

Marize Sousa de Assunção

**A EXPANSÃO DA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA NO MUNICÍPIO DE PARNAÍBA -
PI: UMA PROPOSTA DE AÇÃO EXTENSIONISTA VISANDO A
BRINQUEDOTECA VIRTUAL.**

Recife

2024



**Universidade Federal Rural de Pernambuco Unidade Acadêmica de Educação a
Distância e Tecnologia Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação
Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a
Distância**

**A EXPANSÃO DA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA NO MUNICÍPIO DE PARNAÍBA -
PI: UMA PROPOSTA DE AÇÃO EXTENSIONISTA VISANDO A
BRINQUEDOTECA VIRTUAL.**

Marize de Souza Assunção

Projeto de Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância como exigência parcial à obtenção do título de Mestre em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância.

Linha de Pesquisa: Gestão das Tecnológicas para a Educação a Distância

Orientadora: Prof^a Dr^a Julia Maria Raposo Gonçalves de Melo Larré

Recife

2024

**Universidade Federal Rural de Pernambuco Unidade Acadêmica de Educação a
Distância e Tecnologia Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação
Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a
Distância**

**A EXPANSÃO DA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA NO MUNICÍPIO DE PARNAÍBA -
PI: UMA PROPOSTA DE AÇÃO EXTENSIONISTA VISANDO A
BRINQUEDOTECA VIRTUAL.**

Marize de Souza Assunção

Projeto de Dissertação apresentado ao Programa de Mestrado profissional em
Tecnologia e Gestão em Educação a Distância, como requisito parcial para a obtenção
do título de mestre em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância.

Orientadora: Prof^a Dr^a Julia Maria Raposo Gonçalves de Melo Larré

Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância -
UFRPE

Banca Examinadora:

Prof(a). Dr(a). Sônia França
Membro Interno – Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em
Educação a Distância - UFRPE

Prof(a). Dr(a). Carla Lima Richter
Membro Externo – Instituto Federal de Pernambuco - IFPE

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFRPE
Bibliotecário(a): Ana Catarina Macêdo – CRB-4 1781

A851e Assunção, Marize Sousa de.

A expansão da educação a distância no município de Parnaíba - PI: uma proposta de ação extensionista visando a brinquedoteca virtual / Marize Sousa de Assunção. - Recife, 2024.
74 f.; il.

Orientador(a): Julia Maria Raposo Gonçalves de Melo Larré.

Co-orientador(a): Carla Lima Richter.

Co-orientador(a): Sônia França Membro.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal Rural de Pernambuco, Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia - UAEADTEC, Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância, Recife, BR-PE, 2024.

Inclui referências e anexo(s).

1. Brinquedotecas . 2. Extensão universitária. 3. Ensino a distância. 4. Tecnologia educacional I. Larré, Julia Maria Raposo Gonçalves de Melo, orient. II. Richter, Carla Lima, coorient. III. Membro, Sônia França, coorient. IV. Título

CDD 371.39442

Dedico este trabalho àqueles que apoiaram minha escolha pela carreira docente e às minhas filhas e aos amigos por estarem sempre ao meu lado nos apoiando em todas as adversidades da vida.

AGRADECIMENTOS

À Deus minha fonte de inspiração e fé.

À minha família, por compartilhar alegrias e tristezas na vida e por incentivar e apoiar a produção deste trabalho.

À minha orientadora, Prof^a Dr^a Julia Larré, por me ajudar a tecer este trabalho e orientação, apontando os caminhos necessários para a realização deste trabalho.

A todos os professores do curso PPGTEG UFRPE por dedicarem tanto de seu tempo ao estudo das questões educacionais e por buscarem incitar nós acadêmicos do curso parte desta paixão.

Faça o bem não importa a quem...
...não tenha medo de compartilhar o conhecimento, ao contrário, seja grato por
possuí-lo e poder ajudar a alguém
.... isso até pode ser uma filosofia de vida!

(Emmanuel)

RESUMO

Este trabalho visa mostrar a importância da tecnologia e das práticas de extensão universitária no ensino superior em cursos EAD. Com o objetivo de incentivar a criação de um espaço alternativo para a inclusão do acesso a extensão universitária através de um protótipo de uma brinquedoteca virtual promovendo o conhecimento, a ludicidade e aprendizagem para a vivência dos professores e acadêmicos extensionista do curso de Pedagogia, refletir sobre a visão dos estudantes do curso EAD de Licenciatura em Pedagogia sobre a importância da participação de projetos extensionistas, tendo como foco o projeto extensionista da Universidade Leonardo da Vinci UNIASSELVI. Apresenta a historicidade da Extensão Universitária no Brasil e na UNIASSELVI, com a finalidade de compreender seu objetivo e função no panorama da educação superior. Trata-se de uma pesquisa aplicada, de natureza exploratória, com abordagem qualitativa. Para a realização desta investigação, optou-se por uma pesquisa bibliográfica que buscou extrair fontes referentes ao tema da pesquisa, publicadas em livros, periódicos científicos e pesquisa documental. Esta investigação é ainda considerada de campo, com ênfase sobre o estado de conhecimento ou estado da arte. O levantamento das pesquisas e publicações, sobre brinquedoteca virtual, foi realizado através dos seguintes portais: The Scientific Electronic Library Online (Scielo), Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e o catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), considerando os últimos cinco anos (2014-2019). Os instrumentos de coleta de dados escolhidos para a realização da pesquisa são o Estado da Arte e a observação documental. Os sujeitos desta pesquisa foram os docentes e acadêmicos extensionistas da UNIASSELVI, pólo Parnaíba-PI, que participaram do Projeto de Extensão Universitária “Brinquedoteca: espaço de conhecimento e vivências lúdicas”. Com esta pesquisa espera-se criar um protótipo de uma Brinquedoteca Virtual e contribuir para reflexões sobre extensão universitária como espaço de ensino, pesquisa científica e aprendizagem, favorecendo a construção de Projetos extensionistas em cursos na modalidade EaD.

Palavras-chave: Brinquedoteca Virtual. Extensão Universitária. Educação a Distância. Práticas de Extensão. Tecnologias.

ABSTRACT

This work aims to show the importance of technology and university extension practices in higher education in distance learning courses. In order to encourage the creation of an alternative space for the inclusion of access to university extension through a prototype of a virtual toy library promoting knowledge, playfulness and learning for the experience of teachers and extension students of the Pedagogy course, reflect on the view of students of the Distance Learning Degree in Pedagogy on the importance of participating in extension projects, focusing on the extension project of the Leonardo da Vinci University UNIASSELVI. It presents the historicity of University Extension in Brazil and at UNIASSELVI, in order to understand its objective and function in the panorama of higher education. This is an applied research, exploratory in nature, with a qualitative approach. To carry out this investigation, a bibliographic research was chosen that allowed the extraction of sources related to the theme of the research, published in books, scientific journals and documentary research. This research is still considered a field, with emphasis on the state of knowledge or state of the art. The survey of research and publications on virtual toy libraries were researched through the following portals: The Scientific Electronic Library Online (SciELO), Brazilian Digital Library of Theses and Dissertations (BDTD) and the catalog of Theses and Dissertations of the Coordination for the Improvement of Higher Education Personnel (CAPES), considering the last five years (2014-2019). The data collection instruments chosen to carry out the research are the State of the Art and documentary observation and semi-structured interviews. The subjects of this research were the professors and extension students of UNIASSELVI, Parnaíba-PI pole, who participated in the Project of University Extension "Toy Library: space of knowledge and playful experiences". With this research it is expected to create a prototype of a Virtual Toy Library and contribute to reflections on university extension as a space for teaching, scientific research and learning, favoring the construction of outreach community projects in distance education courses.

Keywords: Virtual Toy Library. University Extension. Distance Education. Extension Practices. Technologies.

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
BDTD	Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações
CAPES	Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
EAD	Educação a Distância
FORPROEX	Fórum de Pró-Reitores de Extensão das Instituições de Educação Superior Públicas Brasileiras
ICES	Instituições Comunitárias de Educação Superior IES Instituições de Ensino Superior
IFPI	Instituto Federal do Piauí
ISEPRO	Faculdade Superior de Ensino Programus
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional NTIC Novas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação PNE Plano Nacional de Educação
PPP	Projeto Político Pedagógico
SCIELO	<i>The Scientific Electronic Library Online</i>
SINAES	Sistema Nacional de Avaliação do Ensino Superior TIC Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação
UAB	Universidade Aberta do Brasil UESPI Universidade Estadual do Piauí
UFD PAR	Universidade Federal do Delta do Parnaíba UFRPE Universidade Federal Rural de Pernambuco UNIP Universidade Paulista Interativa
UNIRB	Faculdade Regional da Bahia

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2.REFERENCIAL TEÓRICO	22
2.1 Visão Panorâmica da Extensão Universitária n Brasil	23
2.2 A Extensão Universitária no Brasil em Cursos EaD no Ensino Superior	29
2.3 Brinquedoteca Virtual como um projeto de extensão universitária na Uniasselvi Polo de Parnaíba-PI	32
3. METODOLOGIA	39
3.1 Tipo de Pesquisa	39
3.2 Métodos de coleta de dados	40
3.3. Definição das questões de pesquisa para o levantamento bibliográfico	41
3.3.1 Documento: COVID-19: O desafio da educação virtual “Ilana Soares dos Santos, Rebeca Hennemann Vergara de Souza (2020)	42
3.3.2 Documento: A importância da Brinquedoteca Virtual no processo de ensino e aprendizagem durante o estudo remoto: Marise Matos Gonçalves (2012)	44
3.3.3 Documento: Desenvolvimento e Implementação de uma Brinquedoteca Virtual: Pedro Henrique de Oliveira, Paulo Sérgio de Souza Filho, Tamires de Oliveira, Priscila Ligabó Murarolli, Alexandre Pereira Norberto (2010)	46
3.3.4 Documento: Por Trás do Imaginário Infantil: Explorando a Brinquedoteca: Célia Vectore, Tizuko M. Kishimoto (2001)	48
3.3.5 Documento: O Brincar e o Espaço Potencial no Ambiente Virtual: Gregório De Sordi, Deise Matos do Amparo (2018)	50

3.3.6 Documento: Brincar e Formação Docente: Um Estudo a Respeito de Brinquedotecas Universitárias Brasileiras (1984 a 2022): Beatriz Fernanda Jorge (2023) -----	52
3.3.7 Documento: Brinquedoteca Virtual: Ludicidade e Tecnologia na Formação de Novos Pedagogos: Francisco Soares Cavalcante Neto, Juliana Regueira Basto Diniz (2018)-----	54
3.3.8 Documento: A Educação Ambiental nos Espaços Formais de Ensino:Brinquedotecas Virtuais como Instrumentos de Aprendizagem Ângela Barros Fonseca Berto (2008) -----	55
3.4 Critérios de Inclusão e de Exclusão-----	56
3.5 Procedimento de Coleta de Dados Realizado-----	57
4.ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS-----	59
4.1 Quadro - Síntese do Levantamento Bibliográfico-----	60
5.PRODUTO-----	64
5.1 A Brinquedoteca Virtual ao Alcance de Todos-----	67
5.1.1 Criação e Produção da Brinquedoteca Virtual-----	67
6.CONSIDERAÇÕES FINAIS-----	68
REFERÊNCIAS-----	70
ANEXO	

1. INTRODUÇÃO

Com o desenvolvimento e a evolução das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), é possível estabelecer uma interação efetiva entre os sujeitos do processo de educação formativa, além de promover a disseminação de informações e, conseqüentemente, a construção do aprendizado por meio da mediação tecnológica. Acreditamos que a ampliação do acesso a diferentes níveis de ensino é fundamental para a sociedade e percebemos que a Educação a Distância (EaD) é um caminho para isso, uma vez que o apoio das tecnologias está ampliando o acesso da população a diversos níveis educacionais.

A brinquedoteca é um espaço de aprendizagem e brincadeira, considerado um ambiente mágico criado para proporcionar às crianças a oportunidade de brincar de forma enriquecedora e diferenciada. Esse conceito surgiu em 1934, durante um período de depressão econômica nos Estados Unidos, em Los Angeles, quando um comerciante de brinquedos percebeu que crianças estavam roubando os brinquedos de sua loja. Para solucionar o problema, ele estabeleceu um sistema de empréstimo, criando a primeira brinquedoteca do mundo. Até hoje, brinquedotecas espalhadas pelo mundo mantêm esse modelo de funcionamento.

O ensino a distância surgiu de diversas necessidades, entre elas, a menção social de proporcionar educação para todos e em todos os segmentos de ensino, desde a Educação Básica até o Ensino Superior, especialmente para a população não adequadamente atendida pelo sistema tradicional de ensino. Às vezes, é a única oportunidade de estudos oferecida a adultos que já se encontram no mercado de trabalho, ou até mesmo favorecendo as mulheres que muitas vezes tiveram que abandonar seus estudos para constituir uma família e cuidar do lar e dos filhos pequenos. Para outros, pode ser a única forma de acesso à educação, principalmente devido à distância entre os centros urbanos e as regiões mais afastadas, como na Região Amazônica e no interior do Piauí.

Nesta empreitada desafiadora, apresentam-se os elementos constitutivos de uma modalidade que contribui para a democratização do ensino superior no Brasil, visando favorecer sua população, mesmo que, por vezes, encontre resistência e críticas de alguns estudiosos do ensino tradicional. Entretanto, como apontam diversos autores como: Carmo e Franco: Autores que defendem a transição da docência presencial para a docência online, Oliveira e Piconez: Autores que defendem a avaliação da educação superior nas modalidades presencial e a distância, a Educação a Distância (EaD) é uma modalidade democrática de Educação, pois universaliza as oportunidades de acesso ao conhecimento (ALVES, 2011; LOPES et al., 2007), permitindo que pessoas impossibilitadas de frequentar a universidade nos locais e horários convencionais tenham acesso ao ensino superior (GRANATO et al., 2010).

Embora existam autores como KENSKI, LITWIN e ZUIN defendem que a Educação a Distância EaD, traz, na verdade, um problema para os professores que podem não se sentir seguros por estarem trabalhando com uma metodologia que, muitas vezes, não dominam plenamente e por faltar formação para atuarem na área (KENSKI, 2007; LITWIN, 2001; ZUIN, 2006), afirma que: por desconhecimento da prática dessa metodologia ou por não admirarem as inovações tecnológicas, critiquem essa modalidade sem ao menos compreender a fundo sua teoria e prática, isso leva a diversos diálogos e discussões em torno da expansão da EaD.

Uma transformação estrutural na educação brasileira diz respeito, além de outras ações, à necessidade de uma sólida formação de seus docentes. A figura do educador surge nesse cenário exigindo novos saberes que serão imprescindíveis a sua atuação profissional. Esses saberes não podem ser dissociados de sua formação docente e de sua práxis pedagógica. Neste sentido, o caminho para esta aprendizagem mútua não poderia ser outro senão pela via do diálogo. Mas qual diálogo buscar? Dessa forma, o encontro com as ideias de Paulo Freire foi inevitável, especialmente a respeito do conceito referente ao diálogo (Freire, 1982), que é a essência da educação como prática de liberdade, sobre a dialogicidade, as relações

homens-mundo.

De acordo com o pensamento de Freire (1977) conhecer, na dimensão humana, qualquer que seja o nível em que se dê, não é o ato através do qual um sujeito, recebe os conteúdos que outro lhe apresenta. O conhecimento pelo contrário, exige uma presença curiosa do sujeito em face do mundo. Requer sua ação transformadora sobre a realidade. Demanda uma busca constante. Implica em intervenção e em reinvenção. Reclama a reflexão crítica de cada um sobre o ato mesmo de conhecer, pelo qual se reconhece, conhecendo e, ao reconhecer-se assim, percebe o como de seu conhecer e os condicionamentos a que está submetido seu ato.

O diálogo é este encontro dos homens, mediatizados pelo mundo, para pronunciá-lo, não se esgotando, portanto, na relação eu-tu. Esta é a razão por que é possível o diálogo entre os que querem a pronúncia do mundo e os que não a querem; entre os que negam aos demais o direito de dizer a palavra e os que se acham negados deste direito. (Freire, 1982, p. 93)

As práticas de extensão universitária já fazem parte da vivência educacional há alguns séculos e, nos últimos anos, têm recebido um maior reconhecimento da comunidade acadêmica, iniciando um processo de ocupação de espaço dentro e fora da universidade, tornando-se, inclusive, referencial obrigatório para o planejamento da gestão acadêmica. No Brasil, como informa Paula (2013), seu surgimento se deu no início do século passado, mais precisamente na Universidade Aberta de São Paulo, em projetos abertos ao público.

Observe-se a existência de importante avanço entre a visão da Extensão Universitária do primeiro para o segundo Plano Nacional de Educação - PNE: o PNE de 2014 sustenta uma visão mais popular e emancipatória, representada pela prioridade que é dada à atuação em “áreas de grande pertinência social”. Esse estudo objetiva refletir sobre as oportunidades que a nova centralidade da Extensão Universitária oferece para pensar a universidade como um todo, tendo a Educação Popular como referencial.

Outros países também reforçam a importância da extensão universitária. De

acordo com Teixeira (2015), no exterior, a extensão universitária também está firmada em projetos que visam não somente o desenvolvimento profissional do universitário, mas também o desenvolvimento econômico e social. As atividades de extensão têm caráter de suma importância para o acadêmico, promovendo sua inserção na realidade cotidiana, política, social e econômica brasileira, e a participação direta na vivência com a comunidade em que este está inserido, ensejando um ciclo de transformação social. Além disso, é uma grande oportunidade para os acadêmicos terem acesso a momentos de ações e intervenções práticas durante o curso, podendo ser decisivo para a proximidade do aluno com o curso e para uma possível indicação de melhoria ao curso.

Inclusive, os indicadores que avaliam o desempenho do Ensino e da Pesquisa no fazer universitário, tanto no Sistema Nacional de Avaliação do Ensino Superior (SINAES) quanto em outros instrumentos institucionais, são passíveis de análises mais objetivas, permitindo a utilização de ferramentas de medidas mais claras e consistentes, deixando mais evidentes os resultados esperados pela ação dessas instâncias na universidade. Já as ações de Extensão, por sua natureza e diversidade, são mais difíceis de serem avaliadas de forma estritamente quantitativa, não ficando evidente muitas vezes o que há de mais importante nessas ações, que, junto com o ensino e pesquisa, podem possivelmente contribuir para a formação profissional dos indivíduos de forma integral.

A extensão “extrapola o conhecimento adquirido e sua aplicação imediata, e estimula a atitude investigativa e questionadora” (NASCIMENTO, 2013, p. 42). Isso permite que as reflexões oriundas dessa prática se transformem em projetos de pesquisa e problemáticas para serem discutidas em sala de aula.

Nessa direção Pandini-Simiano e Valença, (2017) ressaltam que a brinquedoteca é um espaço de produção de sentidos e significados acerca do brincar com entre as crianças, o que nos permite refletir que a participação em momentos de estudos propiciou aos estudantes ressignificar o seu papel como voluntário e estudioso do brincar.

A este respeito, Freire no diz que,

As pessoas que trabalham diretamente com as crianças precisam estar continuamente se formando, para exercer sua função da melhor maneira possível, de forma a favorecer o desenvolvimento infantil em diversos aspectos promovendo ampliação das experiências das crianças e de seus conhecimentos. (1999, p.78).

Na extensão universitária, a brinquedoteca pode ser espaço de formação continuada na ludicidade para professores das redes municipais, e, na pesquisa, pode ser um espaço de fomento no surgimento e desenvolvimento de projetos voltados à atuação do professor junto às crianças no sentido de potencializar o brincar. Uma vez que a maioria das crianças atualmente utilizam ferramentas digitais e virtuais para se comunicar, interagir e até mesmo estudar, ainda mais se for levado em consideração que, durante o período da pandemia causada pela COVID-19, as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TICs) nunca foram tão úteis.

Com toda a situação emergencial que foi provocada pelo coronavírus, a tecnologia digital e as tecnologias educacionais vêm avançando tanto nos lares quanto nas instituições de ensino, seja na Educação Básica, seja no Ensino Superior. Hoje, já fazem parte da vivência de milhões de usuários e, quando se trata de ensino, não se pode ignorar que as práticas educacionais devem acompanhar o processo de inovações e mudanças comportamentais, levando em consideração também as adversidades políticas e socioculturais de cada época.

Segundo os autores Neto e Diniz (2018), a virtualização dos espaços educativos e o processo de mudança ocorrido na última década reforçam neste século as possibilidades de aprendizagem que educadores e educandos dispõem, passando por ressignificações quanto às metodologias utilizadas nas universidades e em salas de aula. Levando em consideração que o espaço do aprender vem transcendendo o espaço físico, ampliando-se cada vez mais para espaços virtualizados, como é o caso das salas de aulas e brinquedotecas virtuais. Portanto, uma das formas de aproximar o brincar presente no cotidiano escolar das tecnologias é a Brinquedoteca Virtual, ou

seja, um espaço virtual onde estejam disponíveis jogos e/ou brincadeiras e mesmo links que levem os educandos a brincar virtualmente, entendendo aqui que esse brincar está voltado à aprendizagem. Assim, a modalidade virtual de brinquedoteca pode se tornar uma forte aliada no aprendizado dos alunos que dela se utilizam, mas torna-se necessário, antes, um olhar acadêmico sobre o tema.

Inclusive, ressalta-se também que, de acordo com um estudo desenvolvido na França por Berry, Guitard e Roucous (2006), há pouco investimento das brinquedotecas em jogos eletrônicos. Este estudo argumenta que as crianças pouco interagem enquanto jogam e que as brinquedotecas devem se configurar como locais de encontro e lazer das crianças. Tal perspectiva, entretanto, não leva em conta a crescente inserção das crianças no universo digital e a forma como o brincar tem se transformado nesse contexto. É crucial discutir criticamente essa questão, especialmente considerando a adaptação de professores e instituições escolares às atividades escolares remotas ou EaD durante a pandemia de COVID-19.

As brinquedotecas virtuais, apesar de criticadas por alguns, representam uma evolução necessária diante das mudanças tecnológicas e comportamentais das últimas décadas. Durante a pandemia, as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TICs) tornaram-se essenciais para a continuidade do ensino, evidenciando a importância de integrar ferramentas digitais ao cotidiano educacional das crianças. A resistência em investir em jogos eletrônicos em brinquedotecas, portanto, deve ser reavaliada, considerando o potencial pedagógico desses recursos na promoção de interação, aprendizado e desenvolvimento social.

Portanto, a extensão universitária tem sido amplamente discutida em diversas instituições de ensino superior. Muitas vezes, a extensão é desqualificada como atividade produtora de conhecimento, mas, atualmente, essa perspectiva necessita de uma revisão mais profunda, considerando as atividades lúdicas virtuais.

A extensão universitária é um dos pilares fundamentais do ensino superior, contribuindo para a formação integral dos estudantes e promovendo a transformação social. Nesse sentido, as atividades lúdicas virtuais, como a Brinquedoteca Virtual,

podem desempenhar um papel crucial no desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais das crianças. Além disso, essas atividades permitem que os estudantes universitários apliquem conhecimentos teóricos em contextos práticos, preparando-os melhor para suas futuras profissões.

A justificativa para a realização deste estudo está em buscar soluções para o aprimoramento de práticas extensionistas no ensino superior que envolvam ambientes virtuais de aprendizagem. A brinquedoteca virtual é um dos mecanismos que podem integrar a prática pedagógica e a ludicidade, permitindo que discentes, docentes e instituições ofereçam serviços e práticas lúdicas às escolas. Nesse contexto, os alunos podem experimentar a ludicidade como uma forma de aprender e contextualizar a aprendizagem, enriquecendo seu desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social.

Teoricamente, esta pesquisa se inscreve entre as investigações que destacam a importância da indissociabilidade da extensão ao ensino e à pesquisa. A proposta é mostrar as manifestações de aprendizagens significativas de alunos extensionistas durante a realização e participação em um projeto de extensão universitária em brinquedoteca virtual. A brinquedoteca virtual, ao aliar a ludicidade e o uso de tecnologias, oferece um campo fértil para investigar como a prática extensionista pode contribuir para a formação integral dos estudantes, promovendo um aprendizado mais significativo e contextualizado.

As inquietações em torno da importância da Extensão Universitária nas instituições de ensino superior, especialmente na cidade de Parnaíba-PI, nos motivaram a buscar maior entendimento sobre os tipos de projetos de extensão universitária oferecidos pelas instituições locais. A necessidade de um maior envolvimento social das instituições de ensino com a comunidade é evidente, e isso desperta o interesse em explorar como essas iniciativas podem contribuir para o desenvolvimento educacional e social da região.

Outro fator motivacional é a necessidade de fazer com que acadêmicos e profissionais da educação compreendam a importância da ludicidade como fator de desenvolvimento educacional e social na formação do ser humano. Dar maior significância à formação profissional docente é crucial, pois o brincar é parte integrante

do período mais importante para o desenvolvimento humano e da personalidade de um indivíduo. O brincar auxilia diretamente no desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social, aspectos fundamentais na formação integral dos estudantes.

Como parte da vivência da pesquisadora, que acompanha as atividades de Estágio Supervisionado de cursos de Pedagogia como docente e como Coordenadora de Polo, observa-se uma carência significativa e a necessidade dos discentes estarem mais envolvidos na atuação pedagógica e na prática social. Essa observação, aliada à demanda das necessidades da população local, é um dos principais motivos que nos levou a pesquisar a temática da extensão universitária e suas práticas.

Além disso, durante a pandemia provocada pela COVID-19, a continuidade das práticas educativas extensionistas tornou-se um desafio. Buscar alternativas interativas para manter o engajamento dos estudantes e da comunidade foi essencial. Nesse contexto, a Brinquedoteca Virtual surgiu como uma solução inovadora, permitindo que as atividades lúdicas continuassem a desempenhar seu papel educacional e social mesmo em um ambiente virtual. Essa modalidade não apenas facilita a adaptação às novas tecnologias, mas também oferece uma forma de interação que é fundamental para o desenvolvimento das crianças e para a formação dos futuros educadores.

Portanto, a motivação para este estudo consiste na busca por compreender e valorizar a extensão universitária como um pilar essencial do ensino superior. Queremos destacar a importância de projetos que promovam a interação entre a universidade e a comunidade, utilizando a ludicidade e as novas tecnologias como ferramentas poderosas para a educação e o desenvolvimento social. Essas iniciativas são fundamentais para formar profissionais mais preparados e conscientes de seu papel na sociedade, além de contribuir para uma educação mais inclusiva e significativa.

A extensão universitária tem como uma de suas finalidades comunicar os valores e as potencialidades institucionais, efetivando o sentido da vida e da história

humana. Ao ser atrelada às especificidades de uma brinquedoteca virtual universitária, compromete-se em garantir a participação de discentes e docentes na produção e expressão de conteúdos e artefatos lúdicos.

A extensão universitária tem como finalidade promover a interação entre a universidade e a sociedade, além de beneficiar a comunidade com os conhecimentos e recursos produzidos na instituição.

A extensão insere o aluno em ambientes diferentes da sala de aula, proporcionando experiências reais, complexas e ricas que muitas vezes são desconhecidas até então. Esse contato com situações reais prepara o estudante para a prática profissional, desenvolvendo habilidades que vão além do conhecimento teórico. A brinquedoteca virtual, ao permitir essa inserção em um contexto lúdico e tecnológico, oferece uma plataforma para que os alunos possam aplicar e expandir seus conhecimentos de forma criativa e interativa. Ao focar na brinquedoteca virtual, buscamos destacar a importância de projetos que promovam a interação entre a universidade e a comunidade, utilizando a ludicidade e as novas tecnologias como ferramentas poderosas para a educação e o desenvolvimento social. Essas iniciativas são fundamentais para formar profissionais mais preparados e conscientes de seu papel na sociedade, contribuindo para uma educação mais inclusiva e significativa.

O objetivo geral deste estudo é impulsionar a criação de um espaço alternativo para a inclusão do acesso à extensão universitária através de um protótipo de uma brinquedoteca virtual, promovendo o conhecimento, a ludicidade e a aprendizagem para a vivência dos professores e acadêmicos extensionistas do curso de Pedagogia. Já os objetivos específicos são:

a. Mapear a produção de conhecimento no Brasil, revisitando a produção de teses, dissertações e periódicos da área de educação dos últimos cinco anos, utilizando o descritor "Extensão Universitária e Brinquedoteca Virtual";

b. Identificar a estrutura básica de uma brinquedoteca e realizar a transposição dos princípios e objetivos pedagógicos que norteiam sua utilização e forma de organização para um ambiente virtual, elaborando o protótipo de uma brinquedoteca

virtual;

c. Oferecer cursos de atualização, capacitação e qualificação, além de constante atualização na prática da extensão Universitária.

Esta dissertação está organizada da seguinte forma: é apresentada a **Introdução**, que contextualiza o tema e os objetivos da pesquisa. O **Referencial Teórico**, começando com uma **Visão Panorâmica da Extensão Universitária no Brasil** e, em seguida, discute a **Extensão Universitária em Cursos EaD no Ensino Superior**. Também é analisado o projeto de extensão **Brinquedoteca Virtual**, desenvolvido na **Uniasselvi - Polo de Parnaíba-PI**.

A **Metodologia**, descrevendo o tipo de pesquisa, os métodos de coleta de dados e as questões de pesquisa que orientaram o levantamento bibliográfico. Neste levantamento, foram utilizados documentos como: *COVID-19: O Desafio da Educação Virtual* (Santos & Souza, 2020); *A Importância da Brinquedoteca Virtual no Processo de Ensino e Aprendizagem Durante o Estudo Remoto* (Gonçalves, 2012); *Desenvolvimento e Implementação de uma Brinquedoteca Virtual* (Oliveira et al., 2010); *Por Trás do Imaginário Infantil: Explorando a Brinquedoteca* (Vectore & Kishimoto, 2001); *O Brincar e o Espaço Potencial no Ambiente Virtual* (Sordi & Amparo, 2018); *Brincar e Formação Docente: Um Estudo a Respeito de Brinquedotecas Universitárias Brasileiras (1984-2022)* (Jorge, 2023); *Brinquedoteca Virtual: Ludicidade e Tecnologia na Formação de Novos Pedagogos* (Cavalcante Neto & Diniz, 2018); e *A Educação Ambiental nos Espaços Formais de Ensino: Brinquedotecas Virtuais como Instrumentos de Aprendizagem* (Berto, 2008). Também são detalhados os critérios de inclusão e exclusão, bem como o procedimento de coleta de dados realizado.

Análise e Discussão dos Dados, destacando-se um quadro síntese do levantamento bibliográfico, o **Produto** resultante desta pesquisa é a **Brinquedoteca Virtual ao Alcance de Todos**, que inclui a descrição de sua criação e produção. Por fim, as **Considerações Finais**, onde são discutidos os resultados e as implicações da pesquisa.

Assim, a estrutura do trabalho busca oferecer uma visão abrangente e detalhada do tema, desde sua fundamentação teórica até a análise dos dados coletados, proporcionando uma contribuição significativa para o campo da educação e para a compreensão da brinquedoteca virtual como prática da extensão universitária.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Visão Panorâmica da Extensão Universitária no Brasil

A extensão universitária é um conceito adotado pelas Universidades latinoamericanas e especialmente no Brasil, que se refere ao envolvimento da Universidade com a sociedade. A ideia de extensão está associada ao ideal de transformação societária, na qual a Universidade através de seu compromisso social deve produzir conhecimento para ajudar na construção de respostas rápidas às demandas sociais. No Brasil, a extensão é um dos pilares do ensino superior, conjuntamente com o ensino e a pesquisa, conforme dispõe o artigo 207, caput, da Constituição Federal deste país.

O conceito de extensão universitária encontra-se na Política Nacional de Extensão Universitária (Forproex, maio/2012, p. 09)

A Extensão Universitária é o processo educativo, cultural e científico que articula o Ensino e a Pesquisa de forma indissociável e viabiliza a relação transformadora entre universidade e sociedade. A Extensão é uma via de mão dupla, com trânsito assegurado à comunidade acadêmica, que encontrará, na sociedade, a oportunidade de elaboração da práxis de um conhecimento acadêmico.

Ainda que de forma bastante primária, no Brasil as ações de extensão, já existiam muito antes do ano de 1911, quando se instituiu a primeira Lei Orgânica do Ensino Superior (BRASIL, 1911), dando autonomia curricular e pedagógica às universidades. Essas ações eram realizadas, principalmente pelos movimentos estudantis.

Tratam-se de participações pontuais e sem preocupação de provocar qualquer organização do segmento, mesmo porque seria difícil falar em organizar

um segmento que na verdade ainda não existia de fato no Brasil. (SOUSA,2010, p. 26)

Como salientado pelo autor referenciado acima, trata-se de um “movimento estudantil não organizado” e com “ações esporádicas”, mas que demonstram a importância do início da discussão sobre extensão universitária no Brasil. Dessas experiências surgiram as Universidades Populares, estas que deveriam dar respostas às demandas da população pobre e operária. A primeira experiência de Universidade Popular foi a Universidade Livre de São Paulo, sendo considerada a primeira experiência de extensão no Brasil. (GURGEL, 1986; BEMVENUTI, 2006).

Essa experiência foi possível de se realizar somente após a instauração da Lei Orgânica do Ensino Superior, através do Decreto n. 8659, de 05 de abril de 1911, pois esta possibilitou maior autonomia administrativa às Instituições de Ensino Superior Brasileiras. (GURGEL, 1986).

A extensão universitária no Brasil não é algo recente, vem se reconstruindo desde o século passado. Entretanto, os assuntos condizentes com as questões políticas e sociais passaram a ser tratados após o decreto do “Estatuto da Universidade Brasileira” em 1931. Em 1960, surgiram diversas ações voltadas para as classes mais desfavorecidas e, atualmente, a extensão universitária é considerada um dos pilares do ensino superior no Brasil, fomentando não somente a formação profissional e humanística, mas também a transformação social.

Nos anos oitenta, movimentos em direção à socialização do poder político possibilitaram o debate sobre projetos diferenciados de reestruturação da política educacional, como foi o caso da extensão universitária. Na Constituição da República Federativa do Brasil, promulgada em 5 de outubro de 1988, a extensão já figurava como um dos pilares das universidades. Ela apareceu inicialmente em seu artigo 207, Capítulo III, Seção I: “As universidades gozam de autonomia didático-científica, administrativa e de gestão financeira e patrimonial, e obedecerão ao princípio de indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão” (Brasil, 1988).

No artigo 213, a Constituição estabeleceu que as atividades de pesquisa e extensão poderiam receber apoio financeiro do poder público. “A constituição de 1988 situou a Extensão em pé de igualdade com o Ensino e a Pesquisa, reforçando a figura da indissociabilidade, passo de suma importância para sua afirmação e reconhecimento enquanto ciência” (Barbisan et al., 2004, p. 7).

O grande salto de valorização que reforça a importância da Educação Superior está também na Lei de Diretrizes e Bases da Educação (Brasil, 2016), em seu capítulo IV, artigo 43, que traz em sua letra a finalidade do ensino superior. Dentre seus parágrafos, pode-se destacar a prestação de serviços especializados à comunidade e a formação de uma relação de reciprocidade, estimulando o conhecimento do mundo atual, em especial os problemas regionais e nacionais. Ainda tratando desse mesmo artigo, em seu inciso VII, reforça o entendimento de que o ensino superior deve “promover a extensão, aberta à participação da população, visando à difusão das conquistas e benefícios resultantes da criação cultural e da pesquisa científica e tecnológica geradas na instituição”. E complementa no inciso VIII, em que o ensino superior deve: “atuar em favor da universalização e do aprimoramento da educação básica, mediante a formação e a capacitação de profissionais, a realização de pesquisas pedagógicas e o desenvolvimento de atividades de extensão que aproximem os dois níveis escolares”.

A própria LDB também se referiu à oferta de cursos de extensão como sendo da abrangência da educação superior no artigo 44: “de extensão, abertos a candidatos que atendam aos requisitos estabelecidos em cada caso pelas instituições de ensino”. Em seu artigo 52, a extensão apareceu como sendo uma das dimensões que caracterizam uma universidade: “As universidades são instituições pluridisciplinares de formação dos quadros profissionais de nível superior, de pesquisa, de extensão e de domínio e cultivo do saber humano” (Brasil, 1996).

Com toda essa consolidação da importância e da finalidade da extensão universitária, a educação superior tem sido chamada a dar um feedback às seguintes perguntas à sociedade: como produzir um conhecimento crítico e reflexivo para além

da formação técnica e profissional? Como o saber acadêmico, o conhecimento produzido nas universidades, pode ser utilizado para melhorar as condições de vida das populações acadêmicas e da sociedade de um modo geral? Como a universidade poderia se abrir para a comunidade local participar de suas atividades de extensão? Acreditamos que, no ensino superior, os componentes que a constroem a fazem existir todos os dias, sejam eles professores ou alunos.

Diante de todas essas expectativas da extensão universitária em promover ações científicas e didáticas abertas à comunidade, as leis que regem a educação no Brasil apenas manifestaram a importância da extensão universitária, fazendo com que ela figurasse como parte integrante da educação superior. Entretanto, não normatizaram suas ações, nem definiram qual o conceito de extensão universitária idealizado pelo Estado.

Nesse contexto, é essencial ressaltar que a extensão universitária deve ser vista como uma via de mão dupla, onde tanto a universidade quanto a comunidade se beneficiam e se desenvolvem mutuamente. Projetos de extensão bem-sucedidos podem incluir desde ações de alfabetização e capacitação profissional em comunidades carentes, até projetos de pesquisa aplicada que buscam solucionar problemas específicos da sociedade. A inserção dos estudantes em contextos reais de atuação social e profissional não só enriquece a formação acadêmica, mas também contribui para a formação de cidadãos mais conscientes e engajados com as necessidades do seu entorno.

Essa brecha quanto ao entendimento e à normatização da extensão universitária foi percebida ao longo dos anos, resultando no Decreto Lei nº 7.416, que trata da concessão de bolsas para fortalecer as atividades de ensino e extensão universitária, e na Lei nº 12.881/12, que destaca, entre outras disposições, as características das chamadas ICES – Instituições Comunitárias de Educação Superior. No artigo 1º, § 4º, lê-se: “As Instituições Comunitárias de Educação Superior institucionalizarão programas permanentes de extensão e ação comunitária voltados à formação e desenvolvimento dos alunos e ao desenvolvimento da sociedade”

(Brasil, 1996).

Embora o Plano Nacional de Educação (Brasil, 2001) traga metas e objetivos para viabilizar ações de ensino, pesquisa e extensão de maneira autônoma pelas instituições, o tripé ensino-pesquisa-extensão é intrínseco à universidade, flexibilizando o currículo. Décadas se passaram até que o governo retomasse a discussão sobre a importância dos projetos extensionistas e criasse novos mecanismos para sua implementação, como visto no Plano Nacional de Educação (PNE) 2014-2024, estabelecido pela Lei Federal nº 13.005, de 25 de junho de 2014, que determina diretrizes, metas e estratégias para a política educacional dos próximos dez anos. Entre as estratégias, em consonância com a Política Nacional de Extensão, está a seguinte determinação:

“[...] assegurar, no mínimo, 10% (dez por cento) do total de créditos curriculares exigidos para a graduação em programas e projetos de extensão universitária, orientando sua ação, prioritariamente, para áreas de grande pertinência social” (Brasil, 2014, p. 74).

Com todas essas políticas afirmativas para o desenvolvimento e crescimento da extensão universitária, a relação assimétrica entre a universidade e a sociedade mudou. Para Santos e Deus (2014, p. 15), entende-se que:

A prática extensionista, que antes se resumia a uma atividade militante de professores, técnicos e alunos, realizada nos finais de semana e sem recurso financeiro ou operacional, hoje trilha caminhos que extrapolam as suas fronteiras. Era necessário sair daquele tempo e superar alguns impasses que foram elencados sumariamente, da mesma forma como é preciso avançar em direção ao reconhecimento acadêmico e social. (Santos e Deus, 2014, p. 15)

Dessa forma, é possível compreender que o Brasil caminha rumo à diversidade ao envolver alunos e professores em práticas que auxiliem na qualificação profissional dos acadêmicos. A prática extensionista é um dos maiores aliados para o aperfeiçoamento da aprendizagem acadêmica, melhorando o currículo e aumentando as expectativas de possibilidades reais no mercado de trabalho, visto que as

habilidades são testadas a todo momento.

Cabe ainda enfatizar que a evolução do pensamento sobre a importância e os objetivos da extensão universitária foi melhor estabelecida através das oito áreas: comunicação, cultura, direitos humanos e justiça, educação, meio ambiente, saúde, tecnologia e trabalho. A Política Nacional de Extensão Universitária, elaborada em 2012 pelo Fórum de Pró-Reitores de Extensão das Instituições de Educação Superior Públicas Brasileiras (FORPROEX), estabeleceu 12 ações estratégicas necessárias para fortalecer a extensão universitária. Entre esses objetivos, destaca-se a “incorporação curricular definitiva das ações de extensão, reconhecendo seu potencial formativo e inserindo-as, de modo qualificado, no projeto pedagógico dos cursos”. Com essa medida, até 2020, no mínimo, 10% dos créditos exigidos nos cursos de graduação seriam reservados para ações de extensão (Brasil, 2012, p. 60).

Esses objetivos trouxeram maior significância para a vida acadêmica. Segundo Braguini (2017), a abordagem das atividades extensionistas nas universidades tem como princípio atuar na comunidade universitária e interligar a comunidade externa aos campi universitários. Portanto, a universidade é o local onde o cidadão enfrenta os problemas comunitários de maneira a analisá-los, sob a luz da ética, transpondo-os, o que torna a universidade uma formadora de cidadãos transformadores. Nesse contexto, o presente texto busca divulgar o universo onde a atividade extensionista e a ética se entrelaçam para o bem comum da sociedade, voltado para o atendimento das necessidades sociais das camadas populares.

Esse posicionamento do autor é bem expressivo e comunga com o pensamento de outros autores como Pimenta e Almeida (2011), que também consideram a relevância da extensão universitária para a educação superior. Para eles, a universidade é um espaço multidisciplinar, com a finalidade de formar indivíduos aptos a construir uma sociedade melhor, mais justa e capaz de realizar uma transformação social.

Assim como a educação é a base para formar novas concepções de vida e de sociedade, a universidade é, como consequência, o centro de construção de

conhecimentos que visam à universalidade (Pimenta; Almeida, 2011).

É visível que as instituições privadas incentivam mais os projetos de extensão do que a pesquisa, que é mais onerosa. Algumas acabam por utilizar as práticas extensionistas como forma de marketing, o que pode deturpar os reais objetivos traçados pelo PNE em relação às finalidades da extensão universitária. Por outro lado, contrapondo as argumentações favoráveis às extensões universitárias, Paula (2013) retrata que muitas das atividades de extensão são pouco compreendidas nas universidades. Segundo ela, “A extensão, muitas vezes, é incompreendida por abraçar causas político-sociais e interdisciplinares, complexas, ressaltando a necessidade do diálogo para as transformações sociais a que, muitas vezes, se propõe.”

Nesse sentido, é necessário traçar os papéis e defini-los para que não haja dúvidas do que a extensão universitária propõe a seus docentes e discentes. Também é importante definir o papel da ética e da moral, seus significados e contrapontos em relação à extensão universitária (Dallari, 2014).

2.2 A Extensão Universitária no Brasil em Cursos EaD no Ensino Superior

A Educação à Distância (EaD) tem sido uma grande aliada na formação de professores, pois disponibiliza ferramentas que colaboram para que o docente possa se aprimorar em seus estudos sem ter que se ausentar de seus locais de trabalho, além de permitir a conciliação dos estudos através da flexibilidade de horários. Isso contribui para o processo de democratização do ensino superior no Brasil, que algumas décadas atrás, era mais elitizado, mesmo com a oferta de diversos cursos superiores em instituições públicas de ensino, como é o caso das universidades federais.

Com o processo da Revolução Industrial e a globalização, diversos investimentos foram realizados no EaD. Carvalho (2014, p.6) aponta que a “democratização da educação superior tem estado na pauta dos debates da educação

mundial”. Esses debates se prolongaram por longos anos, com discussões sobre as vantagens e desvantagens da EaD. O que fica explícito é que muitas pessoas que anteriormente não tinham acesso ao ensino superior agora conseguem estudar, trabalhar e concluir seus cursos, e esse resultado tem sido visto em grandes escalas nacionais e mundiais.

Para os brasileiros, a EaD é uma alternativa interessante, especialmente se considerarmos a dimensão continental do país, suas grandes extensões territoriais e diversas peculiaridades. Isso torna mais complexo atender a toda a demanda educacional do ensino superior em instituições públicas e presenciais.

Ao analisar a qualidade da EaD no Brasil, um dos fatores básicos é que o aluno pode decidir seu próprio ritmo de estudo, sendo a flexibilidade de horários uma das maiores vantagens. Entretanto, esta modalidade de ensino requer disciplina do aluno, pois grande parte do sucesso no curso depende de seu esforço e dedicação.

Para que o aluno permaneça interessado aos estudos, é necessária uma combinação de fatores pedagógicos que colaborem para uma aprendizagem significativa, inovadora e comprometida com o ensino-aprendizagem.

Segundo Ausubel:

Aprendizagem significativa é aquela em que ideias expressas simbolicamente interagem de maneira substantiva e não arbitrária com aquilo que o aprendiz já sabe. Substantiva quer dizer não literal, não ao pé da letra e não arbitrária significa que a interação não é com qualquer ideia previa, mas sim com algum conhecimento especificamente relevante já existente na estrutura cognitiva do sujeito que aprende (AUSUBEL apud MOREIRA, 2011, p. 13 – grifos do autor).

Diante dessas perspectivas educacionais de ações e cursos de extensão, vislumbra-se a EaD como um processo formativo complexo e singular, evitando tornar a modalidade uma mera prestação de serviços. O Decreto nº 5.800/2006 estabelece como primeiro objetivo da Universidade Aberta do Brasil (UAB) a oferta de cursos de licenciatura e de formação inicial e continuada de professores da Educação Básica

(Michelon; Lira; Razuck, 2016).

Os cursos ofertados via EaD devem também promover ações capazes de inserir os alunos na vivência prática de seu cotidiano profissional. Isso é válido tanto para instituições públicas quanto privadas. Considerando a influência das redes sociais e dos inúmeros canais educacionais, a EaD pode favorecer a extensão universitária por meio de um universo considerável de ferramentas comunicacionais e educativas, flexíveis e atualizadas, úteis a uma atuação conjunta entre a comunidade acadêmica universitária e outros atores de forma democrática e planejada nos projetos e programas anteriormente citados, ampliando suas chances de sucesso e de efetiva mudança social (Martins, 2011).

Quando se trata da extensão universitária e da democratização do ensino superior, é possível oferecer uma gama de possibilidades de atividades, projetos e programas extensionistas voltados para o acesso e democratização de informações, conhecimentos e práticas, dentre outras competências e habilidades que fazem parte do contexto educacional. Essas atividades devem acompanhar a evolução do ensino e utilizar-se das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação para aproximar o aluno da realidade e da experiência educativa profissional.

As propostas de extensão têm como objetivo proporcionar a socialização do conhecimento, estabelecendo parcerias, aprendizagens e colaboração entre as IES e a comunidade localizada nos mais diversos polos de apoio presencial. Nesse sentido, a EaD tem uma vantagem significativa ao utilizar ferramentas de interação que favorecem as possibilidades de ações de extensão. O polo de apoio presencial desempenha um papel crucial como lócus de viabilização da EaD, estendendo as atividades da universidade para o interior do país (Diana; Catapan, 2017).

Freire rejeita a concepção de educação como processo de adaptação do indivíduo à sociedade. Ao contrário, concebe o homem enquanto sujeito da própria educação, concluindo que “ninguém educa ninguém, como tampouco ninguém se educa a si mesmo: os homens se educam em comunhão, mediatizados pelo mundo”

(p. 79).

Em sua proposta pedagógica, educar é essencialmente um ato político e é preciso fazer da conscientização o primeiro objetivo da educação, provocando uma atitude crítica, de reflexão, que comprometa a ação, sem submeter, domesticar, adaptar o ser humano, sem ajustá-lo à sociedade, mas promovendo-o em sua própria linha de raciocínio. A educação popular proposta por Freire estimula a práxis social a partir de uma leitura crítica da realidade concreta. Ressaltamos a concepção de educação popular nas palavras de Paulo Freire

A leitura do mundo precede a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não possa prescindir da continuidade da leitura daquele. Linguagem e realidade se prendem dinamicamente. A compreensão do texto a ser alcançada por sua leitura crítica implica a percepção das relações entre o texto e o contexto. (Freire, 1989, p. 11)

Nesse processo de leitura e de releitura do mundo, de leitura e de releitura da palavra, uma leitura mais crítica do mundo e da palavra, forma o sujeito, que constrói uma visão de mundo e que pode, a partir desta visão, não apenas vê-lo, entendê-lo melhor, mas pode, assim fazendo, entender melhor como ele pode mudar pela ação. A existência humana não pode ser muda; os homens se fazem na palavra, no trabalho, na ação-reflexão. Dizer a palavra, por sua vez, não deveria ser privilégio de alguns homens, mas direito de todos (Freire, 1982, 1989, 2000).

A extensão universitária no contexto da EaD no Brasil, portanto, tem o potencial de transformar a educação superior, tornando-a mais inclusiva, democrática e alinhada com as necessidades sociais. O desafio é garantir que as políticas públicas e as práticas institucionais apoiem essa integração, promovendo um ensino de qualidade que contribua para a formação integral dos alunos e para o desenvolvimento socioeconômico do país.

2.3 Brinquedoteca Virtual como um projeto de extensão universitária na Uniasselvi Polo de Parnaíba-PI

Parnaíba é uma cidade brasileira localizada no litoral do Estado do Piauí, a cerca de 336 km da capital, Teresina. Sua história é marcada pelas relações estabelecidas através do rio Igarapé, braço do rio Parnaíba, e do Oceano Atlântico. Fundada como Vila de São João da Parnahyba em 1762, por decreto régio, tinha como objetivo a expansão da ocupação portuguesa na costa, devido às sucessivas tentativas de domínio da região por outras nações europeias, em meio às disputas internas do processo expansionista europeu. Com 175 anos de existência, Parnaíba é a segunda cidade mais populosa do estado, com cerca de 153.056 habitantes.

Conhecida como a "Princesa do Delta", Parnaíba se destaca pelo seu desenvolvimento nos últimos dez anos, tornando-se uma cidade turística e universitária, que atrai visitantes de diversas partes do mundo. O nome da cidade, derivado do Tupi-Guarani, significa "rio de águas barrentas", em referência ao rio Parnaíba. Originalmente habitada pelos índios Tremembés, a região possui uma economia baseada no comércio e serviços, seguida pelo setor de restaurantes, artesanato e turismo. A fauna e flora locais, com várias espécies em extinção, também são fatores relevantes para o turismo.

Parnaíba é a maior cidade da região deltaica, sendo considerada o centro receptor e difusor do desenvolvimento da região, que congrega municípios dos estados do Piauí, Maranhão e Ceará. Atualmente, é considerada uma cidade universitária em expansão, com campus das Universidades Federal e Estadual do Piauí. O antigo Campus Universitário de Parnaíba, situado ao extremo norte do estado, agora é a Universidade Federal do Delta do Parnaíba (UFD PAR) – Campus Ministro Reis Velloso.

Além dessas universidades federais, Parnaíba conta ainda com a Universidade Estadual do Piauí (UESPI), Instituto Federal do Piauí (IFPI) e várias faculdades como UNIRB, UNIP Interativa e ISEPRO, que também oferecem cursos superiores na modalidade EaD. Com um número considerável de alunos matriculados em cursos de

graduação via EaD, o Instituto de Ensino Superior Programus (ISEPRO) surgiu há dez anos no estado e há pouco mais de cinco anos no município de Parnaíba, através de um polo educacional EaD. Inicialmente, a UNIASSELVI oferecia cursos de extensão e pós-graduação, expandindo posteriormente para graduações em Pedagogia, Administração, Educação Física, Serviço Social e Enfermagem.

Em 2019, com quase 200 alunos matriculados entre cursos de graduação e pós-graduação, surgiu a necessidade de ofertar uma extensão universitária que contribuísse para a formação pedagógica dos discentes e docentes do curso de Pedagogia. A proposta era otimizar a participação dos discentes e trazer benefícios tanto para eles quanto para a comunidade local, atendendo à demanda de algumas escolas municipais de Parnaíba.

Foi então que, em agosto de 2019, surgiu a ideia de criar uma brinquedoteca dentro da instituição e transformá-la em uma brinquedoteca móvel. Em 2020, devido à pandemia de Covid-19, surgiu a necessidade de criar uma Brinquedoteca Virtual para atender às novas demandas educacionais. Esse projeto serviu como base de apoio e laboratório científico e experimental para os discentes do curso, promovendo a extensão universitária como uma oportunidade de incluir a comunidade na vivência da instituição de ensino superior.

Os projetos de extensão têm como objetivo realizar atividades que beneficiem e transforme a comunidade, estando diretamente comprometidos com a pesquisa. Segundo Garcia, Bohn e Araújo (2013, p. 181), “a participação em atividades de extensão promove discussões sobre como atuar nas comunidades”. Essas participações colocam o discente no centro da ação, permitindo a aquisição de práticas que serão empregadas posteriormente no exercício profissional.

Esse exercício desenvolve uma consciência crítica, onde o acadêmico cria novas formas de ver o mundo, gerando uma ação autônoma (Garcia; Bohn; Araújo, 2013). A formação continuada, compreendida como o exercício de atualização das práticas docentes e das transformações didáticas proporcionadas pelo constante exercício da formação do sujeito docente, insere-se no contexto da extensão e em

todo o seu processo formativo.

A Brinquedoteca Virtual na UNIASSELVI do polo de Parnaíba-PI representa um exemplo significativo de como a extensão universitária pode ser adaptada às novas realidades e necessidades, promovendo a integração entre a teoria e a prática e contribuindo para o desenvolvimento social e educativo da comunidade. Ao proporcionar um espaço para o desenvolvimento lúdico e pedagógico, a brinquedoteca se torna um recurso valioso para a formação de futuros educadores e para a promoção de uma educação mais inclusiva e democrática.

Diante de toda a reflexão em torno da extensão universitária, surge em 2019 no polo da UNIASSELVI em Parnaíba-PI o projeto “Brinquedoteca: espaço de conhecimento e vivências lúdicas”. Este projeto nasceu da confluência de duas ações teóricas e práticas ocorridas em distintos momentos e culminou no desenvolvimento do protótipo da Brinquedoteca Virtual em abril de 2020.

A primeira ação refere-se à criação, em 2018, do Grupo de Estudos Sistemáticos, cujo objetivo inicial era fortalecer as discussões teórico-metodológicas e reflexivas sobre pesquisas relacionadas à infância e criança, às teorias do brincar e à cultura lúdica. O principal intuito desse grupo era criar um ambiente de interação social entre alunos, professores e a comunidade acadêmica, discutindo espaços de vivências interdisciplinares e estabelecendo um laboratório científico de brinquedos na UNIASSELVI-PI.

A segunda ação diz respeito aos momentos práticos em que alunos e professores estabelecem metas e objetivos para envolver não só a comunidade acadêmica, mas também a comunidade local em reflexões e ensino. Nos primeiros semestres do curso de Pedagogia ofertado pela UNIASSELVI, os alunos tiveram contato com disciplinas que abordavam práticas e metodologias na Educação Infantil. Nos semestres seguintes, essas disciplinas evoluíram para incluir Arte e Educação, assim como Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil. Essas matérias criaram expectativas em torno das aulas práticas, entusiasmando os discentes para as disciplinas de Estágio e Observação, ofertadas mais próximo ao término do curso.

Durante uma reunião do Grupo de Estudos, surgiu a ideia de iniciar um projeto de extensão universitária que contemplasse a criação de uma brinquedoteca dentro da própria instituição. A brinquedoteca foi vista como uma peça importante no processo de formação dos professores que atuam na Educação Infantil, ao aliar estudos teóricos e práticos, e ao proporcionar situações de observação, planejamento e entrevistas com as crianças. Essa abordagem se baseia no reconhecimento da criança como sujeito histórico que se apropria e produz cultura e na valorização da infância mediante o respeito à criança como sujeito de direitos (Quinteiro, Carvalho, Serrão, 2007).

Com a aceitação da ideia pela gestão do polo, docentes e discentes se dedicaram para que o projeto saísse do papel e fosse para a prática, ampliando os horizontes educacionais. Esse projeto de extensão trouxe um “novo conceito de sala de aula, que não se limita mais ao espaço físico tradicional de ensino-aprendizagem” (Bezerra, 2013). Nas atividades extensionistas, a sala de aula pode ser qualquer espaço onde se apreende e se (re)constrói o processo histórico-social. O estudante e a comunidade deixam de ser meros receptores de conhecimento validado pelo professor, tornando-se participantes ativos do processo (Bezerra, 2013).

Garcia, Bohn e Araújo (2013) destacam que as atividades de extensão promovem processos de desenvolvimento no indivíduo ao longo de sua vida profissional. Experiências bem planejadas e executadas ampliam a dinâmica da profissão, corroborando com o aprendizado dos futuros profissionais e facilitando a superação de barreiras na estrada profissional.

O projeto da brinquedoteca apresenta-se alinhado aos objetivos institucionais de incentivo à ludicidade na educação infantil, com resultados favoráveis tanto para o meio educacional quanto para a sociedade local de Parnaíba. A brinquedoteca representa uma vitória pelas políticas públicas e a conquista do direito da criança ao brincar (Kishimoto, 2011).

Uma brinquedoteca bem utilizada e explorada em sua essência vai além de ser um espaço de prazer para a criança; ela pode se tornar uma prática libertadora.

Permite situações em que está implícito o exercício da autonomia e da ética nas relações sociais. Considerando o atual cenário educacional, a apropriação da tecnologia na vida das pessoas é um fenômeno irreversível e rápido, possibilitando pleno acesso ao ciberespaço para todos os cidadãos. Lévy (1999) afirma que “atividades de pesquisa, aprendizagem e lazer são cada vez mais virtuais”. As crianças, inseridas cada vez mais cedo no mundo digital, encontram na tecnologia novos meios de interação, brincadeira e aprendizado.

Gonçalves (2009) concorda, destacando que as brinquedotecas virtuais obedecem aos mesmos princípios das físicas, adequando-se às diferentes faixas etárias. Elas se constituem como ambientes virtuais preparados que disponibilizam jogos e brincadeiras, permitindo às crianças brincar e interagir de maneira motivadora e interessante, favorecendo o lazer e a aprendizagem.

A brinquedoteca na educação infantil desempenha um papel fundamental na promoção do desenvolvimento cognitivo das crianças. Ao oferecer um ambiente de aprendizagem lúdico e estimulante, ela proporciona diversas oportunidades para que as crianças desenvolvam suas habilidades cognitivas.

Uma das principais formas de promoção do desenvolvimento cognitivo dentro da brinquedoteca é por meio do estímulo ao raciocínio lógico e à resolução de problemas. As crianças são desafiadas a pensar, planejar e encontrar soluções para diferentes situações apresentadas pelos brinquedos e jogos disponíveis. Isso contribui para o desenvolvimento do pensamento crítico e da habilidade de tomar decisões de forma autônoma.

Espera-se, durante o percurso desta pesquisa, apresentar as ações desenvolvidas pelo projeto extensionista isso visa colaborar com um olhar reflexivo sobre as práticas extensionistas através da Brinquedoteca Virtual na Faculdade UNIASSELVI, no polo de Parnaíba-PI, promovendo uma integração maior entre a comunidade acadêmica e a sociedade, e contribuindo para o desenvolvimento da cidadania e a redução das desigualdades.

3. METODOLOGIA

A construção desta dissertação originou-se no programa de mestrado profissional em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância ministrado na Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE) e que como produto da pesquisa idealizou-se um protótipo de brinquedoteca virtual. A pesquisa bibliográfica de vários autores que tratam do tema, e de reflexões que complementam o objetivo desta dissertação fez o percurso metodológico da mesma.

Para Gerhardt e Silva (2009, p.12), metodologia é "o estudo da organização, dos caminhos a serem percorridos, para ser realizada uma pesquisa ou um estudo, ou para se fazer ciências". Etimologicamente, significa o estudo dos caminhos e dos instrumentos utilizados para conduzir uma pesquisa científica. A metodologia, portanto, estrutura a pesquisa e define a abordagem e os métodos que serão empregados para alcançar os objetivos propostos, garantindo a validade e a confiabilidade dos resultados.

3.1 Tipo de Pesquisa

Este é um estudo qualitativo pois, segundo Minayo (1994), podem-se definir como pesquisas qualitativas aquelas que são capazes de incorporar o significado a intencionalidade como inerentes aos atos, às relações e às estruturas sociais, sendo estas últimas tomadas tanto em seu advento quanto em sua transformação como construções humanas significativas.

Ele se atenta com um nível de realidade que não pode ser quantificada, visto que:

trabalhar com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis (pp.21-22) .

3.2 Métodos de coleta de dados

Para abordar a questão da análise, optamos por realizar um levantamento bibliográfico como abrangente.

Para realizar este levantamento, consultamos bases de dados como Scientific Electronic Library Online (SciELO), Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e o catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), focando nos últimos cinco anos (2014-2019) e utilizando descritores como Brinquedoteca Virtual e Extensão Universitária.

Portanto, este estudo se desenvolve a partir da apropriação e discussão do referencial teórico, numa abordagem qualitativa, com foco na criação, organização e implantação de brinquedotecas virtuais. O objetivo é delinear o estado da arte, levantando e analisando as produções acadêmicas sobre o tema, além da pesquisa bibliográfica, realizamos também uma pesquisa documental para analisar o Projeto Político Pedagógico (PPP) do curso de Pedagogia da UNIASSELVI, com ênfase nos aspectos relacionados à extensão universitária.

Ao finalizar esta pesquisa, esperamos expandir o conhecimento científico sobre o tema, como também incentivar novas pesquisas e iniciativas de extensão universitária que possam replicar e adaptar os conceitos e práticas sobre a Brinquedoteca Virtual.

Para que esse levantamento fosse realizado definiu-se os seguintes questionamos:

- A. O que expõem as pesquisas bibliográficas realizadas sobre a Brinquedoteca Virtual?
- B. Quais as contribuições da Brinquedoteca Virtual no curso de pedagogia EaD no processo de formação acadêmica.
- C. Qual o impacto da Brinquedoteca Virtual no ensino e aprendizagem?

Tais questionamentos foram essenciais durante as pesquisas bibliográficas, fornecendo assim um direcionamento claro e estruturado para a análise dos documentos selecionados.

Durante a pesquisa identificou-se a importância da Brinquedoteca Virtual não só no processo de ensino e aprendizagem como também uma formação continuada para os docentes do município de Parnaíba – PI.

Tais questionamentos foram importantes para que se tivéssemos ha uma visão detalhada da temática.

A possibilidade de novas propostas e novas metodologias deve ser pensada e repensada dentro dos cursos de formação, a fim de contribuir efetivamente com a criação de um repertório pedagógico capaz de minimizar o choque entre teoria e prática com que o futuro profissional se depara ao ingressar no contexto escolar dentro desta perspectiva descobriu-se a relevância da temática.

3.3. Definição das questões de pesquisa para o levantamento bibliográfico

Para orientar esse levantamento propus questões de pesquisas (QP). As QPs mencionadas são:

QP¹ O que relatam os documentos sobre a Brinquedoteca Virtual?

QP² Quais as implicações da Brinquedoteca Virtual no processo de ensino e aprendizagem de acordo com os documentos?

QP³ Quais as contribuições da Brinquedoteca Virtual como ferramenta motivacional e engajadora para os estudos levantados?

Essas questões de pesquisas são essenciais para guiar o levantamento bibliográfico, equipando um foco claro e estruturado para a análise dos documentos selecionados.

Depois de uma longa e vasta pesquisa documental, foi observado o que os mesmos dizem sobre a Brinquedoteca Virtual, suas implicações no processo de ensino e aprendizagem, e suas contribuições como ferramenta motivacional e engajadoras, pretendemos abranger uma visão detalhada do tema.

3.3.1 Documento: COVID-19: O desafio da educação virtual “ Ilana Soares dos Santos, Rebeca Hennemann Vergara de Souza (2020)

Através de fontes de pesquisas bibliográficas os autores investigaram a importância da educação de forma híbrida e totalmente virtual, a pandemia do COVID-

19 teve impactos duradouros e forçou transformações profundas em diversas esferas da sociedade, sendo a educação uma das mais afetadas.

O presente texto trata do brincar mediado por computador e objetiva discutir o brincar mediado por computador através da brinquedoteca virtual (BV). A escolha por esse tema se deve ao fato de a brinquedoteca virtual ser um espaço inovador e voltado para o brincar que emerge com maior potencialidade no contexto da pandemia, em que a busca por alternativas lúdicas digitais se intensifica.

A brinquedoteca é um local pensado para o brincar, com objetos atrativos. de função lúdica, contendo brinquedos, jogos, livros e, por vezes, um profissional para orientar as crianças ou acompanhá-las no local, com ou sem intervenção na atividade desenvolvida, os pesquisadores Ilana Soares dos Santos e Rebeca Hennemann Vergara de Souza (2011,p 69) ressalta que a evolução da brinquedoteca física para o espaço virtual se dá pela necessidade de contextualização pedagógica ao qual o mercado de trabalho está se encaminhando, onde os novos modelos de interação social estão em pleno funcionamento, reservando às ferramentas tecnológicas o modelo existencial de aprendizado, isso ganhou forças durante o período novo Coronavírus (COVID-19)

No contexto educacional brasileiro, o Ministério da Educação decreta em 17 de Março de 2020, através da Portaria nº 343, a suspensão de aulas presenciais e sua consequente substituição por atividades não presenciais medidas por em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia do novo Coronavírus (COVID-19). Também no contexto educacional português, em 12 de março de 2020, o Primeiro-Ministro anuncia o encerramento de todas as escolas do país a partir do dia 16 do mesmo mês, a fim de conter a propagação do surto de Covid-19; de modo que as aulas de todos os alunos do ensino básico e secundário mantiveram-se em regime remoto.

Diante do exposto os pesquisadores tiveram embasamento científico a partir deste quadro, e num esforço de reorganização do sistema educacional, a Organização

para Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OECD, 2020b) apresenta um conjunto de recomendações que é importante observar:

1) a necessária redefinição dos objetivos curriculares, definindo-se o que é realmente importante aprender/ensinar num período de distanciamento social;

2) a clarificação do papel do professor no suporte efetivo à aprendizagem dos alunos, combinando a instrução direta (à distância) e a orientação para uma aprendizagem autoguiada;

3) a garantia do suporte e apoio necessários, aos estudantes e famílias mais vulneráveis, fomentando a sua participação ativa na implementação destes planos educativos alternativos;

4) a relevância de se implementar um sistema de comunicação, adaptado a cada estudante, no sentido de um acompanhamento, de perto, da sua aprendizagem.

A suspensão das atividades letivas presenciais por todo o mundo impôs aos gestores educacionais, professores e estudantes, o desafio de uma adaptação e transformação, até então, inimagináveis (OECD, 2020a), obrigando-os a um novo modelo educacional, permeado pelas tecnologias digitais e pautado nas metodologias da educação online. Os professores se viram pressionados a migrar para o ensino online, transferindo e transpondo metodologias e práticas pedagógicas típicas dos espaços de aprendizagem presenciais, naquilo que tem sido designado por ensino remoto de emergência (Moreira, Henriques e Barros, 2020).

Diante do publicado houve a necessidade da criação e construção do espaço lúdico digital intitulado Brinquedoteca Virtual, onde escola e família mais do que nunca juntaram-se e abraçaram a causa da educação virtual e seus desafios.

A integração de feedback dos usuários e a colaboração com educadores são fundamentais para aprimorar essa ferramenta e torná-la uma contribuição eficaz no campo da educação,

3.3.2 Documento: A importância da Brinquedoteca Virtual no processo de ensino e aprendizagem durante o estudo remoto : Marise Matos Gonçalves (2012)

O estudo produzido por Marise Matos Gonçalves (2012) investigou os impactos

da brinquedoteca virtual no processo de ensino e aprendizagem junto às novas tecnologias e como as crianças absorveram-a.

O uso da internet e redes sociais tornou possível às crianças, não apenas a vivência de jogos e brincadeiras tradicionais em espaços fisicamente montados para isso, mas também a experimentação do lúdico em espaços virtuais, através do acesso às diferentes mídias que contém variadas propostas de jogos eletrônicos e vídeos voltados ao entretenimento.

Atualmente as novas tecnologias estão cada vez mais presentes no cotidiano.

As Brinquedotecas Virtuais se constituem como ambientes virtuais, especialmente preparados, que disponibilizam de maneira motivadora e interessante, jogos, brincadeiras e até mesmo links que possibilitam às crianças brincar virtualmente, considerando a adequação das atividades oferecidas às diferentes faixas etárias, e obedecendo aos mesmos princípios privilegiados nas brinquedotecas físicas, visando favorecer um brincar voltado ao lazer e à aprendizagem.

Com a crescente absorção pelas escolas das possibilidades de aprendizagem que o computador oferece, essa nova forma do brincar pode desempenhar um papel muito importante para um melhor desempenho na aprendizagem, durante a pesquisa realizada pela pesquisadora a mesma observou a importância da brinquedoteca virtual.

Assim, a brinquedoteca virtual pode ser esta ferramenta flexível e integradora ao qual o autor referencia. Essas transformações que acontecem dentro e fora dos ambientes formativos, seja presencial ou virtual, constituem competências que por meio da comunicação, da experiência acumulada, dos saberes e dos modos de agir construídos e acumulados pela humanidade, transformam e são transformados à medida que são apresentados como inovadores, desafiadores, tecnológicos.

Quando se pensa em criança, a primeira coisa que associamos a ela são as brincadeiras e o ato de brincar, o que, por muito tempo, foi reduzido a um simples passatempo, sem consequência significativa no crescimento dessa criança e sem nenhum valor cognitivo, didático ou psicológico.

Por intermédio da brincadeira, a criança explora e reflete sobre a realidade e a cultura na qual vive. A experimentação de diferentes papéis sociais - o papel de mãe, pai, bombeiro, super-homem e princesa - através do faz-de-conta permite à criança compreender o papel do adulto e aprender a se comportar como tal, constituindo-se como uma preparação para a entrada no mundo adulto. É assim que a criança conhece o mundo e passa a conhecer a si mesma.

Além disso, são as atividades lúdicas que proporcionam à criança a oportunidade de simular situações e conflitos de sua vida social, dentro e fora da família. Brincar é uma maneira segura que a criança tem para encenar seus medos e suas angústias e tentar superá-los.

Ao integrar essa abordagem nas práticas pedagógicas, os educadores podem não apenas aumentar o interesse e a participação dos alunos, mas também prepará-los de forma mais eficaz para os desafios acadêmicos e profissionais.

3.3.3 Documento: Desenvolvimento e Implementação de uma Brinquedoteca Virtual: Pedro Henrique de Oliveira, Paulo Sérgio de Souza Filho, Tamires de Oliveira, Priscila Ligabó Murarolli, Alexandre Pereira Norberto (2010)

O estudo realizado pelos autores Pedro Henrique de Oliveira, Paulo Sérgio de Souza Filho, Tamires de Oliveira, Priscila Ligabó Murarolli, Alexandre Pereira Norberto (2010) teve como objetivo apresentar os processos do desenvolvimento da brinquedoteca virtual, que foi desenvolvida, por meio de um do Instituto Federal do Sul de Minas – Campus Muzambinho e os alunos do curso de Ciência da Computação da Universidade Vale do Rio Verde.

A brinquedoteca virtual foi criada com o objetivo de proporcionar um espaço para resgatar a fantasia e alimentar o potencial cultural das crianças, uma plataforma em que crianças e professores em formação podem aprender.

A Brinquedoteca Virtual está vinculada ao Curso de Pedagogia EAD, e configura-se como um Ambiente de Aprendizagem que permite aos acadêmicos a realização de Atividades Formativas de diversas Certificações do Projeto Pedagógico do Curso. O acadêmico tem, com a participação em atividades formativas na

brinquedoteca, a oportunidade de pesquisar e elaborar novas propostas de ensino e aprendizagem que envolvam o lúdico como propulsor deste processo.

A Brinquedoteca Virtual é um projeto de acesso público, que se consolidou a partir da necessidade de fornecer atividades educativas e lúdicas às crianças para além da sala de aula, e, da mesma forma, de um espaço voltado à capacitação de professores, para que possam aperfeiçoar práticas pedagógicas.

Quando se pensa em criança, a primeira coisa que associamos a ela são as brincadeiras e o ato de brincar, o que, por muito tempo, foi reduzido a um simples passatempo, sem consequência significativa no crescimento dessa criança e sem nenhum valor cognitivo, didático ou psicológico.

No entanto, diversos estudos têm mostrado o contrário. Especialistas no tema já comprovaram que brincar tem enorme influência no desenvolvimento de uma criança. E atualmente, é inegável a importância de atividades lúdicas no desenvolvimento dos pequenos, durante o percurso da pesquisa observou-se a importância da Brinquedoteca Virtual.

Brinquedoteca virtual não significa apenas uma tela de jogos e brinquedos e brincadeiras, mas em primeiro lugar, uma mudança de postura frente à educação. É mudar nossos padrões de conduta em relação a criança; É abandonar métodos e técnicas tradicionais; é buscar o novo, não pelo modernismo, mas pela convicção do que este novo representa; é acreditar no lúdico como estratégia do desenvolvimento infantil. Falar do espaço da brinquedoteca sem pensar no sujeito é negar-lhe a própria identidade. Embora as crianças ainda sejam vistas de formas estereotipadas pelos adultos, percebeu-se que as crianças são seres singulares dotadas de criatividade, potencialidades e que estão em processo de aprendizagem, necessitando assim, suprir seus anseios para compreender o mundo e as situações que a cercam. Neste contexto, a brinquedoteca virtual apresenta-se como facilitadora deste processo, proporcionando o desenvolvimento de suas capacidades e habilidades.

Diante desses achados, futuras investigações podem explorar ainda mais os efeitos de diferentes abordagens no processo de ensino e aprendizagem, para

atender às necessidades educacionais em constante evolução e preparar os alunos para um mundo cada vez mais digital e interconectado.

3.3.4 Documento: Por Trás do Imaginário Infantil: Explorando a Brinquedoteca: Célia Vectore, Tizuko M. Kishimoto (2001)

O estudo foi conduzido por Célia Vectore, Tizuko M. Kishimoto (2001) teve como objetivo demonstrar a importância do brincar no processo de ensino e aprendizagem.

A brinquedoteca virtual é um tema que vem sendo discutido há tempo como uma forte ferramenta de desenvolvimento para a criança, durante o percurso da pesquisa ficou evidente que nas brinquedotecas as habilidades das crianças são despertadas e desenvolvidas naturalmente, pois através do brincar desperta o interesse ao aprendizado.

A brinquedoteca é uma forma de usar o lúdico como uma fonte de conhecimento e aprendizagem, o ambiente da brinquedoteca propicia cores, formas, desenhos, objetos, que jovens, crianças e adultos, ao entrar em contato, estimulam o desenvolvimento cognitivo. As brinquedotecas se mostram importantes na vida de uma criança, trazendo um jeito diferente de aprender, o aprender brincando, estimulando o desenvolvimento da mesma, porém a brinquedoteca também se mostra importante na capacitação de professores e no acompanhamento dos pais com o processo de seus filhos.

Para atuar no espaço de brinquedoteca e desenvolver um trabalho efetivo e de qualidade junto as crianças é necessário que o profissional tenha esse olhar diferenciado, para assim, intervir de maneira significativa nas diversas situações que surgirão durante o exercício de sua prática como profissional da brinquedoteca, seja ela física ou virtual.

3.3.5 Documento: O Brincar e o Espaço Potencial no Ambiente Virtual: Gregório De Sordi, Deise Matos do Amparo (2018)

O estudo realizado por Gregório De Sordi, Deise Matos do Amparo (2018) teve como propósito analisar os impactos subjetivos advindos das novas formas de

interação permitidas pelos avanços tecnológicos no campo virtual. Foram realizadas entrevistas semiestruturadas com seis participantes adultos que possuíam um personagem em jogos online com um complexo mundo virtual.

A evolução tecnológica e, com ela, o surgimento da internet trouxeram consigo diversas e profundas alterações na sociedade. A internet em específico trata-se de uma inovação inesperada que subverteu a comunicação já então conhecida, ao conectar muitos a muitos e desconhecidos entre si. A surpresa e o possível desconforto gerado por sua invenção pode estar relacionado ao caráter inédito da ferramenta.

Ao se abordar a questão da conceituação do espaço virtual parece se estar caminhando sobre um terreno movediço. Não há delimitações claras e a bibliografia existente oscila entre uma abordagem mais filosófica do tema ou puramente técnica. À guisa de introdução, é necessário discutir a questão da virtualidade. Afinal, virtual significa uma ausência de existência real? É muito comum encontrar posicionamentos que contrastam o virtual com o real, atribuindo ao primeiro o status de falso ou ilusório.

Para tais formas de pensar, ambos os termos seriam opostos e excludentes sendo impossível estar no campo da realidade enquanto se habita o virtual. Lévy (2011) rompe tal pensamento ao afirmar que essa dicotomia é equivocada e que o virtual não é o irreal, mas algo que existe enquanto potência, possibilidade. Ao retomar a etimologia da palavra, derivada do termo *virtus*, que significa força, o autor argumenta que o virtual não existe em ato, mas que tende a se atualizar constantemente sem necessariamente passar pela esfera da concretude. Dessa forma, é possível afirmar que o espaço virtual existe em potência, não possuindo um referente territorial. Não se encontra nem nos computadores, nem nas redes em si, mas em um campo desterritorializado.

Ao abordar o tema do brincar é importante ressaltar que este não é um conceito que se reduz apenas ao universo infantil. Trata-se de uma atividade que se inicia na infância, mas que, na saúde, continua presente na vida. O brincar se encontra presente também nos adultos, porém manifesta-se de diferentes formas do que nas

crianças, como por exemplo no senso de humor.

Eu, bem como os futuros pesquisadores podem explorar ainda mais o potencial das brinquedotecas, assim, as mesma se mostram importantes na vida de uma criança, trazendo um jeito diferente de aprender, o aprender brincando, estimulando o desenvolvimento da mesma, porém a brinquedoteca também se mostra importante na capacitação de professores e no acompanhamento dos pais com o processo de seus filhos. Tendo em vista a importância da brinquedoteca no ambiente de ensino, podemos destacar um fator importante que a brinquedoteca proporciona, que é o brincar e a brincadeira tem o papel extremamente importante na fase de desenvolvimento e aprendizagem da criança. É através do brincar que a criança aprende o mundo, aprende a se expressar e a socializar com outras crianças. É através do brincar e dos jogos que a criança desenvolve o aprendizado, sendo que essas atividades despertam o interesse e o conhecimento, fazendo com que a criança interaja com o mundo físico e social, é de grande importância a valorização dessas atividades, pois por meio desses a criança se expressar ludicamente, trazendo à superfície sua criatividade, fantasias, sonhos, medos, e com isso consegue lidar com seus pensamentos e emoções de maneira natural.

3.3.6 Documento: Brincar e Formação Docente: Um Estudo a Respeito de Brinquedotecas Universitárias Brasileiras (1984 a 2022): Beatriz Fernanda Jorge (2023)

O estudo realizado por Beatriz Fernanda Jorge (2023) teve como o objetivo de explorar um mapeamento de brinquedotecas universitárias brasileiras.

As brincadeiras como atos pedagógicos podem contribuir de maneira significativa junto aos processos de ensino e aprendizagem de diversas disciplinas escolares e áreas de conhecimento, porquanto elas são de suma importância para a prática do professor, pois auxiliam nas atividades, atribuindo um caráter muito mais agradável e atraente aos conteúdos trabalhados em sala de aula.

A Brinquedoteca teve origem nos Estados Unidos (EUA). No Brasil, o movimento das brinquedotecas começou a ser desenvolvido praticamente mediante

a necessidade de ajudar a estimular crianças portadoras de algumas deficiências. Em 1971, por ocasião da inauguração do Centro de Reabilitação da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE) de São Paulo, aconteceu uma exposição de brinquedos pedagógicos, percebeu-se que a brinquedoteca não foi pensada a priori em uma perspectiva escolar, universitária etc., mas, sim, com um olhar mais voltado para atender a crianças especiais, ou seja, com um caráter educativo não formal.

Além disso, o estudo mostrou a importância de experiências com o cotidiano escolar na formação inicial de docentes, possibilitando ao futuro professor transitar entre aspectos da teoria e da prática. Um aluno que experiencia situações profissionais em diferentes contextos está aprendendo a profissão dentro de demandas reais, aspecto que incentiva a criação reflexiva de soluções na sua prática. São essas experiências que inauguram as trajetórias formativas, pois para sua formação, o sujeito encontra meios, estabelece percursos formativos que direcionam para o seu desenvolvimento profissional.

Futuras pesquisas podem explorar ainda mais o potencial da brinquedoteca em diversos níveis educacionais, pois a brinquedoteca é um laboratório para a Pedagogia, através dela os acadêmicos podem refletir e ensaiar suas práticas pedagógicas. Segundo o site [Cidade em crescimento: Parnaíba completa 179 anos com evoluções na saúde, indústria e educação | Piauí | G1 \(globo.com\)](#) depois da capital Teresina, Parnaíba é o maior centro urbano do Piauí. Com 162.159 mil habitantes, a cidade litorânea tornou-se um polo industrial, educacional e de saúde.

Além das belas praias, a cidade de Parnaíba é notada agora pela educação, destacando o ensino superior. A Universidade Federal do Delta do Parnaíba (UFDPAr), que ofertava apenas quatro cursos em 2003, abriga hoje mais de 20 mil estudantes, de diversos pontos do Brasil.

Segundo o site [Faculdades em Parnaíba - PI | Guia da Carreira](#) a cidade conta hoje com 135 faculdades, número esse dividido entre pólos universitários EaD.

Os desafios inovadores irão desenvolver estratégias para apoiar professores e alunos na adaptação às novas provocações educacionais, especialmente em tempo

de crescimento de Parnaíba como sendo um Polo Universitário.

3.3.7 Documento: Brinquedoteca Virtual: Ludicidade e Tecnologia na Formação de Novos Pedagogos: Francisco Soares Cavalcante Neto, Juliana Regueira Basto Diniz (2018)

O estudo, conduzido pelos pesquisadores Francisco Soares Cavalcante Neto, Juliana Regueira Basto Diniz (2018) teve como objetivo vivenciar e difundir o uso científico da brinquedoteca virtual no processo formativo de pedagogos como ferramenta tecno pedagógica assim como a sua inclusão no currículo acadêmico.

As novas tecnologias e o seu avanços têm provocado mudanças em todo contexto social. Consequentemente a educação também faz parte dessa transformação, principalmente na área da educação infantil, onde as brincadeiras tradicionais estão perdendo o seu lugar, sendo substituídas por brinquedos tecnológicos, televisores, computadores, entre outros, entretanto provou-se que tais tecnologias se voltaram a favor do ensino e aprendizagem dos alunos, pois o lúdico remete a jogos e brincadeiras, é uma atividade de entretenimento, que busca divertir e dar prazer. Na educação, o lúdico se torna uma ferramenta de grande importância, pois ele permite a construção de saberes.

Segundo as integração da realidade virtual às tecnologias se tornou uma grande aliada da pedagogia, pois ela contribui para efetiva ação do ensino aprendizagem. Dessa maneira, os Tics - Tecnologia da Informação e Comunicação- são de suma importância para a educação, para o auxílio na construção de capacidades e aprendizados.

Para futuras pesquisas, seria interessante explorar mais profundamente como diferentes abordagem do lúdico e as novas tecnologias podem ser adaptadas e ampliadas para outros conteúdos curriculares e contexto educacionais, garantindo uma análise abrangente e de seus impactos e benefícios na aprendizagem dos alunos.

3.3.8 Documento: A Educação Ambiental nos Espaços Formais de Ensino:

Brinquedotecas Virtuais como Instrumentos de Aprendizagem Ângela Barros Fonseca Berto (2008)

O estudo, conduzido pela pesquisadora Ângela Barros Fonseca Berto (2008) versa sobre a importância de se criar espaços alternativos e democráticos para a inclusão da Educação Ambiental na formação dos professores.

Os resultados da pesquisa refletem a necessidade de adotar abordagens educacionais mais dinâmicas, como a brinquedoteca virtual, para aumentar a motivação e o engajamento dos alunos. A autora argumenta que tais práticas são essenciais na educação ambiental, incentivando as crianças a serem proativas na busca por soluções abrangentes para enfrentar a crise ambiental global, a pesquisadora ressalta que não há meio melhor do que crianças conscientes do meio ambiente.

3.4 Critérios de Inclusão e de Exclusão

Ao elaborar este levantamento bibliográfico, definiu-se como critério de inclusão: documentos acadêmicos (teses, dissertações, artigos) que tenham brinquedoteca, brinquedoteca virtual e ensino superior dentro de seus assuntos principais;

- documentos escritos em língua portuguesa ;
- documentos recentes dos últimos 5 anos (ou, seja, de 2018 a 2022):

Critério de Exclusão:

- documentos que tratam a Brinquedoteca Virtual somente de forma teórica;
- documentos que abordam a Brinquedoteca Virtual como estratégia de ensino na Educação Básica;
- documentos em outras línguas que não a portuguesa;
- documentos em duplicidade.

Os critérios de inclusão e exclusão definidos são fundamentais para assegurar a relevância e a qualidade dos documentos analisados neste levantamento bibliográfico. Ao focar em trabalhos acadêmicos recentes, escritos em língua portuguesa, e que abordem a Brinquedoteca Virtual no ensino superior EaD como

tema central garantir a pertinência dos dados coletados. por outro lado, a exclusão de documentos que tratem da Brinquedoteca Virtual, apenas teoricamente, que se refiram à educação básica, que esteja em outros idiomas ou que seja duplicado, permite uma análise mais precisa e específica, eliminando possíveis redundâncias e ampliando a validade dos resultados obtidos. Dessa forma, a aplicação criteriosa desses parâmetros contribui para uma investigação robusta e direcionada, essencial para a compreensão aprofundada do uso da Brinquedoteca Virtual.

3.5 Procedimento de Coleta de Dados Realizado

Segundo Kishimoto (1998), essa inserção se justifica pelos seguintes motivos:

O brincar, como componente da cultura de pares, como prática social de crianças de diferentes idades, não pode ser deslocado para um tipo de escolarização em que predominem apenas relações criança-adulto; - os jogos podem representar um meio de renovação da prática pedagógica nas instituições infantis; - os jogos tradicionais são apropriados para preservar a identidade cultural da criança de um determinado país ou imigrante; - ao possibilitar um grande volume de contatos físicos e sociais, os jogos infantis compensam a ausência de alternativas desses contatos entre as crianças residentes em centros urbanos. (Kishimoto, 1998, p. 27)

Após a análise dos documentos disponíveis, os resultados revelam que a brinquedoteca virtual possui potencialidades pedagógicas significativas no contexto do ensino e aprendizagem. Esta abordagem demonstra eficácia ao estimular a participação ativa e voluntária dos estudantes, promover uma capacitação saudável e ajudar a superar desafios comuns no processo educacional. Além disso, a brinquedoteca virtual aumenta a motivação dos alunos e fomenta o engajamento, tornando o ambiente de aprendizagem mais dinâmico e interativo. Portanto, para maximizar os benefícios dispostos pelo acesso da brinquedoteca virtual, é essencial considerar a adequação das atividades propostas aos conhecimentos prévios dos estudantes e as infraestruturas tecnológicas disponíveis. Isso pode envolver a implementação de suportes educacionais, capacitação dos participantes e ajustes nas estratégias pedagógicas, visando garantir uma experiência de aprendizagem mais

inclusiva, equitativa e eficaz para todos os envolvidos.

Nessa perspectiva, as brinquedotecas têm se constituído como espaços preparados para estimular as crianças a brincar, possibilitando acesso de uma grande variedade de brinquedos que se tornarão jogos com a ação de livre escolha do brincante (Cunha, 1998, p. 25).

Em uma perspectiva educacional, algumas brinquedotecas têm sido implantadas em faculdades e universidades com o objetivo de favorecer experiências lúdicas entre a comunidade e os alunos de Psicologia, Pedagogia e das licenciaturas, facilitando a reflexão, a pesquisa e a vivência de práticas pedagógicas que valorizem o brincar para o desenvolvimento infantil. Nesse contexto, a brinquedoteca pode contribuir para “mudar padrões de conduta em relação à criança, abandonar métodos e técnicas tradicionais e acreditar no lúdico como estratégia do desenvolvimento infantil”(Mendonça; Souza, 2012, p. 5).

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Entende-se que o brincar, o desenvolvimento, a aprendizagem e a formação de professores são dimensões que podem se articular no contexto do funcionamento de uma brinquedoteca em uma instituição de ensino cujo foco não se restringe ao brincante, representado pela comunidade de crianças e jovens que frequentam as brinquedotecas, mas se amplia na relação entre o brinquedo e a brincadeira, o brincante e os futuros professores, que devem estar preparados para utilizar a ludicidade como ferramenta de desenvolvimento das potencialidades dos alunos para que de fato cumpra seus objetivos educacionais.

Para abordar a questão em análise, houve a necessidade de levantamentos bibliográficos como abordagem fundamental.

As análises dos documentos tiveram como fonte de pesquisa principal o Google Acadêmico, BDTD e Scielo Brasil.

A pesquisa propõe apresentar uma brinquedoteca virtual contendo jogos elaborados pela pesquisadora e jogos disponibilizados na rede. Além disso, deixa-se

claro que esta pesquisa visa apresentar a Brinquedoteca Virtual e verificar sua eficácia na situação real de ensino e aprendizagem.

O ambiente da Brinquedoteca Virtual, elaborado especialmente para as crianças, tem como finalidade desenvolver a imaginação, a criação e a expressão, estimulando as brincadeiras de faz de conta, a construção do pensamento e do raciocínio-lógico, a dramatização, a socialização, a solução de problemas, a vontade de criar coisas novas, promovendo caminhos que instiguem as crianças a ficarem livres, além de as deixarem expostas a uma diversidade de atividades, que irá oportunizar a ludicidade individual e também coletiva, proporcionando que elas possam construir a sua visão particular do mundo.

Esse estudo se fundamenta em uma metodologia qualitativa através de um levantamento bibliográfico buscando explorar a expansão da educação a distância no município de Parnaíba Piauí. Assim, aspiramos promover uma educação dinâmica e inovadora, cultivando os pesquisadores, bem como os educadores na busca de inovações e estratégias de ensino e aprendizagem.

4.1 Quadro - Síntese do Levantamento Bibliográfico

A seguir, apresentamos um quadro-síntese com dados bibliográficos dos documentos supramencionados, no qual constam: título, autor e ano de publicação.

Título	Autor(es)	Ano de publicação	Repositório	Gênero textual

Brinquedoteca Virtual: Espaço para o Brincar	Ilana Soares dos Santos, Rebeca Hennemann Vergara de Souza	2020	Google Acadêmico	TCC
Brinquedoteca Virtual Escolar: Possível Aproximação da Criança ao Brincar e à Aprendizagem	Marise Matos Gonçalves	2012	BDTD	Dissertação
Desenvolvimento e Implementação de uma Brinquedoteca Virtual	Pedro Henrique de Oliveira, Paulo Sérgio de Souza Filho, Tamires de Oliveira, Priscila Ligabó Murarolli, Alexandre Pereira Norberto	2010	Google Acadêmico	Artigo

Por Trás do Imaginário Infantil: Explorando a Brinquedoteca	Célia Vettore, Tizuko M. Kishimoto	2001	SciElo Brasil	Artigo
O Brincar e o Espaço Potencial no Ambiente Virtual	Gregório De Sordi, Deise Matos do Amparo	2018	SciElo Brasil	Artigo
Brincar e Formação Docente: Um Estudo a Respeito de Brinquedotecas Universitárias Brasileiras (1984 a 2022)	Beatriz Fernanda Jorge	2023	BDTD	Dissertação
Brinquedoteca Virtual: Ludicidade e Tecnologia na Formação de Novos Pedagogos	Francisco Soares Cavalcante Neto, Juliana Regueira Basto Diniz	2018	Google Acadêmico	Artigo

A Educação Ambiental nos Espaços Formais de Ensino: Brinquedotecas Virtuais como Instrumentos de Aprendizagem	Ângela Barros Fonseca Berto	2008	Google Acadêmico	Artigo
--	------------------------------------	-------------	------------------	--------

Após uma análise detalhada dos documentos disponíveis, os resultados mostraram que a Brinquedoteca Virtual possui potencialidades pedagógicas significativas no contexto do ensino e aprendizagem. Este espaço é dedicado não apenas às crianças, mas também serve como um recurso valioso para estudantes, pais, professores e profissionais de diversas áreas. Na Brinquedoteca Virtual, você encontra espaços interativos, vídeos, jogos e palestras abordando temas relacionados ao brincar, brinquedo, ludicidade e infância, muitos deles em colaboração com outras instituições e organizações sociais.

A ludicidade tem assumido um papel primordial para o desenvolvimento do ser humano, o brincar é um dos fatores principais para o desenvolvimento da saúde física, emocional e intelectual da criança, portanto, muito importante para sua formação futura. O momento da brincadeira é uma oportunidade de desenvolvimento, por meio do brinquedo as crianças aprendem regras e valores e a conviver com as outras; organizam emoções e desenvolvem a criatividade.

Portanto, para maximizar os benefícios da ludicidade através da Brinquedoteca Virtual, é essencial considerar a adequação das atividades proposta ao conhecimento prévio dos alunos, assim, a discussão sobre ludicidade, formação, currículo, tecnologia ganha mais um reforço com a brinquedoteca virtual e suas perspectivas.

5. PRODUTO

“Para os cursos de Mestrado e Doutorado Profissional, destaca-se a produção técnica/tecnológica na Área de Ensino, entendida como produto e processos educacionais que possam ser utilizados por professores e outros profissionais envolvidos com ensino em espaços formais e não formais”.(Documento da área 46-Capes/2019,p.10)

No Brasil, o primeiro projeto de brinquedoteca surgiu na APAE, em 1971. Após o sucesso de uma exposição de brinquedos, a APAE implantou a LUDOTECA, um sistema de rodízio de brinquedos, com empréstimo por tempo limitado e posterior devolução. Essa prática mostrou-se benéfica para o aprendizado das crianças com necessidades especiais. Assim, foi criada, em Indianópolis, São Paulo, pela escola de educação especial, a primeira brinquedoteca brasileira, destacando-se pela sua importância na educação infantil.

Em 1984, foi fundada a Associação Brasileira de Brinquedoteca (ancA ABril), uma entidade sem fins lucrativos cujo objetivo é divulgar o conceito de brinquedoteca e evidenciar sua relevância. Esse espaço é preparado para estimular as crianças a brincar, oferecendo acesso a uma grande variedade de brinquedos em um ambiente apropriado e lúdico.

A brinquedoteca é um lugar onde tudo convida à exploração, ao sentir, à experimentação e à fantasia. É importante destacar que, através de jogos, brinquedos e brincadeiras, as crianças satisfazem suas necessidades, aprendem a se comunicar, liberam suas emoções, desejos e sentimentos, desenvolvem a criatividade, adquirem conhecimentos, aumentam sua autoestima e socializam-se.

A brinquedoteca oferece um ambiente propício para a formação da personalidade, onde a criatividade e a sensibilidade são cultivadas livremente. Nesse espaço, as crianças têm a liberdade de descobrir novos conceitos, realizar experiências e criar seus próprios significados, em vez de apenas assimilarem os significados estabelecidos por outros. Trata-se de um lugar que promove a liberdade, a alegria e o resgate do ato de brincar.

É fundamental proporcionar um espaço em que a criança possa brincar tranquilamente, sem sentir-se pressionada ou como se estivesse atrapalhando alguém ou desperdiçando tempo. A brinquedoteca estimula o desenvolvimento de uma vida interior rica, além de favorecer a capacidade de concentração e o equilíbrio emocional.

Além disso, a brinquedoteca contribui para o desenvolvimento da inteligência, da criatividade e da sociabilidade. Ao oferecer acesso a uma variedade maior de brinquedos, a criança tem a oportunidade de adquirir novas experiências e fazer descobertas significativas. Também incentiva a valorização do brinquedo e da brincadeira como recursos para o desenvolvimento intelectual, social e emocional.

Considerando Piaget (1974) Friedmann (1992), a criança se desenvolve de forma integral nos aspectos cognitivos, afetivos, físico-motores, morais, linguísticos e sociais através de atividades em forma de brincadeira.

Para Friedmann (1992), a criança ao manifestar condutas lúdicas, demonstra o nível de seu estágio cognitivo e constrói conhecimentos, no qual o desenvolvimento cognitivo da criança passa por quatro períodos distintos: sensório- motor, pré-operatório, operatório concreto e o operatório formal. Neste sentido, é fundamental o conhecimento dos estágios do desenvolvimento infantil enquanto componentes do desenvolvimento integral do homem descritos por Piaget (1974) apud Friedmann (1992)

Neste sentido, a brinquedoteca dá à criança a oportunidade de aprender a jogar, participar e se relacionar, enriquecendo, inclusive, o vínculo entre ela e sua família. Através da brincadeira, a criança não apenas desenvolve habilidades cognitivas, emocionais e sociais, mas também fortalece laços afetivos com os familiares, que podem participar ativamente desse processo. Por esta razão, elaboramos a brinquedoteca a seguir, utilizando como pressupostos teóricos os textos encontrados no Estado da Arte desta dissertação. Os estudos analisados embasam a criação de um espaço que prioriza o desenvolvimento integral da criança, garantindo que a brincadeira não seja apenas um momento lúdico, mas uma ferramenta

pedagógica valiosa. Assim, a brinquedoteca foi projetada para oferecer uma experiência educativa rica, fundamentada em teorias sobre o desenvolvimento infantil e a importância do brincar, destacando-se como um ambiente inclusivo, estimulante e transformador.

5.1 A Brinquedoteca Virtual ao Alcance de Todos

A Brinquedoteca Virtual, é um ambiente importante para que as crianças vivenciem diversas experiências lúdicas o que possibilita um maior conhecimento de mundo e construção de significados, pois estarão possibilitando o mundo de fantasias, imaginação, aprendizado e de conhecimento de si e do mundo em que estão inseridas, entretanto ela pode estar em qualquer lugar a qualquer hora e na palma de suas mãos, através do ambiente virtual, pois é, portanto, uma ferramenta de inclusão digital, conexão e personalização. Por isso, deve ser simples e intuitivo para facilitar a jornada dos alunos, professores, acadêmicos, pais e outros profissionais.

5.1.1 Criação e Produção da Brinquedoteca Virtual

A brinquedoteca virtual aqui apresentada, deseja atender três metas que possam contribuir no processo de aprendizagem.

- incentivar o uso de jogos ou atividades educativas informatizadas como parte integrante da metodologia utilizada nas aulas nas mais diversas áreas do conhecimento para que os estudantes possam ter uma melhor aprendizagem;
- oferecer outras possibilidades de qualificar o tempo em que estudantes estão frente ao computador, buscando oferecer novas fontes de conhecimentos, uma vez que os alunos ficam vários momentos no laboratório sem um objetivo pedagógico (apenas “navegando na internet”);
- disponibilizar para consulta, informações (em forma de links) sobre brincadeiras tradicionais da cultura popular, como por exemplo, a amarelinha.

O objetivo da liberdade deste item, é permitir que não caiam no esquecimento algumas brincadeiras utilizadas no passado. Atualmente poucos estudantes conhecem a maioria das brincadeiras que seus avós brincavam.

A Brinquedoteca Virtual oferece condições para a formação da personalidade e é onde são cultivadas a criatividade e a sensibilidade. Na brinquedoteca, as crianças são livres para descobrir novos conceitos, realizar experiências, criar seu próprio significados ao invés de apenas assinalarem. Podemos afirmar que se trata de um espaço que propicia liberdade, alegria e resgate do brincar.

É importante proporcionar um espaço onde a criança possa brincar sossegada, sem cobranças e sem sentir que está atrapalhando alguém ou perdendo tempo; Estimular o desenvolvimento de uma vida interior rica, e a capacidade de concentrar a atenção; Fornece o equilíbrio emocional; Desenvolver a inteligência, a criatividade e a sensibilidade; Proporcionar acesso a um número maior de brinquedos, de experiências e descobertas; Incentivar a valorização do brinquedo e da brincadeira como recursos para o desenvolvimento intelectual, social e emocional; Dar oportunidade para que a criança aprenda a jogar e a participar: Enriquecer o relacionamento entre as crianças e suas famílias: Encontramos uma Brinquedoteca nos seguintes espaços como: escolas, creches, nas comunidades ou bairros, nos hospitais, nas universidades, nas bibliotecas e centros culturais. Um exemplo é a [Unidoteca a Brinquedoteca da Uniasselvi](https://trilhaaprendizagem.uniasselvi.com.br/brinquedoteca/) em que o leitor pode clicar no link e navegar em seu espaço virtual (<https://trilhaaprendizagem.uniasselvi.com.br/brinquedoteca/>).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As formas de ensino e aprendizagem vêm se aperfeiçoando com o passar dos anos, vivemos na era digital e com isso é normal ser adotado formas tecnológicas de ensino. Tendo isso em mente a brinquedoteca virtual se faz necessária nesse cenário onde a criança desenvolve o brincar e o aprendizado de maneira remota, tecnológica e lúdica. A fim de contribuir com a disseminação da ludicidade no ambiente escolar, o presente trabalho contou com a criação de uma página virtual intitulada de brinquedoteca virtual.

Participam deste trabalho todas as crianças que acessarem a página da Brinquedoteca virtual da UNIASSELVI para se divertirem, bem como todos os

professores que buscam um espaço de formação continuada pesquisando na sala, ou ainda utilizando os espaços da brinquedoteca virtual como uma ferramenta metodológica para ensinar com qualidade identificou-se que a ludicidade promove inúmeros benefícios para o desenvolvimento da criança já é algo sacramentado. O desafio de criar um espaço virtual está na utilização deste espaço tanto pelas crianças como pelos educadores. Para os educadores foi preciso inicialmente desmistificar paradigmas construídos socialmente sobre a mídia no contexto da escola. A brinquedoteca é um ambiente lúdico onde as crianças têm a oportunidade de brincar e desenvolver suas habilidades cognitivas, tem a capacidade de aprender a criar através das atividades e brinquedos pedagógicos, a brinquedoteca tem o poder da inclusão de todos, onde através das brincadeiras as crianças desenvolvem a interação social (ALMEIDA; JUNIOR; SILVA,2011). A brinquedoteca se faz necessária no ambiente atual em que vivemos uma vez que possui a capacidade de despertar interesse no aprendizado das crianças, auxiliar os educadores e mostrar aos pais o desenvolvimento de seus filhos. Segundo Prado (2012), nesse contexto, o ambiente de uma brinquedoteca supre a necessidade das crianças como: expressar, participar, expressar, desenvolver brincar e aprender. Diante deste exposto torna-se primordial refletir e discutir a sua importância nas instituições de ensino. Com os avanços tecnológicos ao longo do tempo, a tecnologia, seria um grande aliado a virtualização da brinquedoteca, de acordo com Gonçalves (2009) um ambiente virtual de aprendizados e brincadeira que geram maior aproveitamento, autonomia dos alunos e possibilidade de aprender parte por parte no seu próprio tempo, esse aprendizado virtual desperta nos estudantes o maior interesse ao ponto de motivá-los a interagir com o ambiente.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. Educação a Distância: conceitos e história no Brasil e no mundo. In: LITTO, F. M. (Org). **Revista Brasileira de Educação Aberta e a Distância (RBEAD)**, v. 10, 2011, p. 83-92. Disponível em:

<http://www.abed.org.br/revistacientifica/Revista_PDF_Doc/2011/Artigo_07.pdf.

Acesso em: 05 jun. 2020.

AUSUBEL, David. Biografia, teoria, contribuições, obras. Disponível em: <https://maestrovirtuale.com/david-ausubel-biografia-teoria-contribuicoes-obras/>.

Acesso em 17 de dezembro de 2024.

BARBISAN, A.L.; Beck, F.L; Tutikian, J.F; Souza, L.F.C; Holz, N & Van Der Sand, S.T. **Avaliação Institucional da Extensão**. Porto Alegre, RS: Os autores,2004.

BEZERRA, Edileusa Medeiros. **Gestão de projetos extensionistas**: um estudo de caso na extensão da Universidade do Estado da Bahia. 2013. 98 p. Relatório de Pesquisa (Mestrado Profissional) –Programa de Pós-graduação em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2013.

BERRY, V; GUITARD, M-P; ROUCOUS. **Le jeu vidéo en ludothèques: équipements, services et pratiques**. Rapport d'enquête. Laboratoire EXPERICE. Université Paris 13, 2006.

BRAGUINI, W. L. A Extensão universitária e a produção do conhecimento: caminhos e intencionalidades. **Ética e a atividade Extensionista**. Santa Cruz, 2017.

BRASIL. Lei nº 10.172, de 09 de janeiro de 2001. **Aprova o Plano Nacional de Educação e dá outras providências**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/leis_2001/l10172.htm>.

Acesso em: 13 jun. 2017.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº9394/96**. Brasília:

Senado Federal, 1996.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil.**

Brasil, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. 292 p. Disponível em: <https://www.senado.gov.br/atividade/const/con1988/CON1988_05.10.1988/ind.asp>. Acesso em: 27 ago. 2017.

BRASIL. Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014. **Aprova o Plano Nacional de Educação - PNE e dá outras providências.** Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm>.

Acesso em: 12 jun. 2017.

BRASIL. Congresso Nacional. Câmara dos Deputados: **LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação.** 13.ed. Brasília: Edições Câmara, 2016.

BRASIL. FORPROEX. Fórum Nacional de Pró-Reitores de Extensão das Instituições de Educação Superior Públicas. **Política Nacional de Extensão Universitária.** Manaus: 17 maio 2012.

CARVALHO, Alexey. **Reflexões sobre Educação a Distância no Brasil: Questão Social, Qualidade e Expansão.** In: **Seminário Internacional de Educação.** 2014, Sorocaba, São Paulo. **Anais...** Universidade de Sorocaba, Sorocaba. 2014.

DALLARI, S. Conflitos na atual concepção ética da vida universitária. **Estudos Avançados.** São Paulo, 28, n. 80, p. 187- 192, 2014.

DIANA, J. B.; CATAPAN, A. H. Práticas pedagógicas nos polos de apoio presencial. **Em Rede**, Porto Alegre, v.4, n.2, p. 347-355, 2017. Disponível em: <<https://www.aunirede.org.br/revista/index.php/emrede/article/view/237>>. Acesso em:

15 ago. 2018.

ENQUITA, M. F. **Educação e transformação social. Mangualde: Edições Pedagogo, 2007.**

Freire, P. (1989). **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam. Cortez.**

Freire, P. (2000). **Pedagogia da indignação: cartas pedagógicas e outros escritos. Editora UNESP.**

Freire, P. (1994). **Educação como prática da liberdade. Paz e Terra.**

GARCIA, Berenice R. Z.; BOHN, Letícia R. D.; ARAÚJO, Maria Inês S. Universidade e extensão: uma relação dialógica entre formação profissional e compromisso social. In: SÍVERES, Luiz (Org.). **A extensão universitária como um princípio de aprendizagem.** Brasília: Liber Livro, 2013.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010

GNÇALVES, Elisa Pereira. **Iniciação à Pesquisa Científica.** Campinas, SP: Editora Alínea, 2001.

GONÇALVES, Marise Matos. **Brinquedoteca Virtual Escolar: possível aproximação da criança ao brincar e à aprendizagem.** Dissertação. Florianópolis. Universidade Federal de Santa Catarina. 2009, 98p.

GRANATO, T. M. et al. **O destino dos alunos egressos de cursos oferecidos através do Consórcio CEDERJ.** Relatório de pesquisa de egressos formados 2005-2009. Rio de Janeiro: Fundação CECIERJ/ Consórcio CEDERJ, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **A brinquedoteca no contexto**

educativo e internacional. In: Brinquedoteca: uma visão internacional.

Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

KENSKY, V. M. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. 2. ed. Campinas: Papirus, 2007.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.

LITWIN, E. (Org.). Educação a distância: temas para o debate de uma nova agenda educativa. Porto Alegre: Artmed, 2001.

LOPES, M. C. L. P. et al. O processo histórico da Educação a Distância e suas implicações: desafios e possibilidades. 2007. Disponível em: <http://www.histedbr.fae.unicamp.br/acer_histedbr/jornada/jornada7/>. Acesso em: 10 jun. 2020.

MACHADO, M. R. L. et al. A importância dos programas de extensão para formação universitária a distância. X Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância (X ESUD). Belém, 2013. Disponível em: <<http://www.aedi.ufpa.br/esud/trabalhos/oral/AT2/114337.pdf>>.

Acesso em: 22 out. 2019.

MARTINS, C. Gestão de Cursos de Extensão Universitária na Modalidade a Distância do Centro Universitário Claretiano. Revista Educação a Distância (Revista Científica do Centro Universitário Claretiano) v. 1, n.1, p. 17-30, jan.-jun. de 2011.

MORAES, R.; GALIAZZI, M. C. Análise Textual Discursiva. 2ª ed. rev. Ijuí: Unijuí, 2011.

MICHELON, T; LIRA, L. A.; RAZUCK, F. B. **O Sistema Universidade Aberta do Brasil: um Estudo Preliminar Sobre a Identificação dos Fatores Críticos da Gestão Integrada.**

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade.** 6 ed. Petrópolis: Vozes, 1996.

_____, (Org.) Deslandes, Suely Ferreira. Gomes, Romeu. **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade.** 31ª ed. Petrópolis, Vozes, 2011.

MOROSINI, Marília Costa; FERNANDES, Cleoni Maria Barboza. **Estado do Conhecimento: conceitos, finalidades e interlocuções. Educação Por Escrito**, v. 5, n.2 p. 154-164, jul.-dez. 2014.

NASCIMENTO, Ives Romero Tavares do. **A indissociabilidade entre pesquisa e extensão na universidade: o caso da ITES/UFBA. Revista NAU Social**, v.3, n.5, p. 41- 46, Nov 2012/Abr 2013. Disponível em: <<http://www.periodicos.adm.ufba.br/index.php/rs/article/viewFile/244/193>> Acesso em: 3 mar 2020.

NETO, Francisco Soares Cavalcante; DINIZ, Juliana R. Basto. **Virtualização da Brinquedoteca no Ensino Superior. XV Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância.** (X ESUD). Natal, 2018. Disponível em: <<http://docplayer.com.br/140084778-Virtualizacao-da-brinquedoteca-no-ensino-superior.html>. > Acesso em: 20 jun 2020.

PAULA, J. **A extensão universitária: história, conceito e propostas. Interfaces - Revista de Extensão.** Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 05-23, jul/nov 2013.

PANDINI-SIMIANO, Luciane e VALENÇA, Vera Lúcia C. V. **O espaço da Brinquedoteca e a produção de sentidos entre crianças.** Revista Teias. V.18. n 48(Jan-mar, 2017: Políticas de Educação Patrimonial no Brasil e na América. P 121-134.

PIANA, MC. **A construção do perfil do assistente social no cenário educacional [online].** São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. 233 p. ISBN 978-85-7983-038-9. Available from Scielo Books <<http://books.scielo.org>>.

PIMENTA, S.; ALMEIDA, M. **Pedagogia Universitária: caminhos para a formação de professores.** São Paulo: Cortez, 2011.

QUINTEIRO, J. CARVALHO, D. C. de; SERRÃO, M. I. B. Infância na escola: a participação como princípio formativo. In: QUINTEIRO, J; CARVALHO, D.C. de. (orgs). **Participar, brincar e aprender; exercitando os direitos da criança na escola.** Araraquara: Junqueira & Marin. 2007.p. 21-50. Recuperado de http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm.

ROEDER, Silvana Z. **Brinquedoteca Universitária: processo de formação do pedagogo e contribuição para a prática pedagógica.** 2007.Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Tuiuti do Paraná. Paraná, 2007.

SANTOS, J. A. dos; DEUS, S. de. Um novo tempo da extensão universitária brasileira. **Interfaces – Revista de Extensão da UFMG**, Belo Horizonte, v. 2, n. 2,p. 6-16, jan./ jun. 2014. Disponível em: <<https://www.ufmg.br/proex/revistainterfaces/index.php/IREXT/article/view/113/pdf>>. Acesso em: 16 jun. 2020.

TEIXEIRA, Pedro Nunes. **Extensão Universitária na Europa: A terceira missão.**

Revista Brasileira de Extensão Universitária. Disponível em: <https://periodicos.uffs.edu.br/index.php/RBEU/article/view/3069>. Acesso em: 12 jun. 2017.

UJIE, Nájela Tavares. **Formação de Professores para a Educação Infantil: um estado da arte compreendido** entre 2000 e 2011. In: XI Congresso Nacional de Educação - EDUCERE, 2013, Curitiba- PR. Anais do XI Congresso Nacional de Educação - EDUCERE. Curitiba-PR: Champgnat, 2013. v. XI. p. 24891-24905.

VEIGA, Ilma Passos Alencastro. **Formação de professores para a Educação Superior e a diversidade da docência. Revista Diálogo Educativo**, Curitiba, v. 14, n. 42, p. 327-342, maio/ago. 2014. Disponível em:< <http://ldaconsultoria.com.br/wp-content/uploads/2015/10/VEIGA-Formacao-de-professores-para-a-Educacao-Superior-e-a-diversidade-da-docencia-014.pdf>>. Acesso em: 11 mai. 2019.

ZUIN, A. A. S. **Educação a Distância ou Educação Distante? O Programa Universidade Aberta do Brasil, o tutor e o professor virtual. Educação e Sociedade**. Campinas, v. 27, nº 96, out./2006, p. 935-954.

ANEXO

BRINQUEDOTECA UNIASSELVI





