontadas na oficina, enfatizando as brincadeiras tradicionais. O que nos faz perceber que eles assimilaram o conteúdo estudado e estão transpondo para outros jogos ou brincadeiras na sua prática em sala de aula e assim promovendo a participação de todos, sensibilizando e dando um novo sentido para suas percepções sobre a ludicidade.

O curso de extensão vem trazendo grandes frutos e com isso traz com ele também a possibilidade de vir a se transformar em um curso de especialização ou um grupo de pesquisa. Nossa pretensão é que no futuro possamos formar um grupo de pesquisa em ludicidade e formação de professores, algo que já estamos encaminhando junto com a coordenadora geral do projeto, visto que o curso, através das oficinas, está superando as expectativas. Enfim, um dos objetivos com este projeto é institucionalizá-lo devido à dimensão que o mesmo vem tomando, bem como a visibilidade e os impactos que tem causado nas práticas dos professores da educação básica.

ÊNCIAS

ANDRADE, Dídima Maria de Mello. **Contribuições teóricas do campo da ludicidade no currículo de formação do pedagogo**. 2013. 216 f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, Departamento de Educação, Universidade do Estado da Bahia – Campus I, Salvador, 2013.

Disponível em: . Acesso em: 4 maio 2018.

BERNARDES, Elizabeth Lannes. **Jogos e Brincadeiras Tradicionais: um passeio pela história**. Trabalho apresentado no VI Congresso Luso-Brasileiro de História da Educação, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida et al. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MALUF, ngela Cristina Munhoz. **Atividades Lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

UNEB. **Estatuto da Universidade do Estado da Bahia**. Aprovado pela Resolução CONSU nº 863/2011 (D.O.E. 19/20-11-2011), homologada pelo Decreto nº 13.664, de 07-02-2012 (D.O.E. 08-02-2012). Salvador, 2012. Disponível em: . Acesso em: 3 jul. 2018.