



ISOLAMENTO SOCIAL, MOMENTO DE BRINCAR

com Anita

Maria Lícia Silva de Queiroz ¹

Tereza Genoveva Nascimento Torezani Fontes ²

Maely de Souza da Silva ³

Clara Campos dos Santos ⁴

Sarah Silva Sousa ⁵

RESUMO

“Brincando com Anita” é uma das ações do projeto de extensão “Cidade Imaginada... Cidade Possível”, da Universidade Estadual de Santa Cruz. A interação com o público acontece virtualmente, por meio de um blog e do perfil no Instagram. São disponibilizadas para pais, cuidadores e educadores atividades lúdicas que facilitem a interação com as crianças e os jovens durante o período de isolamento social, imposto pela pandemia da Covid-19, como: jogos, brincadeiras, desafios, vídeos e histórias. O principal objetivo deste trabalho é instigar o imaginário infantil por meio da criatividade e possibilitar a interação e o desenvolvimento de atividades visando melhoria na qualidade de vida do cotidiano, imposto pelo isolamento social.

Palavras-chave: Isolamento Social; Entretenimento; Cotidiano Infanto-juvenil.

SOCIAL ISOLATION, TIME TO PLAY WITH ANITA

¹ Arquiteta, Mestre em Desenvolvimento e Meio ambiente, professora da Universidade Estadual de Santa Cruz - UESC, Ilhéus-BA-Brasil.

² Geógrafa, Mestre em Desenvolvimento e Meio ambiente, professora da Universidade Estadual de Santa Cruz - UESC, Ilhéus-BA-Brasil.

³ Graduanda do curso de Engenharia Civil da Universidade Estadual de Santa Cruz - UESC, Ilhéus-BA-Brasil

⁴ Graduanda do curso de Engenharia Civil da Universidade Estadual de Santa Cruz - UESC, Ilhéus-BA-Brasil.

⁵ Graduanda do curso de Engenharia Civil da Universidade Estadual de Santa Cruz - UESC, Ilhéus-BA-Brasil.

ABSTRACT

“Playing with Anita” is one of the actions of the “Imagined City... Possible City” extension project, from the State University of Santa Cruz. Interaction with the public takes place virtually, through a blog and Instagram profile. Playful activities are available for parents, caregivers and educators to facilitate interaction with children and young people during the period of social isolation, imposed by the Covid-19 pandemic, such as games, challenges, videos and stories. The main objective of this work is to instigate children’s imagination through creativity and enable interaction and development of activities aimed at improving the quality of daily life, imposed by social isolation.

Keywords: Social isolation; Entertainment; Infant-juvenile daily life.

AISSAMENTO SOCIAL, HORA DE JUGAR CON ANITA

RESUMEN

“Jugando con Anita” es una de las acciones del proyecto de extensión “Ciudad imaginada... Ciudad posible”, de la Universidad Estatal de Santa Cruz. La interacción con el público, a través de un blog y un perfil de Instagram. Las actividades lúdicas están disponibles para padres, cuidadores y educadores para facilitar la interacción con niños y jóvenes durante el período de aislamiento social impuesto por la pandemia de Covid-19, tales como: juegos, juegos, desafíos, videos e historias. El objetivo principal de este trabajo es estimular la imaginación de los niños a través de la creatividad y permitir la interacción y el desarrollo de actividades destinadas a mejorar la calidad de la vida diaria, impuesta por el aislamiento social.

Palabras clave: Aislamiento social; Entretenimiento; Vida cotidiana infantil-juvenil.

1. INTRODUÇÃO

Em algum lugar do planeta alguém fica doente, apresenta sintomas de uma gripe diferente e de repente, boom! Um surto, uma epidemia, uma pandemia. O mundo para, os sistemas de saúde dos países começam, um a um, a entrar em colapso. Tem um número de gente adoecendo superior ao que as equipes e unidades de saúde podem auxiliar, e a letalidade do coronavírus, que é o número efetivo de mortos em relação ao total de infectados, depende da disponibilidade de assistência médica hospitalar

O problema é a velocidade de avanço da doença, que se comporta como a curva de uma função exponencial. Isso quer dizer que os números de infectados crescem muito rapidamente, saturando os sistemas de saúde. Saturado, não comporta mais ninguém, os infectados deixam de ser tratados e o número de óbitos começa a subir. É aqui que o isolamento entra em cena.

Como uma vacina para um novo vírus demora muito tempo, as autoridades de saúde optam por adotar um protocolo de isolamento social da população, não para conter, mas sim para desacelerar o avanço do vírus. A expectativa é, com esse protocolo, poder tratar o maior número possível de pessoas e evitar colapsar os sistemas de saúde.

Este é o cenário planetário que teve início nos primeiros meses de 2020. Na Bahia, a Secretaria de Educação suspende as aulas e, gradativamente, os municípios

¹ COVID-19 CORONAVÍRUS / TAXA DE MORTALIDADE. Worldometers, 2020. Disponível em <<https://www.worldometers.info/coronavirus/coronavirus-death-rate/>> Acesso em: 04 de mai. de 2020

² Casos relatados e mortes por país, território ou meio de transporte. Worldometers, 2020. Disponível em <<https://www.worldometers.info/coronavirus/#countries>> Acesso em: 04 de mai. de 2020

³ COVID-19 Dashboard by the Center for Systems Science and Engineering (CSSE) at Johns Hopkins University (JHU). Global cases. Coronavirus.jhu.edu, 2020. Disponível em: <<https://coronavirus.jhu.edu/map.html>>. Acesso em: 26 de abr. de 2020

⁴ COVID-19 CORONAVÍRUS / GRÁFICOS. Worldometers, 2020. Disponível em <<https://www.worldometers.info/coronavirus/worldwide-graphs/>> Acesso em: 04 de mai. de 2020

⁴ Quanto tempo demora para fazer uma vacina? Super.abril.com.br, 2020. Disponível em <<https://super.abril.com.br/ciencia/quanto-tempo-demora-para-fazer-uma-vacina/>> Acesso em 26 de abr. de 2020.

⁴ Por que uma vacina contra o novo coronavírus pode demorar mais de um ano. Nationalgeographicbrasil.com, 2020. Disponível em <<https://www.nationalgeographicbrasil.com/ciencia/2020/04/vacina-novo-coronavirus-covid-19-doenca-pesquisa-fabricacao-medicamento-laboratorio>> Acesso em 26 de abr. de 2020.

vão adotando medidas de isolamento social, em resposta ao avanço da doença. Em Ilhéus, na Região Sul da Bahia não foi diferente. É de lá que vem o “Brincando com Anita”, uma ação de extensão do projeto “Cidade Imaginada... Cidade Possível”, vinculado à Universidade Estadual de Santa Cruz – UESC, e que foi lançado ao público no ano de 2018. Atua presencialmente nas comunidades externas, especialmente em escolas de ensino Fundamental I e II, levando exposições anuais, palestras e oficinas versando sobre temas urbanos, com o objetivo de sensibilizar jovens cidadãos para as condições cênicas dos espaços e conscientizá-los da sua condição de agente transformador destes. Buscando fazer íntima a relação habitante local habitado, fomentando a afetividade e a atitude preservacionista do cidadão para com a cidade.

Na sua versão virtual, se mostra por meio das redes sociais, nos endereços <https://www.facebook.com/cidadeimaginada>; <https://www.instagram.com/cidadeimaginada>; <https://cicpo.webnode.com> e <https://brincando-com-anita2.webnode.com/blog>.

Mas o Brincando com Anita não compunha o escopo do projeto. Essa ação surgiu com, e por conta do isolamento social em prevenção à Covid-19. No entendimento da equipe, um projeto composto também por ações virtuais e voltado para a educação urbana, necessariamente precisava permanecer atuante. Deste comprometimento da equipe “nasceu” a proposta: criar um blog para disponibilizar sugestões de atividades, brincadeiras, desafios e contação de história. Sabendo que,

As brincadeiras abrangem grande parte do desenvolvimento da criança, quando representa situações observadas no cotidiano e que futuramente a criança irá vivenciar. Criando situações imaginárias confrontada com o real, desenvolve suas capacidades e habilidades, as quais muitas vezes não conhecem; dessa forma desenvolve o “eu”. (RODRIGUES 2013, p. 43).

As postagens no blog da ação de Extensão são alternativas lúdicas com o intuito de minimizar a falta das atividades interativas entre crianças e ou jovens, e proporcionar aos pais atividades diversas para interação familiar, com material acessível, e possibilitando despertar o senso criativo e imaginário da criança.

2. OBJETIVO GERAL

Disponibilizar na ação de extensão do Brincando com Anita, em blog próprio, uma série de historinhas, brincadeiras, desafios, contação de histórias e atividades lúdicas diversas que possam entreter, especialmente crianças e jovens, durante o período de isolamento social em prevenção à Covid-19.

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Descrever práticas lúdicas durante o período de isolamento social em prevenção à Covid-19;
- Representar atividades didáticas que possam ser desenvolvidas em casa com materiais simples;
- Descrever histórias infantis de forma lúdica no contexto do isolamento social;
- Contar histórias para despertar na criança ou adolescência seu imaginário lúdico.

4. METODOLOGIA

O marco conceitual da extensão parte do entendimento de que deve ser um processo educativo, cultural e científico articulado ao ensino e a pesquisa de forma interligada, tendo por objetivo viabilizar a “relação transformadora” entre universidade e sociedade. Corrêa (2003) destaca para a extensão universitária quatro grupos de diretrizes que devem norteá-la:

1 – A relação social de impacto entre universidade e sociedade, o instrumento de mudança para uma melhor qualidade de vida;

2 – A bilateralidade, a interação com a sociedade, a democratização do conhecimento;

3 – A interdisciplinaridade ou interação entre modelos, conceitos, setores e, consequentemente, a interação entre pessoas, o desenvolvimento das relações interpessoais e;

4 – A indissociabilidade ensino-pesquisa-extensão.

A ação de extensão “Brincando com Anita” contempla os quatro grupos de diretrizes, mas vale o destaque para o grupo 1. Ao trazer o lúdico para o cotidiano das famílias durante o isolamento social, período em que há uma restrição de liberdade e, de certa forma, as famílias estão expostas a uma espécie de convivência forçada durante as vinte e quatro horas do dia, nos sete dias da semana e ninguém sabe ao certo por quantas semanas mais, a ação se destaca na busca por melhorar a qualidade de vida dos membros das famílias alcançadas. O lúdico traz em si um convite à fantasia, ao brincar, um escape das tensões interpessoais tão possíveis de aflorar em momentos com essas características.

Aos discentes envolvidos na ação fica a possibilidade de transpor conhecimentos teóricos em criatividade, criatividade em propostas de ações e interação social. A ação é um convite e um desafio. Os envolvidos precisam experienciar o contato com um público diverso e não visível, extrapolar o olhar adquirido no “universo acadêmico” e contrapô-lo ao “universo real”, elaborando e reelaborando conteúdos lúdicos de ensino, enriquecidos com os conhecimentos e as experiências da extensão.

A avaliação dos impactos tem caráter descritivo dos fatos e fenômenos envolvidos. Desta forma, “quando se diz que uma pesquisa é descritiva, se está querendo dizer que se limita a uma descrição pura e simples de cada uma das variáveis, isoladamente, sem que sua associação ou interação com as demais sejam examinadas” (CASTRO, 1976, p. 66).

As etapas metodológicas são:

- a) Criação de site específico para a ação Brincando com Anita;
- b) Criação e ou adaptação de material lúdico como jogos, brincadeiras e histórias;
- c) Vinculação o site da ação ao site do projeto Cidade Imaginada... Cidade Possível;
- d) Divulgação o site e as postagens nas redes sociais Instagram e Facebook;
- e) Acompanhamento periódico dos acessos ao site para avaliar a interação da comunidade;

f) Avaliação dos impactos de forma indireta, pela percepção do envolvimento e do interesse demonstrado pelo público, em função do quantitativo de acessos ao site.

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE

Todas as crianças, adolescentes e até mesmo os adultos, quando estão brincando, esquecem-se dos problemas a sua volta, concentram-se na brincadeira e envolvem-se no que estão experienciando no momento. Dessa forma, o lúdico proporciona embarcar no mundo da imaginação, desenvolvendo o senso criativo de cada um, nas brincadeiras individuais ou coletivas, fazendo com que a cooperação aconteça.

Sendo assim, no estado lúdico, o ser humano está inteiro, ou seja, está vivenciando uma experiência que integra sentimento, pensamento e ação, de forma plena. Nessa perspectiva, não há separação entre esses elementos. A vivência se dá nos níveis corporal, emocional, mental e social, de forma integral e integrada. Esta experiência é própria de cada indivíduo, se processa interiormente e de forma peculiar em cada história pessoal. Portanto, só o indivíduo pode expressar se está em estado lúdico. (BARCELAR, 2009, p. 26)

Da mesma forma, o momento vivenciado por atividades lúdicas proporciona aos indivíduos envolvidos descontração, seja em família ou individualmente, fugindo um pouco da realidade posta por conta do isolamento social, permitindo a interação com outras pessoas, de forma descontraída e divertida, criando momentos de interação dentro de casa. Dessa maneira,

O brincar é fundamental para o desenvolvimento humano, mas ainda é pouco valorizado e utilizado nos meios sociais, sobretudo no meio familiar. O contexto familiar consiste em um espaço essencial para o desenvolvimento de experiências lúdicas, as quais consequentemente influenciarão diretamente na vida das crianças. (CHAVES, 2013, p. 13)

Para tanto, os adultos e os adolescentes têm várias possibilidades de entretenimento, seja, nos canais de televisão ou na internet por meio de jogos digitais, filmes e séries. Já as crianças menores, a depender da idade e de suas especificidades, não se sente atraídas pela tela virtual, necessitando do lúdico interativo onde possam tatear, manusear e interagir com o objeto. Assim,

O brincar torna-se muito importante para o desenvolvimento e para a interação da criança com o mundo ao seu redor, desde os primeiros meses de vida somos estimulados a sorrir, falar, ouvir, gritar, imaginar coisas ou objetos ao nosso redor, ou seja, interagir com as pessoas e com o meio. Desde os primeiros dias, os pais, tios, tias, avós, entre outros, interagem com a criança, estimulando assim a interação e a descoberta com o mundo exterior. (BOHM, 2017, p. 4)

Por isso é muito importante, nesse período de isolamento, encontrar alternativas para minimizar as frustrações de não poder ir ou fazer aquilo que se quer. Sendo assim, criar possibilidades de atividades conjuntas em casa atenua e faz com que o tempo passe mais despercebido ao utilizar da criatividade para ilustrar um cenário melhor para as crianças e jovens, já que não existem certezas sobre o amanhã.

5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

No momento em que o cotidiano é quebrado, todas as pessoas se veem privadas do ir e vir, em isolamento social com os filhos dentro de casa, quando antes todos tinham uma rotina diária e os momentos de encontro da família durante todo o dia eram nos finais de semana e feriados. Os primeiros dias dessa quebra de rotina transcorrem com certa tranquilidade, porque todos tendem a perceber como um final de semana ou um feriado prolongado. Mas os dias começam a virar semanas, as atividades do dia a dia passa a contemplar as demandas das crianças e adolescentes, que por sua vez também estão privados da sua rotina e da convivência social.

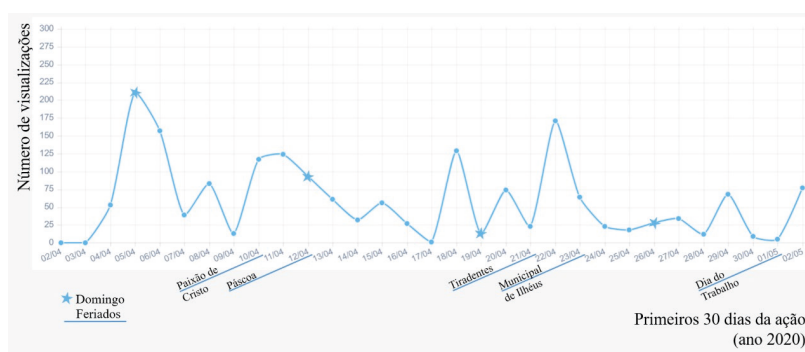
Estamos em meio a um período diferente de tudo já vivenciado até então, afetando diretamente a forma das relações e do contato entre indivíduos. Isso gera uma confusão psicológica, principalmente por não existir expectativa para uma retomada da normalidade.

Nesse momento e partindo dessa nova demanda, a qual a presença das crianças dentro de casa se estende por todo o tempo, o projeto “Cidade Imaginada... Cidade Possível” desenvolveu a ação “Brincando com Anita”, com intuito de disponibilizar aos pais e também professores que estão preparando aulas e materiais, alternativas de atividades lúdicas para a interação. Os esforços do projeto vem no sentido de orientar e auxiliar as crianças, as famílias e os adolescentes na adaptação ao modo de vida restrito apenas a seus lares.

O uso da world wide web, rede mundial de computadores ou simplesmente web e suas ferramentas e redes sociais ocorre sempre na versão livre das plataformas, sem o chamado impulsionamento, que ocorre quando o administrador do perfil paga para aumentar o alcance de suas postagens. Ainda assim o projeto conquistou seguidores na África do Sul, Brasil, Estados Unidos da América, França, Itália, Nova Zelândia, Portugal e Reino Unido. No território nacional os seguidores são da Bahia, Ceará, Distrito Federal, Goiás, Minas Gerais, São Paulo, Rio Grande do Sul, Roraima, Santa Catarina, Sergipe Tocantins. O potencial de difusão das redes sociais possibilita levar a proposta de um projeto e suas ações a lugares impensáveis, não fosse a possibilidade de fazê-lo virtualmente.

O projeto apresenta um número modesto de seguidores, são 349 no Instagram e 222 no Facebook. O que não impediu as 1195 visualizações das páginas do blog “Brincando com Anita” desde a sua primeira postagem no dia 03 de abril de 2020, até completar seus primeiros 30 dias no mundo virtual. A figura 1 mostra a distribuição das visualizações no primeiro mês da ação. Se distribuídas homogênea-mente ao longo do tempo dariam, aproximadamente, 40 visualizações por dia (figura 1).

Figura 1 – Visualizações do blog “Brincando com Anita” no primeiro mês de publicado na web.



Fonte: Dados da pesquisa.

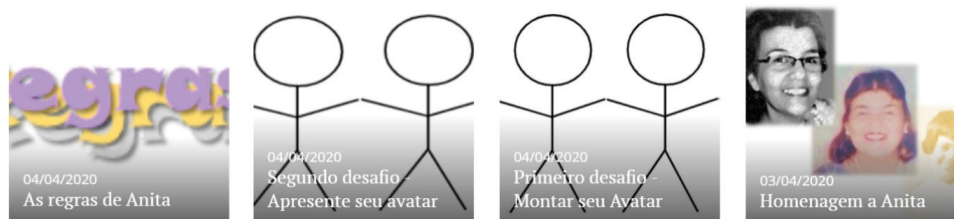
O primeiro pico de visualizações, no dia 05/04, corresponde ao lançamento da ação, que foi divulgado para o público pelo Instagram do projeto “Cidade Imaginada... Cidade Possível” e pelas redes sociais pessoais dos membros da equipe do projeto. A figura 1 mostra também que os finais de semana representam um aumento na procura pelas publicações, uma expectativa da equipe que se concretizou.

Possivelmente justificada pelo fato de, apesar do recolhimento, as tarefas e atividades cotidianas se manterem, fazendo com que os finais de semana continuem sendo associados ao lazer e a busca por entretenimento. Essa tendência se mantém nas quartas-feiras, a qual não foi possível identificar um elemento de associação da perspectiva da ação como causadora do efeito. É um fato com motivação geradora externa ainda não investigada.

Quanto a natureza das postagens, elas transitam entre: contação e leitura de histórias; moldes e modelos para criação de bonecos de papel; proposta de jogos e brincadeiras; criação de histórias ilustradas e desafios, para que os participantes possam interagir com as postagens.

A ideia do nome veio de uma brincadeira de infância entre duas crianças que brincavam com uma boneca de papel. Quando a história foi contada, a equipe do projeto se encantou, e assim nasceu o nome do blog e a ideia para a primeira brincadeira proposta. As primeiras postagens explicam o nome, fazem uma homenagem a Anita, criam algumas regras para a interação do público e lançam a primeira brincadeira: montar e apresentar seu avatar, o seu boneco de papel (figura 2).

Figura 2: Postagens de colaboradores externos nos primeiros 30 dias de publicação.



Fonte: blog do projeto de extensão “Brincando com Anita”

A intenção com as postagens, nos primeiros dois dias, era estabelecer um laço entre o espaço virtual e o público-alvo. O gráfico mostra que, nesse primeiro mês, o maior número de acessos foi exatamente nas primeiras publicações e, a partir daí, os números reduzem um pouco. Mas uma série de dados quantitativos de acessos, num tempo de 30 dias, dos primeiros dias da ação, não permite maiores conclusões. Para inferir sobre a criação do envolvimento do público pelo projeto se faz necessário um intervalo maior de tempo.

Também no intuito de cativar o público estão as postagens de histórias e livros. A contação de histórias é muito importante para as crianças, que desenvolvem o mundo da imaginação, possibilitando novas formas de brincar. Elas tendem a representar por meio das brincadeiras as contações de histórias. Sendo assim,

Analizando as ações das crianças, percebemos que o jogo simbólico está presente em todas as atividades lúdicas, fazendo-os crescer intelectualmente, proporcionando um desenvolvimento mais completo cognitivamente falando. É preciso acentuar que a contação de história contribui para o desenvolvimento da criança de forma bastante significativa, levando-a a criatividade em suas ações, auxiliando no estímulo para a resolução das questões de raciocínio lógico, aumento do seu repertório linguístico e principalmente estimula o interesse

pela aquisição da leitura de maneira satisfatória. (MATIAS; SOUZA; CARVALHO, 2017 p. 8)

As contações de histórias são baseadas no mundo imaginário e contam com a produção de alguns colaboradores externos, para os quais há sempre um cuidado em citar a origem do material vinculado ao blog (figura 3).

Figura 3: Postagens de colaboradores externos nos primeiros 30 dias de publicação.



Fonte: blog do projeto de extensão “Brincando com Anita”

Para diversificar as atividades disponibilizadas no blog, a participação dos colaboradores externos foi crucial nesse primeiro momento. Lembrando que a ação resulta de uma demanda intempestiva e imediata, o material original estava sendo produzido concomitantemente com as postagens, por uma equipe atuante, composta inicialmente por cinco membros. Isso dificultou a produção significativa de material de natureza diversa.

Os demais materiais são inéditos, criados e ou adaptados por membros da equipe do projeto. “O índio tagarela” é uma das produções inéditas (figura 4).

Figura 4: O índio tagarela.



Fonte: blog do projeto de extensão “Brincando com Anita”

A história foi criada para marcar o dia do índio e tem como pano de fundo a necessidade do diálogo, que é inerente em todos os povos. A atividade mostra a capacidade humana de adaptar-se para atender suas necessidades.

Duas outras criações próprias são: “Um coelhinho chegou por aqui. O seu vem também?!...” (figura 5) e “A trilha do coelho” (figura 6). Ambos criados para marcar o Domingo de Páscoa, para sugerir às famílias tirarem partido de uma páscoa tão diferente quanto foi a de 2020.

Figura 5: Um coelhinho chegou aqui. O seu vem também?!...

Um coelhinho chegou aqui. O seu vem também?!...

12/04/2020



Fonte: blog do projeto de extensão “Brincando com Anita”

Figura 6: A trilha do coelho

A trilha do coelho - jogo

10/04/2020

A TRILHA DO COELHO

Como estão todos? Vamos brincar? Confraternizar?

A páscoa esta chegando e mais do que nunca iremos viver o seu significado que é renascimento.

Renascer para nós e nossa família.

Dessa forma convidamos a todos para ficar em casa e brincar. Isso mesmo, vamos brincar com aqueles que moram junto com a gente. Vamos juntar a família, deixar de lado o tablete, o celular e o computador, vamos desligar a TV e venham, vamos brincar.

Vamos confeccionar nosso próprio jogo de tabuleiro.

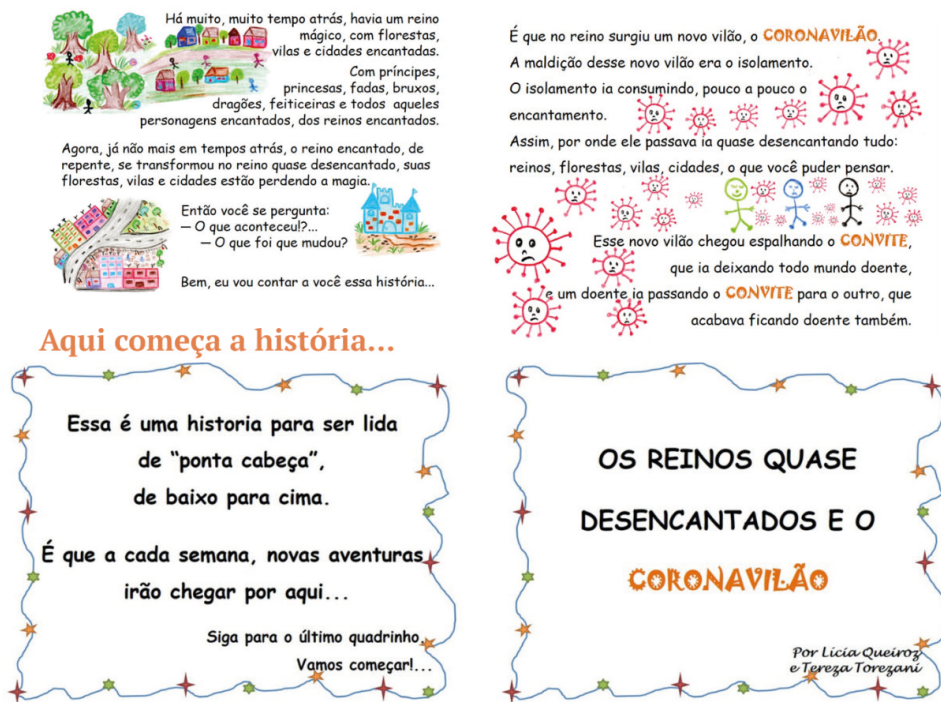


Fonte: blog do projeto de extensão “Brincando com Anita”

Para além de marcar uma data, foi uma proposta de atividade também para professores, propondo elaborar trilhas cujas temáticas podem abarcar qualquer assunto ou datas comemorativas, e o brincar nas trilhas temáticas auxiliam a consolidar as informações na memória dos que com elas brincam. Os materiais propostos para a execução são de fácil acesso, simples, e as atividades descrevem o passo a passo de como elas foram elaboradas e construídas. A ideia é mostrar o quanto os jogos temáticos de trilhas podem ser um fortalecedor do processo de memorização de dados, fatos e datas.

O destaque da produção própria vai para a história “O Reino Quase Desencantado” e o “Corona Vilão”, (figura 7). Essa história traz os personagens do imaginário infantil para vivenciar, junto com as crianças, a pandemia e o isolamento social dos dias atuais.

Figura 7: O Reino Quase Desencantado e o Coronavilão



Fonte: blog do projeto de extensão "Brincando com Anita"

Com o objetivo de dar leveza ao cotidiano, os personagens das histórias são apresentados gradativamente ao público infantil, em pequenos episódios, mostrando o desenrolar de um momento de pandemia semelhante e concomitante ao nosso no universo paralelo do reino Quase Desencantado. Por isso,

Os contos modernos são narrativas originais criadas por autores contemporâneos que trazem uma renovação do universo maravilhoso, abordam o cotidiano das crianças, desde as situações mais comuns até temas sociais, existenciais, éticos, religiosos de nossa época e com os quais estes estão em contato. (SOUZA; BERNARDINO, 2011, p. 246)

Sem essas atividades e histórias, criadas para a ação, o "Brincando com Anita" seria um repositório de atividades outras e de terceiros, o que não é o caso.

O escopo da proposta tem o intuito, de despertar nos pais e professores novas formas de brincar, alternativas que não se restrinjam ao uso das tecnologias e dos materiais de difícil acesso. Despertar a imaginação das crianças, aproximar as famílias e tirar o foco do imediatismo, do questionamento de quando esse isolamento irá acabar, é a ideia central. Exatamente por saber que "a brincadeira que envolve a representação de papéis considera o sujeito como um todo, pois coloca em ação de pensamentos, imaginação, raciocínio, memória, sentimentos, resolução de conflitos, etc." (RAU, 2013, p. 86).

Desta forma o projeto tende a despertar nas crianças o imaginário infantil, fazer seu próprio personagem e, por meio da imaginação, fazer com que ele ganhe vida e se inter-relacione com o espaço que o cerca no momento em que cria cenários. Sendo assim,

No processo educativo do lúdico, é possível todos agirem e estar presente plenamente, pois a construção lúdica se dá como convivência, que torna fundamental a presença efetiva e afetiva do outro. É fundamental entender, que a ludicidade para a criança, não é apenas prazerosa, mas vivência significativa de experimentações e construções e reconstruções do real e do imaginário. (RODRIGUES 2013, p. 49)

Partindo dessa premissa, as atividades lúdicas propostas no blog têm o intuito de trabalhar fantasia por meio da realidade de maneira interdisciplinar, onde pais e professores das diversas áreas possam direcionar as atividades propostas para as suas respectivas tarefas e disciplinas. Logo,

A história permite o contato das crianças com o uso real da escrita, levando-as a conhecerem novas palavras, a discutirem valores como o amor, família, moral e trabalho, e a usarem a imaginação, desenvolver a oralidade, a criatividade e o pensamento crítico, auxiliam na construção de identidade do educando, seja esta pessoal ou cultural, melhoram seus relacionamentos afetivos interpessoais e abrem espaço para novas aprendizagens nas diversas disciplinas escolares, pelo caráter motivador da criança. (CARDOSO; FARIA, 2016. p. 08)

E para a equipe envolvida na ação? São duas docentes e três discentes, todos vinculados à Universidade Estadual de Santa Cruz, UESC. Para as docentes ficou aberta a possibilidade de explorar mais plenamente a criatividade lúdica e literária, o sair da abordagem técnico-científica para o que elas chamam de abordagem lúdico-científica, assim denominada pela busca do trazer para o texto infantil e fantasioso alusões, associação, conhecimentos, fatos e atos reais, trazidos mais explicitamente para o contexto das histórias por elas criadas. Entende-se que assim é o mundo da literatura infantil, o que elas buscam é explicitar mais essa relação do real com a fantasia. Desta maneira,

Na interação com as histórias a criança desperta emoções como se a vivenciasse, estes sentimentos permitem que esta pela imaginação exercite a capacidade de resolução de problemas que enfrenta no seu dia a dia, além disso, esta interação estimula o desenho, a música, o pensar, o teatro, o brincar, o manuseio de livros, o escrever e a vontade de ouvir novamente. (SOUZA; BERNARDINO, 2011, p. 240)

Para as discentes os impactos começam por retomar o sentido de tempo durante o isolamento, por manter rotineira a demanda de tarefas a cumprir. Já para o desenvolvimento das atividades alguns desafios foram relatados; passam pela necessidade de explorar e aprender ferramentas novas de edição, pela busca de materiais disponíveis e adaptáveis para o trabalho em suas próprias casas, já que a condição imposta pelas orientadoras era o não sair, foi relatado também o envolvimento dos membros da família, nas atividades do projeto e, especialmente, no desafio de dar fluência à criatividade.

Aflorar a criatividade, esse parece ter sido o maior desafio e o maior ganho da equipe envolvida na ação. Inferindo que aflorar a criatividade seja uma dificuldade enfrentada por mais pessoas, tem-se aqui a motivação e justificativa para a ação de extensão “Brincando com Anita”.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do inusitado momento planetário de pandemia por coronavírus, esse cenário impensável que instalou-se muito rapidamente, a parte da equipe do projeto “Cidade Imaginada... Cidade possível”, empenhada na ação “Brincando com Anita”, tem a expectativa de oferecer entretenimento, como uma estratégia para

manter a positividade no cotidiano e, especialmente, no imaginário infanto-juvenil.

A pretensão é manter a frequência de postagens em no mínimo duas vezes por semana e destinar mais tempo para a elaboração de material próprio. Uma outra meta estabelecida para curto prazo, é a produção própria de vídeos, fazendo a contação, em curtos episódios, das histórias “O Reino Quase Desencantado” e o “Corona Vilão”. Para esse propósito a equipe já está envolvida e motivada, iniciando a fase de aprender como fazer para posteriormente executar.

O projeto tem o intuito de fazer com que os professores e pais, no período pós pandemia, continuem a desenvolver atividades lúdicas com seus filhos e alunos, e que não esqueça que o brincar desenvolve e fortalece os elos afetivos, além das questões motoras, emocionais e cognitivos, que para além do momento de isolamento social são importantes que perdurem no cotidiano das famílias.

Chegar ao final da pandemia e saber que o “Brincando com Anita” possibilitou uma melhora na qualidade deste cotidiano tão diferente e proporcionou momentos lúdicos de alegria e fantasia, é o resultado esperado.

7. REFERÊNCIAS

BACELAR, V. L. da E. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009. 144 p.

BÖHM O. P. **Jogo, Brinquedo e Brincadeira na Educação**. Disponível em: <http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/wp-content/uploads/2017/02/Ottopaulo-B%C3%B6hm.pdf>. Acesso em: 30 abr 2020.

CARDOSO, A. L. S; FARIAS, M. A. de. **A Contação de Histórias no Desenvolvimento da Educação Infantil**. 2016. Disponível em: <http://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes/pdf/v6-2016/ARTIGO-ANA-LUCIA-SANCHES.pdf>. Acesso: 30 abr. 2020.

Casos relatados e mortes por país, território ou meio de transporte. Worldometers, 2020. Disponível em < <https://www.worldometers.info/coronavirus/#countries> > Acesso em: 04 de mai. de 2020

CASTRO, C. M. **Estrutura e apresentação de publicações científicas**. São Paulo: McGraw-Hill, 1976.

CHAVES, A. P. **Ludicidade e Família: o brincar e sua importância no contexto familiar**. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/CD2013/pdf/7255_4225.pdf. Acesso: 30 abr. 2020.

CORRÊA, J. C. Extensão universitária, política institucional e inclusão social. In. *Revista Brasileira de Extensão Universitária*, v.1, n.1, p. 12-15, jul./dez. 2003.

COVID-19 Dashboard by the Center for Systems Science and Engineering (CSSE) at Johns Hopkins University (JHU). Global cases. [Coronavirus.jhu.edu](https://coronavirus.jhu.edu), 2020. Disponível em: <<https://coronavirus.jhu.edu/map.html>>. Acesso em: 26 de abr. de 2020

COVID-19 CORONAVIRUS / GRÁFICOS. Worldometers, 2020. Disponível em < <https://www.worldometers.info/coronavirus/worldwide-graphs/> > Acesso em: 04 de mai. de 2020

COVID-19 CORONAVÍRUS / TAXA DE MORTALIDADE. Worldometers,

2020. Disponível em <<https://www.worldometers.info/coronavirus/coronavirus-death-rate/>> Acesso em: 04 de mai. de 2020

MATIAS, M. F. de L.; SOUZA, F. W. B. de; CARVALHO, Y. P. C. de. **A Importância da Contação de Histórias:** reflexões psicopedagógicas na educação infantil. Disponível em: https://editorarealize.com.br/revista/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV056_MDI_SAI7_ID11078_18082016171936.pdf. Acesso em: 30 abr. 2020.

Por que uma vacina contra o novo coronavírus pode demorar mais de um ano. Nationalgeographicbrasil.com, 2020. Disponível em <<https://www.nationalgeographicbrasil.com/ciencia/2020/04/vacina-novo-coronavirus-covid-19-doenca-pesquisa-fabricacao-medicamento-laboratorio>> Acesso em 26 de abr. de 2020.

Quanto tempo demora para fazer uma vacina? Super.abril.com.br, 2020. Disponível em <<https://super.abril.com.br/ciencia/quanto-tempo-demora-para-fazer-uma-vacina/>> Acesso em 26 de abr. de 2020.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica.** Curitiba: IBPEX, 2013, 249 p.

RODRIGUES, L. DA S. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização.** 2013. 98 f. Dissertação (mestrado) - Universidade de Brasília, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação, 2013. Disponível em: https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/14200/1/2013_LidiaSilvaRodrigues.pdf. Acesso em: 03 mar. 2020.

SOUZA, L. O. de; BERNARDINO, A. D. **A Contação de Histórias como Estratégia Pedagógica na Educação Infantil e Ensino Fundamental.** In. Educare Et Educare Revista de Educação. v. 6, n.12, p. 235-249, 12 jul./dez. 2011.