



**AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM EM CONTEXTO PANDÊMICO:
PARCERIA ENTRE UNIVERSIDADES E ESCOLAS PÚBLICAS DA BAHIA**

***VIRTUAL ENVIRONMENTS OF LEARNING IN PANDEMIC CONTEXT:
PARTNERSHIP BETWEEN UNIVERSITIES AND PUBLIC SCHOOLS OF BAHIA***

Marilete Calegari Cardoso¹

Socorro Aparecida Cabral Pereira²

Antonete Araujo Silva Xavier³

Resumo: Este artigo faz uma análise inicial do "Projeto de Extensão Ciber Ateliê Brincante: pesquisa formação sobre o brincar livre nos espaços escolares", em parceria (UESB/UFBA/UNEB), desenvolvido, neste período pandêmico, com a utilização do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), *Moodle*, e outras interfaces de interação e produção *online*. A proposta metodológica do curso de formação nasceu da junção duas pesquisas de doutorado, que versaram sobre a importância de fomentar o brincar livre na escola de educação básica e potencializar a articulação escola e universidade. Para tanto, utilizou-se como metodologia interativa, seguindo os passos da pesquisa-formação (MACEDO, 2006), ao construir nossos etnométodos, em diferentes ambientes de produção e compartilhamentos de saberes, que associam textos, imagens e sons disponíveis na internet. Com base nas primeiras análises, pode-se dizer que o projeto tem propiciado aos professores, estudantes e monitores um espaço formativo com possibilidades de fomentar as descobertas, imaginação, curiosidade, inventividade, colaboração, co-criação e ao protagonismo autoral. Através dos seus registros/rastros se pode compreender que os participantes avançaram e refletiram sobre seus desejos, experiências com o lúdico na infância, bem como sobre as necessidades e conteúdos estudados. Aponta-se ainda, para a necessidade da continuidade de explorar o potencial do digital em rede para a constituição de outros ambientes formativos

¹ Doutora e Mestre em Educação, ambos pela Universidade Federal da Bahia. Professora da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, *campus* de Jequié, Jequié, Bahia, Brasil; Professora Programa de Pós-graduação em Educação (PPEGEd/UESB); Pesquisadora do Grupo de Pesquisa em Educação, Didática e Ludicidade (GEPEL/UFBA). Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4088-8249>. E-mail: marilete.cardoso@uesb.edu.br

² Doutora em Educação, pela Universidade Federal de Sergipe (UFS); Mestre em Educação, pela Universidade Federal da Bahia. Professora da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, *campus* de Jequié, Jequié, Bahia, Brasil. Coordenadora Pedagógica da EaD UESB; Pesquisadora, vice-líder do Grupo de Pesquisa em Educação e Culturas Digitais (ECULT) vinculado ao Programa de Pós-graduação em Educação da UFS. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0854-729X>. E-mail: socorrouesb@gmail.com

³ Doutora em Educação, pela Universidade Federal da Bahia; Mestre em Educação, pela Universidade do Estado da Bahia; Pedagoga. Professora da Universidade do Estado da Bahia; Coordenadora da Brinquedoteca Universitária Paulo Freire - UNEB, Salvador, Bahia, Brasil. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3328-5511> E-mail: antonetex@gmail.com

que fomentam a troca e as reflexões sobre o brincar livre e a cultura lúdica no espaço escolar; bem como, reflexão sobre propostas educativas voltadas numa perspectiva de autoria, articulando a produção e compartilhamento dos professores nas escolas públicas.

Palavras-chave: Brincar Livre. Experiência. Formação docente. Moodle.

***Abstract:** This article makes an initial analysis of the "CiberAteliê Brincante Extension Project: training research on free play in school spaces, in partnership (UESB / UFBA / UNEB), which is under development, in this pandemic period, with the use of the Virtual Learning Environment (VLE), Moodle, and other online interaction and production interfaces. The methodological proposal of the training course was born from the combination of two doctoral researches, which dealt with the importance of promoting free play in the basic education school and enhancing the articulation between school and university. For that, it was used as an interactive methodology, following the steps of research-training (MACEDO, 2006), when building our ethnomethods, in different environments of production and knowledge sharing, which associate texts, images and sounds available on the internet. Based on the first analyzes, it can be said that the project has provided teachers, students and monitors with a formative space with possibilities to foster discoveries, imagination, curiosity, inventiveness, collaboration, co-creation and authorial leadership. Through their records / tracks, it is possible to understand that the participants advanced and reflected on their desires, experiences with playfulness in childhood, as well as on the needs and contents studied. It also points to the need to continue to explore the potential of digital networking for the constitution of other formative environments that foster exchange and reflections on free play and ludic culture in the school space; as well as reflection on educational proposals aimed at an authorship perspective, articulating the production and sharing of teachers in public schools.*

Keywords: Free Play. Experience. Teacher training. Moodle.

Introdução

No cenário contemporâneo, observamos grandes avanços no desenvolvimento das tecnologias da informação e da comunicação, o que propicia a troca de informações e faz emergir diferentes relações sociais. Vale-nos dizer ainda, com a popularização da tecnologia digital, experimentamos uma relação sem precedentes entre quantidade, velocidade e métodos

267

de criação e disseminação de informações, alcançando inúmeras trocas, mudanças sociais e culturais, promovendo o surgimento de novas formas de pensar, sentir, agir e viver (PEREIRA, 2019).

Porém, a população em nível mundial vem passando por um evento inédito na história, com o contexto da pandemia causada pelo vírus Covid-19, mais conhecido como coronavírus. Esse cenário, que tem atingido várias regiões do mundo desde o final de 2019 (o primeiro caso no Brasil foi registrado oficialmente em março de 2020) e que tem se desdobrado em graves crises experimentadas pela população mundial não só no campo da saúde, mas também, nos campos social, político e econômico, cujos efeitos recaem sensivelmente na esfera da educação (RAIC; CARDOSO; PEREIRA, 2020).

No Brasil, as crises enfrentam o negacionismo do presidente, que se refere à pandemia como uma histeria, mesmo diante de um número de óbitos e contaminados tão elevados, comparados há outras pandemias e outras doenças. Conforme os dados das Secretarias Estaduais de Saúde do Brasil, até o mês de setembro de 2020, o número de infectados foram 4.969.141, sendo que o número de vítimas ultrapassa os 147.494. Trata de um fenômeno complexo, pois conforme Oliveira-Costa (2020), “a pandemia não é um fenômeno de curta duração, nem é algo que se trata rapidamente”.

Como já dito anteriormente, essa situação ameaçadora tem causado efeitos nos campos sociais, político, econômico e educacional. Para a educação, de forma especial, com o isolamento social; confinamentos de crianças, adolescentes e adultos; fechamentos de instituições de ensino e espaços de lazer; necessidade de maior conhecimento dos potenciais e usos pedagógicos das tecnologias, vem desafiando os educadores e as instituições de ensino a pensarem em diferentes estratégias para uma série de efeitos.

Paralelo a este cenário pandêmico, mudanças vêm exigindo do sistema educacional escolar, dos professores e da universidade novos desenhos didáticos na formação para o desenvolvimento profissional, em sintonia com essa realidade. No campo universitário, o atendimento às demandas da Covid-19, mesmo com a maioria das atividades de ensino

suspensas, face às medidas sanitárias, iniciaram as atividades remotas, tanto no trato das questões administrativas, quanto relativas às pesquisas e à extensão em diferentes áreas essenciais ao controle epidêmico.

Neste sentido, por entendermos que uma das funções da universidade é colaborar, de alguma forma, com as necessidades formativas de instituições de educação básica infantis e das universidades públicas baianas, por estarem frente à um período de isolamento social, por causa da Covid 19/20. E, também, por acreditarmos que a existência das tecnologias no cotidiano das pessoas sempre foi um fator de mudança e formação de novos hábitos e, por isso, as instituições de ensino necessitam refletir acerca de diferentes estratégias e processos de aprendizagem mobilizadores, a partir de um movimento que congregue a criatividade, colaboração e renovação didática e metodológica. Assim, nasce o Projeto de Extensão CiberAteliê Brincante: pesquisa formação sobre o brincar livre nos espaços escolares”.

A articulação ensino, pesquisa e extensão ocupa lugar de destaque no desenvolvimento desta proposta, pois o desenho didático do projeto, e de forma mais específica o projeto de formação, possibilitará o envolvimento dos estudantes na busca de soluções para o coletivo, além de proporcionar o desenvolvimento de intervenções para uma melhor compreensão do processo formativo.

Importante destacarmos, que o projeto CiberAteliê Brincante é um trabalho de parceria, entre o Grupo de Pesquisa em Educação, Didática e Ludicidade (GEPEL), vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal da Bahia (PPGE/UFBA), tendo como coordenadora a Professora Dr^a Cristina D’ávila, que também é idealizadora da pesquisa “Baú Brincante: estudo sobre a potencialidade dos materiais não estruturados para o brincar livre da criança” (D’ÁVILA, 2020; D’ÁVILA; CARDOSO; XAVIER, 2018). Pelos laços de parceria com a Brinquedoteca Universitária Paulo Freire situada na Universidade do Estado da Bahia (UNEB) – Departamento de Educação – *campus* I, coordenada pela Professora Dr^a Antonete Xavier, com sua pesquisa “Ciberateliê Brinc@nte: ambiência lúdica e ambiência formacional digital no contexto do brincar social espontâneo na

escola de ensino fundamental” (XAVIER, 2019; 2020), grupo de pesquisa FormacceInfância_UNEB. E, também, com a parceria com os grupos de estudos da UESB (NEPEFILL – Núcleo de Estudos, Pesquisa e Extensão sobre Educação, Formação Docente, Infância, Leitura e Ludicidade; NEPAF- Núcleo de Estudos Paulo Freire), da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB).

É importante ressaltarmos ainda, que a parceria entre as universidades (UFBA/UESB//UNEB), com o projeto CiberAteliê Brincante, surge de outros trabalhos já produzidos, desde 2016, oriundos de problemáticas que gravitam por sobre nossas preocupações enquanto pesquisadoras. Em especial, nas pesquisas que apostamos no potencial do brincar livre para fomentar a criatividade e as aprendizagens sociais entre as crianças e, ainda, como já foi dito antes “nos potenciais da cibercultura, de tecnologias digitais em rede, da mobilidade e da conectividade para fomentar o processo formativo dos professores e monitores envolvidos no Projeto Baú Brincante” (D’ÁVILA; XAVIER; CARDOSO, 2020, p.115).

Buscamos com este projeto, seguir os objetivos essenciais da extensão universitária que é, participar do aprofundamento da democracia e da luta contra a exclusão social (SANTOS, 2010); pelas quais, talvez, possam ser amenizadas com ações que promovam culturas de comunicação (lúdico, arte, tecnologias de informação, múltiplas linguagens), científicas e da inovação, bem como na redução da distância existente entre o ensino destinado a um pequeno grupo e o ensino voltado para a maioria da população.

Nesta perspectiva, o projeto de extensão CiberAteliê Brincante possibilita um trabalho de parceria escola-universidade, mediado por uma concepção híbrida de formação, que reúnam o conhecimento prático ao acadêmico de modos menos hierárquicos, como propõe Zeichner (2010). Isto é, possibilita a formação aberta e permanente para profissionais de instituições da educação básica, fase a emergência de novas atitudes, novos valores e troca de saberes, exigindo de nós habilidade para melhor compreensão dessa realidade e busca por soluções em sintonia com os problemas do nosso tempo. Essa conjuntura requer trocas,

aprendizado de maneira contínua e produção de novos conhecimentos, caracterizando, assim, o trabalho na sociedade contemporânea, e de forma especial com a emergência da cibercultura (PEREIRA, 2019; PEREIRA; CARDOSO; SANTOS, 2020).

Para este artigo, fizemos uma análise inicial do Projeto CiberAteliê Brincante UFBA/UESB/UNEB, que se encontra em desenvolvimento, durante o período pandêmico, com a utilização do Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle, e outros sistemas computacionais de autoria e interatividade. Neste texto, será relatado um panorama geral da proposta formacional, o cenário das instituições, os atores envolvidos e suas experiências iniciais no curso relacionados às experiências saberes com o brincar livre no cenário da escola.

CiberAteliê Brincante: um ciberespaço formativo no ambiente de aprendizagem Moodle

Nesse cenário pandêmico, e com a disponibilidade cada vez maior de artefatos gratuitos na *WEB*, que permitem às pessoas criarem espaços de aprendizagem, a discussão sobre ambientes *online* emerge como uma possibilidade de criação e socialização de saberes de pessoas que geograficamente não se encontrariam.

Dentre as discussões da atualidade sobre a formação inicial e contínua de professores e sobre a docência na educação básica, Zeichner (2010) propõe a constituição de um “terceiro espaço” – o trabalho de parceria escola-universidade, mediado por uma concepção híbrida de formação, que reúnam o conhecimento prático ao acadêmico de modos menos hierárquicos, tendo em vista a criação de novas oportunidades de aprendizagem para professores em formação. O terceiro espaço, que pode ser colocado em prática a partir de projetos colaborativos, entre a escola e a universidade, “focados na criação de práticas limítrofes e híbridas” (ZEICHNER, 2010, p. 496), por meio de projetos de experiências formativas do professor, no desenvolvimento profissional e na mudança da cultura escolar. Todavia, para vir a ser um ambiente de produção de cultura, a escola precisa se transformar, transmutando

os espaços, os tempos e as práticas docentes a partir de um movimento que congregue sensibilidade, compromisso político e renovação didática.

De acordo com dicionário Aurélio, o termo ambiente tem os seguintes significados: “adj. envolvente; local que rodeia os corpos por todos os lados; s. m., a esfera social em que se vive; o ar que se respira; tudo aquilo que envolve os seres vivos e as coisas”; e aprendizagem como: “Ação de aprender e aprender é mudar de postura, de visão, rever, reinventar [...]”. Com base nestas duas definições, podemos compreender que um “ambiente de aprendizagem é um espaço que envolve os seres vivos (professores, alunos e comunidade escolar) e as esferas sociais com o intuito de mudar, ver, rever, reinventar” (ROSTAS; ROSTAS, 2009, p.136).

Neste sentido, com inspiração nos estudos de Xavier (2020), o “Ciberateliê Brinc@nte”, e com outras formas de cyberformação, desenhamos o projeto CiberAteliê Brincante. Assim, trazemos a definição deste ciberespaço formativo, como:

uma ambiência formacional digital que articula os potenciais comunicativos e informacionais da cibercultura, tomam-se a conexão em rede e o uso de dispositivos móveis, a interatividade, conceito da comunicação, a coautoria e as múltiplas linguagens como interfaces para o fomento do diálogo, reflexão e constituição das ambiências de formação de educadores sobre o brincar. (XAVIER, 2020, p. 98)

Acreditamos que o CiberAteliê seja um dispositivo de formação com campo rico para produção de aprendizagens para o cenário sociocultural atual. Pois, apresenta características da cultura digital contemporânea, seguindo os princípios de uma obra aberta (PIMENTEL, 2020), com formas de formação, potencializando novas inspirações epistemológicas. Essas formas têm sido estruturadas com base em novas linguagens, relações, formas de produção, compartilhamento, mobilidade e conectividade.

Neste projeto de extensão, CiberAteliê Brincante, o “ambiente virtual de aprendizagem (AVA), que representa a sala de aula *online*, é um conjunto de interfaces, ferramentas e estruturas decisivas para a construção da interatividade e da aprendizagem”

(ROSTAS; ROSTAS, 2009, p.137). Para Almeida (2003b, p. 331), “os ambientes digitais de aprendizagem são sistemas computacionais disponíveis na internet, destinados ao suporte de atividades mediadas pelas tecnologias da informação e comunicação”. A autora traz, também, como potencial desses ambientes, a integração de várias mídias, linguagens e recursos, além de uma melhor organização das informações e a possibilidade de uma maior interação entre as pessoas e o objeto de conhecimento. É nesse sentido, que os docentes são desafiados a construir novas estratégias de trabalho no contexto digital, permitindo o adentramento e construindo propostas que promovam colaboração, compartilhamento, interatividade e coautoria.

Em sua definição sobre Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), Santos (2003, p. 223) também destaca a interação como um aspecto fundamental, quando o conceitua como "espaço fecundo de significação onde seres humanos e objetos técnicos interagem, potencializando assim a construção de conhecimentos, logo a aprendizagem". A autora ressalta que este conceito é muito mais amplo, considerando-se o próprio ciberespaço como um AVA, devido à sua configuração aberta e flexível.

Neste processo formativo, o *Moodle*, conforme Santos e Santos (2014, p. 37) “é usado por ampla possibilidade de customização, por possuir interfaces com objetivos pedagógicos, ser um *software* livre, por ser de fácil instalação e possuir uma comunidade ativa que, diariamente, colabora para discutir e orientar os usuários sobre como usá-lo”. Segundo as autoras,

Tem como principal objetivo o apoio à aprendizagem online, destacando-se dos outros ambientes virtuais pelas suas características mais voltadas às necessidades pedagógicas e pela sua flexibilidade no que diz respeito à variedade de recursos e opções de customização que oferece, favorecendo a autoria dos professores no ambiente virtual. (SANTOS & SANTOS, 2014, p. 37)

Além disso, em virtude da variedade de recursos de edição do *Moodle*, e possibilidade de integração de outras interfaces computacionais, o docente pode utilizar os diversos recursos multimidiáticos favorecendo a convergência, recursos de criação, cocriação,

compartilhamento e publicação de conteúdo.

Desse modo, abriremos um espaço de formação e de partilhas sensíveis, com voz e escrita de professores que atuam na educação básica, com experiências formativas à cultura lúdica na escola, assim como estudantes em formação, que podem trazer à consciência a importância do brincar, como também alimentar suas demandas de formação. Além disso, acreditamos que ambiência formacional digital possa contribuir de forma significativa para compartilhamento e troca dos diversos olhares dos professores e estudantes acerca do potencial comunicacional e educativo potencializado pelos AVAs, no fomento das formações sobre o brincar livre. Pois, o que se percebe em diferentes contextos educativos é a sua subutilização. Muitas propostas vivenciadas nestes ambientes continuam pautadas na lógica da distribuição da informação, na cópia na reprodução e na linearidade, desconsiderando projetos educativos que favoreçam o trabalho cooperativo potencializado pelo meio digital (PEREIRA, 2008).

Com este ambiente virtual de aprendizagem (AVA) – *Moodle* –, almejamos que a interação em rede se realize de forma significativa trazendo reverberações positivas não só sobre o brincar das crianças, mas também, sobre suas aprendizagens sociais e sobre as reconfigurações das práticas pedagógicas das colaboradoras (gestoras, professoras e monitoras).

Metodologia

A proposta metodológica do curso de formação nasceu da junção de duas pesquisas de doutorado, que versaram sobre a importância de fomentar o brincar livre e espontâneo na escola de educação básica e potencializar a articulação escola-universidade. Trilhamos o caminho metodológico do projeto CiberAteliê Brincante, seguindo os passos da pesquisa-formação (MACEDO, 2006), ao construir nossos etnométodos, utilizando as interfaces criadas no Ambientes Virtuais de Aprendizagem ou plataforma *Moodle*, que está localizado

no repositório da UFBA, conforme Figura 1.

Figura 1 – Ambiente *Moodle* UFBA



Fonte: Disponível em:

<https://www.moodle.ufba.br/pluginfile.php/205886/course/section/39109/Imagem%20de%20abertura%20.png>

Neste ambiente *online*, de ações-formativas, criamos nossos etnométodos, com ações colaborativas em suas interfaces síncronas e assíncronas; isto é, “utilizamos uma bricolagem de dispositivos baseados em conversas presenciais e *online* no ambiente de aprendizagem *Moodle*” (SANTOS; SANTOS, 2014, p. 30). Em outras palavras, utilizamos “um autêntico *approche* multirreferencial”, como define Macedo (2004, p. 207), no qual, formadores(as), professores(as) e graduandos(as) envolvidos no trabalho possam formar uma rede de aprendizagem de forma articulada e coletiva, buscando construir estratégias para a efetivação de propostas educativas voltadas para o brincar.

As etapas do Projeto:

1ª etapa: Preparação do Ambiente *Moodle* e Desenho Didático (agosto - setembro 2020):

- a) A primeira etapa se constituiu da reorganização do Ambiente *Moodle* (a arte do ambiente) e de seu desenho didático do curso, como os seguintes módulos: 1) Formação em Ambiente virtual e suas interfaces; 2) Cultura lúdica na Educação; 3) O brincar como constituição do sujeito; 4) Brincar livre: conceitos e princípios; 5) Experiências do Baú Brincante;
- b) As interfaces utilizadas para a conversa e o encontro em rede foram: espaços de interação permanente (com mural de notícias e avisos; orientações gerais do curso; plano de curso; divisão dos grupos de participantes para as atividades coletivas); e, para cada módulo foram utilizadas materiais diversos como vídeos, textos, charges e as interfaces: Fórum de debates; Diário de Formação; Mapa Mental; Escrita colaborativa com o *Wiki*.

2ª etapa: Inscrição dos Participantes (setembro/2020)

- a) Elaboração de uma Ficha de Inscrição, via Formulário Google, com aplicação de um questionário sobre informações dos participantes.

3ª etapa: AVA *Moodle* UFBA: Síncrono e Assíncronos (outubro - dezembro/2020)

- a) Formação das professoras e monitoras. Encontro de experimentação e formação em rede via uso dos dispositivos móveis e o ambiente virtual do *Moodle*.
- b) Live – Abertura do Curso (Disponível em: <https://youtu.be/9sRqwdjqvLQ>).
- c) Encontros Síncronos – *Google Meet* para os participantes (professores da educação básica; estudantes UESB; UFBA; UNEB).

4ª etapa: Avaliação do Projeto e reelaboração das estratégias formacionais para a oferta da segunda etapa (dezembro/2020).

Primeiras leituras do CiberAteliê Brincante, em tempos da Covid 19: os cenários seus atores e seus saberes

Em face da Covid-19, a primeira medida de proteção à vida foi a suspensão das aulas presenciais em todas as instituições de educação básica e superior, tanto das instituições privadas, quanto das redes públicas federal, estadual e municipal (RAIC; CARDOSO; PEREIRA, 2020). E, mesmo com a maioria das atividades de ensino suspensas, iniciaram as atividades remotas, por meio das atividades de pesquisas e extensão, além da continuidade de algumas atividades presenciais nos laboratórios, em atendimento às demandas da Covid-19, como vem acontecendo nos centros de pesquisa em diferentes áreas essenciais ao controle epidêmico.

O fato é que as universidades não pararam, assim como os docentes universitários e professores da educação básica. Nesse período pandêmico, a educação permanente do professor tem acontecido diariamente, por meio projetos de extensão e pesquisa que continuaram em andamento e as *lives* que ganharam destaque no início do período pandêmico. Edméa Santos (2020), esclarece que se trata de “vídeos [que] se materializam em diversas metodologias. Transmissões de conteúdos individuais e ou coletivos”. Para a pesquisadora, “essas *lives* vêm levando e reconfigurando para o ciberespaço eventos científicos já praticados em nossas universidades: palestras, conferências, mesas, rodas de conversas, encontros de e entre grupos de pesquisa, aulas, entrevistas”. Segundo a autora, essa metodologia permite atingir um grande público, pois, apesar de estarmos dispersos geograficamente, praticamos outras presencialidades, articulados em rede (SANTOS, 2020).

Corroboramos com Raic, Cardoso e Pereira (2020), embora essas atividades não sejam “novidades”, no contexto da Covid-19, elas têm se constituído como uma excelente atividade síncrona de comunicação entre a universidade e a sociedade, de interlocução da produção e disseminação de saberes e de articulação de uma relação entre o saber popular e o saber científico. Com essas ações, portanto, as universidades públicas brasileiras deixam clara a

relevância social das suas ações extensionistas e de produção e compartilhamento produzidos.

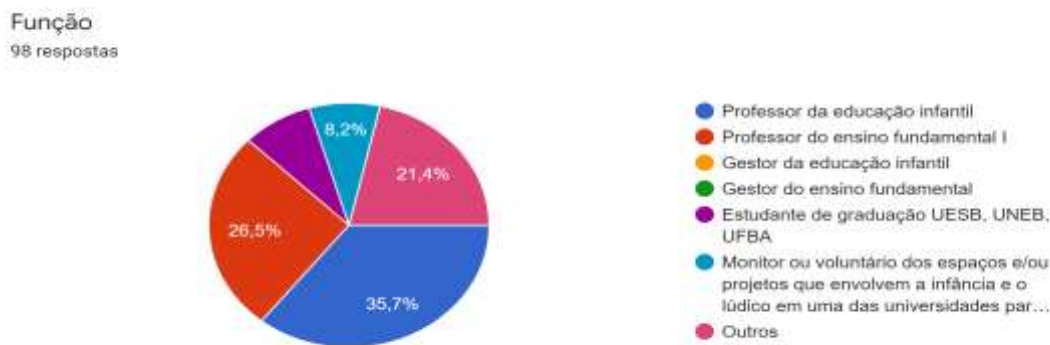
Dessa forma, o "Projeto de Extensão CiberAteliê Brincante: pesquisa formação sobre o brincar livre nos espaços escolares", iniciou seus trabalhos em agosto 2020, com a construção de um ambiente *Moodle*, com as atividades de planejamento do desenho didático do curso, elaboração de formulário de inscrições, na qual foi possível fazer um levantamento importante sobre os participantes, ou seja, nossa intenção era de conhecer um pouco mais sobre: Quem são nossos sujeitos? Ondem moram? O que carregam na sua bagagem sobre o brincar?

Primeiros achados: atores, lugares e bagagens

Neste projeto CiberAteliê Brincante (UFBA, UESB, UNEB), como não sabíamos o número de professores interessados, estipulamos um número limitado de 60 vagas, sendo elas divididas em: quarenta (40) vagas para professores da rede pública de Jequié e estudantes da UESB; dez (10) vagas para estudantes da UFBA e dez (10) vagas para professores da rede municipal de Salvador e estudantes da UNEB – *Campus Salvador*.

Nossa alegria foi saber que o número de inscritos superou o número de vagas, tivemos um total de noventa e oito (98) inscritos, com número maior de mulheres (95) e uma minoria de homens (3). Das funções que exercem estão distribuídas em 35,7% professores da educação infantil; 26,5% professores do ensino fundamental; 21,4% outros (gestão, equipe de apoio, coordenadores) e 8,2% de estudantes, conforme o Figura 2, a seguir:

Figura 2 – Função dos participantes

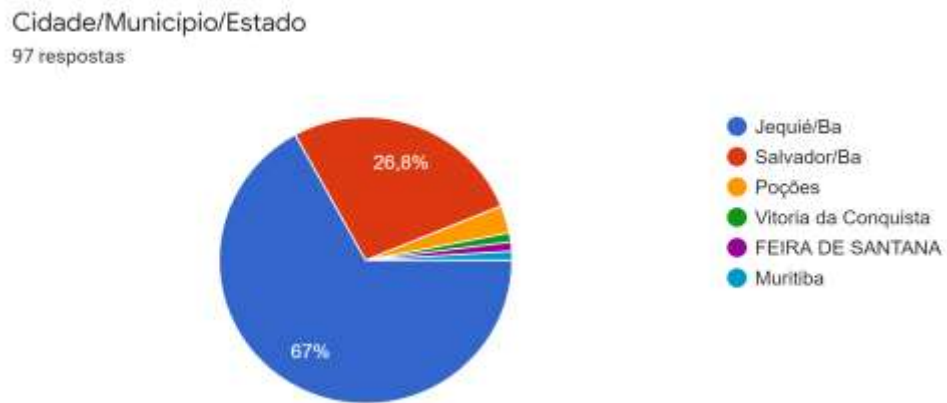


Fonte: GoogleForms.

Pelas informações que o gráfico aponta, percebemos que há um interesse muito grande por parte dos docentes da rede pública municipal, destacamos ainda que mesmo em termos um percentual de 8% de graduandos inscritos, houve uma enorme busca por parte dele. Contudo, tivemos que dar prioridade para os professores da educação pública.

Outro ponto importante para analisarmos está relacionado com a mobilidade ubíqua e ampliação do ciberespaço em comunicação, entre e com as cidades, que o CiberAteliê Brincante tem potencializado. Como podemos ver na Figura 2 – Cidade/ Município/Estado, observamos professores de diferentes cidades neste projeto, como: Jequié, Salvador, Poções, Vitória da Conquista e Feira de Santana

Figura 2 – Cidade/ Município/Estado



Fonte: GoogleForms.

Segundo Castells, (1999, p. 487), os processos atuais de transformação sócio-cultural e a evolução das Tecnologias de Comunicação e Informação (TIC) têm uma grande influência na reconfiguração das cidades e dos espaços.

De um lado, o layout da forma urbana passa por grande transformação. Mas essa transformação não segue um padrão único, universal: apresenta variação considerável que depende das características dos contextos históricos, territoriais e institucionais. De outro, a ênfase na interatividade entre os lugares rompe os padrões espaciais de comportamento em uma rede fluida de intercâmbios que forma a base para o surgimento de um novo tipo de espaço, o espaço de fluxos. (CASTELLS, 1999, p. 487)

Essas novas tecnologias de conexão móvel têm permitido cada vez mais a mobilidade ubíqua e, com isso, a instituição de novas práticas culturais na cibercultura. Esses dispositivos vêm permitindo também o acesso ao ciberespaço a partir de outras estratégias e linguagens (SANTOS; SILVA, 2014).

Outra informação que buscamos no formulário da inscrição, era saber que

conhecimento sobre o brincar nossos participantes carregam nas suas bagagens. Gostaríamos de conhecer que sentidos que elas/eles atribuem para a palavra brincar, a forma como esta dimensão vem sendo compreendido na sua vida pessoal e profissional.

Inspiradas em Cardoso (2018), utilizamos a “palavras-guia” (MAFFESOLI *apud* CARDOSO, 2018, p.115), como ideias-chave do sentido do termo brincar, para os participantes do projeto; As palavras-guias apresentadas na Figura 3 ajudam a compor uma imagem acerca de experiência que cada um/uma viveu.

Figura 3 – Palavras sentido sobre brincar



Fonte: *GoogleForms*.

Em nossas compreensões intuitivas, ao analisar cada uma dessas palavras, não nos possibilitam a criar um conceito; mas possibilitam “dar forma e levantar suas características essenciais” (MAFFESOLI, 2005). Assim, podemos dizer que, encontramos quatro visões diferentes sobre o brincar: 1) o Brincar é se descobrir, é dar asas à imaginação; 2) É uma atividade que desperta interesse, curiosidade, e que geralmente é bom para os envolvidos 2) Brincar é se descobrir, é dar asas à imaginação; 3) Brincar é interagir com a criança demonstrando sua capacidade e inteligência e 4) Brincar é ensinar a criança de forma diferente.

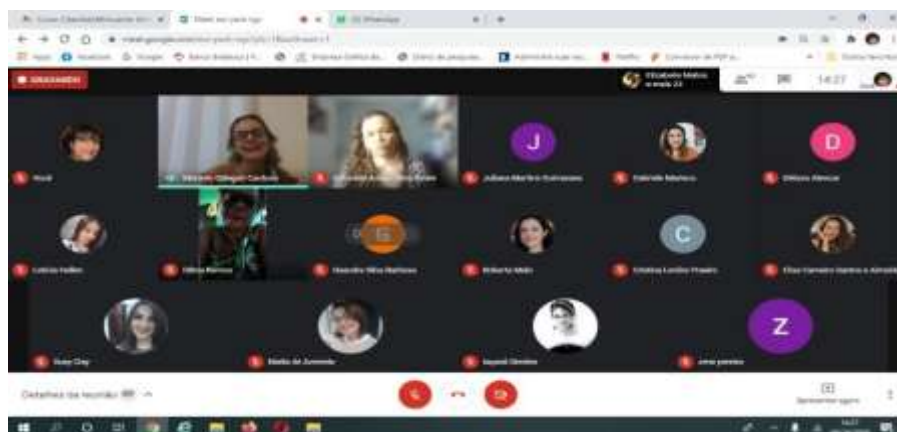
Em nossa análise, podemos perceber que as participantes que descrevem o brincar como: descoberta, imaginação, curiosidade e envolvimento, elas/eles concebem o brincar como agente potencializador de aprendizagem de seus atores e acreditam que a ação lúdica se integra ao mais alto espírito de uma prática pedagógica, pois elas investem na capacidade de iniciação e a ação ativa e motivadora. Já os grupos três e quatro, apontam que o brincar é pensado de forma dicotomizada (uma parte teórica - uma parte de lazer), tal como o modelo do jogo educativo – percebido como artifício pedagógico.

Primeiros achados nos primeiros encontros: traços e imagens dos sujeitos participantes

Na medida em que o projeto se desenvolvia, conforme Figura 4, existem algumas questões que devem ser levantadas em relação ao acompanhamento mais individualizado do professor participante: Esse projeto levará o professor ressignificar sua compreensão do brincar como um instrumento de ensino, como o grupo quatro aponta? De que maneira essa experiência do CiberAteliê Brincante reverbera para a prática das docentes?

Ao iniciar o curso, em outubro, conhecemos seus rostos, ouvimos suas vozes, lemos suas expectativas iniciais para o curso (pela interface Jjambord) como destacado na Figura 4, a seguir.

Figura 4 – Participantes do projeto



Fonte: <https://jamboard.google.com/>

Figura 5 – Print da Tela do Jamboard elaborado em colaboração com todos os cursistas



Fonte: <https://jamboard.google.com/>

As expectativas registradas nesse *post its* virtuais, no primeiro encontro, mostram que havia um desejo de aprender, de compartilhar experiências, construir conhecimento sobre ludicidade, brincadeiras, jogos, ambiência lúdica e, também, o desejo de levar as aprendizagens decorrentes para as experiências docentes.

Ao final do primeiro encontro, em que mostramos o planejamento, as interfaces que os cursistas teriam para compartilhar as suas experiências com o brincar (pelas interfaces Fórum Experimentação, Diário e Fuxico) nas primeiras semanas, fizemos outra atividade síncrona para sentir qual o sentimento em relação a proposta do curso, as palavras que apareceram foram as destacadas na nuvem de palavras abaixo:

Figura 6 – Nuvem de palavras com as sensações e avaliação do primeiro encontro



Fonte: <https://www.mentimeter.com/>

Assim, nesta caminhada com CiberAteliê Brincante, buscamos por caminhos de um ambiente virtual de aprendizagem, pensado como espaço de autoorganização e, que saberes “são produzidos pela cibercultura, principalmente no que se refere a aprender com o outro e em conjunto, criando uma rede de aprendizagem em um ambiente aberto, plástico, fluido, atemporal e ininterrupto” (SANTOS; SANTOS, 2014, p. 44). Isto é, criamos uma ambiência para avaliação formativa, em que os saberes sejam construídos num processo comunicativo de negociações, cuja tomada de decisões seja uma prática constante para a (re)significação processual de autorias e coautoria (PEREIRA, 2019).

Conclusões provisórias

Nas análises preliminares deste estudo, concluímos que o AVA, no nosso caso, em ambiente *Moodle*, como uma ambiência formacional, agrega o potencial do digital em rede para potencializar as trocas de experiências e compartilhamento de reflexões acerca da difusão do brincar livre das crianças e da cultura lúdica no contexto escolar. Podemos afirmar que o projeto tem propiciado aos professores, estudantes e monitores um espaço formativo com possibilidades de fomentar a imaginação, curiosidade, inventividade, colaboração, cocriação e ao protagonismo. Através dos seus registros/rastros se pode compreender que os participantes avançaram e refletiram sobre os conteúdos estudados, sobre seus desejos e necessidades.

Apontamos ainda, para a necessidade da continuidade ou constituição de outros ambientes formativos que fomente o uso da conexão em rede, para as reflexões e compartilhamentos sobre o brincar livre e a cultura lúdica no espaço escolar, bem como, reflexão sobre propostas educativas voltadas numa perspectiva de autoria, articulando a produção multimídia com sua prática docente.

Com o AVA *Moodle*, almejamos que a interação em rede se realize de forma significativa trazendo reverberações positivas não só sobre o brincar das crianças, mas também sobre suas aprendizagens sociais e sobre as reconfigurações das práticas pedagógicas das/dos participantes (professoras, gestoras, estudantes, mediadoras e monitoras).

Acreditamos que, a partir do envolvimento dos atores da escola com o CiberAteliê, seja possível a construção de um outro lócus de aprendizagem no espaço escolar e diálogo ainda mais fecundo que permita o protagonismo das crianças no ato de brincar, bem como a percepção de que o brincar livre constitui uma potência para formação integral infantil. Através das tecnologias digitais em rede espera-se que o conhecimento produzido através da pesquisa seja compartilhado, coproduzido e redirecionado para novas e significativas formas de ensinar e aprender na escola. Espera-se também que as práticas pedagógicas dos

professores envolvidos se ressignifique a partir do desenvolvimento do olhar e escuta sensíveis sobre o brincar e a infância.

Referências

ALMEIDA, M. E. B. de. Educação, ambientes virtuais e interatividade. In: SILVA, M. (org.). **Educação online**. São Paulo: Loyola, 2003.

BRASIL. **Coronavírus Brasil**. Disponível em: <https://covid.saude.gov.br/>. Acesso em: 20 nov. 2020.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CARDOSO, M. C. **Catadoras do brincar**: o olhar sensível das professoras acerca do brincar livre no ensino fundamental I e suas ressonâncias para a profissionalidade docente. 212 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação. Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2018.

D'ÁVILA, C. M. T.; XAVIER, A. A. S.; CARDOSO, M. C. Formação docente em rede: o olhar de professores sobre o brincar livre através de dispositivos móveis e novas reconfigurações formativas. **Interfaces Científicas**, Aracaju, v. 8, n. 3, p. 113-128, 2020.

MACEDO, R. S. **A etnopesquisa crítica e multirreferencial nas ciências humanas**. 2. ed. Salvador: EDUFBA, 2004.

MACEDO, R. S. **Etnopesquisa crítica, etnopesquisa formação**. Brasília: Líber Livro, 2006.

MAFFESOLI, M. **Elogio da razão sensível**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2005.

NÓVOA, A. **Formação de professores e trabalho pedagógico**. Lisboa: EDUCA 2002.

OLIVEIRA-COSTA, M. **Cenário pós-pandemia é tema de debate**. Brasília: Fiocruz, 2020. Disponível em: <https://portal.fiocruz.br/noticia/cenario-pos-pandemia-e-tema-de-debate>. Acesso em: 6 out. 2020.

PEREIRA, S. A. C. **Formação e educação online para o desenvolvimento profissional na iniciação à docência**: uma pesquisa-formação na cibercultura. 2019. 208 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Sergipe, Sergipe, 2019.

286

PEREIRA, S. A. C; CARDOSO, M.C; SANTOS, R.A.O. Diários Online de Docentes em Formação: memórias de infâncias brincantes na cibercultura. **Revista Educação em Foco**, v. 25, n. 1, jan. / abr. 2020.

RAIC, D. F. F; CARDOSO, M. C.; PEREIRA, S. A. C. A universidade pública em cenários neoliberais e fascistas: barbúrdias de resistência em tempos de Covid-19. Dossiê: “Consequências do bolsonarismo sobre os direitos humanos, a educação superior e a produção científica no Brasil”. **Revista Eletrônica de Educação**, v. 14, p. 1-19, dez. 2020. [no prelo]

ROSTAS, M. H. S. G; ROSTAS, G. R. O ambiente virtual de aprendizagem (moodle) como ferramenta auxiliar no processo ensino-aprendizagem: uma questão de comunicação. In: SOTO, U.; MAYRINK, M. F.; GREGOLIN, I. V. (org.). **Linguagem, educação e virtualidade** [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.

SANTOS, E. O. Articulação de saberes em EaD online: por uma rede interdisciplinar e interativa de conhecimentos em ambientes virtuais de aprendizagem. In: SILVA, M. (org.). *Educação online*. São Paulo: Loyola, 2003. p. 217-230.

SANTOS, E. O.; SANTOS, R. 2014. A WebQuest interativa como dispositivo de pesquisa: possibilidades da interface livro no Moodle. **Educação, Formação & Tecnologias**, v. 7, n. 1, p. 30- 46, jan./jun. 2014.

SANTOS, E. #livesdemaio... Educações em tempos de pandemia. **Revista Docência e Cibercultura**, Notícias Online, 2020.

XAVIER, A. A. S. **Ciberateliê brinc@nte**: ambiência lúdica e ambiência formacional digital no contexto do brincar social espontâneo na escola de ensino fundamental. 2020. 249 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2020.

ZEICHNER, K. Repensando as conexões entre a formação na universidade e as experiências de campo na formação de professores em faculdades e universidades. **Educação**, Santa Maria, v. 35, n. 3, p. 479-504, set./dez. 2010.

Recebido em: 18 de outubro de 2020.

Aceito em: 27 de novembro de 2020.