

O BRINCAR COMO INSTRUMENTO DE DESENVOLVIMENTO EMOCIONAL EM CASOS DE MANIFESTAÇÕES AGRESSIVAS EM CRIANÇAS PEQUENAS

Michele da Silva Carlos, Viviane Barrozo Manfré, Andreia Cristiane Silva Wiezzel.

Universidade Estadual Paulista – UNESP, Curso de Pedagogia do Departamento de Educação, Presidente Prudente, SP.
E-mail: micheledasilvacarlos@gmail.com

RESUMO

O projeto em questão enfoca crianças que apresentam dificuldades comuns à socialização na educação infantil, especialmente, as que envolvem agressividade. Busca-se proporcionar às crianças o acesso ao brincar e aos benefícios desta atividade ao seu desenvolvimento emocional, levando a um amadurecimento nas relações sociais. O trabalho é desenvolvido sob forma de pesquisa qualitativa de tipo estudo de caso. Como instrumentos de coleta de dados são utilizadas observações, entrevistas com pais e professores e atividades lúdicas com as crianças. Análises preliminares indicam que as crianças estão utilizando as atividades lúdicas para dar vazão à agressividade e expressar conflitos emocionais que as têm incomodado. As professoras ressaltaram que os ataques físicos a outras crianças, em sala de aula, vêm sendo menos frequentes.

Palavras-chave: brincar, desenvolvimento emocional, agressividade, brinquedoteca, criança.

THE PLAY AS AN INSTRUMENT OF DEVELOPMENT IN EMOTIONAL EXPRESSIONS OF CASES AGGRESSIVE IN SMALL CHILDREN

ABSTRACT

The project in question focuses on children with difficulties common to socialization in early childhood education, especially those involving aggression. The aim is to provide children with access to play and the benefits of this activity to their emotional development, leading to a maturation in social relationships. The work is developed in the form of qualitative research case study type. As data collection instruments are used observations, interviews with parents and teachers and playful activities with children. Preliminary analyzes indicate that children are using the play activities to vent aggression and express emotional conflicts that have bothered. The teachers emphasized that physical attacks on other children in the classroom, have been less frequent.

Keywords: play, emotional, aggressive, playroom, child.

INTRODUÇÃO

O brincar pode proporcionar diversos benefícios ao desenvolvimento emocional da criança, principalmente no contexto escolar. O brincar, na perspectiva psicanalítica, simboliza um instrumento de comunicação da criança, no qual é possível a expressão de angústias, impulsos, ansiedade, afetos, sentimentos bons e ruins, conflitos, ao mesmo tempo em que se diverte.

Ao brincar, a criança desloca para o exterior seus medos, angústias e problemas internos, dominando-os por

meio da ação. Repete no brinquedo todas as situações excessivas para seu ego fraco e isto lhe permite, devido ao domínio sobre os objetos externos a seu alcance, tornar ativo aquilo que sofreu passivamente, modificar um final que lhe foi penoso, tolerar papéis e situações que seriam proibidas na vida real tanto interna como externamente e também repetir à vontade

situações prazerosas.
(ABERASTURY, 1992, p.15)

Aberastury (1992) considera que o não brincar no momento adequado pode levar a transtornos emocionais ou ser resultado destes, podendo alterar o desenvolvimento emocional da criança.

Para Winnicott (1982) o brincar é fundamental para a criança, visto que pode possuir significados diferentes e ser utilizado com objetivos diversos por ela, isto é, de acordo com suas necessidades de desenvolvimento. O brincar constitui expressão da criança diante daquilo que está acontecendo internamente com ela, em um espaço intermediário entre a realidade e a fantasia.

As brincadeiras que a criança realiza repetidamente, por exemplo, indicam que está às voltas com uma angústia ou conflito, que está tentando compreender/dominar. Esses momentos de repetição variam de acordo com aquilo que está passando, alterando seus interesses nas brincadeiras e formas de brincar, realizando a atividade lúdica conforme suas necessidades. "As crianças brincam para dominar angústias, controlar ideias ou impulsos que conduzem à angústia se não forem dominados" (WINNICOTT, 1982, p. 126).

Winnicott (1982, p. 163) ressalta que

A criança adquire experiência brincando. A brincadeira é uma parcela importante da sua vida. As experiências tanto externas como internas podem ser férteis para o adulto, mas para a criança essa riqueza encontra-se principalmente na brincadeira e na fantasia. Tal como as personalidades dos adultos se desenvolvem através de suas experiências da vida, assim as das crianças evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras e das invenções de brincadeiras feitas por outras crianças e por adultos.

Tendo em conta as contribuições do brincar ao desenvolvimento emocional da criança, a intervenção ora relatada tem por objetivo geral investigar e trabalhar com crianças da educação infantil que apresentem dificuldades

comuns à socialização nesta fase, especialmente, aquelas que envolvem agressividade. Busca-se, por meio do projeto, proporcionar à criança o acesso ao brincar e aos benefícios desta atividade ao seu desenvolvimento emocional, levando a um amadurecimento nas relações sociais.

METODOLOGIA

A experiência sintetizada neste trabalho apresenta resultados parciais de um projeto, desenvolvido sob forma de pesquisa qualitativa de tipo estudo de caso. Como instrumentos de coleta de dados são utilizadas observações, entrevistas com pais e professores e atividades lúdicas com as crianças participantes. A pesquisa foi iniciada no segundo semestre de 2015, sendo desenvolvida em uma Escola de Educação Infantil. O projeto, autorizado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Estadual Paulista (Processo nº 045860/2014), prevê dentre as atividades específicas à pesquisa, a participação dos graduandos em grupo de estudos, no qual é abordado o referencial teórico adotado no trabalho.

As atividades realizadas até o momento incluem observação das crianças em sala de aula e no intervalo (neste caso duas crianças, uma sob responsabilidade de cada estagiária), entrevistas com os respectivos pais e professoras e atividades lúdicas com as crianças. As atividades lúdicas são realizadas uma vez por semana, em torno de uma hora, com cada criança. O local utilizado é a biblioteca escolar, espaço revitalizado pelos alunos do Curso de Pedagogia.

Conforme as professoras, as crianças participantes do projeto, com relação ao desenvolvimento cognitivo são *boas*, porém, são "agitadas" e apresentam algumas condutas a serem trabalhadas, várias das quais relacionadas à agressividade. Por esse motivo, realizam-se estudos aprofundados com cada criança, no intuito de conhecê-las e auxiliá-las, bem como orientar às professoras e famílias, caso haja interesse.

Dentre as condutas que as professoras enumeram estão as manifestações agressivas diante de contrariedades, ataques físicos a colegas e professoras e destruição, *sem motivos*. Também foram citados inconstância nas brincadeiras e agitação diante da chegada dos pais, a ponto de algumas crianças baterem nos colegas neste momento. Neste último caso fica clara a manifestação da agressividade como forma de comunicar uma excitação. Isto é

comum em crianças pequenas e pode ser trabalhado pela escola.

São diversos os brinquedos/jogos presentes na brinquedoteca e as crianças são livres para escolher quais brincadeiras querem desenvolver. As graduandas participam das brincadeiras apenas quando são convidadas pelas crianças, algo que geralmente ocorre depois que estas passam a desenvolver um laço afetivo com as primeiras. Nos momentos lúdicos são observados os brinquedos que as crianças utilizam, como os manipulam, suas verbalizações e demais detalhes que se apresentem.

O brincar foi escolhido como forma de intervenção tendo em vista que, "por meio da brincadeira, a criança é capaz de expressar suas angústias, medos e conflitos, uma vez que ela não tem a mesma capacidade que um adulto de falar acerca de seus sentimentos." (WIEZZEL; SILVA; VICENTE, 2011, p.37).

Os dados provenientes de todos os instrumentos de coleta de dados são analisados com base nas teorias de Winnicott (1982) e Aberastury (1992).

RESULTADOS

Estão participando do projeto duas crianças da educação infantil, na faixa etária dos três anos: Hugo e Yago¹. A primeira criança, no início, ficou receosa em explorar os brinquedos, porém, com estímulo, aos poucos foi perdendo o receio e depositando confiança na estagiária, de forma a convidá-la a participar das brincadeiras. Já o segundo aluno, ao se deparar com os brinquedos, não ficou receoso em explorá-los. Hugo optou pelas brincadeiras de carros, *que sempre batiam de frente*, e brincadeiras de *fazer comidinha*. Gostava também de desenhar, só que colocava tanta pressão no lápis que chegava a rasgar as folhas de papel. Yago a cada momento trocava os brinquedos, queria explorar tudo de uma vez e não se fixava em nenhum. Em princípio, quis brincar de mobiliar a casinha com os móveis, na sequência, foi pegando outros brinquedos, interrogando sobre cada um. Brincou com o jogo de quebra cabeça, lápis de cor, giz de cera, fez comidinha com os objetos de cozinha (panela, prato, copos, bule etc.) e brincou com trenzinho, cantando músicas. Pegou bonecos e os colocou na casinha, reproduzindo a rotina de uma família: a mãe cuidando da casa, o pai que saiu para trabalhar, o irmão que estava cuidando

do bebê (enquanto brincava, dizia: "O filho deixou o bebezinho cair no chão", e jogava o boneco que representava o bebê ao chão), o avô dormindo.

Antes de encerrar as atividades e retornar à sala de aula, o aluno sempre pedia para que a estagiária contasse uma história para ele. Dentre as histórias contadas gostava mais de *Os três porquinhos* e *Chapeuzinho vermelho*, porém, solicitava com mais frequência a primeira. Faltando alguns minutos para finalizarem as atividades, foi solicitado à criança que ajudasse a guardar os brinquedos na caixa - o que fez sem dificuldade - e sempre era reiterado que, na semana seguinte, no mesmo dia e horário, voltariam a brincar naquele local.

No final do segundo semestre de 2015, a professora relatou que o aluno teve comportamento de "birra", gritando na sala, agredindo outros colegas. Chegando à brinquedoteca, nesse dia, a criança começou a brincar mobiliando a casinha, colocando os bonecos (papai, mamãe, bebê, avô), pegou as panelinhas para fazer comida e café a eles. Em seguida começou a brincar com o quebra-cabeça, encaixando as peças.

Posteriormente, pediu para que fosse contada a história *Os três porquinhos*, ficou entusiasmado com as ilustrações do livro e ao final da história, começou a recontá-la. Ao recontar a história sempre repetia o fato de o lobo assoprar a casa, o que remete a uma representação acerca da entrada do irmãozinho em sua vida. Reforçando essa ideia, há de ser reiterado que houve encontros lúdicos anteriores nos quais, ao arrumar os bonecos na casinha, deixava o bebê à parte, sem inseri-lo, ou o deixava cair ao chão.

No caso de Hugo, as brincadeiras eram parecidas às de Yago, apenas com a diferença de que não havia atos hostis para com o boneco que representava o bebê. Brincava de fazer comidinhas e servir à graduanda. Gostava, também, de cantar e desenhar com os lápis de cor e, antes de encerrar as brincadeiras para voltar à sala de aula, não tinha paciência para ajudar a guardar os brinquedos nas caixas.

Expressava sua agressividade por meio de pressão excessiva sobre o lápis, rasgando as folhas de papel que usava para seus desenhos e, também, por meio da colisão entre carrinhos. Enquanto fazia a comidinha que servia à graduanda, manipulava os brinquedos com muita pressão, chegando a quebrar uma faquinha de

¹ Nomes fictícios.

plástico. Havia tensão na atividade e ao que estava sendo retratado por meio dela. A criança, conforme observou a graduanda, atirava brinquedos nas outras crianças e batia nestas quando verificava a chegada dos pais à escola para buscá-la.

No início do primeiro semestre de 2016, ao retornar aos encontros lúdicos, a criança se mostrou mais confiante na presença da graduanda, passando a descarregar sua agressividade nos brinquedos sem se intimidar com a presença dela. Brincou ainda de casinha com os bonecos, algo que, até então, não realizava. Pegava uma boneca e começava a puxar seus cabelos, dizendo: “Estou arrumando!” Também, ao brincar com os carrinhos, os manuseava fazendo pressão contra o chão, até que se desencanaixavam os eixos das rodas. Sempre que quebrava algum dos brinquedos, olhava para a graduanda, como se a esperar alguma reação. Posteriormente, tentava consertar os brinquedos, porém, quando não conseguia, entregava-os à graduanda, na expectativa de que ela pudesse arrumá-los.

DISCUSSÃO

Com base nas análises realizadas verificou-se, até o momento, que as crianças estão utilizando as atividades lúdicas, principalmente, para dar vazão à agressividade e ainda de forma incipiente à manifestação e domínio de situações difíceis, oriundas de dificuldades emocionais inerentes à faixa etária. Conforme resultados de pesquisas anteriores, coordenadas pela mesma orientadora e envolvendo a mesma problemática, é comum que o processo ocorra desta maneira: em um primeiro momento a atividade lúdica é utilizada para dar vazão à agressividade e, posteriormente, como forma de atribuição de significados, revivências, manifestação de desejos.

Aberastury (1992, p.51) aponta que “todos aqueles brinquedos que, pela simplicidade, facilitam a projeção de fantasias, são os quem têm mais possibilidades de ajudá-la [a criança] na função específica do brinquedo, que é a de elaborar situações traumáticas”. Assim, o fato de as crianças já estarem brincando com a casinha e os bonecos, indica que já se encaminharam naturalmente aos brinquedos adequados às suas necessidades de desenvolvimento. A autora ressalta que

O brinquedo possui muitas das características dos objetos reais, mas, pelo seu tamanho, pelo fato de que a criança exerce domínio sobre ele, pois o adulto outorga-lhe a qualidade de algo próprio e permitido, transforma-se no instrumento para o domínio de situações penosas, difíceis, traumáticas, que se engendram na relação com os objetos reais. Além disso, o brinquedo é substituível e permite que a criança repita, à vontade, situações prazenteiras e dolorosas que, entretanto, ela por si mesma não pode reproduzir no mundo real. (ABERASTURY, 1992, p.15).

Portanto, as crianças estão tendo acesso ao brincar e aos benefícios da atividade, já que estão a reproduzir situações que as incomodam, os objetos quebrados (como o carrinho e a faquinha) podem ser consertados ou substituídos, dependendo da necessidade. Aliás, o próprio fato de a criança tentar consertar o brinquedo ou solicitar auxílio da graduanda diante de sua impossibilidade em fazê-lo, já constitui indício de evolução no complexo desenvolvimento da responsabilização subjetiva pela agressividade.

Yago já está entrando em um processo em que possui segurança e confiança para expressar seus sentimentos e conflitos na presença da estagiária. Assim que a criança entra em tal processo, o caráter agressivo das brincadeiras vai diminuindo, dando lugar às verbalizações e brincadeiras mais complexas, nas quais teatralizam o que se passa em seu interior.

Neste momento é importante que o adulto proporcione condições para que a brincadeira ocorra sem julgamentos e sem interrupções, para que os benefícios da atividade lúdica se façam presentes. A brincadeira precisa ter início, meio e fim, a não ser que a própria criança a interrompa. Segundo Aberastury (1992), “o mundo da criança é de fantasia e realidade, se o adulto interfere e interrompe sua atividade lúdica, pode perturbar o desenvolvimento da

experiência decisiva que a criança realiza ao brincar.” (ABERASTURY, 1992, p. 49).

Para Winnicott (1982) “um brinquedo (...) se oferecido da melhor maneira e na ocasião mais apropriada pela pessoa mais adequada, terá um significado para a criança que deveríamos ser capazes de compreender e aceitar”. (WINNICOTT, 1982, p. 77). Por isso, toma-se o cuidado para que, durante os momentos lúdicos, não haja a entrada de adultos ou outras crianças na brinquedoteca escolar, sob pena de prejuízo à atividade ali desenvolvida.

As professoras das crianças ressaltaram que já observaram mudanças nas crianças em sala de aula. Relataram que os ataques físicos a outras crianças, diante de contrariedades, vêm sendo menos frequentes. Na brinquedoteca as brincadeiras estão evoluindo também, as crianças utilizaram o brincar para expressão da agressividade em um primeiro momento e, atualmente, estão iniciando o processo de elaboração de conflitos. Heitor está mais comunicativo na brinquedoteca e em sala de aula, o que é primordial para a superação de ações baseadas apenas em impulsos, algo que as crianças conquistam aos poucos e com ajuda.

CONCLUSÃO

Ainda que o trabalho esteja em andamento, algumas questões se sobressaem: a ideia de que o brincar favorece os relacionamentos, já que atua sobre os estados emocionais da criança e a concepção dos educadores a respeito da agressividade. Primeiro vale ressaltar que a agressividade não é necessariamente algo ruim, constitui força necessária aos processos adaptativos do ser humano. A agressividade é vivida pela criança de forma intensa quando ainda é pequena e esta depende, para que possa alcançar um equilíbrio, do auxílio de seus cuidadores, dentro e fora do lar.

É comum as crianças serem “agitadas” (na expressão dos professores), fazerem uso de manifestações agressivas em contextos inapropriados, fazerem “birras” e até mesmo atacarem outras crianças em momentos de tensão ou excitação. Posto isso, as crianças envolvidas no projeto não são consideradas agressivas, pois, isto ainda não existe entre crianças tão pequenas. Elas estão apenas manifestando agressividade, algo com que se deparam ainda no ventre materno e que, portanto, faz parte da essência humana, do gesto

espontâneo. Estão apenas “sendo crianças” em processo de desenvolvimento e que precisam de orientação.

Outra ideia importante é a de que a maioria das ocorrências apontadas pelas professoras são possíveis e devem ser trabalhadas também pela escola, já que, por vezes, a criança não encontra outro espaço em que isso seja possível. O nascimento de irmãos, por exemplo, não é um problema, mas uma ocorrência comum na vida de uma criança e que pode alterar seu estado emocional. O tema pode ser trabalhado na escola, de forma natural, sem que se perca o fluxo dos conteúdos a serem trabalhados e o brincar pode fazer parte desse processo.

A agressividade, em suma, constitui processo paralelo ao desenvolvimento emocional, influenciando e sendo influenciado por este. Portanto, se o brincar atua sobre um, logo os resultados serão observados no outro. O brincar constitui atividade privilegiada ao desenvolvimento emocional e é próprio à criança, assim quando uma criança não brinca fica sujeita às consequências de todas as espécies.

REFERÊNCIAS

- ABERASTURY, A. **A criança e seus jogos**. Marialzira Perestrello (trad.). Porto Alegre: Artmed, 1992.
- WIEZZEL, S. C. Andreia; SILVA R. C. Deise; VICENTE A. Luciano. Manifestações agressivas infantis na escola e a contribuição das atividades lúdicas na melhoria das relações interpessoais. **Núcleos de Ensino da Unesp**, São Paulo, v. 4, p. 33-48, 2011.
- WINNICOTT, D. W. **A criança e o seu mundo**. Álvaro Cabral (trad.). 6. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1982.

Recebido para publicação em 19/08/2016

Revisado em 22/08/2016

Aceito em 29/08/2016