

A BRINQUEDOTECA COMO EXTENSÃO: REVISÃO NARRATIVA¹

Marcela Burjaily Lizardo²
Milena Gonçalves Schroder Xavier³
Thamara Barbosa Teixeira Dias⁴
Verônica Calderano Rezende⁵
Vera Helena Barbosa Lima⁶

RESUMO

O presente artigo aborda a importância da Brinquedoteca se configurar como um projeto de extensão, priorizando suas ações com foco no des¹envolvimento humano, empoderando as pessoas na busca de saúde nos seus mais diversos sentidos, criatividade e socialização, buscando expor e discutir os estudos e as atividades realizadas pela equipe de brinquedistas que fazem parte da Brinquedoteca do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora, Minas Gerais. Nesse sentido, ao longo do ano de 2019, o projeto buscou atingir diferentes públicos, a fim de atender as demandas solicitadas pela sociedade, levando a Psicologia e o lúdico para além muros do CES/JF. Possibilitando assim, a reflexão de concepções e práticas do brincar, desenvolvendo subsídios teóricos e práticos para a construção de uma extensão comprometida com o desenvolvimento de todos, entendendo a dinâmica da estrutura social e as transformações advindas de tais práticas. A partir de um engajamento ético e político, as ações efetuadas foram baseadas no tripé Ensino, Pesquisa e Extensão, buscando observar a subjetividade presente em cada demanda. Os resultados obtidos no ano letivo ressaltam a importância desse projeto que

¹ Artigo de trabalho de Projeto de Extensão do curso de Graduação em Psicologia do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora (CES/JF).

² Discente do curso de Graduação em Psicologia do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora (CES/JF).

E-mail: marcelaburjaily@hotmail.com

³ Discente do curso de Graduação em Psicologia do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora (CES/JF).

E-mail: milenaschrodergx@gmail.com

⁴ Discente do curso de Graduação em Psicologia do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora (CES/JF).

E-mail: thamaradias84@yahoo.com.br

⁵ Discente do curso de Graduação em Psicologia do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora (CES/JF).

E-mail: veronicacalderano@gmail.com

⁶ Docente do curso de Graduação em Psicologia do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora (CES/JF).

E-mail: veralima@cesjf.br

contribui não só para a área acadêmica, mas, também, para a comunidade juiz forana. Dessa forma, percebe-se o impacto social exercido sobre a saúde mental, a importância teórico-prática vinculada ao conhecimento e como as estudantes brinquedistas conseguem se desenvolver nesse contexto.

Palavras-chave: Brinquedoteca. Extensão. Lúdico. Psicologia. Saúde Mental.

PLAYROOM AS AN EXTENSION: NARRATIVE REVIEW

ABSTRACT

This article addresses the importance of playroom to be configured as an extension project, prioritizing its actions focused on human development, empowering people in the search for health in its most diverse senses, creativity and socialization, seeking to expose and discuss the studies and activities carried out by the team of play students that are part of the playroom of the Center of Higher Education of Juiz de Fora, Minas Gerais. In this sense, throughout 2019, the project sought to reach different audiences, in order to meet the demands requested by society, leading psychology and play beyond CES/JF walls. Thus, the reflection of conceptions and practices of play, developing theoretical and practical subsidies for the construction of an extension committed to the development of all, understanding the dynamics of the social structure and the transformations arising from such practices. Based on an ethical and political engagement, the actions performed were based on the Teaching, Research and Extension tripod, seeking to observe the subjectivity present in each demand. The results obtained in the school year highlight the importance of this project that contributes not only to the academic area, but also to the juiz forana community. Thus, we perceive the social impact exerted on mental health, the theoretical-practical importance linked to knowledge and how the play students manage to develop in this context.

Keywords: Playroom. Extension. Playful. Psychology. Mental Health.

1 INTRODUÇÃO

A Brinquedoteca é um espaço de valorização do lúdico e da brincadeira, que possibilita o desenvolvimento integral da criança, adolescente, adulto e do idoso. Está presente em diferentes espaços como o escolar, empresarial, em centros universitários, itinerantes e hospitais. É um ambiente adequado para promover e facilitar o desenvolvimento das pessoas em toda a sua singularidade.

As brinquedotecas, independente de seu campo de ação, possuem como objetivo a ampliação da socialização, emoção e o desenvolvimento da capacidade cognitiva, podendo ser usada também de forma terapêutica, estimulando a criatividade, a memória, a aprendizagem, a cultura e promovendo saúde mental. Assim, o Projeto de Extensão Recursos Lúdicos: brinquedoteca visa levar suas possibilidades de experiência extra campus para alunos(as) de Psicologia do CES/JF com projetos e ações oferecidos para a comunidade, causando um grande impacto social. Com a notoriedade do trabalho, outros contatos surgem com propostas de expansão do projeto.

Para produzir saúde é necessário conexão entre pessoas pela experimentação da arte, trabalho e lazer. Assim percebe-se que “é na relação fundante com o outro, no pertencimento a um coletivo, no sentir-se parte de uma comunidade, que o indivíduo se torna capaz de construir sua singularidade” (JURDI; AMIRALIAN, 2013, p. 277).

A Brinquedoteca tem protagonismo na área da saúde, sendo uma ponte para a realização dessas atividades. Por meio do brincar há a construção da subjetividade de modo que a criatividade seja parte essencial nesse processo, além de se constituir como um espaço privilegiado de crescimento pessoal, social e cultural.

Ao brincar o sujeito exterioriza as tensões vividas, “[...] as falas que não compreendeu, os desejos que não satisfaz” (OLIVEIRA, 2011, p.189). Dessa maneira, o brincar possui sua importância também nas questões de enfrentamento, conforme Sposito et al. (2018):

O brincar pode auxiliar a criança a enfrentar situações estressantes, como o tratamento de uma doença grave e a hospitalização. Pode influenciar o equilíbrio entre a criança e o ambiente, favorecendo a sensação de controle da situação e promovendo saúde e bem-estar (SPOSITO, et al, 2018, p.330).

Nesse sentido, percebe-se frequentemente que o brincar adquire importante conotação no hospital, ao ser considerado pelas crianças o único aspecto positivo da hospitalização, atuando de forma a minimizar dores e sofrimentos (SPOSITO et al, 2018). Além disso, o brincar pode ser utilizado como recurso terapêutico, “[...] caracterizando as funções de: distração dos procedimentos e rotina hospitalares; redução de sintomas de ansiedade; aproximação do cotidiano domiciliar; [...]”. (SPOSITO et al, 2018, p. 334).

Dessa forma, a fim de contribuir para um desenvolvimento positivo no tratamento, é perceptível o quão satisfatório é a presença do lúdico nos hospitais, que se torna efetiva a partir da brinquedoteca, que se configura como um espaço saudável, seguro e acolhedor, passando a ser obrigatório nas unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação, de acordo com a Lei Nº 11.104, de 21 de março de 2005.

Assim, é importante salientar que o brincar dentro dos hospitais também é importante para os pacientes adultos, que podem reelaborar todos os sentimentos gerados como resultado da doença por meio do brincar, projetando seus conteúdos internos nos jogos e brincadeiras, podendo também repensar seu adoecimento. (GIULIANO; SANTOS; OROZIMBO, 2009). De forma conjunta, o brincar também auxilia no trabalho desenvolvido pelo Psicólogo que trabalha no hospital, considerando que o lúdico une o paciente a toda a equipe e ajuda na reorganização psíquica do mesmo (GIULIANO; SANTOS; OROZIMBO, 2009).

A partir disso, é importante adotar recursos lúdicos durante a psicoterapia com crianças, afinal, “[...] sabemos que no seu brincar, a criança constrói e reconstrói simbolicamente sua realidade e recria o existente” (VOLPATO; 2002, p.224).

É interessante pensar nas escolhas feitas pelas crianças, afinal, segundo Melanie Klein (1981), todas as brincadeiras, jogos e atividades lúdicas, bem como os aparatos utilizados para a sua efetivação, significam e representam alguma outra coisa. Além disso, Freud (1920/2006) salienta que, durante o brincar, é possível que a criança represente as questões vividas por ela de modo ativo, ressignificando, assim, suas ansiedades e sofrimentos. A partir disso, é possível perceber o quão importante é o reconhecimento da brinquedoteca para o desenvolvimento da criança. Os fantoches, por exemplo, auxiliam as crianças

a trabalharem a fragmentação de seu corpo a partir da projeção de suas histórias, que facilitam a verbalização das mesmas, a partir da vivência de seus fantasmas e suas máscaras (ROCHA, 2005). Além disso, o lúdico se faz presente desde os tempos remotos, com significados diferentes, pois na sociedade antiga, os jogos e as brincadeiras adquiriram uma conotação diferenciada, a de estreitar laços coletivos, trabalhando a partir disso, a questão da união (VOLPATO; 2002).

Deste modo, o brincar torna-se importante no desenvolvimento da criança, pois se relaciona ao aparato cognitivo, social, afetivo e físico. Os benefícios da brinquedoteca dizem respeito ao fato dela constituir um ambiente no qual a espontaneidade vigora, sendo um espaço de acolhimento, liberdade e do despertar das potencialidades, além de auxiliar na capacidade de concentração, de criatividade, de organização, de construção do pensamento e externalização do mesmo. Ademais, a brincadeira auxilia a criança a expressar sua agressividade, controlar suas angústias e constituir laços sociais (VYGOTSKY, 2007).

O brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a a desejar, relacionando seus desejos a um 'eu' fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade (VYGOTSKY, 2007, p.118).

Ademais, sabe-se que na relação estabelecida com o brinquedo o indivíduo aprende a lidar com limites, como foi defendido por Vygotsky (2007) ao afirmar que

o brinquedo proporciona prazer, ao mesmo tempo em que impõe regras. Assim, o brincar instiga o acervo cultural dos indivíduos, e suas experiências, uma vez que, o brincar apresenta-se como uma forma de cultura, sendo essa um elemento capaz de promover a união já que é algo comum aos indivíduos.

Deste modo, a visão histórica e social a respeito dos processos de desenvolvimento infantil na Psicologia sustentada por Vygotsky (2007) refere-se ao brincar como uma atividade humana criadora, na qual a imaginação, a fantasia e a realidade interagem com novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, bem como novas formas de construir relações sociais.

Assim, o ato de brincar promove um aprimoramento do processo de aprendizado mais rebuscado, uma vez que ele envolve a articulação entre o que já é possuído pelo indivíduo e o que é material de exploração para um possível domínio, ou seja, essa articulação desperta a possibilidade de construção de novos saberes.

É importante enfatizar que o modo próprio de comunicar do brincar não se refere a um pensamento ilógico, mas a um discurso organizado com lógica e características próprias, o qual permite que as crianças transponham espaços e tempos e transitem entre os planos da imaginação e da fantasia explorando suas contradições e possibilidades. Assim, o plano informal das brincadeiras possibilita a construção e a ampliação de competências e conhecimentos nos planos da cognição e das interações sociais, o que certamente tem conseqüências na aquisição de conhecimentos nos planos da aprendizagem formal (BORBA, 2006, p.38).

2 METODOLOGIA

O trabalho da brinquedoteca como extensão é realizado a partir do tripé Ensino, Pesquisa e Extensão, com o compromisso ético e político da Psicologia diante dos cenários atuais, pensado de acordo com o contexto histórico, social e cultural em cada projeto e ação, supervisionado pela coordenadora do projeto de forma a facilitar o estudo, o aprendizado e a atuação efetiva de acordo com a demanda apresentada. As monitoras cumprem uma carga horária de 10 horas semanais e devem estar presentes em todas as atividades desenvolvidas, escrevendo relatórios e promovendo discussões após as práticas. Além disso, há os estudos e atividades internas dentro da brinquedoteca, que possibilitam um aprendizado consistente e transformador para uma melhor atuação profissional.

Este artigo está organizado em quatro seções. A primeira é constituída pela Introdução e a segunda trata-se da Metodologia. Na terceira seção discorre-se sobre a Brinquedoteca como atividade de extensão e, por questões didáticas, subdivididas em três subseções. A primeira subseção compreende as atividades desenvolvidas pela Brinquedoteca do CES/JF ao longo do ano letivo de 2019. A segunda refere-se a importância do brincar. E, a terceira, apresentará as contribuições que esse projeto proporcionou ao crescimento intelectual e pessoal das brinquedistas. Por fim, na quarta seção será apresentada a conclusão.

3 A BRINQUEDOTECA COMO EXTENSÃO

Durante o ano de 2019 as ações da brinquedoteca se estenderam para além-muros do CES/JF indo buscar contribuir com a sociedade, como em uma Instituição de longa permanência para idosos em que as ações possibilitaram que eles pudessem projetar seus afetos, emoções e cognições no ato de brincar. Outra ação importante do projeto de extensão foi na feira de profissões em um colégio particular de Juiz de Fora, em que foram levados vários brinquedos, expondo a importância de cada um para um bom desenvolvimento e valorização do brincar em diversas faixas etárias com os estudantes do Ensino Médio da escola.

Dentro do CES/JF foi desenvolvida no Seminário de Psicologia a oficina “Brinquedoteca: do brincar ao saber” em que se ressaltou a importância dela em diversos lugares da sociedade, além de sua história e uma parte lúdica com dinâmicas e a confecção de ‘*slime*’, conhecido também como geleca. Material que visa a projeção que o indivíduo teve no contato primário com o mundo, podendo trabalhar o contorno da pele e das feridas deixadas nessa fase (ROCHA, 2005).

Além disso, o espaço, ao longo do ano letivo, foi utilizado como possibilidade de apresentação de trabalhos, aplicação de testes e atendimentos. A divulgação do trabalho realizado é feita, principalmente, por meio da rede social “*Instagram*”, além das conversas com os alunos da faculdade (troca de saberes e informações) e da apresentação do projeto de extensão realizada para todos os alunos do primeiro período logo no início de cada semestre.

Os brinquedos utilizados em instituição de longa permanência para idosos na cidade de Juiz de Fora, a partir de uma parceria com o Projeto de Extensão Recursos Lúdicos: brinquedoteca, permitem que as estudantes brinquedistas frequentem a instituição quinzenalmente, nas terças-feiras, com o objetivo de sensibilizar os usuários da instituição a participarem de jogos, brincadeiras, conversas e atividades lúdicas. O objetivo é promover uma melhor qualidade de vida aos idosos, com um trabalho de estimulação da criatividade, do conhecimento, da socialização e da cultura através do brincar, além de proporcionar melhorias na aprendizagem, autonomia e saúde mental dos mesmos.

Diante do aumento da população idosa devido às melhores condições de saúde e maior expectativa de vida resultou em uma política voltada a essa população. Com isso, em 2003, no Brasil, foi aprovada a Lei nº 10.741 que, através do Estatuto do Idoso sejam garantidos oportunidades e facilidades para a preservação de sua saúde física e mental e aperfeiçoamento moral, intelectual, espiritual e social, em condições de liberdade e dignidade. Nesse contexto surge a aproximação da brinquedoteca com uma Instituição de Longa Permanência para Idosos (ILPI) no intuito de promover o lazer, convivência comunitária e saúde mental.

Dessa forma, as ações coletivas realizadas foram pautadas para o desenvolvimento dos pontos acima mencionados; assim, brinquedos como jogo da memória e os fantoches ajudaram na estimulação da memória, sendo cenário também para projeções e recordações. O dominó e o quebra-cabeça ajudaram na estimulação cognitiva, além de desenvolverem uma necessidade de formação de equipes para as pequenas disputas realizadas, favorecendo a união do grupo.

Entretanto, nem todos os idosos participam das ações coletivas e os que não aceitavam o convite para as atividades lúdicas tinham grande necessidade de serem ouvidos, em uma escuta psicológica. A recepção em suas “casas” ocorria de formas variadas: alguns chamavam para entrar, mostravam seus trabalhos, contavam suas histórias de vida, se preocupavam com o que os outros estavam pensando e falando deles, outros já recebiam de forma desconfiada e não aceitavam o convite de ir para o salão de convenções.

Outro trabalho importante que a Brinquedoteca CES/JF proporcionou para a sociedade, de forma a impactar pessoas, foram as ações ocorridas em parceria a um Centro de Referência da Assistência Social (CRAS) em Juiz de Fora. Assim, as estudantes aprofundaram conhecimentos sobre a realidade das pessoas que participaram desse grupo. Pela leitura do cotidiano da história dos indivíduos e de sua relação com o ambiente pudesse pensar na intervenção necessária (JURDI; AMIRALIAN, 2013). Foi desenvolvido um teatro de fantoches pelas monitoras, abordando o dia a dia de uma família e algumas das dificuldades que os pais podem enfrentar na criação dos seus filhos; os temas foram propostos pela equipe do CRAS que idealizou o projeto, afirmando que o

ambiente responsável é aquele que cuida do indivíduo (JURDI; AMIRALIAN, 2013).

Os temas propostos foram: afetividade, a imposição de limites na criação dos filhos - o dizer “não” na hora certa, dando abertura para discutir e ampliar tais temas. Nesse viés, surgiram outros temas de discussão durante a roda de conversa, como a gravidez precoce, os comportamentos típicos da adolescência (rebeldia e desobediência) e as próprias atitudes dos pais para com os filhos. Além disso, foi realizada uma enriquecedora discussão com troca de saberes sobre a história apresentada, através da interação das monitoras, da professora coordenadora do projeto, da equipe do CRAS e as famílias que estavam participando da dinâmica. Nesse momento de partilha de falas, foi aberto espaço para que os usuários do projeto do CRAS contassem suas histórias e falassem das dificuldades que enfrentam no dia a dia com seus familiares e filhos.

Os pais que ali estavam se identificaram com os personagens do teatro, apontando a realidade de que todos os seus filhos de idades diferentes necessitam de atenção e carinho, além de limites. Assim ressaltam a dificuldade de lidar com a interferências de familiares no modo de educar os próprios filhos. Foi citada a supervisão do Conselho Tutelar; a influência dos aplicativos de celular no comportamento das crianças e adolescentes; a autoridade dos pais não reconhecida pelos filhos e a necessidade que têm de ajuda dos órgãos públicos, principalmente no âmbito alimentício.

A interação ocorreu de forma espontânea, indicando a necessidade que esse grupo possui de ser acolhido através de uma escuta singular valorizada pela Psicologia. Ao final da execução das atividades, foi feita uma dinâmica tendo sido utilizada pedrinhas que simbolizavam cada um dos filhos dos participantes que lá se encontravam. Cada um pegou a quantidade de pedrinhas de acordo com as orientações, ou seja, número de filhos que possuem. Foram convidados a fecharem os olhos e pensarem em um desejo aos filhos e o que eles representam em suas vidas, bem como os sentimentos que afloraram naquele momento.

Em seguida, aqueles que se sentiram à vontade puderam expor seus pensamentos para todo o grupo. A filha de uma das mães pediu para pegar uma pedrinha para seus irmãos e o fez, como um gesto de carinho e inclusão dos mesmos. Portanto, percebeu-se o quanto seus filhos são amados e o quanto são

importantes em suas vidas. Em relação aos sentimentos que surgiram na atividade, resumidos em uma palavra foram: união, amor, desespero, “tudo” e carinho.

No dia seguinte, a mesma reunião foi realizada no turno da manhã para outro grupo de pais. O tema foi o mesmo, assim como o teatro de fantoches. Foi utilizado o teatro como meio de aproximação:

O teatro e a ludicidade, enquanto processos que se interpenetram e possibilitam intensa motivação subjetiva, devem ser concebidas como um campo de significativa experiência emocional e intelectual, que pode (e deve) focalizar a diversidade de gênero, de classe e de grupos sociais envolvidos no processo de educação (COSTA, 2004, p. 94).

Em seguida a essa atividade foi aberto um momento de discussão a respeito da história apresentada. Os responsáveis presentes contaram situações que viveram de desconfiança com seus filhos, além dos equívocos e dos momentos que assumiram o erro diante dos filhos, através de uma conversa e pedido de desculpas. Houve também, relato de ciúmes entre os filhos e como as mães lidam com essa situação, como abordam cada filho perante as necessidades individuais referentes a cada idade, ficando claro a necessidade de dar atenção e carinho. Nesse contexto, uma mãe relatou que fica feliz quando seus filhos elogiam sua comida, dizendo emocionada que um deles no dia anterior chegou a dizer para seu patrão sobre a comida da mãe ser saborosa.

Deste modo, pode-se afirmar que as pessoas que ali estavam se sentiram afetadas, expressando de forma emocionada suas vidas, entrando em assuntos não discutidos, mas expondo sobre a educação sexual dos filhos, bem como, casos de paquera e gravidez precoce. Assim, fica claro que o grupo que estava presente se sentiu acolhido nesse espaço, podendo ter liberdade para falar e, percebendo que as situações enfrentadas são comuns a todos, fortalecendo assim o sentimento de pertencimento de grupo.

As famílias presentes foram bastante receptivas e participativas, entendendo que dizer ‘Não’ para os filhos é fundamental, que os pais erram e podem buscar acertar. Ademais, foi debatido que eles devem de fato assumir ativamente a educação dos seus filhos, ou seja, fortalecer a responsabilidade deste papel. Foi feita também a dinâmica das pedrinhas. As falas giraram em torno de que seus filhos representam “tudo na vida”.

Os encontros no CRAS foram de suma importância, também, para o crescimento profissional das monitoras da brinquedoteca apresentando possibilidades e aprendizados para outros estudos e experiências. Nesse sentido, reafirma-se a importância da brinquedoteca como extensão, potencializando as monitoras a atuarem com cuidado, de maneira ética e responsável, no contexto da formação em Psicologia.

O impacto da extensão para a formação dos estudantes é a forte ligação às demandas por justiça social. Nesse sentido, Casadei (2016), afirma a importância da parceria universidade, extensão e sociedade, em que pesquisas, ações e estudos são desenvolvidos em prol de uma melhor qualidade de vida com o aprofundamento da democracia e dos direitos das pessoas. Além disso, a Brinquedoteca do CES/JF prioriza suas ações com o foco em desenvolvimento humano, empoderando as pessoas na busca de saúde nos seus mais diversos sentidos, criatividade e socialização. É nesse sentido que se pode compreender sobre a extensão universitária, em que ela precisa estar voltada para práticas que visem “[...] o atendimento das necessidades sociais [...], relacionadas com as áreas de Comunicação, Cultura, Direitos Humanos e Justiça, Educação, Meio Ambiente, Saúde, Tecnologia e Produção, Trabalho.” (FORPROEX, 2012, p.5)

Os projetos de extensão contemplam diversas demandas da sociedade, auxiliando por exemplo em políticas públicas e assumindo um papel de muita responsabilidade e impacto social, sempre precisando considerar pressupostos importantes de suas práticas diante do cenário atual, pois “cada grupo busca a delimitação de um território próprio com o objetivo de conseguir determinadas vantagens ligadas ao capital simbólico.” (CASADEI, 2016, p. 27).

Nesse sentido, é preciso estruturar práticas que contemplem claramente os princípios da brinquedoteca, como ética, justiça, responsabilidade e Psicologia, para que o tripé Ensino-Pesquisa-Extensão faça sentido.

A extensão, se desejosa de atender as demandas por justiça, deve justamente opor-se a esse sistema de normas e convenções pressupostas na (e importantes para) estruturação das práticas de ensino e de pesquisa. A extensão universitária pode articular-se justamente como esse espaço do contra, questionador das regras, dos cálculos, da linguagem, dos padrões de qualidade, das normas éticas, dos espaços consolidados. Um lugar que assume o risco da autoridade absoluta (CASADEI, 2016, p.28).

Portanto, afirma-se que a extensão universitária faz parte da relação universidade e sociedade, “de oxigenação da própria Universidade, de

democratização do conhecimento acadêmico, assim como de produção desse conhecimento por meio da troca de saberes com as comunidades” (FORPROEX, 2012, p.17).

Por tudo isso, a Extensão Universitária apresenta potencialidades não apenas de sensibilizar estudantes, professores e pessoal técnico-administrativo para os problemas sociais. Enquanto atividade produtora de conhecimento, ela também melhora a capacidade técnica e teórica desses atores, tornando-os, assim, mais capazes de oferecer subsídios aos governos na elaboração das políticas públicas; mais bem equipados para desenhar, caso venham a ocupar algum cargo público, essas políticas, assim como para implementá-las e avaliá-las (FORPROEX, 2012, p.24).

3.1 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

Nessa seção, serão apresentados os brinquedos utilizados ao longo das práticas de extensão da brinquedoteca, essas buscam estimular quem se envolve com o lúdico, trabalhando com o lado: filosófico, sociológico, psicológico e pedagógico do eu. Desse modo, a partir de estudos teóricos, nota-se que os brinquedos possuem formas diferentes de expressão do brincar, podendo emergir diversos significados.

Nesse sentido, foi usado o jogo de dominó que ajuda na busca de sentimentos de autonomia e segurança, trabalhando também as partes fragmentadas do eu, a fim de dar-lhes forma e significado (ROCHA, 2005). Outro brinquedo usado com frequência são os fantoches, este possui aderência nos mais diversos públicos, destacando-se no público infantil, porque ao longo das apresentações de teatros, há possibilidades delas irem “interagindo ludicamente com o mundo real. A criança estabelece uma harmonia e sintonia entre seus dois mundos, onde então acontece o aprendizado” (RAMPASO et al., 2011, p.784).

Ademais, o baralho, o jogo da memória e o quebra cabeça são jogos utilizados com frequência. Cada jogo explora uma habilidade cognitiva diferente. O baralho é uma forma de organização do pensamento lógico e do raciocínio abstrato, possibilitando diversas opções de jogos, tendo cada um seu significado específico, desenvolvendo áreas diferentes do cérebro. As alterações das regras podem facilitar na elaboração de ansiedades de cada jogador (ROCHA, 2005).

O jogo da memória, por sua vez, permite trabalhar a busca de um vínculo associado ao medo da perda, assim como a desvinculação da simbiose de forma que ela consiga um espaço interno para seu registro (ROCHA, 2005). Já o quebra-cabeça pode ser utilizado no trabalho da autoimagem para que a pessoa

possa se olhar de forma mais distinta, assim como na organização do seu eu que se baseia na construção do que é esperado, tendo também maior pertencimento das leis da realidade.

A partir da ampliação das possibilidades de jogos evidencia-se a influência de diversas formas dessa atividade na manifestação da agressividade do sujeito, de forma conjunta aos seus sentimentos de vazio, seus preenchimentos e sua onipotência (ROCHA, 2005). Um jogo utilizado para trabalhar a agressividade é o pega varetas, pois permite desenvolver o autocontrole dos impulsos, podendo contribuir também para o raciocínio lógico. O sentimento de fragilidade pode ser desenvolvido pelo LEGO, que através do lado construtivo é possível restabelecer seus sentimentos de partes quebradas. Um outro exemplo, do trabalho com aspectos agressivos é o jogo Pula Pirata, que se desenvolve de forma passiva e bastante sádica, facilitando a elaboração das emoções vivenciadas na época do desmame (ROCHA, 2005).

Durantes as práticas da brinquedoteca, um jogo muito utilizado por todos que a frequentam é a Torre de Hanói que constitui um jogo estratégico, relacionado à função executora capaz de contribuir no desenvolvimento da memória, do planejamento e solução de problemas. O objetivo é passar todos os discos para o último pino com a ajuda do pino central, de modo que no momento da transferência, o pino de maior diâmetro nunca fique sobre o de menor diâmetro (ROCHA, 2005).

Os fantoches usados como maneira de contar histórias é uma proposta inicial como invenção colaborativa, para desenvolver a brincadeira e foi se tornando um instrumento de fala da própria história do indivíduo, interagindo ludicamente com o mundo real. Esse tipo de representação é feita desde a pré-história, em que através de desenhos, a sobrevivência e as identidades grupais eram garantidas, mostrando como o mundo adulto está próximo do infantil. Vem ao longo do tempo sofrendo modificações, agregando pessoas de todas as idades e dando sentidos diversos ao ato de brincar. (DANTAS; NAKAYAMA, 2012).

3.2 CONTRIBUIÇÕES DESSE PROJETO PARA AS BRINQUEDISTAS

Como resultado das práticas desenvolvidas ao longo do ano de 2019, observa-se a importância do Projeto de Extensão na formação do futuro

profissional, no qual as vivências extrapolam o meio acadêmico, contribuindo para um melhor desempenho dos alunos. As contribuições do projeto para as participantes (brinquedistas), consolidaram-se a fim de notabilizar a superação das capacidades, o desenvolvimento da criatividade e da socialização, proporcionando a construção de um saber prático e sólido. A função da extensão universitária, portanto “[...] é articulada de forma direta às demandas por direito e às por justiça” (CASADEI, 2016, p.14).

A partir disso, nota-se a consolidação dos estudos teóricos e da observação na Brinquedoteca que há avanços nos laços afetivos e na expressão das emoções de forma facilitada nas pessoas que frequentam e brincam periodicamente com as monitoras. Ademais, são evidenciados, pelas estudantes, manifestações através de resgate de memórias passadas carregadas de afeto, que atribuem um significado autêntico viabilizando o equilíbrio da vida mental.

Nesse viés, é possível ressaltar a importância dos brinquedistas, no caso da Brinquedoteca do CES/JF, pois são necessários estudos e aperfeiçoamento contínuo para bons resultados do trabalho ao longo das práticas. Assim como, sempre manter Brinquedoteca em constante renovação e diversificação das ações, valorizando novos brinquedos e estudos recentes que contribuam para melhor funcionamento e estrutura do projeto. Também é de suma importância que os brinquedistas estejam sempre “[...] abertos e atentos a possíveis transformações que possam estar ocorrendo no contexto das relações sociais, pois essas podem interferir em mudanças de valores, de conceitos e de atitudes em relação ao jogo e ao brinquedo” (VOLPATO, 2002, p. 218).

No entanto, há também a necessidade da formação pessoal do brinquedista, em que precisam ter características que fazem parte da brinquedoteca para atuarem no projeto, como saber sobre o tema e também lidar com as mais diversas personalidades que fazem parte das práticas ao longo do projeto. Além da avaliação da saúde mental de cada estudante, uma vez que vão trabalhar em um ambiente onde precisa se predominar o afeto autêntico, a criatividade e a espontaneidade de acordo com a sociedade.

Assim, é possível perceber excelentes resultados ao longo das práticas realizadas pelas monitoras, através da brinquedoteca, relacionando com as teorias estudadas e proporcionando incentivos para futuras atuações

profissionais. No mais, projeto da Brinquedoteca, possibilitou também uma reestruturação da visão dos eixos pedagógicos, afinal:

O eixo pedagógico clássico “estudante-professor” é substituído pelo eixo ‘estudante-professor-comunidade’. O estudante, assim como a comunidade com a qual se desenvolve a ação de Extensão, deixa de ser mero receptáculo de um conhecimento validado pelo professor para se tornar participante do processo. Dessa forma, ele se torna também o tutor (aquele que apoia o crescimento possibilitado pelo conhecimento), o pedagogo (aquele que conduz, de mãos dadas, o processo de conhecimento) e o orientador (aquele que aponta a direção desse processo). Assim, no âmbito da relação entre Pesquisa e Ensino, a diretriz Indissociabilidade Ensino-Pesquisa-Extensão inaugura possibilidades importantes na trajetória acadêmica do estudante e do professor (FORPROEX, 2012, p.18).

E, por isso, é importante discutir o tripé Ensino-Pesquisa-Extensão de forma a valorizar a Universidade no âmbito da formação profissional voltada para o respeito e pela ética à sociedade. Na brinquedoteca do CES/JF, esse tripé se sustenta a partir de estudos semanais realizados pelas brinquedistas, com o intuito de ancorar as pesquisas e a extensão que são feitas ao longo das programações semestrais, sempre supervisionadas pela professora orientadora. Assim, conseqüentemente, grandes aprendizados surgem pela dedicação ao projeto, em que experiências extramuros adicionam oportunidades de crescimento tanto para a instituição, quanto para as alunas monitoras, que, através da comunicação, são possibilitadas novas ideias para iniciações científicas, em benefício também da sociedade.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do enorme impacto que o ato de brincar é capaz de proporcionar aos indivíduos de diferentes idades, observa-se a importância do estudo e aprofundamento dessa temática, assim como o desenvolvimento de práticas que fortaleçam a brinquedoteca do CES/JF, oferecendo um aumento no bem-estar e na qualidade de vida para a comunidade. Além disso, reafirma-se que as práticas lúdicas são formas essenciais de intervenção para a melhoria de vida individual e coletiva. Nesse sentido, a brinquedoteca como extensão vem proporcionando que as pessoas sejam favorecidas com essa forma lúdica de promover saúde mental e bem-estar.

Ademais, as intervenções promovidas por esse projeto permitem uma ampliação no campo da Psicologia e maior transformação tanto na esfera

individual quanto coletiva, haja vista que é uma ação integrativa realizada em rede, ou seja, engloba instituições públicas e privadas.

Nesse viés, conclui-se que a relevância desse projeto abre portas para o aprendizado acadêmico, beneficia as pessoas, aumenta o conhecimento científico e a atuação profissional futura como Psicólogas. Outras monitoras que hoje são graduadas e atuam no mercado profissional afetado e transformados pelos princípios e práticas proporcionados por esse projeto de extensão. Por fim, é possível afirmar que as experiências vivenciadas proporcionam estudos, pesquisas e ideias que impactam os estudantes e a comunidade, tornando possível a prática da Psicologia de forma lúdica não perdendo a escuta e nem tão pouco a seriedade do exercício profissional.

REFERÊNCIAS

ARPINI, Dorian Mônica; POLLI, Rodrigo Gabbi. **Representação de psicoterapia em crianças atendidas em instituições de saúde**. Rio Grande do Sul: Psicologia em Educação, 2013. Disponível em: < http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-73722013000300013&lang=pt >. Acesso em: 22 out. 2019.

BRASIL. Lei nº 10.741, de 1º de outubro de 2003. Dispõe sobre o Estatuto do Idoso e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 3 out. 2003. p.1. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/2003/L10.741.htm . Acesso em: 11 nov. 2019.

BRASIL. Lei nº 11.104, de 21 de março de 2005. Dispõe sobre a brinquedoteca hospitalar. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 5 mar. 2005, p.1. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2005/Lei/L11104.htm. Acesso em: 11 nov. 2019.

BORBA, Ângela M. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: BRASIL, MEC/SEB Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/ organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Rangel, Aricélia Ribeiro do Nascimento – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006

CASADEI, E.B., org. **A extensão universitária em comunicação para a formação da cidadania** [online]. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2016, 135 p. ISBN 978-85-7983-746-3. Disponível em: 10.7476/9788579837463. Acesso em: 07 nov. 2019.

COSTA, Alexandre Santiago da. **Teatro - Educação e ludicidade**: novas perspectivas em educação. No. Revista da Faced, n.º 08, 2004.

DANTAS, Osmarina Maria dos Santos; SANTANA, André Ribeiro de; NAKAYAMA. **Teatro de fantoches na formação contemporânea docente em educação ambiental**. São Paulo: Educação e Pesquisa, 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-97022012000300012&lang=pt>. Acesso em: 12 nov. 2019.

FORPROEX (Fórum de Pró-Reitores de Extensão das Universidades Públicas Brasileiras). **Política Nacional de Extensão Universitária**. Manaus - AM, 2012. Disponível em: <https://proex.ufsc.br/files/2016/04/Pol%C3%ADtica-Nacional-de-Extens%C3%A3o-Universit%C3%A1ria-e-book.pdf>. Acesso em: 07 nov. 2019.

FREUD, S. **Além do princípio do prazer, Psicologia de Grupo e outros trabalhos**. Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Imago, 2006, v.XVIII.

GIULIANO, Renata Carolina; SILVA, Luciana Marcia dos Santos; OROZIMBO, Nataly Manhães. **Reflexões Sobre o “Brincar” no Trabalho Terapêutico com Pacientes Oncológicos Adultos**. São Paulo: Psicologia Ciência e Profissão, 2009. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pcp/v29n4/v29n4a16.pdf>>. Acesso em: 19 nov. 2019.

JURDI, Andrea Perosa Saigh; AMIRALIAN, Maria Lúcia Toledo Moraes. **Ética do cuidado**: a brinquedoteca como espaço de atenção a crianças em situações de vulnerabilidade. Interface, Botucatu, v. 17, n. 45, jun. 2013.

KLEIN, M. **A psicanálise da criança**. 3. ed. São Paulo: Mestre Jou, 1981.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org.). **Brinquedoteca**: uma visão internacional. Petrópolis: Vozes, 2011.

RAMPASO, Débora Alves de Lima et al. Teatro de fantoche como estratégia de ensino: relato da vivência. **Rev. bras. enferm.**, Brasília, v. 64, n. 4, p. 783-785, ago. 2011 Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-71672011000400024&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 12 nov. 2019.

ROCHA, Brasilda dos Santos. **Brinkando com o corpo**. 2. ed. São Paulo: Arte e Ciência, 2005.

SPOSITO, A. M. P. et al. **O melhor da hospitalização**: brincar para o enfrentamento da quimioterapia. São Paulo: Avances en Enfermería, 2018. Disponível em: <http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-45002018000300328&lang=pt>. Acesso em 11 nov. 2019.

VYGOTSKI, L.S.A. **Formação social da mente o desenvolvimento dos processos psicológicos**. 6. ed. São Paulo: Editora. Martins Fontes, 2007.

VOLPATO, Gildo. **Jogo e brinquedo**: reflexões a partir da teoria crítica. São Paulo: Educação e Sociedade, 2002. Disponível em: <
http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302002008100011&lang=pt >. Acesso em: 20 out. 2019.