

## ARTIGO PSICOPEDAGOGIA 05



### **A importância do brincar como facilitador do desenvolvimento**

A criança vai se tornando "graciosa" à medida que seu crescimento fisiológico se desacelera e ela adquire prática em aplicar suas habilidades sensório-motoras. À medida que as atividades lúdicas da criança se diversificam, ela usa a linguagem não apenas para identificar objetos e atividades, como também para se empenhar em diversas transformações tipo "faz-de-conta". Sua fantasia transporta-a para dentro de muitas situações e ela cria e resolve muitos problemas.

Ao destacar algumas palavras-chave do parágrafo acima, como habilidades sensório-motoras, linguagem e cria e resolve problemas, pode-se verificar que o brincar é não só um facilitador, mas essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo.

Para uma criança pequena, brincar é um meio de converter poderes adormecidos em várias habilidades e perícias. A abordagem brincalhona das crianças em relação a pessoas, objetos e situações, permite-lhes testá-los sem assumir a responsabilidade pelas conseqüências. "Eu estava apenas brincando" é a desculpa freqüente da criança quando alguma coisa sai errada.

Brincar é uma modalidade-chave de aprender a respeito da natureza, bem como sobre os relacionamentos entre pessoas. Brincar também serve ao propósito de adaptação às situações frustradoras de vontades e desejos não satisfeitos. Quando uma criança brinca e tem prazer nisso, ela é completamente uma criança. Aos dois anos de idade, período inicial da segunda infância, a criança obtém uma percepção geral de si mesma como pessoa do sexo masculino ou feminino, faz progressos no controle esfinteriano e começa a reconhecer perigos comuns.

De que maneira o brincar é facilitador do desenvolvimento?

A maior facilidade em um crescente repertório de habilidades motoras ajuda a criança a adquirir competência nas atividades cotidianas. A partir de dois anos e meio, a criança pode folhear uma revista, construir uma torre de cubos e, conseqüentemente, tomar conta de algumas das necessidades fisiológicas e expressar verbalmente alguns de seus desejos. Agora, a criança tem "mais tempo" para conseguir e refinar os controles neuromusculares. Pode se empenhar em atividades físicas e de divertimento mais diferenciadas do que antes.

Atividades psicomotoras como nadar, patinar e tocar piano, também podem ser adquiridas se forem apropriadamente introduzidas e a atenção e esforço da criança forem sustentos por um reforço interno ou social. A facilidade em executar perícias motoras básicas e específicas leva a configurações rítmicas e graciosas que começam a marcar a criança nesta fase.

A criança em idade pré-escolar gosta de ser percebida por todos e mostra grande satisfação no que quer que realize. Sente-se orgulhosa de mostrar o que pode fazer a fim de receber atenção e reconhecimento. Uma criança de cinco anos que desenha uma figura e traz para a mãe dizendo: É você!, ainda que a mãe não perceba suas características na figura, deve reconhecer a realização. Embora "os produtos" da brincadeira, como os desenhos, figuras da massa de modelar, suas historinhas sejam rudimentares, o valor de sua experiência é grande. A falta de reforço reduzirá a produtividade da criança quanto a esse tipo de coisa. Nesta idade, de cinco anos, sua busca de caminhos para o sucesso ainda é limitada e ela precisa de sucesso para manter seu ajustamento.

Desde o início deste período, a criança reage com muita excitação às brincadeiras de esconde-esconde e de pega-pega. A partir dos quatro anos, certos jogos, inclusive os de argola exercem muita atração. Brincar de pega e amarelinha atrai as de cinco anos. Estes e outros jogos sociais contribuem em muito para o sucesso da criança em relacionar-se com os outros.

Dos dois aos seis anos, as atividades lúdicas tornam-se cada vez mais criativas e dramáticas à medida que a imaginação da criança floresce. Ao imitar adultos e outras crianças, tipos da televisão, a criança utiliza sua imaginação e cria várias situações de "faz-de-conta" com instrumentos como boneca, argila, miniaturas de animais e o que quer que haja em disponibilidade. O equipamento de uma criança precisa estar relacionado com a idade e ser bastante variado para não restringir o "faz-de-conta". Para a criança é bom ser capaz de imitar as atividades da brincadeira de acordo com suas preocupações e interesses do momento.

As crianças em idade pré-escolar balanceiam as atividades físicas como correr com algum brinquedo passivo e sedentário. Os primeiros anos da meninice são de vida muito ativa. A criança possui um anseio natural para brincar,

isto é, para aplicar seus poderes e habilidades que desabroçam em uma crescente variedade de maneiras para explorar a si própria e ao ambiente em que vive.

Buhler (in Pikunas) enfatiza a "função prazer" que resulta de tal atividade e também atua como estímulo. À medida que a criança desenvolve a linguagem e a fantasia, a função prazer expande-se em alegria e prazer de projetar e criar. Segundo Charlotte Buhler, "as crianças que brincam muito aumentam sua futura criatividade - um traço cultural proeminente dos seres humanos". Para Freud, a criança "leva sua brincadeira muito a sério e nisso expende uma grande quantidade de emoção". E, de acordo com Erik Erikson, através do brincar, "a criança organiza seu mundo interior em relação a seu mundo exterior. Aprendendo novas modalidades de brincar, a criança avança sua prontidão para ingressar em estados superiores de desenvolvimento". A engenhosidade da criança nas várias atividades lúdicas aumenta sua realização e acrescenta muito a seu senso tanto de identidade como de maestria (Erikson, in Pikunas).

Para ilustrar meu ponto de vista e exemplificar a importância do brincar para o desenvolvimento, deixei para falar por último do desenvolvimento cognitivo. Segundo Piaget, brincando, os meios muitas vezes se tornam fins e muitas respostas são emitidas apenas para serem emitidas. Os esquemas dos modos de brincar freqüentemente são ritualizados e a acomodação - processo de modificar esquemas para resolver problemas que resultam de experiências novas dentro do ambiente - torna-se subordinada a assimilação - processo de incorporação de objetos ou experiências novas. Um único objeto como uma caixa pode ser tratado como mesa ou cama, depende da atividade lúdica em que a criança está empenhada e dos meios a seu alcance para retratar os objetos significativos para a continuação do esquema simbólico da brincadeira.

Ao se observar crianças pequenas brincando, pode-se vê-las construindo torres com blocos de armar, conversando com bonecas (fazem papel materno, alimentando, dando banho), dirigindo carros e se vestindo como adultos. Estas atividades não são triviais nem vazias e é disso que parece depender grande parte do desenvolvimento cognitivo. Seguindo os estágios de Piaget, a forma desse brincar sofre mudanças do primeiro ao sexto ano de vida:

1) Brincar sensório-motor ( nascimento até 2 anos): não existe ainda um brincar simbólico. A criança de 12 meses explora e manipula objetos colocando coisas na boca, sacudindo-as, etc...No estágio sensório-motor, o bebê apresenta um tipo de funcionamento intelectual inteiramente prático, vinculado à ação.

2) Brincar simbólico ( 2 a 6 anos) : corresponde ao estágio pré-operacional onde a criança começa a entrar no mundo dos símbolos; é capaz de reproduzir música que alguém cantou e de reconhecer objetos. As crianças começam a fazer-de-conta em suas brincadeiras. E usando a imaginação, onde uma vassoura se transforma num cavalo, pode-se observar a capacidade cada vez melhor da criança de manipular internamente esses símbolos.

3) Grupo de jogos com regras: corresponde ao estágio das operações concretas( 6 aos 12 anos). A criança descobre uma série de regras para interagir com o mundo. Aos 7 anos, a criança não só agrupa criaturas em classe de gato e cachorro, como também compreende que ambas são classes de animais.

Piaget propôs uma etapa final de desenvolvimento cognitivo que se inicia por volta dos 12 anos e continua durante a adolescência que é o estágio operacional formal. A mudança mais importante é que o adolescente agora é mais capaz de aplicar operações mentais complexas não apenas a objetos ou experiências, mas também a idéias e pensamentos.

Observa-se através desta seqüência proposta por Piaget que a criança, através do brincar, resolve problemas, desenvolve a linguagem e suas relações pessoais. Através do brincar, a criança é um agente ativo em seu próprio desenvolvimento, construindo e adaptando-se ao ambiente ao modificar seus esquemas básicos. As habilidades cognitivas da criança não só dependem do conhecimento e perícia específicos, mas também do ambiente que facilitará o brincar da criança.

#### BIBLIOGRAFIA:

STALIBRASS, A. (1992) A criança autoconfiante. São Paulo: Martins Fontes.

PIKUNAS, J (1979) Desenvolvimento Humano. São Paulo: McGraw-Hill

BEE, H. (1996) A Criança em Desenvolvimento. Porto Alegre: Artes Médicas.

Teresa Cristina Manso - Pós-graduação em Psicopedagogia pela PUC-RJ (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro) - em andamento com previsão de conclusão em dezembro de 2000. Graduação em Psicologia pela UFRJ (Universidade Federal do Rio de Janeiro) - janeiro de 1994. Orientações Vocacionais para adolescentes; aplicações de testes psicológicos, elaboração de laudos e avaliação psicológica; processos seletivos e dinâmicas de grupo para profissionais de diversos níveis intelectuais. Atendimento psicológico na abordagem Gestáltica

(Fonte: Site do Psicopedagogia on line)