

O brincar infantil como prática de cuidado no CAPS infanto-juvenil

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho é destinado a explorar o brincar das crianças como uma prática e forma de cuidado dentro do CAPS infanto-juvenil. No contexto do atendimento a crianças e adolescentes em situações de vulnerabilidade e busca de apoio para a saúde mental, o brincar é muito mais do que recreação. Trata-se, na verdade, de uma ferramenta terapêutica que promove a saúde mental e a socialização.

É a partir de uma abordagem teórica que se baseia em ideias de Vygotsky, Piaget, Aberastury e Ariès que este projeto quer entender como uma prática diferente e lúdica pode facilitar o cuidado e o acolhimento das crianças, respeitando a infância.

Para iniciar essa discussão, é imprescindível pensar em como a criança não pode ser isolada do seu brincar - essa prática é fundamental para a construção de suas vivências e experiências. De acordo com Vygotsky (2007, p. 108),

[...] É impossível ignorar que a criança satisfaz certas necessidades no brinquedo. Se não entendemos o caráter especial dessas necessidades, não podemos entender a singularidade do brinquedo como uma forma de atividade.

O brincar possui um papel crucial no desenvolvimento cognitivo e perpassa pelo aprimoramento emocional da criança. Além disso, é fator essencial na parte da socialização na infância.

A partir disso, urge a necessidade de pensar em como a brincadeira, o brinquedo, o jogo e outros recursos podem ser considerados uma forma de cuidado para crianças que vivem em situação de vulnerabilidade. Nesse contexto, a importância das práticas citadas fica ainda mais significativa, como no caso do CAPS, Centro de Atenção Psicossocial. Esse espaço surgiu em São Paulo, em 1987.

Os Centros de Atenção Psicossocial (CAPS) nas suas diferentes modalidades são pontos de atenção estratégicos da RAPS: serviços de saúde de caráter aberto e comunitário constituídos por equipe multi profissional que atua sob a ótica interdisciplinar e realiza prioritariamente atendimento às pessoas com sofrimento ou transtorno mental, incluindo aquelas com necessidades decorrentes do uso de crack, álcool e outras drogas, em sua área territorial, seja em situações de crise ou nos processos de reabilitação psicossocial e são substitutivos ao modelo asilar (BRASIL, 2015).

A infância e a adolescência são fases extremamente críticas para o desenvolvimento social e emocional do indivíduo. Nesse sentido, transtornos mentais podem afetar profundamente o bem-estar desse público. Intervenções precoces e adequadas, como o CAPS, oferecem suporte especializado, gerando o desenvolvimento saudável.

A dimensão do brincar, portanto, foge da simples atividade do lazer e atua como uma atividade crucial, que também é uma maneira de lidar com questões como ansiedade e depressão.

É como coloca Piaget (1971, p. 67), “quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois a sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui”. Sendo assim, brincar é uma maneira de ressignificar experiências e emoções. A prática se torna um local seguro para lidar com emoções e sentimentos, o que muitas vezes não aconteceria em outros contextos.

O que justifica o projeto “O brincar infantil como prática de cuidado no CAPS infanto-juvenil”, portanto, é contribuição significativa que ele tem a oferecer para a área da saúde mental infantil, reforçando a abordagem das práticas lúdicas em ambientes de tratamento. É necessário colaborar para o significado atribuído ao brincar em todos os contextos, especialmente naqueles que dizem respeito a crianças e adolescentes que passam por situação de vulnerabilidade, e é isso que o projeto pretende fazer.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Pensar no brincar dentro do CAPS infanto-juvenil como uma prática de cuidado, analisando os impactos da prática no desenvolvimento geral das crianças e adolescentes, contemplando os âmbitos sociais, emocionais e cognitivos.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Explorar a história do brincar: como a prática surgiu e evoluiu ao longo do tempo e como ela se apresenta atualmente nos mais diferentes contextos;

Trabalhar com a fundamentação teórica de Vygotsky, Piaget, Aberastury e Ariès em relação ao papel do brincar no desenvolvimento das crianças e adolescentes, conectando suas ideias àquilo que é possível observar na prática, em contextos como o CAPS;

Analisar o brincar como atividade essencial para o desenvolvimento e expressão emocional, além da importância da prática para a socialização de crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade;

3. METODOLOGIA

4. CRONOGRAMA

5. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

5.1 HISTÓRIA DO BRINCAR

Philippe Ariès, em sua obra clássica, *História Social da Criança e da Família* (1981), analisa a evolução das percepções sobre a infância e como elas mudaram ao longo do tempo. Segundo ele, a infância quase que não existia – as crianças só eram vistas como tal até serem capazes de desenvolver habilidades “de adulto”. Hoje em dia, a infância é vista de uma forma, mas, na época da Idade Média, por exemplo, elas eram inseridas mais rapidamente em um mundo diferente. De acordo com Ariès (1981, p. 156),

A consciência da particularidade infantil, essa particularidade que distingue essencialmente a criança do adulto, não existia. Por essa razão, assim que a criança tinha condições de sobreviver sem o cuidado e as atenções de suas mães ou amas, entre as idades de 5 e 7 anos, as crianças eram lançadas na grande comunidade dos homens. Elas se juntavam aos adultos em seus afazeres, deveriam trabalhar para se sustentar, esperava-se que crescessem rápido.

Isso também diz respeito ao brincar: na época, não havia distinção entre quais eram as brincadeiras de adulto e quais eram as de criança. Geralmente, uma criança brincava imitando um adulto, mas não tinha uma atividade específica para esse público. Esse cuidado em respeitar as faixas etárias e suas particularidades só surgiu depois, a partir dos séculos XVII e XVIII. Nesse momento, o brincar passou a ser visto como parte do desenvolvimento infantil.

Essa visão foi se consolidando e o conceito de jardim de infância foi criado por Friedrich Froebel, o que ajudou a consolidar a importância do brincar como meio de aprendizado e desenvolvimento. Na época, era muito mais intensa a atribuição de algumas brincadeiras a meninos ou a meninas. De qualquer forma, Froebel (1917, p. 93 apud Arce, 2004, p. 14) já

destaca que a prática em questão é importante para o contato com a natureza e o relacionamento com os outros.

Muitas características humanas desenvolvem-se na criança pela sua brincadeira com a boneca, porque em razão disso sua própria Natureza se tornará, em um certo tempo, objetiva e daí reconhecível para a criança e para os pensativos e observadores pais e babás. Daí se tornar visível mais tarde, através da e pela diferença espiritual, a diferença de vocação e vida entre o menino e a menina. O menino deslumbra-se com o brincar com a esfera e o cubo como coisas separadas e opostas, enquanto a menina ao contrário desde cedo se deslumbra com a boneca, o que intimamente une em si os opostos da esfera e do cubo. O significado interno deste fato é que o menino pressente cedo e sente seu destino – comandar a e penetrar na Natureza externa – e a menina antecipa e sente seu destino – cuidar da Natureza e da vida. Isso aparece um pouco mais tarde. Assim como a união do esférico e do angular é, especialmente para a garota, uma boneca, uma criança de brincadeira, da mesma forma a régua da mãe, ou a bengala do pai são, para o garoto, um cavalo, um cavalinho de pau. O último expressa o destino masculino do garoto, aquele de dominar a vida; o primeiro expressa o destino feminino da menina, de cuidar da vida.

Um pouco mais além na história, considerando uma visão mais aprofundada, humana e dedicada à infância e seus desdobramentos, surgiram os pensamentos de Jean Piaget e Lev Vygotsky, que, no século XX, intensificaram a ideia de que o brincar é um aspecto central do desenvolvimento infantil. Enquanto o primeiro considera a atividade um meio pelo qual as crianças assimilam o mundo, o segundo entende a prática como uma forma de internalização de funções sociais e culturais.

Importante destacar que foi recentemente, também, que o brincar passou a ser visto em contextos terapêuticos, como no caso de centros de atendimento psicossocial, um local considerado seguro para o desenvolvimento dessas atividades.

Hoje em dia, é muito claro que brincar é uma atividade essencial para o bem-estar e desenvolvimento das crianças, seja de maneira educacional ou terapêutica. É impossível conectar atualidade e brincadeiras, também, sem citar a tecnologia, que com certeza ressignificou as práticas que existiam até então, dando uma nova dimensão a elas com o uso de aparelhos eletrônicos.

5.2 BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO HUMANO

Conforme foi visto anteriormente, o brincar, portanto, assumiu diferentes funções ao longo do tempo, até finalmente se tornar uma prática que ganhou uma certa valorização. Hoje

em dia, as pessoas já têm uma visão diferente das brincadeiras: não são apenas lazer ou “perda de tempo”, mas sim, fazem parte do desenvolvimento humano.

Para Vygotsky, por exemplo, brincar faz com que a criança opere acima do seu desenvolvimento cotidiano. Isso vai ao encontro do conceito descrito por ele como Zona de Desenvolvimento Proximal.

Ela é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (VYGOTSKY, 2007, p. 97).

Fica claro, portanto, que a criança, quando brinca sozinha e cria situações a partir da sua imaginação que demandam uma solução, é capaz de estimular o seu desenvolvimento potencial. Além disso, é possível observar esses benefícios também em jogos ou brincadeiras coletivas, em que impasses geralmente aparecem, o que faz com que os indivíduos envolvidos precisem desenvolver as habilidades de solução de problemas.

É nesse sentido da socialização, também, que Vygotsky coloca que o brincar é essencial para a assimilação de normas e regras sociais. A atividade promove a autorregulação e do pensamento abstrato.

Pesquisas anteriores estabeleceram que, em primeiro lugar, a criança se torna capaz de subordinar seu comportamento às regras de uma brincadeira de grupo, e que somente mais tarde surge a autorregulação voluntária do comportamento como uma função interna (VYGOTSKY, 2007, p. 103).

Segundo ele, o jogo é repleto de simbolismo e tem relação direta com situações imaginárias. Estas, por sua vez, possuem normas de conduta, mesmo que não explicitamente. Para ele, portanto, todos os jogos possuem regras, sejam elas da própria brincadeira ou mesmo normas sociais. É nesse ponto que, como será explorado a seguir, ele e Piaget discordam. Conforme Negrine (1995, p. 11),

Ao analisar a situação imaginária no jogo das crianças, Vygotsky aporta novos elementos para reflexão daqueles envolvidos com investigações neste campo de conhecimento. Para o autor sempre que se produza uma situação imaginária haverá regras, mas não aquelas que sabemos por antecipação e que vão mudando segundo o desenvolvimento do jogo, mas sim regras que se depreendem da mesma situação imaginária. Sua convicção é que não existe jogo sem regras, uma vez que a própria situação imaginária contém por si mesma certas regras de conduta.

De acordo com Salva e Beltrame (2021), outro ponto importante levantado por Vygotsky é a importância do faz de conta no momento do brincar. Para ele, é uma atividade que estimula

a imaginação, por isso que é tão importante. É, também, uma forma de demonstração de seus desejos e pensamentos, questões que muitas vezes não são verbalizadas e, dessa forma, são colocadas em prática no momento do brincar.

A imaginação adquire uma função muito importante no comportamento e no desenvolvimento humano. Ela transforma-se em meio de ampliação da experiência de um indivíduo porque, tendo por base a narração ou a descrição de outrem, ele pode imaginar o que não viu, o que não vivenciou diretamente em suas experiências pessoais (VYGOTSKY, 1995 apud SALVA; BELTRAME, 2021).

Piaget também explorou a associação do brincar ao desenvolvimento humano. Para ele, o brincar, na verdade, é uma forma de assimilação: a criança passa a incorporar elementos do mundo externo nas suas estruturas cognitivas, o que faz com que exercite seu pensamento.

Ademais, para ele, as crianças são capazes de compreender as capacidades que possuem. Assim como Vygotsky, ele acredita que a prática em questão possui função determinante na solução de problemas e no desenvolvimento da criatividade.

De acordo com Piaget (1971), o jogo (no caso, a brincadeira, o ato de brincar) é uma atividade essencial para que a criança possa se desenvolver. Inicialmente, o processo é egocêntrico e espontâneo, mas se torna mais social conforme o tempo passa. Assim, as relações se tornam fundamentais, e fazem com que a criança possa assimilar e se apropriar daquilo que observa.

Como parte de suas teorias, Piaget também dividiu a questão dos jogos (o brincar) em três grupos diferentes, com suas particularidades. A diferença é que, segundo ele, o desenvolvimento se dá de forma linear e sequencial, enquanto Vygotsky não pensava dessa forma.

Em primeiro lugar, aparecem os jogos de exercício, que são ideais para os primeiros estágios do desenvolvimento humano. São responsáveis por justificar como o brincar pode auxiliar na construção das habilidades motoras e no desenvolvimento sensorial. São, na verdade, atividades repetitivas, que fortalecem a criança neurologicamente e na sua coordenação.

Os jogos simbólicos, por sua vez, dizem respeito ao uso da imaginação para lidar com a realidade. Exemplos de jogos simbólicos são a criação de histórias e a atribuição de significados aos objetos. É a partir deles que a criança demonstra como entende o mundo a sua volta, criando suas próprias interpretações. De acordo com Piaget (1971, p. 172), “Ao aproximar-se ainda mais do real, o símbolo acaba perdendo o seu caráter de deformação lúdica para se avizinhar de uma simples representação imitativa da realidade.”

Por fim, os jogos com regras servem para discutir o desenvolvimento social e a capacidade de autocontrole. É com as regras que as crianças conseguem entender a vida em sociedade e aprofundar suas habilidades de interação social. São de suma importância para haver o entendimento de como é compartilhar vivências e normas. De acordo com

Conforme foi analisado, então, Piaget e Vygotsky estão entre os pensadores que confirmam que o brincar é essencial para o desenvolvimento da criança, no âmbito social, emocional e no desenvolvimento de habilidades essenciais para a vida, como a solução de problemas.

5.3 BRINCAR COMO ESTRATÉGIA DE CUIDADO

Ao explorar o brincar e sua conexão com o desenvolvimento humano, torna-se necessário também relacionar a atividade a uma estratégia de cuidado dentro dos ambientes em que é praticada pelas crianças. É uma maneira de deixar que as crianças expressem suas emoções e liberem seus sentimentos sem ser através da palavra, o que muitas vezes é difícil e impraticável.

A ideia de que a brincadeira é imprescindível para o desenvolvimento humano já foi desenvolvida nesta fundamentação. Também é importante destacar que, de acordo com Aberastury (1972), o brincar é um meio de expor angústias, medos e problemas enfrentados pela criança. Isso significa que, durante a prática, ela é capaz de reviver algumas situações cotidianas, mas dando a elas o final que gostaria, e não aquele que de fato aconteceu.

É nesse sentido que o brincar entra como cuidado: é uma forma de a criança elaborar as situações que aconteceram com ela e trabalhar com isso, fazendo que se torne até mesmo uma forma de intervenção.

A maneira como a criança conta algo que viveu, por meio da linguagem ou do brincar, revela se e como ela se sente parte efetiva e afetiva do sua família, escola, ou qualquer outro grupo ao qual esteja inserida. Essa sensação de pertencer, de se sentir parte de um meio social, ainda que esboçado de maneira inconsciente, cria e fortalece sua possibilidade de vivenciar e desenvolver sua comunicação com o outro e sua ação criativa no meio onde vive, de desenvolver sua identidade social e cultural de forma saudável (OLIVEIRA e PERRONE, 2018).

O brincar, portanto, se torna uma prática necessária de cuidado quando se trata do desenvolvimento infantil. No CAPS infanto-juvenil, por exemplo, ele transcende os limites da

diversão. É um meio importante para a expressão das emoções e enfrentamento das dificuldades. Algumas experiências podem ser ressignificadas através do brincar.

As crianças interagem com seus brinquedos e seus colegas, o que revela aquilo que precisam e como se sentem, como se enxergam dentro do ambiente que ocupam. Isso pode dizer respeito à escola, à família ou a outras instituições. É uma atividade que permite que o público infantil consiga desenvolver sua identidade social e cultural mais facilmente - o que é um grande desafio. Segundo Vygotsky (2007, p. 124), “A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual - ou seja, entre situações no pensamento e situações reais”.

Através do desenvolvimento das habilidades sociais, também, é possível considerar o brincar um ato de cuidado. A negociação e a resolução de conflitos são formas de cuidar: não se trata de um espaço lúdico apenas, mas intervenções que buscam desenvolver a criança emocional e socialmente de forma mais saudável.

O brincar, portanto, é uma forma de intervenção e cuidado, que permite que a criança processe suas vivências. Ela contribui para suas emoções e suas habilidades sociais, e cria um espaço seguro onde ela pode experimentar e negociar. É uma estratégia de cuidado, portanto, essencial.

Em contextos de vulnerabilidade, torna-se ainda mais importante, visto que é uma maneira de acessar a criança e entender suas angústias e sua realidade. De acordo com Moura (2022), em seu relato de experiência,

Quando pensamos em ofertas de cuidado em saúde mental para crianças e adolescentes devemos levar em conta as particularidades desta clínica, como o contexto na qual estão inseridas, as questões socioeconômicas e histórico-culturais que atravessam a comunidade da qual fazem parte. E para isso devemos usar do lúdico, da criatividade, construir em conjunto com eles e com a rede de cuidados, usar do brincar e do brinquedo e se colocar disponível para o encontro.

Fica evidente, portanto, que integrar o brincar no processo de cuidado não é apenas uma prática lúdica, mas uma estratégia poderosa que facilita a compreensão de experiências complexas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABERASTURY, Arminda. **A criança e seus jogos**. Petrópolis: Vozes, 1972.

ARCE, Alessandra. **O jogo e o desenvolvimento infantil na teoria da atividade e no pensamento educacional de Friedrich Froebel**. 2004. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/ccedes/a/B6KxNMPyJTCD6kW7LYjN5zJ/?format=pdf>. Acesso em: 17 out. 2024.

ARIÈS, P. **História social da Criança e da Família**. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

BRASIL. **Centros de Atenção Psicossocial e Unidades de Acolhimento: orientações para o funcionamento**. Brasília: Ministério da Saúde, 2017. Disponível em: https://bvsmis.saude.gov.br/bvs/publicacoes/centros_atencao_psicossocial_unidades_acolhimento.pdf. Acesso em: 17 out. 2024.

MOURA, Douglas Fernandes. **O brincar como promotor de saúde mental para crianças em um território com alta vulnerabilidade psicossocial - Relato de experiência**. 2022. Disponível em: <https://www.fcm.unicamp.br/ensino-extensao/sites/default/files/2023-05/TCR%20Douglas%20Fernandes.pdf>. Acesso em: 18 out. 2024.

NEGRINE, Airton. **Concepção do jogo em Vygotsky: uma perspectiva pedagógica**. 1995. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/19264/000206849.pdf?sequence=1>. Acesso em: 17 out. 2024.

OLIVEIRA, Vera Maria Barros de; PERRONE, Rosely Aparecida Prandi. **O brincar como sustentáculo da saúde mental da criança**. 2018. Disponível em: http://dspace.lis.ulsiada.pt/bitstream/11067/4649/1/rpca_v9_n1_2018_4.pdf. Acesso em: 17 out. 2024.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PEREIRA, Vanuza da Silva; SANTOS, Itamara Brito dos; COSTA, Liandra Viana da. **A teoria de Vygotsky e a utilização dos jogos no processo de ensino e aprendizagem**. 2019. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/58833>. Acesso em: 17 out. 2024.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.