

Inventários das brincadeiras e do brincar:

ativando uma memória dos afetos

Andrea Perosa Saigh Jurdi^(a)

Carla Cilene Baptista Silva^(b)

Flavia Liberman^(c)

A arte da narração não está confinada nos livros, seu veio épico é oral. O narrador tira o que narra da própria existência e a transforma em experiência dos que os escutam. No romance moderno, o herói sofre vicissitudes do isolamento e, se não consegue expressá-las de forma exemplar para nós, é porque ele mesmo está sem conselho e não pode dá-lo aos outros.¹ (p. 85)

“Ouça um bom conselho que vai de graça: hoje, amanhã, ou por esses dias, não se acanhe de selecionar uma foto que você mais gosta de quando era criança guardada na sala ou naquele armário empoeirado. Preferencialmente uma foto que vai rememorar aquela criança viva, ativa, sorridente, brincalhona, lúdica que você foi. Olhe para ela e faça as seguintes perguntas: como ela está e por onde ela está?”

O convite acima é feito aos estudantes de graduação do curso de Terapia Ocupacional da Universidade Federal de São Paulo no início de sua formação lúdica, na unidade curricular Atividades e Recursos Terapêuticos (ART): lúdico e lazer após a exibição do filme “Tarja Branca – a revolução que faltava”².

A unidade curricular ART – lúdico e lazer tem por objetivo que o estudante compreenda a importância das atividades lúdicas e de lazer ao longo do desenvolvimento humano e enquanto recurso de intervenção profissional, concebendo o brincar como legítimo depositário da cultura de transmissão oral de crianças, jovens, adultos e idosos.

Como docentes terapeutas ocupacionais buscamos pensar e aprofundar as metodologias utilizadas nas aulas e suas ressonâncias para a formação do Ser - terapeuta ocupacional e para o conhecimento e compreensão das populações por nós acompanhadas.

O uso de atividades na formação de terapeutas ocupacionais é uma premissa básica: fazer, construir, ressignificar atividades e objetos, recuperar. Porém, para além da experimentação das atividades é também competência do terapeuta ocupacional saber como usá-las com a população assistida por eles, contextualizá-las e, principalmente, inseri-las ou utilizar as atividades e recursos que emergem da cultura de sua população alvo³.

^(a,b,c) Departamento Saúde, Educação e Sociedade, Curso de Terapia Ocupacional, Universidade Federal de São Paulo. Rua Silva Jardim, 136. Vila Mathias, campus Baixada Santista. Santos, SP, Brasil. 11015-020. andreaJurdi@gmail.com; carlaci@gmail.com; toflavia.liberman@gmail.com

O brincar constitui-se em um sistema que integra a vida social dos indivíduos e faz parte do patrimônio lúdico-cultural, traduzindo valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos. Nesse sentido, compreende-se que a atividade lúdica instaura uma nova relação com a vida, possibilita a criação de um novo mundo, estabelece outros jeitos de viver e de fazer, cria novos padrões de sociabilidade permeados pela amizade, pela cooperação e pela noção de responsabilidade coletiva⁴.

Nesse processo de formação lúdica, utiliza-se a produção de inventários, forma de narrativa que possibilita ao estudante experimentar a atividade, elaborá-la, construí-la individualmente e coletivizá-la posteriormente. Nesse caso, falamos de narrativas da experiência que trazem consigo o potencial de resgatar a memória lúdica atravessada pelos afetos e constituí-la no presente. Para Benjamin⁵ a matéria da narrativa é a experiência. O narrador colhe o que narra na experiência, própria ou relatada, e transforma isso outra vez em experiência dos que ouvem sua história.

Narrar sempre de novo a experiência partilhada, refletir sobre as estratégias para produzir lembranças e comunicá-las, constituindo memórias e compreensões sobre o tempo, é uma forma de ressignificar o passado no presente e apresentá-lo em sua novidade.

Como proposta de ensino e de avaliação de uma unidade curricular, que prima pela vivência da subjetividade e da criação, o formato de apresentação do inventário, como ilustrado, também é um convite ao lúdico. As narrativas “veem de bicicleta” ou no formato de um quebra-cabeça, montagens fotográficas ou esculturas em papel, entre tantas outras possibilidades, recheadas de sentidos, afetos, significados, proporcionando experiências e aprendizados.

Nesta composição entre texto e imagens, apresentaremos algumas reflexões que surgiram ao longo dos últimos oito anos com a proposta do “inventário das brincadeiras e do brincar”, elaborado e apresentado pelos estudantes ao final do semestre letivo. Considerando que estas discussões poderão contribuir para os terapeutas ocupacionais e para profissionais de outros campos que utilizam as brincadeiras e o brincar na formação de estudantes e em seu cotidiano de trabalho.

O inventário- ativando uma memória dos afetos

Sou hoje um caçador de achadouros da infância.

Vou meio dementado e enxada às costas cavar no meu quintal vestígios dos meninos que fomos.⁶ (p. 67)

Inventário deriva da palavra do latim *inventarium*, que significa relação de bens deixados por alguém e documento ou lista em que se encontram registrados, contendo ou não uma enumeração detalhada ou minuciosa dos mesmos⁷. Partindo dessa definição e expandindo o seu significado, é solicitado aos estudantes, no início da unidade curricular, que realizem um estudo intergeracional de suas brincadeiras e brinquedos, de seus pais e de seus avós, permitindo a cada um a sistematização do material de acordo com seu estilo e criatividade.

Nesse processo, os estudantes entram em contato com manifestações diversas de narrativas familiares que, até então, eram desconhecidas pelos mesmos. Não é incomum que avós, pais e tios relatem situações difíceis na infância que não permitiam que brincassem. Mas, ao mesmo tempo em que essas narrativas trazem a impossibilidade, mostram também um brincar que emerge de condições difíceis de vida. As narrativas familiares mostram que em algum momento foi possível brincar, construir um brinquedo, como um alívio para superar dias difíceis.

A formação lúdica para fazer sentido precisa resgatar a memória do brincar, nossas experiências passadas e trazê-las para o presente. Ao mesmo tempo é produzido espaços de encontro transformador. Uma cena relatada na apresentação dos inventários, uma das estudantes traz uma

determinada brincadeira que passa de geração para geração, outra conta como esta proposta reuniu pessoas da família que estavam há muito distanciadas, outras ainda narram a emoção que esse processo provocou em si e nos seus familiares. Foi possível, ainda observar como surgiram brincadeiras comuns a muitos estudantes.

No ato individual de recordar, as lembranças do nosso brincar são sempre coletivas, pois segundo Cardoso⁸ essas memórias partem de um grupo de pessoas que, coexistem e se apoiam. Se a memória individual aparece ligada às experiências mais significativas para o sujeito, a memória coletiva abrange experiências compartilhadas por um grupo mais ampliado⁸.

Podemos dizer que a confecção destes inventários possibilitou inúmeras vertentes para análise: o conhecimento de suas histórias pessoais, o contato com brincadeiras e brinquedos das diferentes gerações, reflexões sobre aspectos econômicos, sociais e culturais que influenciam o brincar.

Quando tomamos a narrativa como forma de rever a escrita do passado à luz do presente e resgatar o ser brincante que fomos e somos, não se trata de regressar ao estado infantil, mas de recompor o lugar e o momento dessas condutas perdidas. Instaure-se um trabalho de certa forma artesanal por parte do narrador, que, diante de sua experiência, constrói uma forma particular de concebê-la, envolvendo-a de sentimentos e sentidos próprios⁸.

Desse modo, todo o processo de ensino/aprendizagem vivenciado com os inventários também permite aos estudantes compreenderem melhor alguns referenciais teóricos relativos à Cultura Lúdica, enquanto uma estrutura complexa e hierarquizada, constituída de brincadeiras conhecidas e disponíveis, de costumes lúdicos, de brincadeiras individuais, tradicionais ou universais e geracionais.

Outro aspecto que emerge nesse percurso do contar e recontar, de investigar a história de um brincar intergeracional é a possibilidade de reflexões sobre atividades lúdicas de hoje, dos espaços e tempos, de elementos do fazer na contemporaneidade.

Observamos ainda que os inventários que os estudantes fizeram a partir de uma leitura intergeracional provocaram intervenções nas próprias famílias. Ao evocar a memória da infância, das brincadeiras e brinquedos utilizados por avós, pais, tios em comparação com sua própria experiência e universo lúdico, provocava um novo olhar para a família e, por outro lado, a própria família pode repensar sua experiência e cultura lúdica. Por essas características podemos pensar nos inventários como narrativas concretas que dão visibilidade às memórias e afetos, ativando um devir-criança, essencial para a formação lúdica e, portanto, para a vida.

Por fim...

“Não quero adultos nem chatos.

Quero-os metade infância e outra metade velhice!

Crianças, para que não esqueçam o valor do vento no rosto;

e velhos, para que nunca tenham pressa.”

Oscar Wilde

Deixar registrada essa vivência por meio de imagens e escrita tem como objetivo não só contribuir para a reflexão sobre diferentes metodologias que podem ser utilizadas pelo docente para sensibilizar o aluno na construção do ser terapeuta, mas também divulgar a poética e a criatividade presentes em experimentações realizadas no módulo de atividade e recurso terapêutico.

Para Fortuna⁹ talvez seja na ludicidade que possamos pensar em uma nova formação para nossos estudantes, uma vez que esta não desaparece ao término da infância. Ela não só persiste na vida adulta como se metamorfoseia nos modos de ser, de pensar, de aprender e ensinar, nos modos de viver.



João Caldas



João Caldas



João Caldas



João Caldas



João Caldas

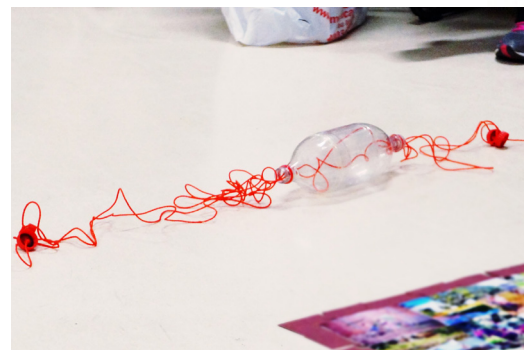


João Caldas

Andrea Perosa Saigh Jurdi



Andrea Perosa Saigh Jurdi



João Caldas

Colaboradores

Todas as autoras participaram ativamente da discussão, revisão e aprovação da versão final do trabalho.

Referências

1. Bosi E. Memória e sociedade: lembranças de velhos. São Paulo: Companhia das Letras; 1994.
2. Rhoden C. Tarja Branca – a revolução que faltava. São Paulo: Maria Farinha Filmes; 2014. (Documentário).
3. Lima EMFA, Pastore MDIN, Okuma DG. As atividades no campo da terapia ocupacional: mapeando a produção científica de terapeutas ocupacionais brasileiros de 1990 a 2008. Rev Ter Ocup Univ São Paulo. 2011; 22(1):68-75.
4. Jurdi APS. A ética do cuidado e do encontro: a possibilidade de construir novas formas de existência a partir de uma brinquedoteca comunitária [tese]. São Paulo: Instituto de Psicologia USP; 2009.
5. Benjamin W. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: Benjamin W. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense; 1994. p. 197-221.
6. Barros M. Memórias inventadas – as infâncias de Manoel de Barros. São Paulo: Planeta do Brasil; 2010.
7. Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa [Internet]. 2015 [citado 30 Nov 2016]. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/2015>.
8. Cardoso SR. Memórias e Jogos tradicionais infantis: lembrar e brincar é só começar. Londrina: Eduel; 2004.
9. Fortuna TR. A formação lúdica docente e a universidade: contribuições da ludobiografia e da hermenêutica filosófica [tese]. Porto Alegre: Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul; 2011.

O módulo Atividades e Recursos Terapêuticos: Lúdico e Lazer tem proposto aos estudantes experimentarem a produção de inventários, forma de narrativa que possibilita resgatar a memória lúdica atravessada pelos afetos e constituí-la no presente. Permite o contato com narrativas familiares, com a história pessoal e o conhecimento das brincadeiras e brinquedos das diferentes gerações. Deixar registrada essa vivência por meio de imagens e escrita tem como objetivo contribuir para a reflexão sobre metodologias que podem ser utilizadas para sensibilizar o estudante na construção do ser terapeuta, para a formação dos terapeutas ocupacionais e para profissionais de outros campos que utilizam as brincadeiras e o brincar em seu cotidiano de trabalho. Podemos pensar nos inventários como narrativas concretas que dão visibilidade às memórias e afetos, ativando um devir-criança, essencial para a formação lúdica.

Palavras-chave: Narrativa. Formação em Terapia Ocupacional. Ensino. Brincar.

Inventories of games and of playing: activating a memory of affections

The module “Therapeutic Activities and Resources: Games and Recreation” has invited students to experiment with the drawing up of inventories, a narrative form that makes it possible to recapture memories of play that are influenced by affections and thereby constitute them in the present. This allows for contact with family narratives, personal history and knowledge of the games and toys found in different generations. The objective of registering these experiences through images and writing is to contribute towards a reflection about the methodologies that could be used to sensitize students about the development of being a therapist, for the training of occupational therapists and for professionals from other fields who use games and toys in their daily work. We can think of the inventories as concrete narratives that give exposure to the memories and affections, activating a becoming-child, essential for playful education.

Keywords: Narrative. Occupational Therapy Education. Teaching. Playing.

Inventarios de los juegos y del jugar: activación de una memoria de los afectos

El módulo Actividades y Recursos Terapéuticos: Lúdico y Ocio han propuesto que los estudiantes hagan experiencias con la producción de inventarios, forma de narrativa que posibilita rescatar la memoria lúdica atravesada por los afectos y constituirlos en el presente. Permite el contacto con narrativas familiares, con la historia personal y el conocimiento de los juegos y juguetes de las diferentes generaciones. Dejar registrada esa vivencia por medio de imágenes y de la escritura tiene el objetivo de contribuir para la reflexión sobre metodologías que pueden utilizarse para sensibilizar al estudiante en la construcción del ser terapeuta, para la formación de los terapeutas ocupacionales y para profesionales de otros campos que utilizan los juegos y el jugar en su cotidiano de trabajo. Podemos pensar en los inventarios como narrativas concretas que proporcionan visibilidad a las memorias y afectos, activando un devenir-niño esencial para la formación lúdica.

Palabras clave: Narrativa. Formación en Terapia Ocupacional. Enseñanza. Jugar.

Submetido em 11/01/17. Aprovado em 25/04/17.