



# (Re)invenções do Ateliê de Jogos Pedagógicos na pandemia da Covid-19: transcendendo os muros físicos e virtuais da universidade

Maurício Perondi: Faculdade de Educação – UFRGS; e-mail: mauricioperondirs@gmail.com  
Acadêmicas de Pedagogia: Lays leggle, Cibele Fagundes Capaverde

## Resumo

O trabalho tem como objetivo apresentar o Ateliê de Jogos Pedagógicos, do Centro Interdisciplinar de Educação Social e Socioeducação

- CIESS, da Faculdade de Educação (FACED) da UFRGS. O projeto atua na produção de jogos pedagógicos, com a participação de adolescentes que cumprem medida socioeducativa na

FACED. Em virtude da pandemia de Covid-19, as ações tiveram que ser redefinidas para serem realizadas de forma remota. Através da metodologia participativa on-line, nas plataformas Mconf e Google Meet, foram produzidos jogos e atividades pedagógicas para educadores, pais e responsáveis e para adolescentes e jovens. Como resultado, destaca-se a produção de dois cadernos pedagógicos e de um ciclo de formação com duas oficinas pedagógicas para educadores sociais de uma instituição de acolhimento institucional.

**Palavras-chave:** Educação Social, Socioeducação, Jogos Pedagógicos, Ludicidade, Extensão Universitária, Juventudes.

### Provocações iniciais

O projeto Ateliê de Jogos Pedagógicos compõe o Centro Interdisciplinar de Educação Social e Socioeducação (CIESS)<sup>1</sup>, que é um órgão auxiliar da Faculdade de Educação (FACED) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e visa a promoção e a realização de ações de ensino, pesquisa e extensão dentro e fora da Universidade. É oriundo da demanda do Programa de Prestação de Serviços à Comunidade (PPSC), que recebe jovens para realizarem sua medida socioeducativa (MSE) de prestação de serviços à comunidade (PSC), uma vez que o PPSC - conforme previsto pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (BRASIL, 1990) - também compõe o CIESS, recebendo jovens para cumprimento dessas medidas há mais de duas décadas.

O Ateliê foi fundado em abril de 2019, por Magda Martins de Oliveira<sup>2</sup> e Lays Ieggle, com o objetivo de criar, reproduzir e confeccionar jogos de caráter lúdico-pedagógico para serem doados às escolas públicas. Sua estruturação foi

organizada para promover responsabilizações com sentido para os jovens encaminhados do PPSC. Logo, sua equipe costuma ser composta por socioeducandos de diferentes territórios do município de Porto Alegre, tal como por bolsistas e estagiárias dos cursos de Pedagogia e Psicologia da UFRGS.

No íterim do primeiro ano de atividades, seu principal desafio foi confeccionar jogos enquanto se estruturava, pois para tentativas iniciais não há receitas nem materiais pré-definidos. Aos poucos, entre diálogos e experiências, trabalho e ludicidade, sua rotina consolidou-se e foi segmentada em três momentos: o de jogar, o de criar jogos e o de doá-los, no intuito de proporcionar o crescimento pessoal mediante propostas lúdicas significativas e ampliadoras de repertórios, assim como o compromisso social por intermédio das produções e de suas doações. Tais aspectos, submersos na premissa de que para a ação ser, de fato, significativa, é necessário que haja sentido e os afete pelo afeto, o que contrasta concepções punitivistas, que, por anos, fundamentaram as formas de responsabilização para esse público.

Por conseguinte, quando um novo jovem ingressava na equipe, realizava-se uma partida do *Jogo da Vida*<sup>3</sup>, por ser uma ferramenta potente para desencadear debates acerca das construções sociais cisheteropatriarcais, racistas e capitalistas presentes no tabuleiro. Além disso, permitia que as educadoras observassem suas facilidades/dificuldades motoras, lógico-matemáticas e leitoras - o que corroborava maior precisão na hora de seleção dos jogos e de distribuição de tarefas, pois respeitava seus limites, mas também provocava-os a novos desafios. Tal prática contribuía para que os instrumentos desenvolvidos auxiliassem, também, em seus processos de aprendizagem, não somente nos daqueles que iriam recebê-los.

1. Link para acesso ao site: <https://www.ufrgs.br/ciess/>

2. Pedagoga, especialista em projetos sociais e culturais, mestre em educação, técnica em assuntos educacionais da UFRGS, coordenadora do PPSC e diretora do CIESS.

3. Jogo produzido pela marca Estrela desde 1970.

Ademais, a maior parte do tempo de atividades era dedicada à confecção. Só no ano de 2019 foram produzidos mais de 60 jogos, voltados para alfabetização, operações matemáticas e desenvolvimento da motricidade. Após oito meses de trabalho, foi concluída a demanda inicialmente estipulada pelo grupo e realizada a primeira doação do projeto para a Escola Estadual de Ensino Fundamental do Rio Grande do Sul, de Porto Alegre. Para o ano de 2020, o Ateliê pretendia incluir em sua rotina a oportunidade dos jovens vivenciarem o papel de monitores ao ensinarem as crianças das escolas a construírem seus próprios jogos. Todavia, a partir do mês de março, com as medidas socioeducativas e os encontros presenciais suspensos devido à pandemia do coronavírus, o grupo precisou ressignificar seus planos e objetivos.

Sendo assim, adequou-se à realidade remota, adotando a metodologia colaborativa para produção de jogos e materiais on-line. Por meio de reuniões semanais nas plataformas Mconf da UFRGS e Google Meet, construiu *fanpages* nas redes sociais (Facebook e Instagram) para continuar promovendo o acesso a jogos pedagógicos de qualidade e democratizar informações referentes à Socioeducação. Em seguida, tornou-se um dos espaços de estágio obrigatório I em Educação Social para o curso de Pedagogia da UFRGS<sup>4</sup> e elaborou dois cadernos pedagógicos em formato de e-book, direcionados a educadores sociais, professoras/es da Educação Básica e a mães/responsáveis, que apresentam grande demanda de materiais para trabalhar com crianças e adolescentes pelo isolamento social. Foram denominados de “Ateliê de Jogos Pedagógicos: (ins)pirando você em casa” e “Ateliê de Jogos Pedagógicos: entrelaçando ludicidade e aprendizagem”, sendo, o primeiro, um compilado dos jogos produzidos pelo projeto em 2019, e o segundo, resultado da articulação com a instituição de acolhimento Isaura Maia, de São

Leopoldo, Rio Grande do Sul.

## Referencial teórico: importância do jogo/do lúdico na aprendizagem e na socialização

*“Diz-me, e eu esquecerei; ensina-me e eu lembrar-me-ei; envolve-me e eu aprenderei”*

- Provérbio Chinês

A partir desse provérbio chinês, percebe-se que não bastam elementos racionais ou orais para desencadear o aprendizado: é preciso que haja envolvimento, implicação e relações construídas no processo de ensino-aprendizado. Para tanto, o Ateliê de Jogos Pedagógicos acredita que o jogo e a ludicidade podem contribuir significativamente. Isto posto, é possível se destacar que o jogo constitui-se como uma dimensão antropológica - o que nos leva a apontar para a importância do lúdico na constituição do ser humano -. De acordo com J. Huizinga (1999), o ser humano é um *homo ludens*, pois o jogo e o lúdico fazem parte da antropologia e de nossa cultura” (IEGGLE et al, 2020, p. 7). Essa ideia significa que,

(...) mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa (HUIZINGA, 2000, p. 5).

Logo, como encerra um determinado sentido, cria possibilidades para que situações concretas das vidas dos jovens sejam problematizadas e compartilhadas. Além disso, é capaz de contribuir sendo um elemento disparador de um tema ou, até mesmo, o aspecto central da dimensão que está em discussão. Segundo Piaget (1978, p. 97), “os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar as energias das crianças, mas meios que contribuem e

4. Estágio de docência I, ofertado na 5ª etapa do curso de Pedagogia totalizando 105 horas.

enriquecem o desenvolvimento intelectual”. Tal concepção ajuda a superar a perspectiva de ser apenas uma atividade para gastar energia ou para ocupar os educandos.

Outrossim, muitas vezes, nos processos de aprendizagem, os jogos são concebidos como se fossem importantes apenas para crianças da Educação Infantil e dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental e, quanto mais se avança na escolarização, mais são deixados de lado. Dessa forma, ignora-se toda a potencialidade existente nos jogos, brincadeiras e atividades lúdicas, que poderiam contribuir nos processos de aprendizado e de socialização.

Buscando superar essa visão, o Ateliê entende que são capazes de contribuir significativamente nesses aspectos, consolidando-os enquanto uma ferramenta essencial no desenvolvimento das MSE (IEGGLE *et al*, 2020). Para ser possível, é necessária a consciência da importância do lúdico e a sua inserção nas práticas pedagógicas cotidianas entrelaçada ao repensar o papel do adulto na ação, seja ele professor, educador social etc., pois, conforme Piaget (1978, p.19),

para os jogos contribuírem pedagogicamente com o processo de construção do conhecimento é preciso: diminuir o autoritarismo (poder de mando) do professor, criar situações para o desenvolvimento da autonomia, incrementar as ações que favoreçam a troca de opiniões e sugestões sobre as questões surgidas durante a atividade .

Sendo assim, o educador tem papel de ser o mediador e não o centro do processo educativo que está sendo desenvolvido. Para (VIGOTSKI, 1991, p. 32), “o poder do adulto deve ser reduzido porque a criança só pode constituir regras morais e conhecimentos quando está livre para chegar às suas próprias conclusões de forma autônoma”. Isso não significa que o adulto deve ser retirado de cena, mas que o seu papel precisa ser repensado, contribuindo para que o

educando possa participar das construções que estão em curso.

Na mesma perspectiva (CASTILHO e TONUS, 2008, p. 2), afirmam que “papel do professor durante a aplicação dos jogos e atividades lúdicas deve ser o de provocar a participação coletiva e desafiar o aluno na busca de encaminhamento e resolução dos problemas”, denotando que o educador não deveria levar prontas as respostas, mas buscar provocar a reflexão. Tradicionalmente, a criança, o adolescente ou o jovem é considerada como uma “tábula rasa”, sem conhecimentos e experiências prévias e, portanto, não participa como sujeito ativo da construção do conhecimento. Todavia, no Ateliê, mediante ao jogo e a ludicidade, busca-se motivá-los para que eles sejam participativos, expressem suas opiniões e tenham condições de construir a sua autonomia.

### **Resultados: a extensão transcendendo os muros físicos e virtuais da universidade**

Na noite de 15 de março de 2020 saiu a notícia de que a Universidade suspenderia as atividades até o mês seguinte, devido à pandemia do Covid-19. Acreditando que seriam apenas poucas semanas de isolamento, o Ateliê pausou suas ações, porém a gravidade da situação foi ficando nítida e a esperança de retorno mais distante. No mês de abril, agendou a primeira reunião on-line, que passou a ocorrer semanalmente. Oriundo da magnitude da tão ansiosamente conjuntura, a preocupação inicial foi a saúde mental dos membros do CIESS, que, gradativamente, sistematizaram (novos) trabalhos dentro do âmbito virtual de acolhimento. Sendo assim, com os planejamentos interrompidos e sem perspectiva de retomada, o Ateliê precisou se reinventar, ressignificando seus planos e objetivos.

Com isso, a essência do projeto, que se propõe a promover acesso a jogos pedagógicos de qualidade, foi adaptada para o meio remoto

mediante a criação e manutenção de *fanpages* no Facebook e no Instagram. Reconhecendo a demanda crescente de materiais educativos, fomentada pela pandemia, alterou seu público alvo para educadores sociais, professores da Educação Básica e responsáveis pelas crianças e jovens. Dessa forma, o Ateliê começou a fazer postagens semanais divulgando instrumentos pedagógicos potentes e fáceis de reproduzir, intercalando com publicações explicativas no intuito de democratizar o conhecimento referente à ludicidade nos processos de aprendizagem e a aspectos da Socioeducação, já que não são muito popularizados e sofrem com estigmas fortalecidos pelo senso comum.

Consequentemente, fez com que mais pessoas se aproximassem e conhecessem o projeto: em menos de um ano, o Instagram<sup>5</sup> alcançou 229 seguidores e o Facebook<sup>6</sup> 449 curtidas, conquistando um engajamento significativo em ambos. Para tanto, foi crucial o desenvolvimento e cuidado de uma identidade visual - que só foi possível graças a parceiros que também compõem o CIESS - juntamente a um movimento constante de pesquisa para o desenvolvimento dos conteúdos das publicações.

Posto isso, foram elaborados dois vídeos para apresentar o Ateliê de Jogos Pedagógicos e compartilhar suas ações, sendo, o primeiro<sup>7</sup>, para a Pró-Reitoria de Extensão (PROEXT) - com o acréscimo, ao fundo, de um tutorial de como fazer um Fla-Flu - e o segundo<sup>8</sup> para o 21º Salão de Extensão da UFRGS.

Devido ao aumento de pessoas atingidas e maior familiarização da equipe com o trabalho nas redes sociais, começou a traçar estratégias para proporcionar cada vez mais qualidade na seleção e organização de materiais para seu público. Inspirado por uma produção do LALU/UEDESC (2020), o projeto decidiu, então, desenvolver um caderno pedagógico (Figura 1) contendo o compilado dos jogos e recursos didáticos que confeccionava antes da pandemia, explicando como reproduzi-los. Intitulado de “Ateliê de Jogos Pedagógicos: (ins) pirando você em casa”, já alcançou mais de 280 pessoas provenientes de diferentes países, como Brasil, Cazaquistão, Colômbia, Estados Unidos, França, Irlanda, Portugal e Uzbequistão.



Figura 1 - Capa e exemplo de jogos do primeiro caderno pedagógico produzido pelo Ateliê, durante a pandemia

Fonte: Lays leggle

Posteriormente, em agosto de 2020, com o início do Ensino Remoto Emergencial (ERE), o Ateliê de Jogos recebeu seis estagiárias da área da Educação Social, que é oferecida como alternativa no 5º semestre do curso de Pedagogia. Elas se somaram à equipe, composta por três bolsistas e um coordenador, permitindo que o projeto tivesse condições de se aventurar em novos desafios sem abrir mão das atividades que

5. Link para acesso: <https://www.instagram.com/atelièdejogos/>

6. Link para acesso: <https://www.facebook.com/atelièdejogos/>

7. Link para acesso: <https://www.youtube.com/watch?v=JreLUz2-b9s>

8. Link para acesso: <https://www.youtube.com/watch?v=Pg0HkVURzWE&t=3s>

9. Link para acesso: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/218113>

estavam sendo desenvolvidas. Por conseguinte, no intuito de estreitar as relações entre a Universidade e a comunidade, tal como de aproximar as futuras profissionais a uma de suas possíveis áreas de atuação, foi realizada uma articulação com a instituição de acolhimento Isaura Maia, que é composta por cinco casas com sedes nas cidades de São Leopoldo e Nova Santa Rita, no Rio Grande do Sul.

Por contar apenas com uma pedagoga para todas as casas, as demandas educativas foram visíveis no primeiro diálogo, que ocorreu em uma reunião na manhã do dia 1º de outubro de 2020. A partir desse contato, o Ateliê solicitou informações acerca dos nomes, das idades, dos anos escolares (ou se não estavam na escola) e demais singularidades de aprendizagem de cada criança e adolescente acolhido na instituição. Quando as recebeu, organizou-as em planilhas sob as categorias de “educação infantil”, “anos iniciais”, “anos finais” e “EJA/Acelera”, para facilitar a observação. Motivada pelo entendimento de que educadoras e educadores sociais estão precisando exercer funções para além daquelas que costumavam, para dar conta, ainda que minimamente, da educação formal/escolar das crianças e adolescentes atendidas por eles, a equipe se dividiu em quatro grupos - segundo as categorias supracitadas -, com a finalidade de pesquisar ferramentas didáticas adequadas para a faixa etária, nível de escolarização e demais especificidades.

Subsequentemente, os grupos organizaram os resultados em um novo caderno pedagógico, seguindo a ordem de escolaridade mencionada e subdividindo-a em brincadeiras, jogos e recursos didáticos. Foi construída uma ficha técnica para registrar o nome da ferramenta, a faixa etária que estava destinada, sua classificação, habilidades que são trabalhadas,

materiais necessários para construí-las, como fazê-las e como utilizá-las. Após a escrita, foi feita a diagramação e o design concomitantemente ao processo de confecção física de forma remota dos jogos e dos recursos didáticos presentes na produção. Ao final, a produção teve como título “Ateliê de Jogos Pedagógicos: entrelaçando ludicidade e aprendizagem”<sup>10</sup>, que, inclusive, já alcançou mais de 220 pessoas de diferentes países, como Brasil, Colômbia, Estados Unidos, França e Irlanda, após a sua divulgação no repositório da Universidade.

Outrossim, no dia 15 de dezembro de 2020 foi realizada a doação do caderno físico e dos materiais produzidos pela equipe para a instituição (Figura 2), respeitando todos os cuidados necessários e os protocolos de saúde exigidos. Apesar de o tempo de trabalho ter sido relativamente curto, foi uma experiência marcante para todos os envolvidos, que pulsou amorosidade e foi fundamentada no reconhecimento da potência da Educação Social. Com isso, o Ateliê conseguiu alcançar um objetivo que não esperava nesses tempos pandêmicos: a doação de jogos.



Figura 2 - Capa do caderno pedagógico, jogos confeccionados e entrega dos jogos em São Leopoldo

Fonte: Lays leggle

10. Link para acesso: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/219584>

Outra atividade em que o Ateliê esteve envolvido neste período foi a II Bienal de Jogo e Educação da UFRGS. No formato de live<sup>11</sup>, as bolsistas e coordenadores promoveram uma conversa com a temática “da responsabilização ao resgate da ludicidade”, no dia 3 de dezembro.

Ademais, em 2021, que, para o calendário da Universidade ainda se configura como o segundo semestre de 2020, sem perspectiva de retorno das atividades presenciais, o Ateliê segue em parceria com a Instituição Isaura Maia, agora com o objetivo de realizar ciclos virtuais de formação lúdica, voltadas para o trabalho de conteúdos mais específicos da alfabetização, matemática básica e outras áreas. Portanto, neste novo semestre estabeleceu parcerias com outras professoras da FACED e abriu as portas para receber cinco estagiárias da Pedagogia para comporem a equipe e auxiliarem no processo de construção dessas formações. Também está nos planos realizar testagens específicas com as crianças e adolescentes das casas no primeiro semestre de 2021, visando compreender melhor suas dificuldades de aprendizagem e qualificar o alcance do trabalho que está sendo desenvolvido.

A primeira formação do ciclo foi executada no mês de maio, mediante a realização de duas oficinas, iniciando com uma delas, sobre contação de histórias (Figura 3). O livro selecionado para essa atividade foi Sulwe, da coleção “orgulho de ser eu”, que conta a história de vida de uma criança negra. Essa história foi escolhida visando o protagonismo desses personagens na vida de crianças negras, para que elas se sintam representadas.



Figura 3 - Oficina 1: Contação de história: leia para uma criança negra

Fonte: Greice Ramos, Mariana Aguiar e Raíssa Rosário

A segunda oficina foi desenvolvida no estilo “faça você mesmo” (Figura 4) e foi referente a jogos de tabuleiro. Os jogos apresentados foram: Mancala, um jogo africano de estratégia e que auxilia os alunos na Matemática; Duas Caras, também de estratégia e raciocínio lógico, que contribui na antecipação de pensamentos relacionados ao jogo e ao dia a dia.



Figura 4 - Oficina 2: Faça você mesmo: jogo Mancala; jogo Duas Caras

Fonte: Cibele Fagundes Capaverde

Ambas oficinas foram elaboradas visando o trabalho do educador social, que, nesta pandemia, precisou se reinventar e se ocupar, também, do ensino formal das crianças e adolescentes, uma vez que as escolas permaneceram fechadas e o ensino à distância agrava muitas dificuldades.

11. Link para acesso: <https://www.youtube.com/watch?v=rYfP3xlzz8&t=1s>

## Provocações para (não) finalizar

Ainda que em tempos pandêmicos, o Ateliê de Jogos Pedagógicos segue submerso na essência de promover acesso a recursos significativos que qualificam processos de aprendizagem e socialização, sobretudo para aqueles que estão à margem e comumente não são vistos. Também contribui levando a ludicidade para as juventudes, na perspectiva da Educação Social, logo, para além da Educação Infantil e dos anos iniciais do Ensino Fundamental, mesmo que a área ainda não seja uma teoria tão pesquisada no âmbito acadêmico, nem uma prática corriqueira nos diferentes espaços educativos.

Apesar de todas as dores impostas pela pandemia, o Ateliê se reinventou e viveu experiências singulares, marcantes para aqueles que compõem/compuseram a equipe e para os que foram afetados por ela. Muitos não se conheciam - e ainda não se conhecem - pessoalmente, o que desencadeou uma das mais profundas aprendizagens: não é porque foi virtual que foi menos real, uma vez que a realidade pode ser acessada por muitas telas. Processos de reinvenção e de ressignificação são romantizados por terem um “quê” poético, mas isso não é sinônimo de facilidade e não requer somente esforço, mérito.

Por conseguinte, trabalhar de forma remota é muito limitado, principalmente pelo fato de os nossos principais parceiros do Ateliê, os jovens em MSE, não poderem estar confeccionando os jogos e não sendo possível a entrega desses às escolas, mas, por outro lado, tudo que foi construído até aqui, os trabalhos com a Instituição Isaura Maia, o acolhimento das estagiárias e a parceria com as professoras da FACED/UFRGS, só foi viável em decorrência da pandemia. O Ateliê, antes, tinha um propósito, um foco, uma direção; agora tudo foi ampliado e certamente afetou pessoas que antes, provavelmente, não teriam sido. As perdas pelo trabalho remoto foram grandes, mas os ganhos foram maiores, (trans)formando todos os envolvidos e, até mesmo, o próprio projeto, afinal, tudo que aconteceu foi agregador. ◀

## Referências Bibliográficas

CASTILHO, M.A.; TONUS, L. H. **O lúdico e sua importância na formação de jovens e adultos**. Synergismus Scyentifica. Revista da UTFPR. vol. 3. n. 23. Pato Branco: UTFPR, 2008.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

IEGGLE, Lays et al. **Ateliê de jogos pedagógicos: (ins)pirando você em casa**. Porto Alegre: UFRGS, 1.ed., 2020. 41 p. - (Cadernos Pedagógicos do Ateliê; v. 1)

LALU-Laboratório de vivências e alternativas lúdicas. **Inspirações brincantes: buscando ideias e possibilidades**. Florianópolis: UDESC-Universidade do Estado de Santa Catarina, 2020.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança-imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Falar Editores, 1978.

VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.