

# O PORTAL “OFICINAS DE BRINCAR”: FORMAÇÃO LÚDICA DO EDUCADOR

Bauru – SP - 05/2012

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria do Carmo Monteiro Kobayashi - Depto de Educação – Faculdade de Ciências – UNESP, campus de Bauru – kobayashi@fc.unesp.br.

Prof. Dr. Wilson Massashiro Yonezawa - Depto de Computação – Faculdade de Ciências – UNESP, campus de Bauru - yonezawa@fc.unesp.br.

Wagner Antonio Junior - Depto de Educação – Programa de Pós-Graduação em Educação - Faculdade de Educação – USP – wag.antonio@gmail.com.

**Categoria: B.**

**Setor Educacional: 1.**

**Classificação das Áreas de Pesquisa em EaD  
Macro: D / Meso: J / Micro: M.**

**Natureza: B.**

**Classe: 1.**

**RESUMO**

Apresentamos as ações possibilitadas pelo portal “Oficinas de brincar”: <sup>a)</sup> criar e alimentar um sítio *Web* para divulgar orientações na montagem, organização, controle e manutenção acervos lúdicos em diferentes espaços para brincar e jogar; <sup>b)</sup> orientar pais, professores e a comunidade sobre a importância do lúdico; <sup>c)</sup> criar espaços virtuais de reflexão *on-line* sobre o brincar e jogar e os objetos lúdicos; <sup>d)</sup> hospedar textos informativos e educativos em diferentes formatos; <sup>e)</sup> orientar na escolha de objetos lúdicos; <sup>f)</sup> montar cursos de formação lúdica para diferentes públicos *on-line*. Iniciado em 2005 o projeto “Brincando no Centro de Psicologia Aplicada – CPA”, UNESP/Bauru – Brasil, permitia: auxiliar na organização e manutenção do acervo de brinquedos e jogos usados pelos professores e alunos envolvidos nas ações de docência, pesquisa e extensão no CPA. Outros objetivos foram incorporados: criar um espaço de estudos para a utilização interventiva, educativa e recreativa na área da ludicidade. O sistema de Classificação dos Objetos Lúdicos - C.O.L., utilizados no CPA e no Laboratório de Brinquedos e Materiais LABRIMP – FE – USP, a partir 2008, organiza esses objetos em quatro categorias e suas subcategorias o que permite conhecer as habilidades e competências acionadas na ação lúdica pelos brincantes.

**Palavras-chave: Formação lúdica; Portal educativo; Classificação de objetos lúdicos.**

## **1 Introdução**

Encontramos, com frequência, espaços de brincar/jogar montados por adultos para crianças em diferentes locais: cinemas, supermercados, shopping, lojas, entre outros. Esses espaços lúdicos, mais do que atender ao desejo das crianças naquilo que lhes é natural, são também uma comodidade para os pais.

Atualmente, a Internet oferece uma vasta gama de possibilidades e recursos, que trazem discussões que vão desde as possibilidades de um trabalho educativo até a resistência por parte de pais e educadores, em parte pelo desconhecimento que muitos têm em relação às tecnologias digitais, ao computador e ao uso da Internet.

## **2 Internet e Educação**

Em plena era digital, a tecnologia da informação parece se referir exclusivamente ao uso do computador. Porém, o conceito vai muito além e se relaciona a toda e qualquer forma de gerar, armazenar, veicular, processar e reproduzir informações<sup>[1]</sup>. Integralmente envolvida com a evolução da qualidade de vida do homem, a tecnologia da informação proporciona à sociedade facilidades, mas também gera desafios, principalmente porque o homem está vivendo um período histórico de mudança de paradigmas<sup>[2]</sup>. Essas mudanças se devem, em grande parte, ao advento das tecnologias digitais e sua inserção nas atividades humanas, o que trouxe novas demandas em um mundo cada vez mais informatizado e competitivo.

A Internet é um espaço virtual que pode ser considerado como o maior recurso de todos os tempos, sendo um dos principais fatores de mudança, pois conecta as pessoas de seu ambiente pessoal, profissional ou educacional para qualquer parte, com velocidade em tempo real, para fluxo de informações em forma de dados<sup>[1]</sup>.

Nos últimos anos, o uso da rede tem gerado alterações profundas na sociedade, assim como aconteceu com o telefone e a televisão em épocas anteriores. As possibilidades oferecidas pelas novas tecnologias da

informação, especificamente pela Internet, permitem que dados sejam rápida e facilmente acessados em qualquer parte do mundo, dependendo apenas do homem a transformação desses dados em informação e em conhecimento<sup>[3]</sup>.

Caracterizando um ambiente dinâmico e que só é acessado quando há o interesse do usuário em buscar informações que deseja ou necessita, a Internet pode ser um instrumento a ser utilizado pelas escolas que acreditam no construtivismo como um dos fundamentos de sua prática pedagógica.

O construtivismo pressupõe que o aprendizado é uma ação, um processo contínuo no qual os aprendizes buscam a informação em seu ambiente e constroem interpretações pessoais baseadas prioritariamente no conhecimento e na experiência<sup>[4]</sup>. A apropriação dessas informações proporcionará ao aluno construir seu próprio conhecimento, baseado nas experiências cotidianas.

Por isso, é importante compreender que a utilização de novas tecnologias da informação, em especial a Internet, na área educacional, tem a possibilidade de criar uma nova cultura e modificar as formas de produção e apropriação do saber.

A interface entre a Internet e as tecnologias digitais na Educação gera um processo de adequação que proporciona a professores e alunos buscarem recursos na rede. Os portais educacionais entram nessa realidade, conquistando não apenas usuários imediatos – os alunos, mas também os professores e as instituições, que passam a incorporar os recursos da web na realidade educativa.

### **3 Portais Educacionais**

O uso do termo “portal” não possui uma única definição, sendo empregado para designar diversos tipos de sítios (*sites*) na Internet. Portal na Internet é um sítio muito visitado que, além de ser a porta de entrada para a Internet, oferece diversos serviços em categorias como: conteúdo; comunicação; comunidade; comércio eletrônico e provedor com o objetivo de atender necessidades dos usuários na Internet<sup>[5]</sup>.

Um portal pode ser considerado a página de partida do programa navegador com a Internet, que permita uma experiência de pesquisa, de

comércio, de entretenimento, ou de comunicação. Um portal é a primeira página que aparece no navegador quando o usuário entra na Internet ou em um ponto de entrada. Existem quatro definições para o termo: <sup>1)</sup> a porta de entrada para o conteúdo *on-line*; <sup>2)</sup> a porta de entrada que reflete interesses e desejos individuais; <sup>3)</sup> um conjunto de produtos e serviços que proporcionam conveniência e valor; e <sup>4)</sup> um centro de vendas para comércio eletrônico e distribuição de produtos. Portanto, um portal é um amplo sítio Internet com interatividade, serviços, comércio eletrônico, entre outros<sup>[6]</sup>.

Porém, ao utilizar o termo portal, muitos outros termos são aglutinados e passam a definir diversos tipos de *sítios*. Além dos termos “portal horizontal” e “portal vertical”, ou seja, o primeiro definindo um sítio que explora diversos temas e congrega usuários com diversos interesses e o segundo, um sítio que explora um único tema em profundidade, reunindo usuários com interesses comuns, existem outros termos associados como “micro portal”, “portal industrial”, “portal *business to business*”, “portal de afinidade”, entre outros.

Ao ser desenvolvido como um portal educacional, com estrutura para atender à necessidade da escola, dos pais, dos alunos e dos professores, sendo efetivamente uma ferramenta pedagógica de complemento às atividades desenvolvidas em sala de aula, ela procura oferecer recursos que estejam de acordo com os desejos desses usuários.

Existem alguns princípios que devem ser atendidos, com objetivo de diferenciação e integração, a fim de verificar-se se o portal atende a uma especificidade educativa: possuir conteúdo significativo e situações de desafio, para estímulo da aprendizagem. Para verificar esta predisposição deve-se avaliar o portal segundo os atributos que estimulam a navegação:

- Conveniência: Facilidade para se obter o que se deseja.
- Confiabilidade: Confiança do usuário em relação ao portal.
- Acessibilidade: Facilidade com que o usuário acessa o portal.
- Atualização: Periodicidade com que os conteúdos são atualizados.
- Variedade de Serviços: Se o portal oferece exatamente o que o usuário necessita.
- Personalização: Se o portal utiliza a linguagem do usuário.

- **Interatividade:** Possibilidade que o portal oferece de interação entre usuários.
- **Navegação:** Facilidade de acesso às diversas páginas do portal.
- **Conteúdo:** Profundidade do assunto desenvolvido pelo portal.
- **Design:** Impressão gráfica causada ao usuário.

## 4 Portal “Oficinas de Brincar”

### 4.1 Projeto “Brincando no CPA”

Em 2005, foi criado o projeto “Brincando no CPA”, com objetivo inicial de auxiliar na organização e manutenção do acervo de brinquedos e jogos usados pelos professores e alunos do Curso de Psicologia da UNESP – campus de Bauru, nos estágios curriculares e nos projetos de extensão, em atendimento no Centro de Psicologia Aplicada – CPA.

Com o decorrer das ações realizadas pela coordenação e bolsistas o projeto aumentou seu rol de atuação e, a partir de 2006, outros objetivos foram incorporados às ações: <sup>a)</sup> criar um espaço de estudos para a utilização interventiva, educativa e recreativa na área da ludicidade; <sup>b)</sup> disponibilizar um campo para docência, pesquisa e extensão a ser realizada pelos envolvidos no projeto.

A partir dos estudos realizados no *Quai des Ludes*, em Lyon, França, em 2008, pela coordenadora, iniciou-se junto ao CPA e ao LABRIMP – FE/USP, a implantação de um sistema de classificação do acervo de brinquedos e jogos, na sua organização, baseado na sistemática conhecida como C.O.L. – *Classement des Objets Ludiques*. O C.O.L classifica os objetos lúdicos em 4 categorias <sup>[7] [8]</sup>, sendo:

- **Brinquedos para jogos de exercício (E)** – esses objetos são utilizados para atividades sensoriais e motrizes para o prazer de obter os efeitos e resultados imediatos, e se apresentam em três subcategorias: Brinquedos para o despertar sensorial; Brinquedos de motricidade; Brinquedos de manipulação.
- **Brinquedos para jogos simbólicos (S)** são os objetos que possibilitam ao jogador reproduzir ou inventar ações, situações,

eventos, cenas de acordo com sua imaginação e que ajudam no conhecimento e na compreensão da realidade. Apresentados em três subcategorias: Brinquedos de papéis; Brinquedos de faz-de-conta; Brinquedos de representação.

- **Jogos de acoplagem (A)** – são aqueles que os elementos do jogo reunidos compõem um novo conjunto: Jogos de construção; Jogos de encadeamento; Jogos de experimentação; Jogos de fabricação.
- **Jogos de regras (R)** - comportam um conjunto de convenções e de obrigações que os participantes se submetem, trata-se frequentemente dos jogos coletivos, com uma variedade de subcategorias que a própria nomenclatura aponta o objetivo: Jogos de associação (loto, dominó, memória etc), de percurso, de expressão, de combinação, de endereço e esporte, de reflexão e estratégia, de azar e de questões e respostas.

A implantação de um sistema de organização em um acervo demanda o planejamento de uma série de ações, entre elas: o preparo do grupo técnico, que vai atuar, controle de empréstimos e sua devolução, elaboração de fichas de controle (figura 1), manutenção do acervo, higienização e reposição dos materiais, identificação dos objetos de acordo com os códigos de classificação do novo sistema. As ações necessárias para a implantação e manutenção de um sistema de organização, inclusive do sistema C.O.L., é dificultado, no caso do LABRIMP, pela realidade da estrutura de funcionamento do laboratório, baseado, principalmente, no trabalho de bolsistas, que são substituídos periodicamente (rotatividade da equipe).

NOME DO OBJETO LÚDICO:	CLASSIFICAÇÃO C.O.L.:
	Nº Exemplares:
Foto:	
DESCRIÇÃO DO OBJETO LÚDICO:	
Material preponderante:	
Nº peças:	
Outras informações:	
FABRICANTE:	
FAIXA ETÁRIA (Recomendada):	
ANÁLISE (CATEGORIA C.O.L.):	
OBJETIVO/POSSIBILIDADES DE USO:	
COMPETÊNCIAS REQUISITADAS E INTERESSES SUSCITADOS:	

  

<b>E-man 01</b>
<b>Bolofa (Linha Bebê)</b>

<p><b>Descrição do Objeto Lúdico</b>  Material Preponderante: Borracha  Nº peças: peça única (desmontável em 4 partes)  Outras Informações: Atóxico, macio, lavável, cantos arredondados, suavemente perfumado  Fabricante: Toyster  Faixa etária recomendada: a partir de 6 meses</p>
<p><b>Análise (Categoria COL)</b>  Objeto Lúdico para jogos de exercício de manipulação</p>
<p><b>Objetivos/Possibilidades de Uso</b>  Manipular, pegar, morder, montar, desmontar</p>
<p><b>Competências/Interesses</b>  "Acompanha o desenvolvimento do bebê. Chama a atenção pelas cores"</p>
Página 2

**Figura 1** - Modelos de ficha-guia para a catalogação de jogos e brinquedos, nas versões impressa e digitalizada.

A implantação do C.O.L., no acervo de brinquedos e jogos para empréstimo do LABRIMP, em relação às experiências anteriores, trouxe facilidades no controle e manutenção do acervo, e se tornou uma ferramenta para o acesso, dos educadores, a dados que podem auxiliá-los na compreensão dos objetos lúdicos preferidos e/ou escolhidos pelas crianças. E, a partir desses objetos, levantar as habilidades necessárias ao seu uso. Para o laboratório, o C.O.L. se transformou em um objeto de pesquisa, pois sabemos que, no Brasil, o LABRIMP é um laboratório de referência para instituições educacionais, brinquedotecas, cursos e grupos de educadores, mantendo sempre o compromisso com a formação de educadores, com as demandas infantis e com ludicidade.

#### 4.2 O sítio Web

A facilidade de organização dos acervos e a informações sobre os objetos lúdicos disponibilizados nas fichas desse sistema impulsionaram para outras ações e, atualmente, um novo objetivo passou a integrar as ações propostas pelo projeto: criar e alimentar um sítio web para registro, categorização, consulta de informações e orientações na escolha de objetos lúdicos. A partir de 2011, este portal pretende disponibilizar a funcionalidade de

empréstimo *on-line* dos objetos lúdicos do acervo da CPA, para comunidade em geral.

O portal, denominado “Oficinas de Brincar” (figuras 2 e 3), encontra-se em fase final de elaboração e pode ser acessado por alguns usuários, com informações sobre organização de materiais lúdicos, divulgação de trabalhos realizados com a temática da ludicidade nas suas interfaces, com palestras, vídeos que mostram situações de jogos e brincadeiras, informações sobre cursos e atividades realizadas pelos alunos e professores da universidade. Abaixo podemos visualizar o sítio:



Figura 2 – Página inicial do Portal “Oficinas de brincar”.



Figura 3 – Páginas com informações sobre jogos.



O conteúdo do sítio será útil para a formação continuada de professores da rede pública, bem como promover situações recreativas para os alunos de Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio com jogos e brincadeiras eletrônicas. Além disso, o sítio oferece um ambiente de colaboração e troca de informações entre o público em geral e a comunidade que envolve profissionais e pesquisadores na área da Educação Infantil.

Ressaltamos, ainda, que o projeto tem permitido as interfaces entre pesquisa e extensão, com os trabalhos desenvolvidos pela coordenadora, com alunos de graduação em TCC, orientações em escolas e instituições, a docência na disciplina de Organização de Objetos Lúdicos, com alunos de diferentes cursos e os estudos realizados por alunos de Computação e de *Design*, na construção do sítio.

### **Considerações Finais**

O sítio *web*, denominado “Oficinas de brincar”, encontra-se em fase final de elaboração e pode ser acessado por alguns usuários, nele estão dados relativos a informações sobre organização e classificação de materiais lúdicos, divulgação de trabalhos realizados com a temática da ludicidade, palestras, vídeos que mostram situações de jogos e brincadeiras, sobre cursos e atividades realizadas pelos alunos e professores da universidade.

É preciso ressaltar que estudiosos da área <sup>[9]</sup> <sup>[10]</sup> nos mostram que brincar e jogar não é natural, mas aprendido, que os objetos lúdicos são fruto de uma cultura que se cria em decorrência de vários fatores <sup>[9]</sup>, entre eles os avanços tecnológicos, os quais não estamos à margem. A criança hoje tem acesso a várias mídias. O conteúdo do sítio será útil para a formação continuada de professores da rede pública, bem como promover situações recreativas com jogos e brincadeiras eletrônicas.

Além disso, o sítio oferece um ambiente de colaboração e troca de informações entre o público em geral e profissionais e pesquisadores da área da educação e ludicidade. Se considerarmos que um portal abre um rol de possibilidades educativas formais e não formais poderemos atingir um grande público, pois nosso objetivo primeiro é divulgar os estudos referentes ao brincar e jogar permitindo, assim, que as pesquisas acadêmicas, projetos bem

sucedidos, bate-papos com pesquisadores da área estejam ao acesso da comunidade em geral, criando-se assim uma rede de pessoas que poderão transformar o lúdico em ações para todas as pessoas em todas as idades.

### Referências

- [1] Furlan, J. D. **Reengenharia da informação: do mito à realidade**. São Paulo: Makron Books, 1994.
- [2] Morin, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 3. ed. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2001.
- [3] Tapscott, D. **Geração digital**. São Paulo: Makron Books, 1999.
- [4] Kozolin, A. **Psychological tools: a sociocultural approach to education**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1998.
- [5] Angulo, M. J.; Albertin, A. L. **Portais ou labirintos?** Disponível em <[http://www.fgvsp.br/eventos/enanpad/PDF/adi\\_portais\\_ou\\_labirintos.pdf](http://www.fgvsp.br/eventos/enanpad/PDF/adi_portais_ou_labirintos.pdf)>. Acesso em 20 ago. 2010.
- [6] De Castro, A. **Propaganda e mídia digital**. Rio de Janeiro: Qualitymark Editora, 2000.
- [7] Kobayashi, M. C. M. As classificações dos objetos lúdicos. **Direcional Educador**, ano 5, n.50, 2009, p.12-17.
- [8] Périno, O. **Classement simplifié des jeux et jouets selon les procédés ludiques**. France - Lyon: Quai des Ludes, 2002.
- [9] Brougère, G. **Brinquedos e companhia**. São Paulo: Cortez, 2004.
- [10] Brougère, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.