

A PRODUÇÃO DE SUBJETIVAÇÃO NA INFÂNCIA A PARTIR DA VIVÊNCIA DE BRINCADEIRAS COM SUCATA

Danielle Monteiro do Nascimento

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB

Carmem Virgínia Moraes da Silva

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB

Resumo: Este trabalho consiste em apresentar os resultados de uma prática de sala de espera do Projeto de Extensão Vivência de Brincadeiras com Sucata, realizada no Núcleo de Práticas Psicológicas – NUPPSI, serviço escola do curso de Psicologia da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB, de maio a outubro de 2018. A sala de espera ocorreu no formato de Vivência de Brincadeiras com Sucata, tendo como objetivo promover um espaço/momento no qual crianças em situação de espera pudessem vivenciar a atividade do brincar livre, assim como, permitiu delinear questões que dizem respeito as influências da brincadeira no desenvolvimento infantil. Sendo assim, a prática foi ancorada em conceitos da perspectiva sócio-histórico-cultural de Vigotski, tais como vivência e processo criativo. Para tanto, o método de investigação utilizado foi do tipo exploratório-descritivo que contou com registro fotográfico, diário de campo e uma ficha categórica para observação e análise do brincar, considerando: idade, quantidade de crianças, composição grupal, relação estabelecida, tipo de brincadeira, estilo de interação e caráter social. Foram realizadas onze vivências que contou com a participação de treze crianças, com idades compreendidas entre dois a doze anos. Os resultados apontam a importância do brincar no processo de subjetivação infantil, visto que a partir da vivência da brincadeira podemos observar a emergência das singularidades da criança. A sucata enquanto instrumento promove na criança possibilidades de realização e exploração, permeando a sua criação, sua linguagem, ressignificação e a imaginação, cooperando no seu desenvolvimento criativo como também, para seu desenvolvimento motor, cognitivo, psicológico e social.

Palavras-chave: Brincadeira. Sucata. Vivência.

Introdução

O ato do brincar consiste em um dos principais meios e das mais recorrentes atividades presentes no cotidiano da criança, que favorece o desenvolvimento das suas capacidades e potencialidades (CARVALHO & COLS., 2005). Partindo desse princípio o Projeto de Extensão Vivência de Brincadeiras com Sucata-Sala de Espera, viabilizou no Núcleo de Práticas Psicológicas-NUPPSI, serviço escola do curso de Psicologia da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB uma prática que teve como objetivo promover um espaço/momento do brincar livre às crianças em situação de espera de atendimento psicológico ou acompanhando o(a) responsável em situação de atendimento.

O brincar está atrelado à aprendizagem da criança, visto que este não funciona apenas como um momento de entretenimento, mas sim, auxilia a criança em seu processo de

aprendizado e atividade criativa, como asseveram Rolim, Guerra e Rassigny (2008, p.177) “na brincadeira a criança constrói possibilidades de aprendizagens, tendo visto que no brincar a mesma expressa sua linguagem, podendo ser através de gestos e atitudes”. Seguindo esse pensamento afirma Bomtempo (2001, p.129) que “no comportamento diário das crianças o brincar é algo que se destaca como essencial para seu desenvolvimento e aprendizagem”.

No mesmo sentido Silva (2017) aponta que a brincadeira é compreendida como um processo construído sócio-historicamente pelo sujeito, a tal ponto que se transforma em função do meio cultural e temporal em que ele existe. Segundo a autora supracitada, as brincadeiras das crianças revelam suas singularidades, como também, permitem conceber as questões quanto ao seu meio cultural e às suas relações, visto que através do brincar pode-se perceber as expressões das vivências infantis e os seus processos de subjetivação da realidade.

Nesse sentido, faz-se necessário conceituarmos o termo vivência utilizado no presente estudo e empregado por Vigotski (2010, p. 686) como “uma unidade na qual, por um lado, de modo indivisível, o meio, aquilo que se vivencia está representado - a vivência sempre se liga àquilo que está localizado fora da pessoa - e por outro lado, está representado como eu vivencio isso”. Desse modo, vivência é uma representação situacional externa, que acontece a partir da relação do sujeito com o meio, sendo que posteriormente é interiorizada afetivamente e apreende de modo subjetivo a situação vivenciada.

Outrossim, entendendo a brincadeira como um processo de autonomia, criatividade, interação e exploração da criança, o presente estudo se propõe a delinear as questões que dizem respeito a importância da criação de espaços/momentos para o brincar livre da criança, como também, as influências da brincadeira no desenvolvimento infantil.

Método empregado

Por meio das vivências, o ato do brincar livre no formato de sala de espera teve como suporte para a brincadeira o material não-estruturado composto por sucatas de plástico (tampas, seringas, medidores, cápsulas de café, entre outras) de diversos tamanhos, cores, formas e texturas. As vivências ocorreram ao longo da vigência do projeto entre maio a outubro de 2018, no total foram 11 vivências, contando com a participação de 13 crianças com idade de dois a doze anos.

É importante ressaltar que as crianças que estavam na condição de usuárias ou de acompanhantes no serviço eram convidadas a participar do projeto e após assinatura pelo(a) responsável no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e as sucatas eram apresentadas à

criança de modo que não houvesse um direcionamento sobre como utiliza-las, mas apenas o convite para a brincadeira.

Por conseguinte, o método de investigação utilizado foi do tipo exploratório-descritivo que contou com registro fotográfico, diário de campo e uma ficha categórica para observação e análise do brincar, adaptado de Carvalho & Cols. (2005). Esse instrumento foi utilizado de modo que, após o encerramento de cada vivência, era preenchido seguindo os respectivos itens:

- a) Idade e quantidade das crianças participantes da vivência.
- b) Composição grupal: o número de sujeitos envolvidos no episódio de brincar:
 - Uno - não há contato com nenhuma outra criança ou com adulto;
 - Díade - quando o brincar ocorre entre duas crianças ou entre criança e adulto;
 - Tríade - quando ocorre entre três crianças ou entre crianças e adultos;
 - Políade - quando ocorre entre quatro ou mais crianças ou entre crianças e adultos.
- c) Gênero: o sexo dos sujeitos envolvidos
- d) Relação estabelecida: a maneira pela qual os sujeitos envolvidos no episódio de brincar estabelecem uma relação com outro sujeito:
 - Criança/criança - quando a brincadeira envolve apenas crianças;
 - Criança/adulto - quando um ou mais adultos participam da brincadeira com uma criança;
 - Criança/adulto/criança - quando duas ou mais crianças brincam com um ou mais adultos.
- e) Tipo de brincadeira: Faz de conta e/ou jogos.
- f) Estilo de interação: é o modo como os sujeitos interagem no episódio de brincar:
 - Solitário - quando as crianças brincam longe umas das outras, concentradas no que fazem;
 - Independente - quando duas ou mais crianças estão brincando próximas umas das outras, não havendo tentativa de influenciar a brincadeira do outro;
 - Assimétrico - quando duas ou mais crianças estão brincando separadamente havendo uma tentativa de estabelecer algum contato entre si, envolvendo ou não um terceiro, adulto, e existindo uma tentativa de influência recíproca, porém sem complementaridade das ações;

- Complementar - quando duas ou mais crianças estão brincando juntas, havendo influência recíproca e envolvendo ou não um terceiro; pode também ser um adulto; a ação de uma é complementada pela ação de outra.
- g) Caráter social: abrange uma regulação mútua entre os organismos, ou seja, estes possuem a propriedade de regular e de serem regulados pelo seu co-específico.
 - Agonístico - tipo de relação em que duas ou mais crianças, independentemente do contexto do brincar, desempenham ações de agressividade, lutas, disputas, etc.;
 - Pró-social - tipo de relação em que duas ou mais crianças, independentemente do contexto do brincar, desempenham ações que envolvem amizade, cumplicidade, confiança, afinidade, etc.

A partir desse instrumento, foi realizado o registro das observações e posterior análise do brincar, cabendo a extensionista o papel de mediar e estimular a criança nesse processo.

Resultados e Discussão

Tendo em vista que a coleção de sucata empregada nesta atividade possui uma diversidade quanto às suas características, em relação à tamanhos, cores e formas variadas, possibilita enquanto material não estruturado, ou seja, por não ter uma função específica em relação ao brincar, possibilidades de criação subjetiva pelas crianças durante a brincadeira. De acordo com Kishimoto (apud ALMEIDA, 2012) brinquedo não estruturado consiste em material não industrializado, isto é, objeto que não representa um formato ou utilidade específica, mas que nas mãos de uma criança pode ser ressignificado, assumindo um formato de brinquedo conforme a imaginação da criança.

Por conseguinte, quando a sucata era apresentada às crianças, as mesmas se aproximavam do material de tal modo, que exploravam as possibilidades de construção da brincadeira, criando e reelaborando o brincar com o uso da sucata, favorecendo assim o seu processo de desenvolvimento. Para Vigotski (2010, p. 698) “no decorrer do seu desenvolvimento, a criança se apropria, transforma em suas aquisições interiores aquilo que, a princípio era sua forma de interação interna com o meio”. Para tanto, esclarece Silva (2017) que na medida que ocorre o movimento contínuo de fora (relações da criança com o meio) para dentro (a apropriação de tudo que a criança vivencia), pode ser visto a concretude do seu desenvolvimento como apontado por Vigotski, diante do contato da criança com a sucata

desde o início da exploração do material até a construção de brincadeiras que surgiam da conexão com a imaginação.

Arelado ao seu processo de desenvolvimento, como discutido acima, a atividade criativa da criança se fazia presente durante as vivências, com efeito como aponta Vigotski (2014, p.1) acerca da criatividade como “uma atividade humana criadora de algo novo, seja ela uma representação de um objeto do mundo exterior, seja uma construção da mente ou do sentimento característico do ser humano”. Outrossim, esse processo criativo apresentava-se durante a construção da brincadeira, ao passo que à criança combinava, criava, ressignificava o material não estruturado, dando significado para este enquanto objeto do brincar, em um claro processo de subjetivação da sua realidade concreta.

Enquanto análise dos resultados obtidos através do instrumento utilizado para obtenção de dados, têm-se uma maior incidência da participação de crianças do gênero masculino, entre a faixa etária de 2 a 12 anos, como mostra o quadro 1.

Quadro 1 – Identificação, gênero e idade das crianças participantes

IDENTIFICAÇÃO	GÊNERO	IDADE
P1	Feminino	10 anos
P2	Feminino	10 anos
P3	Masculino	9 anos
P4	Masculino	12 anos
P5	Feminino	7 anos
P6	Feminino	5 anos
P7	Masculino	8 anos
P8	Masculino	6 anos
P9	Masculino	7 anos
P10	Masculino	2 anos
P11	Masculino	12 anos
P12	Masculino	6 anos
P13	Feminino	3 anos

Fonte: Arquivo pessoal.

Como já mencionado anteriormente, as vivências ocorridas contaram com a participação total de 13 crianças, sendo que a maioria dos momentos transcorreu com a participação de apenas uma criança em parceria com a extensionista mediadora, exceto três vivências que a composição grupal contou com a participação de três crianças, tendo também a participação da extensionista como mediadora, tal como observado no quadro a seguir.

Quadro 2 – Composição, relação e interação estabelecidas nas vivências

VIVÊNCIAS	COMPOSIÇÃO	RELAÇÃO	INTERAÇÃO
1ª (14/05/2018)	díade	criança-adulto	complementar
2ª (17/05/2018)	díade	criança-adulto	complementar
3ª (17/05/2018)	díade	criança-adulto	complementar
4ª (24/05/2018)	políade	criança-adulto-criança	assimétrico
5ª (25/07/2018)	díade	criança-adulto	assimétrico
6ª (08/08/2018)	tríade	criança-adulto-criança	complementar
7ª (30/08/2018)	tríade	criança-adulto-criança	complementar
8ª (31/08/2018)	díade	criança-adulto	solitário
9ª (14/09/2018)	díade	criança-adulto	solitário
10ª (14/09/2018)	díade	criança-adulto	complementar
11ª (27/09/2018)	díade	criança-adulto	complementar

Fonte: Arquivo pessoal.

Conforme Sossela et al (2012) a interação da criança com os brinquedos e a interação entre seus pares durante o brincar possibilitam seu desenvolvimento emocional, através do processo contínuo e espontâneo de convivência em grupo, de compartilhamento dos brinquedos e de atuação cooperativa. Para Rolim, Guerra e Tassigny (2008) o brincar ajuda a criança a desenvolver relações de confiança com o outro e consigo mesma.

Para exemplificar essa discussão, na quarta vivência como apontada no Quadro 2, a composição grupal contou com a participação de três crianças e uma adulta (extensionista); como resultado, no momento da interação na brincadeira duas das crianças (P2 e P3) já haviam participado em um outro momento anterior da vivência, de modo que, essas de imediato se apropriaram da sucata e apresentaram à terceira criança às possibilidades do brincar. Sugerindo que poderíamos brincar empilhando as cápsulas de café no formato de uma “torre”, ao mesmo tempo que estabeleceram a competição para quem terminaria primeiro. A terceira criança (P4) entretanto, propõe que a “torre” fosse feita em conjunto, desse modo, todos iniciaram o empilhamento da sucata.

Destarte, este episódio descrito acima mostra a importância da interação das crianças na brincadeira, uma vez que nela a criança estabelece um relacionamento de posição às suas regras, renegociando e sugerindo suas opiniões.

Além disso, outro dado observado nos resultados refere-se aos tipos de brincadeiras que se fizeram presente e quanto ao caráter social apresentado nas vivências. E nesta última, observou-se que todos os participantes apresentaram em maior quantidade ações de caráter pró-social, quando as brincadeiras foram no formato de faz-de-conta e jogos, como segue o quadro a seguir.

Quadro 3 – Brincadeiras e Caráter Social

VIVÊNCIAS	TIPOS DE BRINCADEIRA	CARÁTER
1ª (14/05/2018)	faz-de-conta	pró-social
2ª (17/05/2018)	jogos	pró-social
3ª (17/05/2018)	faz-de-conta	pró-social
4ª (24/05/2018)	faz-de-conta e jogos	pró-social
5ª (25/07/2018)	faz-de-conta e jogos	pró-social
6ª (08/08/2018)	faz-de-conta e jogos	pró-social
7ª (30/08/2018)	faz-de-conta e jogos	pró-social
8ª (31/08/2018)	encaixe/desencaixe e arremessos	agonístico
9ª (14/09/2018)	jogos	pró-social
10ª (14/09/2018)	faz-de-conta e jogos	pró-social
11ª (27/09/2018)	faz-de-conta e jogos	pró-social

Fonte: Arquivo pessoal.

Conforme Carvalho & Cols. (2005, p.220) o tipo de brincadeira faz-de-conta é toda brincadeira que ocorre dentro do contexto da fantasia, ultrapassando o limite da realidade, como por exemplo:

Brincar de cuidar: é quando as crianças brincam com a finalidade de representar um cuidado afetivo, ou seja, alimentar através de gesto representativo, como também vestir, pentear, ajudar, etc.; Brincar de fantasia: é quando as crianças brincam com a finalidade de representar uma personagem, tanto pessoas como animais, como também situações fictícias; Brincar de realidade: é quando as crianças brincam imitando papéis sociais estabelecidos, por exemplo, professor, guarda, pai, mãe, filho, etc.

Complementa Bomtempo (2001) que a brincadeira de faz-de-conta consiste em uma atividade essencialmente humana que tem relação com a realidade social do sujeito de tal modo, que a criança durante a brincadeira assume papéis fingindo ser outra pessoa ou animal, no processo que cria e transforma o brinquedo de acordo com a função que deseja, compondo um cenário que representa sua experiência de vida.

Todavia, em relação aos jogos Carvalho & Cols. (2005) esclarecem que são conjunto de brincadeiras que envolvem regras preestabelecidas. Exemplificando essa ideia, os jogos como arremesso de sucatas em um alvo, empilhamento e separação das sucatas são jogos que envolvem regras e que se fizeram presentes em maior parte pelas crianças do gênero masculino. Em contrapartida as brincadeiras de faz-de-conta foram mais observadas nas brincadeiras construídas pelas meninas, tendo por exemplo, a representação da família, da mãe, da casinha entre outros. Como pode ser visto nas Figuras 1 e 2 vivências de brincadeira de faz-de-conta e nas Figuras 3 e 4 brincadeiras de jogos.

Figura 1 – Momento da janta



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 2 – Momento do chá



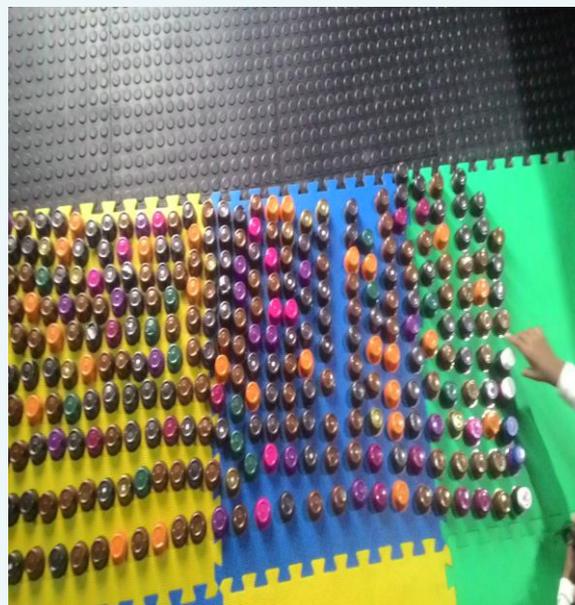
Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 3 – Empilhamento das sucatas



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 4 – Separação das sucatas



Fonte: Arquivo pessoal.

No Quadro 3 supracitado, na vivência do dia (31/08/2018) a brincadeira com a sucata desenvolvida não contempla as categorias aqui apresentada, deste modo, fez-se necessário a criação de uma nova categoria que melhor representasse a brincadeira ocorrida em questão:

encaixe/desencaixe e arremessos. A criança participante (P10) desta vivência apresentava dois anos, um fator que deve ser levado em consideração acerca do tipo de brincadeira ocorrida. Por conseguinte, para Sossela et al (2012) a criança nesta idade apresenta quanto a sua atividade motora necessidade que lhe sejam oferecidos os referidos objetos, de modo que possam manusear e explorar com facilidade promovendo ricas experiências sensoriais. P10 manuseava as tampinhas de xampu e neste momento a extensionista apresentava a possibilidade de encaixe e desencaixe entre as tampas, dessa maneira à criança explorava as tampas de forma repetitiva fazendo o movimento de encaixe das tampas.

Outrossim, ressalta Machado (apud SOSSELA et al 2012, p. 5-6) que a criança:

Enquanto usa, manipula, pesquisa e descobre um objeto, a criança chega a suas próprias conclusões sobre o mundo em que vive. Quando puxa, empilha, amassa, desamassa e dá nova forma, a criança transforma, brincando e criando ao mesmo tempo. Poder transformar, dar novas formas e materiais como quiser, propicia à criança instrumentos para o desenvolvimento saudável, que a estimula a explorar o mundo de dentro e o mundo de fora dando a eles nova forma, no presente e no futuro, a partir de sua vivência.

Em suma, diante dos resultados apontados fica clara a importância do brincar tendo como instrumento a sucata, visto que a partir do brincar podemos observar as singularidades da criança que emergem durante o processo da brincadeira. E a sucata enquanto instrumento da brincadeira promove possibilidades de realização e exploração da criança, permeando a sua criação, ressignificação e a imaginação, cooperando no seu desenvolvimento criativo como também, para seu desenvolvimento motor, cognitivo, psicológico e social.

Considerações Finais

A partir dos resultados apontados ficam evidentes as inúmeras possibilidades que a sucata promove para o brincar da criança, de tal forma que propicia o desenvolvimento desta diante das suas relações, como também ter acesso à sua realidade. Nesse sentido, o estudo evidencia a importância de termos um olhar mais atento a estes momentos, compreendendo as consequentes e significativas contribuições da brincadeira aos processos de desenvolvimento da criança, incluindo os seus processos de subjetivação.

As brincadeiras promovidas tendo como suporte o material composto por sucata, promoveram um espaço de descobertas, criação e ressignificação para a criança, de tal modo

que contribui para o desenvolvimento de suas capacidades e potencialidades. Outrossim, percebeu-se que o brincar livre não envolve somente diversão e prazer, mas sim um momento que contribui para o desenvolvimento motor, cognitivo, psicológico e social da criança. Também, é importante ressaltar a necessidade de promoção de mais espaços/momentos para o brincar livre em diversos contextos.

Referências

- ALMEIDA, M. T.P. O brincar na educação Infantil. **Revista Virtual EF Artigos**. Natal/RN Vol. 03. Número 01. Maio, 2005. Disponível em: <http://efartigos.atSPACE.org/efescolar/artigo39.html>. Acesso em: 25 de maio de 2018.
- BOMTEMPO, E. Brincar, fantasiar, criar e aprender. In: OLIVEIRA, V. B. de (Org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2001. p. 127-149.
- CARVALHO, A. C. & Cols. Brincar e Educação: concepções e possibilidades. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 10, n. 2, p. 217-226, mai./ago. 2005.
- ROLIM, A. A. M.; GUERRA, S. S. F.; TASSIGNY, M. M. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Rev. Humanidades**, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180, 2008.
- SILVA, C. V. M. da. **Vivência de Brincadeira Com Sucata: Relato de experiência de uma atividade de extensão**. In: VI SEMINÁRIO NACIONAL E II SEMINÁRIO INTERNACIONAL POLÍTICAS PÚBLICAS, GESTÃO E PRÁXIS EDUCACIONAL, Vitória da Conquista, v. 6, n. 6, p 440-452, 2017.
- SOSSELA, C. R.; SAGER, F.; PAHIM, J. D. de P.; MARCOLIN, L. **A Importância do Brinquedo Sucata no Desenvolvimento Infantil**. Psicologia. PT. Rio Grande do Sul, 2012.
- VIGOTSKI, L. S. Quarta aula: a questão do meio na Pedologia. **Psicologia USP**, São Paulo, 2010, n. 21, v. 4, p. 681-701.
- VIGOTSKI, L. S. **Imaginação e criatividade na infância**. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

SOBRE O(A/S) AUTOR(A/S)

Danielle Monteiro do Nascimento

Graduanda em Psicologia pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB); discente pesquisadora do Núcleo de Pesquisas e Estudos em Psicologia da UESB (NUPEP), na linha de pesquisa Desenvolvimento Humano, Educação e Saúde. E-mail: danielly_canes@hotmail.com

Carmem Virgínia Moraes da Silva

Doutora em Educação e Contemporaneidade pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB); Professora Adjunta na Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB) - Brasil; Professora do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Saúde – UFBA/IMS; Líder do Núcleo de Pesquisas e Estudos em Psicologia da UESB – NUPEP-UESB; E-mail: carmem.virginia@uesb.edu.br