

BRINQUEDOTECA: POSSIBILIDADES DO BRINCAR

Joice Kelly da Silva¹
Júlia Carneiro de Carvalho²
Leatrice Alves de Pinto Figueredo Gomes³
Marcella Santos Mendonça⁴
Sarah Rocha dos Santos⁵
Wanda Maria Ludolf Hansen de Toledo⁶
Vera Helena Barbosa Lima⁷

RESUMO

Devido à grande importância do tema, o propósito desse estudo foi realizar uma pesquisa bibliográfica em periódicos brasileiros de artigos eletrônicos e livros, utilizando bases de dados como recurso para coletar as publicações referentes ao tema, além dos livros. Esse ambiente que surgiu a pouco mais de 80 anos como um local de empréstimo de objeto até se tornar um local de recurso clínico. A Brinquedoteca se caracteriza como um ambiente que fornece condições para a brincadeira de forma espontânea, livre e criativa, no qual seus materiais podem ser novo ou usados, de madeira, plástico, metal e pano, e que estão à disposição da exploração e do manuseio de quem ali estiver. Para a criança, há a possibilidade de aprender as relações cotidianas, regras e que tudo possuem início, meio e fim. Não necessariamente a brincadeira precisa ser conduzida, pois o brincar livre também proporciona momentos de aprendizado. A Brinquedoteca, ao contrário do que muitos pensam, é um espaço que possibilita a brincadeira não somente para crianças, mas, sim, para pessoas de todas as faixas etárias. Para os adolescentes pode ser um momento de expressão, pois nesse momento da vida o indivíduo está passando por transformações, sensações inexplicáveis, reconstruindo sua

¹ Discente do Curso de Psicologia do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora – CES/JF. E-mail: joicekelly20@hotmail.com

² Discente do Curso de Psicologia do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora – CES/JF. E-mail: juliacarneiroc@hotmail.com

³ Discente do Curso de Psicologia do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora – CES/JF. E-mail: leatricealves@gmail.com

⁴ Discente do Curso de Psicologia do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora – CES/JF. E-mail: marcella_psi@outlook.com

⁵ Discente do Curso de Psicologia do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora – CES/JF. E-mail: sarahrochadossantos@hotmail.com

⁶ Discente do Curso de Psicologia do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora – CES/JF. Endereço: Rua Halfeld, 1.179, Centro, Juiz de Fora - MG, 36016-000 Celular: (32) 991650051. E-mail: wandamari@gmail.com

⁷ Docente do Curso de Psicologia do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora – CES/JF. E-mail: veralima@cesjf.br

identidade e, portanto, mais do que nunca os jogos tornam-se mais valiosos do que palavras propriamente ditas, pois é através deles que se cria a possibilidade de um ambiente lúdico onde estes temas podem ser discutidos, de forma a fornecer modos criativos de se lidar com esses conflitos próprios da adolescência. Independente da idade que esteja é através do brincar que os indivíduos podem desenvolver sua criatividade e utilizar sua personalidade integral, descobrindo o seu próprio eu, ou seja, em outras palavras, tudo que se relaciona ao brincar da criança pode sim ser aplicada aos adolescentes, adultos e idosos. O brincar possibilita um crescimento saudável, independente de onde e como esteja brincando, além disso, o brincar permite o estreitamento de relacionamentos grupais e até mesmo o desfrutar da liberdade de criação. O lúdico está em todos os períodos da vida de um indivíduo, seja criança, adolescente, adulto ou idoso, ou seja, não está restritamente ligado à idade, os jogos e brincadeiras estão em qualquer lugar e qualquer hora, e vai de acordo com a vontade do sujeito. O brincar traz diversas contribuições para um envelhecimento saudável. O indivíduo irá desenvolver sua autonomia, suas capacidades emocionais, físicas e cognitivas, superar as fases de transição de seu desenvolvimento, além de obter um crescimento pessoal, o lúdico possibilitará também sua socialização. O estudo sobre as possibilidades do brincar no espaço institucionalizado da Brinquedoteca revela-se de grande importância para a divulgação das possibilidades do brincar durante todo o desenvolvimento humano. É possível perceber que nos dias atuais, os espaços e o tempo dedicado ao brincar estão sendo cada vez mais reduzidos e desta forma a Brinquedoteca traz a possibilidade da retomada deste momento crucial. Entretanto, apesar de a Brinquedoteca não ser voltada de maneira específica para a infância, existe uma resistência das outras fases de vida de frequentar esses lugares. Percebe-se então a necessidade de se trabalhar sobre essas possibilidades de brincadeiras com outras faixas etárias, ressaltando os benefícios de cada momento. Neste espaço se faz importante a presença da Psicologia para que essa percepção se dissipe em outros ambientes, através de estudos e pesquisas.

Palavras-chave: Brinquedoteca. Brincar. Desenvolvimento. Lúdico.

1 INTRODUÇÃO

Temos que a Brinquedoteca caracteriza-se por um espaço de criação de brincadeiras, essas por sua vez, possuem extrema importância para o aprendizado e para a constituição do desenvolvimento humano, portanto, a criança precisa vivenciar e experimentar o brincar para adquirir conhecimentos que, futuramente, servirão de base para o aprendizado de conhecimentos formais. Diante disso, a Brinquedoteca representa um ambiente formalizado

para essas possibilidades Além da criança, a Brinquedoteca também pode e deve ser um espaço para adolescentes, adultos e idosos.

A pesquisa foi baseada considerando o surgimento de um espaço institucionalizado, que surgiu em um determinado momento na sociedade para prover ao sujeito a possibilidade do brincar.

Tendo em vista a relevância deste tema, o propósito desse estudo foi realizar uma pesquisa bibliográfica em periódicos brasileiros de artigos eletrônicos e livros. Esta pesquisa foi elaborada utilizando bases de dados como recurso para coletar as publicações referentes ao tema, além dos livros.

2 BRINQUEDOTECA, O SIGNIFICADO DESSE AMBIENTE

Para Noffs (2012), a Brinquedoteca constitui-se em um ambiente que fornece condições para as pessoas brincarem de forma espontânea, livre e criativa, na qual pode existir uma variedade de materiais - novos, usados, brinquedos de madeira, plástico, metal, pano - sempre à disposição da exploração e do manuseio, possibilitando sua utilização autônoma, estimulando, assim, a criança a brincar livremente.

A autora ainda ressalta que a Brinquedoteca não deve ser vista apenas como um espaço com brinquedos, pois ela existe com ou sem os mesmos, basta que exista outros estímulos às atividades lúdicas. Assim, a Brinquedoteca se apresenta como um espaço criado para favorecer a brincadeira.

2.1 SUA HISTÓRIA

De acordo com Noffs (2012), a ideia de Brinquedoteca teve início por volta de 1934, na cidade de Los Angeles, onde foi criado um servido de empréstimo de brinquedos, devido a diversos roubos a lojas desse seguimento.

Com o passar do tempo, a Brinquedoteca foi se expandindo e o brinquedo passou a ser utilizado também como recurso clínico.

Em 1963, duas mulheres que, além de professoras, eram mães de crianças com deficiência, fundaram na Suécia a primeira “Lekotec” (Ludoteca), tanto com objetivo de emprestar os brinquedos para comunidade, como de orientar as famílias das crianças com deficiência sobre a maneira de como poderiam utilizar os brinquedos como recurso para estimular os seus filhos (NOFFS, 2012).

Quatro anos depois, na Inglaterra, surgem as novas “Toylibraries” (Bibliotecas de brinquedos), nas quais qualquer criança podia escolher brinquedos e levar para casa. A partir disso, o mesmo acontece na Europa (NOFFS, 2012).

No entanto, na Itália, França, Suíça, e Bélgica essas bibliotecas surgem com o nome de Ludotecas, mas agora os brinquedos podem ser utilizados também no próprio local.

A partir do crescimento desse trabalho, realizou-se em Londres, em 1976, o Primeiro Congresso Internacional sobre esse importante assunto. Logo após criou-se então, uma Associação Internacional de Brinquedotecas (ToyLibraries Association), que conta com a participação de 16 países, dentre eles a do Brasil. Ainda, em 1980, foi fundada a Associação Brasileira de Brinquedoteca (ABB), por Nylce Helena da Silva Cunha, sendo uma entidade sem fins lucrativos que desenvolve atividades de caráter sociocultural para defesa do Direito de Brincar. A partir daí esse espaço lúdico ganhou seu lugar na educação, nos aspectos projetivos das emoções.

3 UM LUGAR PARA TODOS

3.1 A CRIANÇA BRINCANDO

Lameirão (2007) afirma que ao brincar a criança aprende de maneira que nenhum adulto possa lhe ensinar. As atividades do cotidiano realizadas

pelos adultos geram modelos a serem imitados de forma que possuem início, meio e fim, e, essas imitações fazem parte de um processo de identificação revelando a autenticidade da criança. A criança exterioriza, através do brincar seus afetos e emoções construindo objetos, criando histórias e aprendem a lidar com regras dos jogos. São importantes para o desenvolvimento da criança brinquedos que possibilitem que a criança crie e transforme a partir da sua imaginação, sendo necessário, portanto, que eles sejam simples e naturais.

Nesse espaço podem escolher de acordo com a preferência aquele brinquedo que lhe atrai, não sendo conduzida nessa escola. O brincar livre proporciona também aprendizado, à manifestação das potencialidades cognitivas da criança e também o descobrimento de outras (DAMASCENO; SOUSA; 2012).

O espaço Brinquedoteca, para a criança, possui importância por contribuir para o seu crescimento e conhecimento. Através das brincadeiras a criança expressa suas emoções e sentimentos, e sentindo-se liberta com as várias possibilidades do manuseio dos brinquedos. As crianças podem partilhar momentos de alegria e lazer. Atualmente, a criança tem tido poucos espaços para brincar e ser criança. A Brinquedoteca proporciona para as crianças um ambiente adequado para que possam se desenvolver em todos os aspectos (BUENO; FRAGA; 2012).

3.2 OS JOGOS NA ADOLESCÊNCIA

É uma nova etapa do desenvolvimento com características específicas. Segundo Motta (1995), existe um método utilizado como técnica para trabalhar com adolescentes. Nele os mesmos são envolvidos na proposta e se empolgam com ela. Método esse conhecido como Jogo Dramático. Esse jogo trabalha a questão do corpo em seu esquema corporal e sua autoimagem. Sabe-se que as mudanças no corpo aderidas da puberdade afetam a parte psíquica do sujeito, que vivência um luto, a partir do corpo de criança que não

existe mais e o copo que está por vir, sendo um visto como um corpo estranho e estrangeiro. Simbolicamente com difícil acesso se morre para renascer. Falar sobre isso, com o adolescente se torna difícil, sendo mais fácil projetar essas emoções em atividades lúdicas. Os jogos tornam-se muitas vezes mais valiosos do que palavras propriamente ditas, pois através deles cria-se a possibilidade de um ambiente descontraído para que assim possa discutir tais temas, fornecendo modos criativos de se lidar com esses conflitos.

Os jogos vêm ganhando espaço no trabalho realizado com adolescentes, pois cada movimento do corpo, expressa seus afetos, anseios e curiosidades do que está por vir, são inquietos demonstram pouca capacidade de concentração não necessitando então de objetos que façam intermediação no acesso ao mundo interno desse adolescente. (MOTTA, 1995).

A inquietação vivenciada nesse período, interfere na vida da família e daqueles que lidam com ele. Há um predomínio do imaginário, com elucubrações sobre si mesmo e o mundo onde está inserido. Apresentam oscilações frequentes de humor e os jogos auxiliam o extravasar desse humor e os fazem aprender a lidar com sentimentos de euforia e frustração.

Motta (1995) salientou que todo trabalho realizado com os adolescentes tem que ser levado em consideração as mudanças e transformações. Porque, estão reconstruindo sua identidade psíquica e corporal. Através do exercício dinâmico, aprendendo a lidar com seu corpo, suas tensões e sua sensorialidade, atividades de relaxamento, também são propostas, para que haja uma auto percepção de si mesmo. Alguns adolescentes carecem de atividades, se mostram arredios com o grupo, não aprendendo a lidar com suas emoções.

3.3 ADULTOS E IDOSOS

Segundo Winnicott (1975) independente da idade que esteja é através do brincar que os indivíduos podem desenvolver sua criatividade e utilizar sua

personalidade integral, descobrindo o seu próprio eu, ou seja, em outras palavras, tudo que se relaciona ao brincar das crianças pode sim ser aplicada aos adultos. Em continuidade o autor afirma que “[...] a brincadeira é universal e que é própria da saúde”(Winnicott, 1975), ou seja, o brincar possibilita um crescimento saudável, independentemente de onde e como esteja brincando, além disso, o brincar permite o estreitamento de relacionamentos grupais e até mesmo o desfrutar da liberdade de criação.

Fenalti (2004) vem reafirmar que o lúdico está em todos os períodos da vida de um indivíduo, seja criança, adolescente, adulto ou idoso. Não está restritamente ligado à infância, uma vez que os jogos e as brincadeiras estão em qualquer lugar podendo ser desfrutado por todos, do jeito que quiserem, o que modifica é a escolha da brincadeira e a vontade de cada um.

O brincar traz diversas contribuições para um envelhecimento saudável. O indivíduo irá desenvolver sua autonomia, projetar suas capacidades emocionais, estimular seu físico e manter em atividades a cognição. Promove também crescimento pessoal, e social. Vale ressaltar que é essencial considerar sempre a história de vida do sujeito, com seus valores, singularidades e conceitos adquiridos ao longo de sua vida (FREIRE; GARCIA; 2011). Respeitar também as potencialidades de cada um.

Segundo Freire e Garcia (2011), quando indivíduo prossegue com o brincar na fase adulta de sua vida, em algumas situações retoma sua capacidade de pensar e agir sobre seu momento atual.

É um momento de descontração, mas que se deve valorizar a espontaneidade da criatividade do sujeito, quebrar as barreiras que por muitos anos exigiam um rigor imposto pela cobrança de uma seriedade e supervalorização do trabalho, desprezando assim as condutas lúdicas (FENALTI, 2004). Nesse momento ele pode ser quem é e desatar as amarras que a vida lhe impôs.

No entanto, para que as pessoas vivam de maneira mais saudáveis é necessário que tenha estimulação, usando cada vez mais a memória, o corpo e

criatividade para criar novas situações em sua vida. Com a estimulação adequada a mente parada, os afetos anestesiados, amigos que não se lembrava mais. Sendo assim, há grande significação ao criar um ambiente favorável que propicie momentos de entretenimento, redescobrimto e desenvolvimento da sua criatividade, possibilitando fazendo novas descobertas, ajudando, assim, a manter e a resgatar sua capacidade física e mental (ZIMERMAN, 2000). E até mesmo sua dignidade enquanto sujeito social.

3.4 RELATO DE EXPERIÊNCIA

Foi possível identificar na prática a expressão da criança através dos jogos e brincadeiras, pois, na segunda visita de uma mãe e seu filho de dez anos à Brinquedoteca, a mãe já havia confidenciado anteriormente à monitora presente seu estado de saúde. Ela iria começar a fazer sessões de quimioterapia devido a um diagnóstico de câncer de mama. Através desse desabafo da mãe, foi possível para a monitora perceber como o menino estava elaborando o adoecimento da mãe e suas emoções quando ele se aproximou dos fantoches, pegou um menino e uma menina, negros como ele e a mãe e um tubarão. Depois chamou a mãe dizendo que a menina estava em perigo e que ele iria salvá-la. A partir dessa experiência, houve uma reflexão sobre identificação entre o menino e sua mãe e os fantoches por ele escolhido demonstrava como estava introjetando a doença da mãe.

Em um segundo momento, na Brinquedoteca, uma estudante de Psicologia do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora ilustrou o que a teoria de Motta (1995) diz a respeito de como o brincar dá condições para o adolescente abordar temas que ainda não sabem lidar e as emoções por eles geradas em uma de suas visitas à Brinquedoteca. Ela havia ido passar o tempo antes de ir para a aula e começou a jogar um quebra cabeça como de costume. Dessa vez, porém, a aluna, que geralmente montava os quebra

cabeças rapidamente, não conseguia terminar o encaixe das peças e, depois de muito tentar, desistiu e começou a relatar o que uma professora havia dito sobre a característica do quebra cabeça dentro do processo de análise e como ele representava a constelação familiar e a capacidade do indivíduo de se reconhecer no seio familiar.

Segundo a professora, o indivíduo só seria capaz de montar um quebra cabeça depois de responder a pergunta “quem sou eu diante dessa família?” e de compreender as figuras introjetadas parentais. Portanto, o jogo então derivaria de uma representação da função materna e da separação entre mãe e filho e a entrada do pai nessa relação. O quebra cabeça aponta, então, sobre juntar as peças e montá-las para fazer uma configuração do lugar de existência do indivíduo, uma vez que este seria mais uma peça dentro do esquema total da família.

A adolescente então, após relatar a explicação da professora, começou a contar sobre como sua relação com a mãe estava difícil justamente por ela não saber se posicionar de forma estável como mãe e como pai, ora agindo de um modo, ora de outro, confundindo a filha. A estudante também relatou sobre como a mãe restringia sua liberdade, impondo sua vontade a vontade da filha, o que causava grande incômodo numa fase em que ela estava aprendendo a construir e reconstruir sua identidade e seu modo de enxergar o mundo e de agir nele.

Por sua vez, foi possível perceber o estreitamento de relacionamentos grupais citado na teoria acima através dos encontros destinados às idosas que ocorreram no primeiro semestre de 2016, junto ao Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora. Após o término dos grupos do projeto de estimulação cognitiva em idosas, elas foram convidadas a ir na Brinquedoteca, onde podiam explorar o ambiente de forma livre e espontânea. No espaço as idosas, em sua maioria, selecionavam os jogos de tabuleiro e solicitavam à monitora que jogasse com elas, neste momento, podia-se perceber como os vínculos entre elas eram fortalecidos, através da experiência dos jogos. As brincadeiras podem

acontecer em qualquer espaço em qualquer idade, assim como as idosas que visitaram a Brinquedoteca. Após o término dos encontros do projeto, relataram se sentirem muito à vontade no espaço e demonstraram querer permanecer na Brinquedoteca o tempo que fosse possível.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo sobre as possibilidades do brincar no espaço institucionalizado da Brinquedoteca revela-se de grande importância para o conhecimento de como se é realizado esses processos de desenvolvimento, de descoberta do próprio eu e de sua criatividade. Como foi visto, os espaços e o tempo destinados ao brincar estão sendo cada vez mais reduzidos e, desta forma, a Brinquedoteca traz a possibilidade da retomada deste momento tanto para as crianças, quanto para o público jovem, adultos e idosos.

A criança que um dia se foi, sempre existira dentro de cada um. Na contemporaneidade a fase da infância está diminuindo a cada década e, cada vez mais, as crianças brincam menos e se voltam para a tecnologia. A criança de hoje é o adolescente de um futuro próximo, o adulto do futuro é um idoso que hoje se faz presente na sociedade. A estimulação para o brincar deveria sempre ser feita, ressaltando os benefícios desses momentos vivenciados em grupo e o ganho cognitivo emocional. A psicologia se faz presente nesse espaço, atrai a curiosidade e o interesse de sujeitos que ao participarem desse espaço, rememoram sua infância e se soltam de suas amarras da vida cotidiana.

Muito ainda se tem por fazer, para que a criança, o adolescente, o adulto e o idoso não abram mão de seus sonhos, de suas fantasias e não deixem sua capacidade de imaginação perdida por caminhos tortuosos, nebulosos e sem esperança. O brincar faz ressurgir a criança que fomos, a qual permanece nova em cada sujeito, ao se permitirem vivenciar esse momento. Vamos brincar?

TOY-LIBRARY: POSSIBILITIES OF PLAYING

ABSTRACT

Due to the great importance of the theme, the purpose of this study was to do a bibliographic research on Brazilian scientific journals with digital articles and books, using databases as tool to collect publications and books concerning the theme. This place that started more than 80 years ago has been a borrowing desk of objects and it has become a place of clinical resource. Toy-library is characterized as an environment that gives conditions to promote playing in a spontaneous, free, and creative way in which its materials can be new or used, made of wood, of plastic, or of metal and clothing and they are available for exploration and handing by whom may be present. For a child, there is a possibility to learn everyday relationships, rules and everything that has beginning, middle and end. The child's play does not need to be necessarily conducted by someone as playing freely also provides learning time. Toy-library, against common knowledge, is a place that promotes playing not only for children but also for people of all ages. For teenagers it can be a moment for expression, because at that time of life the individual is facing transformations, inexplicable sensations, recreating his identity, therefore more than ever games become more meaningful than words themselves as it is through them there is a possibility of a ludic environment where those themes can be discussed in a way of providing creative ways of handling those conflicts that belong to adolescence. No matter what age the person is it is through playing that people can develop their creativity and use their complete personality, finding out their own self or, to put in other words, everything that is related to child's play can be useful to teenagers, adults and the elderly. Playing enables healthy growth no matter where and how the person is playing. Besides that, playing allows group relation tightening and it even enables freedom of creativity. Ludic behavior is present in all periods of the life of a person if he is a child, teenager, adult or the elderly, as it is not restrictedly tightened to age. Games and child's play are available everywhere and at anytime and follow the person's will. Playing brings several contributions for healthy aging. The person that plays will develop his autonomy, his emotional physical and cognitive abilities, he will be able to overcome the transitional phases of his development. Besides getting personal growth, ludic behavior will promote his socialization. Studying the possibilities of playing in an institutionalized place of Toy-library reveals the great importance of announcing the ways of playing throughout all human development. Currently it is possible to notice that spaces and time dedicated to playing are more reduced and, concerning that, Toy-library carries the possibility of regaining that crucial moment. However as Toy-library does not only focus on childhood, there is some people's resistance in other phases of life to use such places. Taking that into account it is necessary to work on those possibilities of playing with other age groups pointing out its benefits in every

IV SEMINÁRIO DE EXTENSÃO E PESQUISA

05 A 07 DE NOVEMBRO DE 2018



age. In that space it is important the acting of Psychology to make that perception be taken in different environments by means of study and research.

Keywords: Toy-Library. Playing. Development. Ludic.

REFERÊNCIAS

BUENO, Eliani Aparcida Busnardo; FRAGA, Juliany Mazera. Brinquedoteca: um espaço de desenvolvimento e aprendizagem. **Revista da UNIFEBE**. Brusque, v.10, p.153-162, jan-jul, 2012.

DAMASCENO, Daiane Pereira; SOUSA, Guida Scarlath Ranaira Bonfim de. A importância da brinquedoteca na aprendizagem infantil. In: FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA, IV, 2012, **Paraíba. Anais...** Campina grande: Realize Editora, 2012.

FENALTI, Rita de Cássia de Souza (2004) – A conduta lúdica e a terceira idade. In SCHWARTZ, Gisele Maria (org) – **Dinâmica lúdica: novos olhares**. Editora Manole. Barueri, S.P.

FREIRE, Rosane Papaleo; GARCIA, Michele Barientos.(2011) **O brincar como recurso terapêutico para o adulto maior institucionalizado**: uma proposta de intervenção em terapia ocupacional. Disponível em: <file:///C:/Users/marce/Downloads/17914-106625-1-PB.pdf> Acesso em 27 set 2017.

LAMEIRÃO, Luiza Helena Tannuri. **Criança brincando! Quem a educa?**. São Paulo: Barro, 2007.

MOTTA, Júlia. (1995) **O Jogo no Psicodrama**
<<https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=KnR36BbGTAC&oi=fnd&pg=PA23&dq=adolescentes+e+jogos+corporais&ots=VXkfXvLQrd&sig=aoZGMZy7r19yfLcWrW5PebwAnOU#v=onepage&q=adolescentes%20e%20jogos%20corporais&f=true>> Acesso em: 27 set. 2017