

## USO DE VÍDEOS PARA CRIAÇÃO DE BRINQUEDOS: UMA PESQUISA EMPÍRICA<sup>1</sup>

Beatriz Staimbach Albino,

Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

Leila Lira Peters,

Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

Sândalo Albanaz,

Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

### RESUMO

*PALAVRAS-CHAVE: Brinquedo; Tecnologia; Vídeos YouTube.*

### INTRODUÇÃO

Foi aqui investigada a utilização de sites com vídeos para a criação de brinquedos com as crianças no LABRINCA<sup>2</sup>, visando saber se é possível utilizar as mídias digitais para ensinar crianças a construir brinquedos, com atenção a como esse processo ocorre. É um recorte de uma pesquisa mais ampla, que se propôs a compreender as múltiplas relações que podem se estabelecer entre uma brinquedoteca escolar e os jogos eletrônicos. (PETERS; PADILHA; JOENCK, 1994).

Realizaram-se três oficinas de criação de brinquedos (origami de sapo, barangandã e boneca abayomi) a partir de vídeos do YouTube, com crianças que frequentavam do 3º ao 5º ano dos Anos Iniciais do Colégio de Aplicação. Para a coleta de informações utilizou-se a observação direta e filmagens (também transcritas). O registro dos eventos em imagens (videografia), permitiu resgatar as ações comunicativas, gestuais e as sutilezas das interações (MEIRA, 1994). A análise foi qualitativa.

### DAS OFICINAS

A atração que o brinquedo exerce parece se relacionar às possibilidades de ação, como no caso do origami, em que a bolsista demonstrou como se brinca e, no processo de

<sup>1</sup> O presente trabalho não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza nesta etapa de realização.

<sup>2</sup> Laboratório de Brinquedos do Colégio de Aplicação (UFSC).



CONBRACE  
CONICE 2021  
DE 12/09 A 17/12

Educação Física e  
Ciências do Esporte  
no tempo presente:

Defender Vidas,  
Afirmar as Ciências

construção, apresentou outros modos de fazer. Se não há variações no vídeo, havia o uso da pausa e repetição, possibilitando parar o tempo. Em contrapartida, o tempo da brinquedoteca e também da oficina e da pesquisa, influenciaram na forma de confecção, que nem sempre aconteceu no tempo das crianças. Além disso, houve a falta de conhecimento técnico para manusear um instrumento, e uma postura bastante passiva, de não tentar fazer por si mesmo. Talvez, as crianças tenham mais interesse em usar o brinquedo, do que na sua construção já pré-determinada pelo vídeo.

Além da relação com as tecnologias, as oficinas também oportunizaram interações das crianças entre si e com os adultos presentes, consolidando ou tensionando posições. No processo de construção, aqueles que aprendiam por meio do vídeo/observação ensinavam os demais. Enquanto interagem também constroem suas visões de mundo, como sobre ser gordo ou magro (no caso da boneca), ou sobre formas de pertencimento (talvez uma questão de gênero) por meio da auto depreciação do que era produzido, levando a um riso compartilhado.

Houve momentos singulares de expressão de como se relacionam com o mundo, em que exploraram possibilidades de ser dos materiais com usos e sentidos não previstos: a fita crepe rodopiou no ar, e também virou cabelo. A capacidade mimética, que é condição de produzir e reconhecer semelhanças (BENJAMIN, 1994), permite a transformação real ou imaginária dos materiais. Essa relação particular com os objetos também ocorre na construção: o ritmo da produção é singular, havendo necessidade de ir além da observação do vídeo, no que a mediação da bolsista contribui para se estabelecer uma relação viva, única.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Verificou-se que é possível utilizar as mídias digitais para ensinar as crianças a construir brinquedos, no que a tecnologia abriu a possibilidade de pausa e repetição, contudo a mediação da bolsista, que apresentava outras formas de fazer, se mostrou essencial. Algumas crianças ficaram um pouco passivas, talvez pelo interesse em apenas usar o brinquedo, ou pela falta de hábito de uso da tecnologia para confecção, ou mesmo de construí-lo manualmente. Por fim, nas interações entre si e com os adultos, as crianças aprendiam, ensinavam, e expuseram e construíram visões de mundo.



## REFERÊNCIAS

BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, Obras Escolhidas, v. 1, 1994.

MEIRA, L. Análise microgenética e videografia: ferramentas de pesquisa em psicologia cognitiva. In: **Temas em Psicologia** – SBP. Ribeirão Preto: Gráfica e Ed. do FCA, n.3, 1994. p. 59-71.

PETERS, L.L; PADILHA, M.E.R; JOENCK, A. Aprender com jogos eletrônicos: uma experiência no LABRINCA. In: **VIII Congresso Sul brasileiro de Ciências do Esporte**, 2016, criciúma, sc. Anais..., 2016, p. 01-12.