

BRINCARMÓVEL: ESTRATÉGIAS PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES LÚDICAS NA PANDEMIA

V Encontro de Iniciação Acadêmica

Luis Rafael dos Santos Teixeira Rodrigues, Tissiane Pinto Ferreira, Nicole Anne da Silva Andrade, Leticia Gomes Moraes da Silva, Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida

O presente trabalho tem por finalidade relatar as experiências desenvolvidas na pandemia como bolsista da PRAE/BIA lotado no projeto Brincarmóvel, inserido no Instituto de Educação Física e Esportes - IEFES da Universidade Federal do Ceará - UFC. O brincarmóvel é um equipamento público de lazer que foi pensado dentro dos mais rigorosos critérios de segurança, conforto, criatividade, acolhimento e flexibilidade para atender seus usuários infantis. O projeto tem como proposta oferecer e permitir as famílias, e em especial as crianças e adolescentes provenientes de populações de baixa renda e aquelas que se encontram em grupos de riscos, o acesso ao brincar nas suas mais diferentes manifestações lúdicas. Devido ao período de isolamento social, ocasionado em virtude do Covid-19, as atividades presenciais foram paralisadas e foi preciso usar a criatividade para encontrar novas formas de levar o brincar para as pessoas. O objetivo é apresentar as atividades alternativas de experiências lúdicas desenvolvidas no contexto de pandemia. Utilizamos atividades remotas (Síncrona e Assíncrona) e foram criados produtos midiáticos como: vídeos; criação da APP CELULA. Desenvolvimento de tutorial; Criação de jogo ou material lúdico pedagógico no Powerpoint®; Desenvolvimento de conteúdos para plataforma do Instagram, Facebook e canal Youtube. Também foram produzidos conteúdos como: eventos, palestras, debates e lives. Com isso, foi possível manter as experiências vivenciadas no projeto de forma virtual, tendo interação provida por meio da internet e alcançando nossos visitantes, fomentando a importância do brincar no período de isolamento. Concluiu-se que com criatividade e dedicação é possível levar o lúdico e o lazer para vida das pessoas, mesmo no período de pandemia. O brincar beneficiou as pessoas de várias formas, assim como nos reinventamos para continuar com as ações extensionistas. E ainda, ter uma interação maior com a comunidade por meio das redes sociais do projeto.

Palavras-chave: Brincarmóvel. Pandemia. Estratégias Lúdicas.