

## ISOLAMENTO SOCIAL, MOMENTO DE BRINCAR COM ANITA

Tereza Genoveva Nascimento Torezani Fontes;

Maria Lícia Silva de Queiroz;

Maely de Souza da Silva

Clara Campos dos Santos;

Sarah Silva Sousa

### RESUMO

No contexto que vivemos chegar ao final da pandemia e saber que a ação desenvolvida, “Brincando com Anita”, possibilitou uma melhora na qualidade do cotidiano, tão diferente, e criou momentos de brincadeiras, alegrias e fantasias, esse é o resultado esperado da ação que foi criada especificamente para o período de Isolamento Social. Uma ação que faz parte do projeto de extensão “Cidade Imaginada... Cidade Possível”. O blog da ação contém sugestões de brincadeiras, desafios, vídeos e uma série de histórias, algumas inéditas, adaptadas para o cenário do isolamento social.

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

## SOCIAL ISOLATION, TIME TO PLAY WITH ANITA

### ABSTRACT

In the context that we live reach the end of the pandemic and know that the action developed “Playing with Anita” enable an improvement in the quality of everyday life, so different, and created moments of joyful, games and fantasies, this is the expected result of the action that was created specifically for the moment of social isolation. An action that is part of the extension project “Imagine City... Possible City”. The action blog contains suggestions for games, challenges, videos and a series of stories, some unpublished, adapted to the scenario of social isolation.

**Keywords:** Social isolation; Entertainment; Infant-juveniledaily life.

## AISLAMIENTO SOCIAL, HORA DE JUGAR CON ANITA

### RESUMEN

Em el contexto que vivimos, llegando al final de la pandemia y sabiendo que la acción desarrollada, "Jugar con Anita", permitió una mejora en la calidad de la vida cotidiana, tan diferente, y creó momentos de juegos, alegrías y fantasías, este es el resultado esperado de la acción que fue creado específicamente para el período de aislamiento social. Una acción que forma parte del proyecto de extensión "Ciudad Imaginada ... Ciudad Posible". El blog de acción contiene sugerencias para juegos, desafíos, videos y una serie de historias, algunas nuevas, adaptadas al escenario de aislamiento social.

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

## INTRODUÇÃO

Em algum lugar do planeta alguém fica doente, apresenta sintomas de uma gripe meio 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 muito maior e mais rapidamente que as equipes e unidades de saúde podem receber e tratar. A letalidade do vírus, que é o número efetivo de mortos em relação ao total de infectados, depende da disponibilidade de assistência médico 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 isso, 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 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 dos mesmos.

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://cicp0.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.

## **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.

## **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.

## **METODOLOGIA**

O marco conceitual da extensão parte do entendimento de ser um processo educativo, cultural e científico articulado ao ensino e à pesquisa de forma interligada e tendo por objetivo

viabilizar a “relação transformadora” entre universidade e sociedade. Corrêa (2003) destaca para a extensão universitária quatro grupo 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, os sete dias da semana e ninguém ainda sabe ao certo por quantas semanas, a ação se destaca na busca por melhorar a qualidade de vida dos membros das família 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 proposta 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” e elaborar e reelaborar conteúdos lúdicos de ensino, enriquecidos com os conhecimentos e as experiências da extensão.

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) Vincular o site da ação ao site do projeto Cidade Imaginada... Cidade Possível;
- d) Divulgar o site e as postagens nas redes sociais Instagram e Facebook e

- e) Acompanhar periodicamente os acessos ao site para avaliar a interação da comunidade;
- f) Avaliar os 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 os problemas a sua volta, concentram na brincadeira e se envolvem no que está experienciando no momento. Desta forma, o lúdico proporciona embarcar no mundo da imaginação, desenvolvendo o senso criativo de cada um, seja 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, 26 p.).

Da mesma forma, o momento vivenciado por atividades lúdicas proporcionam aos indivíduos envolvidos descontração, seja em família ou individualmente, fugindo um pouco da realidade posta, do isolamento social e 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, 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, ou 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 ou 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, atenuam e faz com que o tempo passe mais despercebido e utilizar da criatividade para ilustrar um cenário melhor para as crianças e jovens, já que não existem certezas sobre o amanhã.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

No momento em que o cotidiano é quebrado, todas as pessoas se vêem privadas do ir e vir, em isolamento social com os filhos dentro de casa, quando todos tinham uma rotina diária e os momentos de encontro da família presencial e durante todo o dia era 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, a rotina 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 indivíduo. Isso gera uma bagunça psicológica, principalmente por não existir expectativa para uma retomada da normalidade.

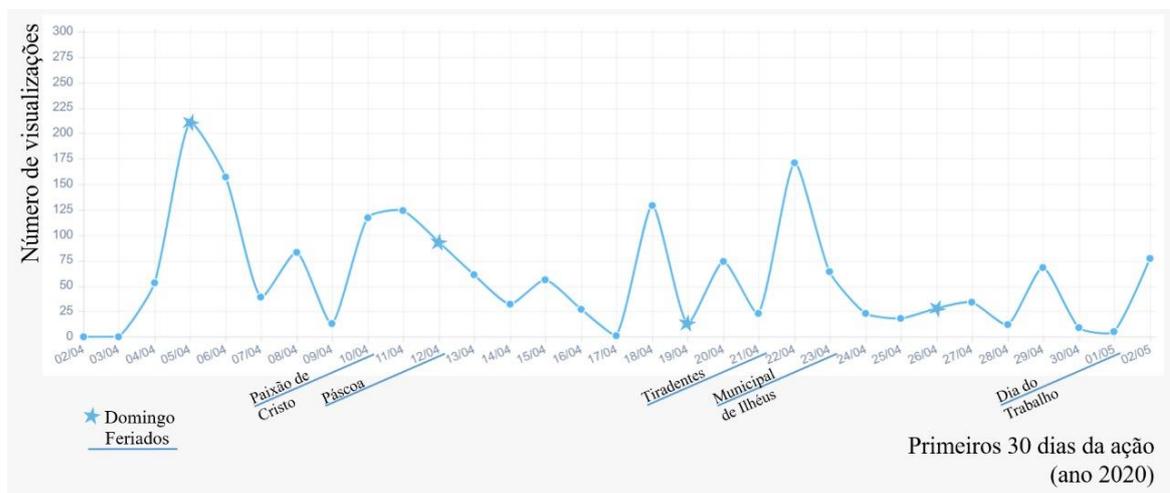
Foi neste momento e partindo dessa nova demanda, criada pela presença das crianças dentro de casa todo o tempo, que o projeto Cidade Imaginada... Cidade Possível... desenvolveu a ação Brincando com Anita, com intuito de disponibilizar aos pais e também professores que estão preparando aulas e material, alternativas de atividades lúdicas para interação em família. Os esforços do projeto vem no sentido de orientar e auxiliar as crianças e as famílias 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 free, livre, das plataformas e, sem o chamado impulsionamento, que é quando o administrador do perfil paga para aumentar o alcance de suas postagens. Apesar dos números, o projeto tem 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 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 homogeneamente ao longo do tempo daria 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, responde 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 mantêm, fazendo com que os finais de semana continuem sendo associados ao lazer e a busca por entretenimento. Essa tendência se mantêm nas quartas feiras, uma tendência para a qual não foi possível identificar um elemento de associação da perspectiva da ação como causadora do efeito. Tende a ser um fato com efeito gerador externo ainda não investigado.

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 contação de história é muito importante para a criança que desenvolvem o mundo da imaginação, possibilitando novas formas de brincar, as crianças e os adolescentes tendem a representar por meio das brincadeiras as contações de história. Sendo assim,

Analisando 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 baseados no mundo imaginário e contam com material de alguns colaboradores externos, para os quais há sempre um cuidado em citar a origem do material vinculado ao blog. Os demais materiais são inéditos, criados e ou adaptados por membros da equipe do projeto. O índio tagarela é uma das produções inéditas (figura 2).

**Figura 2: O índio tagarela.**



Fonte: <https://brincando-com-anita2.webnode.com/l/dia-do-indio/>

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

Duas outras criações próprias são: Um coelho chegou por aqui. O seu vem também?!... (figura 3) e A trilha do coelho (figura 4). Ambos criados para marcar o Domingo de Páscoa, para sugerir às famílias tirar partido de uma páscoa tão diferente quanto foi a de 2020.

**Figura 3: Um coelhinho chegou aqui. O seu vem também?!...**

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

12/04/2020



Fonte: <https://brincando-com-anita2.webnode.com/l/um-coelhinho-chegou-aqui-o-seu-vem-tambem/>

**Figura 4: A trilha do coelho**

## A trilha do coelho - jogo

10/04/2020

### A TRILHA DO COELHO

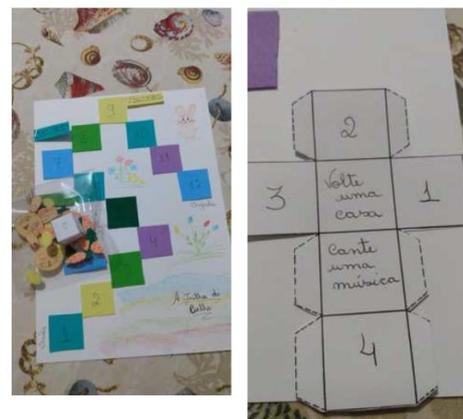
Como estão todos? Vamos brincar? Confraternizar?

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: <https://brincando-com-anita2.webnode.com/l/a-trilha-do-coelho-jogo/>

Mas para além de marcar uma data, foi uma proposta de atividades também para professores, propondo elaborar trilha cuja temática pode abarcar qualquer assunto ou datas comemorativas, e o brincar nas trilhas temáticas auxiliam a consolidar as informações na

memória dos que com ela brincam. Os materiais proposto para a execução é de fácil acesso, simples, e a atividade descreve o passo a passo de como ela foi elaborada e construída. 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 história do Reino Quase Desencantado e o Corona Vilão, (figura 4). Essa história traz os personagens do imaginário infantil para vivenciar, junto com as crianças, a pandemia e o isolamento social dos dias atuais.

**Figura 5: O Reino Quase Desencantado e o Coronavilão**



Fonte: <https://brincando-com-anita2.webnode.com/1/os-reinos-quase-desencantados-e-o-coronavilao/>

Com o objetivo de dar leveza ao cotidiano. Para isso 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 têm 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, essa 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 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 é que as atividades lúdicas, propostas no blog, tem 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. 08 p.).

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, e 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, mas atividades do projeto e, especialmente, o desafio de dar fluência à criatividade.

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

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do inusitado momento planetário de Pandemia por corona vírus. Esse cenário impensável instalou-se muito rapidamente, a parte da equipe do projeto Cidade Imaginada... Cidade possível, empenhada na ação Brincando com Anita têm a expectativa de oferecer entretenimento, como uma estratégia para manter a positividade no cotidiano, especialmente, o do imaginário infanto-juvenil.

A pretensão é manter a frequência de postagens em, no mínimo, duas vezes por semana e demandar mais tempo para a elaboração de material próprio.

O projeto tem o intuito de fazer com que os professores e pais 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 possibilitaram momentos lúdicos de alegria e fantasia, esse é o resultado esperado, para que as famílias possam passar esse período com mais suavidade.

## 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/artefac/publicacoes/pdf/v6-2016/ARTIGO-ANA-LUCIA-SANCHES.pdf> Acesso: 30 abr. 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](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
- 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/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO\\_EV056\\_MD1\\_SA17\\_ID11078\\_18082016171936.pdf](https://editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV056_MD1_SA17_ID11078_18082016171936.pdf) Acesso em: 30 abr. 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](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**. Vol. 6 n° 12 Jul./dez 2011. p. 235-249. UNI Oeste Campus de Cascavel