



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE CEILÂNDIA  
GRADUAÇÃO EM TERAPIA OCUPACIONAL

VANESSA PEREIRA DOS SANTOS

**O POTENCIAL CRIATIVO E O BRINCAR NAS TROCAS  
INTERGERACIONAIS: RELAÇÕES COM O CONTEXTO  
SÓCIO CULTURAL**

BRASÍLIA

2018

VANESSA PEREIRA DOS SANTOS

**O POTENCIAL CRIATIVO E O BRINCAR NAS TROCAS  
INTERGERACIONAIS: RELAÇÕES COM O CONTEXTO  
SOCIO CULTURAL**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado à Universidade de Brasília  
– UnB – Faculdade de Ceilândia como  
requisito parcial para obtenção do título  
de bacharel em Terapia Ocupacional.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra. Grasielle  
Silveira Tavares Paulin.

BRASÍLIA

2018

VANESSA PEREIRA DOS SANTOS

**O POTENCIAL CRIATIVO E O BRINCAR RELAÇÕES  
INTERGERACIONAIS:RELAÇÃO COM O CONTEXTO  
SÓCIO CULTURAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Universidade de Brasília - Faculdade de  
Ceilândia como requisito parcial para obtenção  
do título de Bacharel em Terapia Ocupacional.

BANCA EXAMINADORA

Prof.<sup>a</sup> Dra. Grasielle Silveira Tavares Paulin.

Orientador(a)

Doutorado em Educação, Carolina Cangemi Gregorutti

Faculdade de Ceilândia – Universidade de Brasília

Aprovado em:

Brasília, 27 de novembro de 2018

## RESUMO

SANTOS, Vanessa Pereira dos. O potencial criativo e o brincar: relações com o contexto sócio cultural. Universidade de Brasília, Graduação em Terapia Ocupacional, Faculdade de Ceilândia. Brasília, 2018.

**Introdução:** Este trabalho aborda questões do potencial criativo e do brincar, e mostra como o contexto social em que a criança está inserida influencia nas suas brincadeiras, desenvolvimento, imaginação e nas suas relações com outras crianças, considerando os fatores que estão ao seu redor, a comunidade, as relações familiares e suas experiências

**Objetivos:** Compreende a relação do potencial criativo e do brincar com o contexto sócio cultural. **Método:** Este estudo se caracteriza como uma pesquisa-ação, com análise de natureza qualitativa. De acordo com Tripp a pesquisa ação se desenvolve inicialmente pela identificação do problema, o planejamento de uma solução, sua implementação, seu monitoramento e a avaliação de sua eficácia. A pesquisa foi operacionalizada através de vivências e observações com determinado grupo de crianças de uma creche filantrópica de uma região administrativa do DF. **Conclusão:** conclui-se que as crianças da creche onde foi realizada a pesquisa, possuem pouco estímulo do potencial criativo, o que mostra a necessidade de intervenções da Terapia Ocupacional com essas crianças de maneira lúdica, aumentando seu repertório ocupacional e enriquecendo suas brincadeiras, e estimulando não apenas o potencial criativo, mas também estimulando as outras áreas de desenvolvimento infantil.

Palavras-chave: Potencial Criativo, Brincar, Terapia Ocupacional, Criança, Creche.

## ABSTRACT

**Introduction:** This work addresses the questions of creative potential and play, and shows the social context in which a child is inserted influence in their play, development, research and their relationships with other children, considering the factors that are around you. a community, such as family relationships and their experiences. **Objectives:** To understand the relation of creative potential and to play with the socio-cultural context. **Method:** This study is an action research, with a qualitative analysis. Agreement with Tripp is a research solution with the identification of the problem, the planning of a solution, its implementation, its monitoring and an evaluation of its action. The research will be conducted through experiences and observations with a group of children from a philanthropic day care center in a DF administrative region. **Conclusion:** it was concluded that the children of the nursery where a research was carried out have a small potential for exercise, which shows the need to participate in the therapeutic process, the children in a playful way, increasing their occupational repertoire and stimulating their play, and stimulating not only creative potential, but also stimulating other areas of child development.

**Keywords:** Creative Potential, Playing, Occupational Therapy, Child, Day Care.

## 1. INTRODUÇÃO

O brincar é uma ocupação humana, sendo o principal papel ocupacional da criança, portanto representa a mais importante atividade humana infantil (A<sup>1</sup>), possibilitando a obtenção de novas habilidades, capacidades e competências. Sabe-se que é na infância que os indivíduos passam a descobrir o mundo e assim têm a possibilidade de desenvolver suas potencialidades e é por meio do brincar que isso deve ocorrer, nas brincadeiras que a capacidade de criatividade emerge nos indivíduos e auxiliam no desenvolvimento de suas personalidades (F<sup>2</sup> e W<sup>3</sup>).

Segundo Abuchaim<sup>4</sup>, as experiências do início da vida são de grande importância para o ser humano e diretamente influenciadas pela qualidade das relações socio afetivas, especialmente pelas trocas estabelecidas com sua família (A<sup>4</sup>), ou seja, as trocas intergeracionais tem grande importância para o desenvolvimento da criança como indivíduo e também para o desenvolvimento das suas potencialidades, assim como o potencial criativo, isso tudo pode ser refletido no brincar e também no comportamento da criança com os demais indivíduos e seu comportamento na sociedade.

Para Ferland <sup>2</sup>, o brincar pode ser definido a partir de três elementos: o interesse, a ação e a atitude lúdica, que buscam promover o prazer de ação e a capacidade de agir na criança, o que leva ao desenvolvimento da autonomia e do sentimento de bem-estar.

Schultz<sup>5</sup> considera o brincar como uma atividade eficaz e essencial da infância, que admite por meio do lúdico, vivenciar a aprendizagem como processo social. A criança, quando brinca, cria e entra em contato com sua cultura no meio simbólico, com uma certa distância do real, de maneira que ela possa estar protegida das frustrações que pode sofrer nesta última instância. Desta maneira, é a partir do brincar que a criança pode ter acesso as novas descobertas, pode se inserir num contexto sócio cultural.

Segundo Monteiro e Delgado<sup>6</sup> o indivíduo parece ser visto de maneira isolada das influências do mundo enquanto brinca e, inclusive, das influências dos próprios brinquedos. Por esta razão, torna-se fundamental abordar a questão do brincar enquanto produção e produto da cultura. De acordo Brougère<sup>7</sup> com brincar, para ser entendido como tal, precisa de uma interpretação social, ou seja, o entendimento de que não é uma atividade inscrita no real de maneira casual.

Monteiro e Delgado<sup>6</sup> dizem que os traços que distinguem a cultura das crianças da dos adultos, são: a ludicidade, a fantasia do real, a interatividade e a reiteração. Em

linhas gerais, o brincar precisa ser antes aprendido, desta maneira, todas as atividades lúdicas desde o primeiro contato que pode ser feito entre pais e filhos ou entre outras crianças até sua prática - quando a criança reproduz, ressignificando essa brincadeira - são modos de a criança inscrever-se na cultura (Monteiro e Delgado<sup>6</sup>).

A ludicidade representa um traço essencial das culturas infantis, mas não exclusivamente das crianças, equivale uma das atividades sociais mais significativas de homens e mulheres também, independentemente da faixa etária, mas diferentemente do adulto que é vista como uma atividade extremamente séria; fantasiar o real, que faz parte da construção do olhar da criança para o mundo e da sua conceituação às coisas, sendo o elemento principal da capacidade de resistência que as crianças possuem diante das situações ruins que podem surgir no seu cotidiano (Soares e Silva<sup>8</sup>).

A criança, portanto, não vive sem o brincar apenas de maneira subjetiva, mas o interpreta e significa tendo como base as experiências anteriores que vivenciou com outras pessoas ou outros objetos, e até mesmo o contexto em que está inserida influencia nesse brincar. Ainda assim, elas são atores sociais e não sujeitos passivos, meros “imitadores” dos comportamentos dos adultos. O que parece claro é que a melhor maneira de compreendermos as culturas infantis é prestando atenção a seus participantes mais ativos: as próprias crianças.

Ostrower<sup>9</sup> afirma que o contexto sociocultural orienta os valores do indivíduo, assim como as direções do potencial criativo, o que conseqüentemente vai orientar as direções do processo do brincar das crianças. Sendo assim, o potencial criativo está entrelaçado ao processo do brincar e tem grande influência do contexto sócio cultural. O potencial criativo ou potencial criador segundo Ostrower<sup>9</sup> é um acontecimento generalizado, e menos específico do que os processos de criação através dos quais o potencial se realiza. Em cada função criativa fortifica-se certas possibilidades; ao se discriminarem, concretizam-se. É um aspecto decisivo que acompanha o criar e, apesar de seu caráter determinante, não deveria ter-se dificuldades em contemplar suas qualificações dinâmicas (O<sup>9</sup>).

Quando se configura algo e se o define, surgem novas alternativas (O<sup>9</sup>). Essa visão nos deixa entender que o procedimento de criar, incorpora um advento dialético. É um procedimento contínuo que se renova por si mesmo e onde o ampliar e o delimitar representam aspectos coexistentes, aspectos que se encontram em oposição e tensa

unificação. Existe um fechamento, uma assimilação de conjunturas anteriores, e, a partir do que antes fora definido e delimitado, se dá uma nova abertura.

O potencial criador, portanto, elabora-se nos diversos níveis que Ostrower<sup>3</sup> denomina de ser sensível-cultural-consciente do homem, e se faz presente nos múltiplos caminhos em que o homem procura captar e configurar as realidades da vida. Assim, o potencial criativo está inteiramente ligado ao contexto sócio cultural em que o ser está inserido. Segundo Ostrower<sup>9</sup> o potencial criativo está presente em qualquer caminho em que o ser tomar.

Segundo Rodrigues<sup>10</sup> a criança desenvolve-se pelas experiências sociais, nas interações que tem desde cedo, com a experiência sócio histórica dos adultos que fazem parte de suas vidas e da rotina e vivências por eles criado. Ou seja, a criança é um sujeito social, que experimenta e expressa-se de acordo com a sociedade em que está inserida. Por isso, muito do que ela expressa é característica de sua realidade. Dessa maneira, a brincadeira é uma atividade humana, na qual as crianças são inseridas e como consequência assimilam e recriam as experiências socioculturais dos adultos e por muitas vezes afetam seu potencial criativo.

Para Winnicott<sup>3</sup> o brincar é um desenvolvimento direto dos fenômenos transicionais. Existe uma linha de evolução destes fenômenos que passa pelo brincar e culmina, na idade adulta, nas atividades culturais. O brincar se dá no espaço potencial, área que se inicia a partir dos objetos e fenômenos transicionais. A importância do brincar está na atividade em si, a ênfase se dá no processo criativo de tal atividade.

No pensamento de Winnicott, segundo Pires<sup>11</sup>, tudo que estiver relacionado com a criatividade tem sua base denominada de criatividade primária, conceito relevante para compreender sua teoria. A criatividade primária é um potencial inato do ser humano. Acredita-se que sejamos dotados de uma capacidade criativa própria de nossa natureza, isto significa ter disposição para a criação de algo próprio, independente da internalização de objetos para que estes sejam projetados. A capacidade de brincar depende de experiências satisfatórias nas fases anteriores, o que nos leva novamente ao contexto sócio cultural, se a criança não tem momentos satisfatórios ou de boas experiências isso poderá refletir na maneira em que brinca.

Portanto o objetivo deste trabalho é compreender a relação do potencial criativo e do brincar, com o contexto sócio cultural em que a criança está inserida considerando



as trocas intergeracionais com familiares e comunidade para o seu desenvolvimento, imaginação e criatividade no cotidiano.

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1. Objetivo Geral**

Investigar a relação do potencial criativo e do brincar de crianças em situação de vulnerabilidade social, considerando o contexto sócio cultural e as trocas intergeracionais.

### **2.2. Objetivos Específicos**

- Investigar o brincar e o contexto sócio cultural de crianças em situação de vulnerabilidade social;
- Analisar como a troca intergeracional entre criança e família pode contribuir para o despertar da criatividade na infância;
- Discutir como as influências do contexto pode afetar o desenvolvimento do potencial criativo e do brincar.

## **3. METODOLOGIA**

### **3.1. Tipo de Pesquisa**

Este estudo se caracteriza como uma pesquisa-ação, com análise de natureza qualitativa. Tripp<sup>12</sup> afirma que a pesquisa ação pode ser caracterizada como um tipo de investigação voltado para o social, possui embasamento empírico e, é realizada com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo em que os pesquisadores estarão envolvidos de maneira participativa ou cooperativa. De acordo com Tripp<sup>12</sup> a pesquisa ação se desenvolve inicialmente pela identificação do problema, o planejamento de uma solução, sua implementação, seu monitoramento e a avaliação de sua eficácia.

Justificamos a opção por esse delineamento por acreditarmos que “[...]embora a pesquisa-ação tenda a ser pragmática, ela se distingue claramente da prática e, embora

seja pesquisa, também se distingue claramente da pesquisa científica tradicional, principalmente porque a pesquisa ação ao mesmo tempo altera o que está sendo pesquisado e é limitada pelo contexto e pela ética da prática.” (p.447) T<sup>12</sup>.

### **3.2. Local de Pesquisa**

O estudo foi realizado em uma creche localizada no Condomínio Lucena Roriz em Ceilândia no Distrito Federal, este condomínio surgiu de um processo de invasão, é um local onde a maioria da população possui baixa renda, a sua localização permite difícil acesso para serviços e rede assistencial. Possui poucos recursos públicos, sendo considerado um território dormitório, pois as pessoas saem cedo para trabalhar e só voltam a noite. A maioria das famílias vieram de outros estados, por esse motivo as crianças não têm muito contato com avós e outros familiares na sua criação, o que diminui as trocas de experiências intergeracionais.

A creche filantrópica escolhida para a pesquisa surgiu da necessidade de ter um espaço para as crianças ficarem enquanto os pais saem para trabalhar. Essa instituição não possui auxílio governamental e se mantém de doações e algumas contribuições dos pais. A creche recebe crianças a partir de um ano de idade até os nove anos, tendo em média 35 crianças ao ano. As pesquisadoras optaram por este local pois o curso de terapia ocupacional da região centro-oeste já realiza atividades práticas e de extensão há cerca de dois anos no espaço. A receptividade das pesquisadoras no local foi muito boa pois as crianças e cuidadoras já haviam construído vínculos nas práticas realizadas na grade curricular, sendo estas disparadoras do desejo em realizar a pesquisa.

Após a aprovação do projeto de pesquisa pelo Comitê de ética, foram realizadas observações do brincar das crianças, e a partir delas foi feito o diário de campo, após isso foi feita intervenção com as crianças e os registros foram realizados.

### **3.3. População e Amostra**

Fizeram parte deste estudo oito crianças que frequentavam regularmente a creche filantrópica, seis crianças do sexo feminino e duas do sexo masculino, apenas três das crianças que participaram da pesquisa vão para escola, as demais ficam o período integral na creche.

A escolha da população deu-se através de contato com a instituição sobre os dados das crianças que se encaixavam nos critérios de inclusão:

- Crianças com idade entre 5 e 8 anos, ambos os sexos, que frequentem a creche local e que aceitem participar da entrevista a partir do Termo de Assentimento – TA assinado pela criança e/ou responsável e o Termo de Consentimento Livre Esclarecido- TCLE assinado pelo responsável legal.

Os critérios de exclusão foram:

- Crianças com idade de 0 a 3 anos e dos 9 anos em diante e crianças que não frequentam a creche, ou que não concordem em participar da pesquisa a partir da não assinatura do termo de consentimento livre esclarecido.

### **3.4. Instrumentos**

A pesquisa foi realizada por meio da observação do cotidiano das crianças, principalmente o brincar, após isso foi realizada a intervenção, seguindo as etapas da pesquisa ação, analisando as possibilidades de intervenção que contribuam para solucionar o problema, após isso foi feita avaliação e reflexão dos resultados obtidos. Foi utilizado em todo o processo um bloco de anotações para o diário de campo que teve como finalidade gerar a história do projeto, o pensamento do pesquisador e o processo de pesquisa, fornecendo também material para reflexão, conseqüentemente proporcionando dados para a pesquisa, também foram utilizadas gravações de áudio. De acordo com Segundo Gerhardt<sup>13</sup> o diário de campo permite o registro de informações e observações que podem surgir no decorrer da investigação. “Trata-se do detalhamento descritivo e pessoal sobre os interlocutores, grupos e ambientes estudados” (p.76) G<sup>13</sup>.

### **3.5. Coleta de Dados**

A coleta de dados foi realizada no período de setembro a outubro de 2018, a coleta foi dividida em duas etapas:

1º etapa: as pesquisadoras passaram dois dias no local de pesquisa apenas observando como as crianças brincavam, sua interação, os tipos de brincadeiras que

estavam acostumadas a realizar. Percebeu-se a partir das observações a escassez de brincadeiras, e a falta de estimulação do potencial criativo.

2º etapa: após identificação do problema, foi feito planejamento para realizar as intervenções, as brincadeiras selecionadas para a intervenções foram brincadeiras que estimulassem a imaginação, criatividade, fantasia e ludicidade.

3º etapa: as pesquisadoras frente as observações realizadas e as intervenções puderam identificar a necessidade de intervenções contínuas com as crianças, dentre outras observações que serão exploradas no trabalho.

Foi utilizado um caderno para realizar as anotações do diário de campo, as observações eram anotadas ao final de cada dia de coleta. O tempo de duração foi entre uma e duas horas. No total foram realizados (cinco) dias de coleta de dados em campo. As observações e intervenções aconteceram no quintal da creche, um local amplo em que as crianças poderiam brincar mais livres, além das pesquisadoras, houve auxílio das cuidadoras para auxiliar na condução das atividades e no cuidado das crianças.

As atividades observadas foram:

-Avião de papel: as crianças maiores faziam a dobradura de um avião de papel e ajudavam as menores a fazerem, após isso brincavam com o avião colocando-o para “voar”. A brincadeira foi iniciativa das próprias crianças e as maiores comandavam a brincadeira.

-Queimada: as crianças dividiram-se em duas equipes e delimitaram o espaço para realizar a brincadeira, quem fosse “queimado” pelo adversário saía do jogo. As crianças que comandaram a brincadeira com supervisão das cuidadoras.

As atividades realizadas foram:

-Vivou ou morto: a atividade foi liderada pelas pesquisadoras, a atividade consistia em quando falasse a palavra “vivo” as crianças ficavam em pé, e ao falar a palavra “morto” as crianças abaixavam, quem errasse saía do jogo.

-Pique e pega: nessa atividade o pego era o “jacaré” e ele tinha que pegar as outras crianças, o primeiro a ser pego seria o próximo jacaré. A atividade foi realizada pelas pesquisadoras com auxílio das cuidadoras.

-Cantigas de roda: foram realizadas cantigas de roda como “corre cotia” em que as crianças sentavam em roda e uma criança com algum objeto andava em volta da volta e deixava o objeto atrás de alguma criança, a criança com o objeto atrás dela seria o pego e teria que correr em volta do círculo até conseguir pegar a criança que deixou o objeto atrás dela.

-Contação de histórias: as pesquisadoras realizaram contação de histórias relacionadas à família, e foi solicitado as crianças ao final que ajudassem a recontar as histórias do jeito delas.

-Desenhando a família: a atividade consistia em cada criança desenhar sua família e apresenta-la as pesquisadoras.

### **3.6. Análise dos Dados**

Os dados foram organizados por meio da transcrição na íntegra dos áudios, das notas do diário de campo, e das observações, sendo utilizado a análise de conteúdo de Bardin<sup>14</sup> para o material transcrito. Para Bardin<sup>14</sup> esta análise de conteúdo se baseia em três etapas, partindo do pré-análise, para a exploração do material e por fim tratamento dos resultados, inferências e interpretação. Segundo Severino<sup>15</sup> os discursos podem ser aqueles já dados nas diferentes formas de comunicação e interlocução bem como aqueles obtidos a partir de perguntas, via entrevista e depoimentos.

### **3.7. Procedimentos Éticos**

Esse projeto foi encaminhado e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Faculdade de Ceilândia, sob o parecer N° 2.682.029 e seguiu todos os pressupostos dispostos na Resolução n° 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde que regulamenta os aspectos éticos da pesquisa envolvendo os seres humanos.

Os responsáveis pelas crianças foram convidados a assinarem o Termo de Consentimento Livre Esclarecido – TCLE e as crianças o termo de Assentimento– TA, no caso de menores de idade.

No termo constavam todos os esclarecimentos necessários e foi assegurado total sigilo dos dados pessoais dos participantes, pedindo autorização para utilização das

informações e materiais, apenas para fins de pesquisa, não acarretou nenhum prejuízo de nenhuma ordem.

#### **4. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A apresentação dos resultados está organizada articulando-se os dados obtidos por meio das etapas da pesquisa-ação e da transcrição e análise do diário de campo presente em todo o processo.

Após análise do conteúdo foram criadas três categorias, são elas: 1. A criança como indivíduo na sociedade e as influências do potencial criativo, 2. O território como influencia e 3 Troca intergeracional do potencial criativo entre família e criança. Cada categoria trará relatos das observações realizadas na creche. Segue abaixo as análises e discussões feitas de acordo com as categorias citadas.

##### **4.1 A criança como indivíduo na sociedade e as influências do potencial criativo**

A criatividade segundo Ostrower<sup>9</sup>, é uma força crescente, que se reabastece nos próprios processos de realização, e o potencial criativo se configura a partir disso e se faz presente nos vários caminhos do indivíduo, se configurando de acordo com o nível de ser sensível-cultural-consciente. Esta categoria trará trechos das observações do brincar, e sua relação com o potencial criativo, se baseando em Ostrower<sup>9</sup> e Winnicott<sup>3,16</sup>.

###### **CENA 1: O REGISTRO DO BRINCAR LIVRE**

\*Alçando voos: nesta atividade todas as crianças juntas sem distinção de idade, brincavam de avião de papel, onde as crianças maiores (meninos) faziam a dobradura e as menores tentavam reproduzir a ação, a atividade era realizada no quintal da creche, as crianças sempre agitadas, o movimento esteve sempre presente, já que é uma das formas que a criança possui de se comunicar, expressar e interagir com o mundo. As crianças maiores tentavam ensinar as menores a fazer as dobraduras, porém as menores não compreendiam o que faziam, então preferiam brincar com o aviõzinho já feito, jogando o avião da mesma forma que viam os maiores jogarem, aos poucos depois de repetir várias vezes a ação eles entraram na brincadeira e começaram a fazer sons de avião e manipular o “avião” da maneira deles usando sua própria imaginação e mostrando que apesar de uma maneira diferente há potencial criativo no brincar deles.

\* Queimada: Após se dispersarem da brincadeira com os aviõezinhos, as crianças decidiram brincar de queimada, se dividiram de maneira aleatória, cada um foi para o lado que queria, porém ficaram quase a mesma quantidade em cada lado, a quadra era o quintal e delimitaram os espaços de maneira imaginária. O mais velho tinha 9 anos, ele era o líder da brincadeira, ele ditou as regras, porém não seguiam as regras apesar de compreenderem, o jogo continuou mas em vários momentos algumas crianças eram violentas durante o jogo, o que desorganizou a brincadeira e aos poucos as crianças foram se dispersando e pararam de brincar.

A partir disso elas perderam o foco, algumas foram brincar sozinhas, algumas meninas brincavam de “comidinha” ou brincadeiras voltadas para o cuidar e relações afetivas, os meninos brincadeiras de imitar animais ou correr, as crianças que não tinham uma capacidade de planejar uma brincadeira individual, ficaram correndo e pulando aleatoriamente.

Segundo Winnicott<sup>16</sup> o potencial criativo é inato no indivíduo e torna-se presente no relacionamento dele com o mundo, sendo esse o principal responsável pelo sentimento de “valor do viver”, ou seja, o sentimento de que a vida tem significado e vale a pena ser vivida. Para Winnicott<sup>3</sup>, o desenvolvimento humano está relacionado ao desenvolvimento do potencial criativo e da criatividade, esses dois, desenvolve-se em paralelo ao desenvolvimento emocional do ser. Segundo Ostrower<sup>9</sup> o potencial criativo é um processo contínuo que se regenera por si mesmo, em cada função criativa novas possibilidades são criadas.

Quando observou-se a brincadeira do “aviãozinho de papel” notou-se a grande dificuldade de algumas crianças em entrar na brincadeira e ter independência na hora de se envolver e imaginar e criar situações, utilizar seu potencial criativo de maneira adequada, isso de acordo com Winnicott<sup>16</sup>, está relacionado ao desenvolvimento do potencial criativo e da criatividade das crianças da creche, que pode estar ligado ao seu contexto sócio cultural e familiar e também a falta de estímulos para um desenvolvimento global, que envolve o potencial criativo, o emocional e cognitivo, o que acarreta num atraso da criança como indivíduo, podendo trazer consequências futuras nos relacionamentos sociais e afetivos, no seu desenvolvimento como indivíduo, etc.

Em sua Teoria da Brincadeira, Winnicott<sup>3</sup> mostra uma relação direta entre o desenvolvimento do potencial criativo e da afetividade. Cita um “clima” afetivo que submerge a experiência criativa e que confirma o sentimento de confiança presente no acontecimento criador, ou seja, se a criança não experimenta da afetividade em seu cotidiano, isto é traduzido nas suas experiências criativas, assim como na sua autoconfiança. A autoconfiança ou “estado de segurança” segundo Winnicott<sup>3</sup> surge da experiência satisfatória de relacionamento no início da vida. As experiências da mãe e o relacionamento com ela mantido são “dignas de confiança”, dão ao bebê a afirmação do “espaço potencial” e o desenvolvimento do subjetivo. Com esta confiança adquirida, o indivíduo pode experimentar um estado de “relaxamento” em que o impulso criativo se manifesta, diz Winnicott<sup>3</sup>. É no estado de relaxamento, segundo o autor, que a experiência humana pode deleitar-se de uma qualidade “não-intencional” que a transforma de maneira efetiva em uma experiência criadora.

Ao observar as crianças no jogo de queimada e os episódios violentos delas percebe-se também parte desse potencial criativo, no momento em que elas não

conseguem se expressar de maneira sociável num jogo trazendo esse ciclo de desenvolvimento que Winnicott<sup>3</sup> cita como o resultado da manifestação do impulso criativo.

O Terapeuta Ocupacional em contextos como esses utiliza o brincar como intervenção, segundo Rezende<sup>17</sup> essas intervenções são focadas na habilidade de brincar, sendo utilizada com crianças que apresentam um repertório pobre de habilidades que podem comprometer seu desempenho. Nestas condições, o brincar está relacionado às habilidades motoras, capacidade de escolha, psicossociais, interação social, enriquecimento do repertório ocupacional e potencial criativo, resolução de problemas, criatividade, auto expressão, cognição, entre outros. Dessa maneira, o brincar é utilizado de maneira a estimular habilidades da criança, que de certa maneira vão beneficiar também a ação da criança ao brincar

Outros fatores que podem influenciar no potencial criativo da criança, são as influências do contexto sociocultural, e também as trocas intergeracionais familiares, esses dois fatores serão abordados nas categorias seguintes.

#### **4.2 O contexto sociocultural como influência**

Segundo Ostrower<sup>9</sup>, o homem surge na história como ser cultural, quando age, age culturalmente, apoiando-se na cultura e dentro de uma cultura. As crianças, portanto, são sujeitos culturais também, elas produzem cultura e ao nascer são influenciadas e produzidas na cultura que estão inseridas, então fazem parte de um grupo, e as brincadeiras e ações refletem esse pertencimento.

Esta categoria traz a importância e a influência do contexto sociocultural nas brincadeiras da criança, mostrando como isso reflete no potencial criativo e nas trocas relacionais proporcionadas pelo brincar.



## **CENA 2: COMO O BRINCAR ACONTECE**

Nas intervenções foram realizadas atividades com intuito de observar como as crianças brincam e os aspectos culturais das trocas relacionais

\*Vivo ou morto: as crianças estavam animadas para brincarem, primeiro foi ensinado a elas as regras da brincadeira e depois o jogo começou, observou uma grande dificuldade de seguir regras novamente, de focar na brincadeira, e os momentos de violência de algumas das crianças, o que deixavam as demais crianças desorganizadas. Apesar de estarem animados ao brincar, a atividade foi finalizada com pouco tempo pois as crianças se dispersaram.

\*Cantigas de roda: após um tempo as brincadeiras foram retomadas e foram utilizadas cantigas de roda, as crianças estavam participativas e tentavam cantar a música, aos poucos foram repetindo algumas palavras e gestos das cantigas, foi a única brincadeira que teve poucos momentos violentos. Nas cantigas de roda notou-se que as crianças estavam mais envolvidas e até seguiram as regras mais atentamente, porém depois de um tempo dispersaram-se e foi dado um tempo até a próxima brincadeira.

\*Pique e pega: antes dessa atividade começar as regras foram ditas para evitar dispersão e conflitos. A atividade de pique e pega era diferente o “pego” era um jacaré, para estimular a criatividade e o lúdico, as crianças tiveram dificuldades de seguir regras e houveram momentos de violência, mas se envolveram muito na brincadeira, e elas começaram a se envolver de maneira colaborativa na atividade, uns ajudando os outros, todos conseguiram participar da brincadeira de maneira independente sem repetir o que o outro fazia.

O cenário onde se localiza a creche não tem muita assistência governamental, e poucos equipamentos públicos que contribuam para a disseminação cultural. As famílias em sua maioria são de baixa renda, algumas se encontram em vulnerabilidade social, em contextos de muita violência e criminalidade. Todos estes aspectos que envolvem o viver neste território implicam em influencias diretas no brincar e no desenvolvimento das crianças.

A brincadeira é uma atividade composta ricamente de significação social que, como outras, precisam de aprendizagem, ou seja, se aprende a brincar desde cedo, através das relações que os sujeitos criam com os outros e com a cultura. Nesse sentido de acordo com Brougère<sup>7</sup>, “não existe na criança uma brincadeira natural, a brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto, de cultura”, ou seja, as brincadeiras das crianças da creche possui potencial criativo diferente por conta do contexto em que estão inseridas, estão apenas repetindo o ciclo que existe no seu meio.

O contexto social atual, é caracterizado pela falta de espaço nas cidades grandes, pela influência da mídia, pressa, pelo consumismo e pela violência isso acaba se refletindo na forma como a criança brinca. Rocha, Almeida e Braga<sup>18</sup> afirmam que essa influência pode ser pelo contexto físico do ambiente, a partir dos recursos naturais e materiais disponíveis, e também pelo contexto simbólico, que são os significados preexistentes e partilhados pelo grupo de crianças. Todos esses elementos exteriores à brincadeira, estão situados na escola, creche, na família, no bairro ou nas mídias, entre

outros espaços que propiciam experiências sociais e culturais, são recebidos e reinterpretados pelas crianças e adaptados às suas experiências lúdicas. A partir disso geram-se novos modos de brincar, se a criança continua num meio onde os fatores não mudam, o brincar será o mesmo, por isso todos os fatores são essenciais para o desenvolvimento e potencial do criativo e do brincar.

É fato que maioria das ocupações é influenciada de maneira direta ou indireta pelos contextos de desempenho nos quais os sujeitos estão inseridos, podendo destacar: o contexto cultural que está relacionado aos hábitos, às crenças, aos padrões de atividades e comportamentos aceitos pela sociedade da qual fazem parte, além dos aspectos políticos, oportunidades para a educação, suporte econômico dentre outros (A<sup>1</sup>).

O procedimento de socialização, que as crianças estão expostas em situação de pobreza, tem sido delineado como empobrecedor e punitivo. O grande problema é que as crianças não se desenvolvem bem nas tarefas da vida, agora enquanto crianças e também quando crescerem.

Uma das áreas em que a pobreza tem interferido é a do desenvolvimento das crianças. Percebe-se que as crianças da creche têm prejuízos no desenvolvimento cognitivo, linguístico, social e lúdico. Observou-se uma dificuldade de se concentrar na atividade e realiza-la, além da dificuldade de seguir as regras, porém percebeu-se que apesar de ter pouco estímulo do potencial criativo, as crianças se envolvem muito na atividade, demonstrando sua intensidade e curiosidade na experimentação de novas brincadeiras. É um facilitador para a interação com o meio, embora seja muito pouco explorado. Apesar de as crianças menos favorecidas economicamente viverem em situações de estresse e risco constantes, o lúdico pode vir a ser um instrumento de promoção de resiliência, conforme o seu emprego. As crianças da creche, apesar de viverem em situação de vulnerabilidade, conseguem adaptar seu brincar a sua situação, mostrando que o lúdico não tem a ver com objetos ou materiais e sim com a pureza do brincar e imaginar de uma criança.

De acordo com Winnicott<sup>16</sup>, as crianças têm encanto em todas as experiências de brincadeiras seja elas físicas e ou emocionais. Além do mais, brincam também para conter angústias e controlar conceitos ou impulsos que acarretam à angústia. No

ambiente do brincar a criança expressa sentimentos, ideias, fantasias, trocando e envolvendo o real e o imaginário.

O maior desafio encontrado no brincar das crianças que participaram deste estudo foi a falta de estímulo na creche e no ambiente familiar, desta forma elas ficam privadas de direitos básicos da infância.

### **4.3 Troca intergeracional entre família e criança: um olhar para o potencial criativo**

Por conta da necessidade de o homem e a mulher trabalharem para auxiliar no orçamento da casa, a troca de experiências, a atenção com o afeto e a educação para com seus filhos são obrigatoriamente reduzidas, quanto menos tempo disponível para os filhos, mais os pais vão precisar do auxílio de outros recursos, como as creches e escolas, para auxiliar na função de educar e dividem com essa tal responsabilidade.

Esta categoria traz a importância das trocas intergeracionais entre família e infância, para o desenvolvimento do potencial criativo.

#### **CENA 3: O BRINCAR E A FAMÍLIA**

\*Contação de história: foi realizada atividade de Contação de história, voltadas para a família, o objetivo era compreender a capacidade das crianças de criar novas histórias, e se imaginar numa história. Notou-se um grande interesse das crianças por histórias, porém falta esses momentos na rotina da creche. As histórias contadas tinham temática voltada para família e apesar delas terem gostado bastante das histórias, quando foi pedido a elas que contassem a história de novo, do jeito delas, não conseguiram.

\*Desenhando a família: após terminar a Contação de histórias, as crianças deveriam desenhar sua família e apresentá-la, houve dificuldade para desenharem, os meninos não queriam desenhar pois tinham vergonha, e algumas das meninas não queriam mostrar suas famílias nos desenhos, outras crianças não conseguiam desenhar apenas fazer rabisco apesar de estarem numa idade que deveriam fazer algum tipo de desenho.

Ao realizar essas atividades foi perguntado para as crianças sobre o que as famílias ensinam de brincadeiras e histórias para eles, e a maioria delas só ver os pais a noite, algumas só assistem televisão quando estão em casa e outras estão passando por situações de violência em casa o que reflete no seu relacionamento com outras crianças na creche.

Levando em consideração que desde o nascimento o comportamento do indivíduo é refletido pelo comportamento dos familiares a sua volta, principalmente dos pais, a relação familiar corresponde a um dos fatores que causam os processos de comportamento da criança, que, pode influenciar na formação da personalidade. Nesse sentido, entre os problemas decorrentes dessa relação estão as dificuldades de interação com outras crianças, baixo potencial criativo, reflexão das ações no brincar.

Na creche notou-se uma ausência considerável das famílias na vida das crianças, a maioria passa um turno na creche e outro na escola, limitando a relação da criança com os pais, o que reflete no comportamento delas e no brincar também, pois não há tanta troca de experiências, o que ocorre então é que as trocas de experiências são realizadas com as cuidadoras da creche, observou essa troca no momento em que as cuidadoras são mediadoras no brincar, esse é um dos momentos em que as crianças dão função ao brincar, quando as cuidadoras conduzem as brincadeiras, principalmente brincadeiras de roda, exemplo: cirandinha, corre cotia, etc..

A maior parte das crianças vivem em situação de pobreza o que pode ser considerado como fator que interage de forma negativa no desenvolvimento da criança, e junto com a pobreza vem a família que maior parte não atende as necessidades básicas dessas crianças; então a infância é deixada de lado e elas perdem suas características infantis. A falta de uma estrutura familiar causa ausência ou deficiência das funções e papéis dos indivíduos. A carência generalizada das pessoas em situação de pobreza contribui para isolar, ignorar ou negar situações e instrumentos sociais que permitiriam uma maior inserção no contexto social mais amplo (P<sup>19</sup>).

Segundo Poletto<sup>19</sup> a função dos pais, não é apenas de sustento dos filhos, educação informal e preparo à educação, consiste também em transmitir valores culturais de diversas naturezas (religiosos, morais, tradicionais, dentre outros). A partir da segunda infância, na relação entre pares da mesma idade, há a satisfação de necessidades de afiliação, compartilhamento de brincadeiras e identificações com os outros (P<sup>19</sup>). Portanto, a família se torna agente socializador de importância na infância, e também de interações que ampliam sua rede de relações sociais podem contribuir decisivamente para o desenvolvimento.

Segundo Poletto<sup>19</sup> a necessidade de trazer o lúdico junto ao contexto familiar, de forma que essa abordagem possa guiar para táticas que promovam a resiliência. Pouco

se sabe a respeito do brincar das crianças em situação de pobreza, bem como a respeito da visão dos familiares e de suas interações com os seus filhos em atividades lúdicas.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Diante dos resultados obtidos nesta pesquisa, conclui-se que as crianças da creche onde foi realizada a pesquisa, possuem pouco estímulo do potencial criativo, o que mostra a necessidade de intervenções da Terapia Ocupacional com essas crianças de maneira lúdica, aumentando seu repertório ocupacional e enriquecendo suas brincadeiras, e estimulando não apenas o potencial criativo, mas também estimulando as outras áreas de desenvolvimento infantil.

Este estudo contribuiu com o conhecimento da relação do potencial criativo com o contexto sociocultural, para compreender as trocas intergeracionais familiares e como isso influencia no potencial criativo das crianças, no seu envolvimento como ser lúdico, e a partir disso percebeu-se as possibilidades de intervenção nessas situações.

O estudo foi limitado pelo número pequeno de participantes e por ser apenas em uma região. A partir dessa pesquisa, abre-se um caminho para novas pesquisas relacionadas ao tema

## **REFERÊNCIAS**

1. AOTA AMERICAN OCCUPATIONAL THERAPY ASSOCIATION et al. Estrutura da prática da Terapia Ocupacional: domínio & processo-traduzida. Revista de Terapia Ocupacional da Universidade de São Paulo, v. 26, n. esp., p. 1-49, 2015.
- 2 FERLAND, Francine. O modelo lúdico: o brincar, a criança com deficiência física e a terapia ocupacional. 3 ed. São Paulo: Roca, 2006.
3. WINNICOTT., D. W. O BRINCAR. In: WINNICOTT., D. W. **O Brincar & a Realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975. p. 65-87.
4. ABUCHAIM, Beatriz de Oliveira. [et al.] Importância dos vínculos familiares na primeira infância : estudo II -- 1. ed. -- São Paulo : Fundação Maria Cecília Souto Vidigal - FMCSV, 2016.

- 5.SCHULTZ, Daniela Bonifácio; SOUZA, Flora Lima Farias. O brincar e suas contribuições no processo de aprendizagem e desenvolvimento infantil. Rondônia, 6 jun. 2011.
- 6.MONTEIRO, Clara Medeiros Veiga Ramires; DELGADO, Ana Cristina Coll. CRIANÇAS, BRINCAR, CULTURAS DA INFÂNCIA E CULTURA LÚDICA: UMA ANÁLISE DOS ESTUDOS DA INFÂNCIA. **Saber & Educar**, Rio Grande do Sul, v. 1, n. 19, p.106-116, set. 2014.
7. BROUGÈRE, G. (2011). A Criança e a Cultura Lúdica. In T.M. Kishimoto (org.), O brincar e suas teorias (6ª ed.). São Paulo: Cengage Learning.
8. SOARES, Sônia Maria Costa; SILVA, Richele Timm dos Passos da. Brincadeira lúdica: o faz de conta. **Educa – Revista Multidisciplinar em Educação**, Porto Velho, v. 2, n. 3, p.127-143, mar. 2015.
- 9.OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 15. ed. Petrópolis: Vozes, 2001. 158 p.
10. RODRIGUES, Luiza Maria. **A criança e o brincar**. [Tese]. Universidade Federal Rural Do Rio De Janeiro – UFRJ: Mesquita, 2009
- 11.PIRES, Felipe Augusto Ribeiro. **Criatividade no processo de amadurecimento em Winnicott**. 2010. 91 f. Tese (Doutorado) - Curso de Psicologia, Puc-são Paulo, São Paulo, 2010.
- 12.TRIPP, David. **Pesquisa-ação: uma introdução metodológica**. Educação e Pesquisa. São Paulo. 2005; v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez.
- 13.GERHARDT, Tatiana Engelet al. Métodos de pesquisa. Universidade Aberta do Brasil– UAB/UFRGS; Graduação Tecnológica–Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.
- 14.BARDIN, L. (2006). **Análise de conteúdo** (L. de A. Rego & A. Pinheiro, Trads.). Lisboa: Edições 70. (Obra original publicada em 1977).
- 15.SEVERINO, Antônio Joaquim. Metodologia do trabalho científico. Cortez editora, 2007. SILVA, Ana Mateus. A colaboração dos avós na educação dos netos. Interfaces Científicas Educação, v. 1, n. 1, p. 67-75, 2012.

16. WINNICOTT, D. (1982). A criança e seu mundo. Rio de Janeiro. Editora Guanabara Koogan S. A.
17. Rezende MB. O brincar e a intervenção da terapia ocupacional. In: Drummond AF, Rezende, MB. Intervenções da terapia ocupacional. Belo Horizonte: Ed. UFMG; 2008. p.25-44
18. ROCHA, Alex Santos; ALMEIDA, Tânia Maria; BRAGA, Ennia Débora Pires. **A cultura e o brincar: breve reflexão desta relação.** VIII Fórum Internacional de Pedagogia. Maranhão. 2016
19. POLETTO, R. C. (2005). A ludicidade da criança e sua regulação com o contexto familiar. *Psicologia em Estudo*, 10, 67-75.