

# A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR ASSOCIADO À ARTE

FLORENTINO<sup>1</sup>, Márcia; KARULINE<sup>1</sup>, Ana; SOUZA, Kamylla; SIQUEIRA<sup>4</sup>, Priscila;  
GOMES, Letícia<sup>1</sup>; SILVA, Rossana<sup>2</sup>.

Centro de Ciências da Saúde/Departamento de Morfologia/PROBEX

## RESUMO

Brincar possibilita a aprendizagem da criança, facilitando a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade. As ações com atividades em grupo possibilitam a interação com as crianças e devem ser criadas e recriadas, sendo importante a utilização da arte associada ao brincar para permitir novos significados. Quando a criança participa, sem saber fornece várias informações ao seu respeito, mesmo na enfermidade, no entanto, o brincar pode ser útil para estimular seu desenvolvimento integral, tanto no ambiente familiar, quanto em outro ambiente que permaneça por um longo período. É brincando que a criança aprende a respeitar as regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesmo e ao outro. Através do Projeto de Extensão Universitária “A Arte e o Brincar” em ambiente hospitalar, as crianças criam seus próprios brinquedos expressando seus sentimentos e inspirando a criatividade e aprendizagem. Essas atividades proporcionam uma distração, nem que seja por um instante, dos problemas de saúde que estão enfrentando e da mudança de rotina no ambiente triste como o hospital, trazendo um pouco de alegria, por uma equipe dedicada que se caracteriza de palhaços para facilitar o contato com as crianças. A relevância do projeto é proporcionar melhorias no estado da criança de um modo geral, através de brincadeiras e artes, minimizando o estresse e o sofrimento que o ambiente hospitalar causa na vida das crianças internadas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Brincar, Criança, Projeto de Extensão.

## 1 INTRODUÇÃO

O significado da palavra brincar origina-se do latim *vinculum* e quer dizer união, laço, sendo uma atividade fundamental entre as crianças. A prática da brincadeira proporciona aspectos diversos na criança ajudando no seu desenvolvimento biopsicossocial, sendo essencial para uma formação sólida e completa. Segundo Vigotski (1987, p.35), o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos. A brincadeira e a arte são formas de experiências, de múltiplos movimentos e de sensações, que alicerçam a maneira do sujeito estar no mundo. Também viabilizam o contato com as emoções pessoais e do outro, vivenciando relações sociais, negociações e compartilhando histórias de vida, resultando em novos significados. São momentos de ensinar o outro e de aprender com ele, socializando

novidades, decisões e opções, portanto um espaço de identidade do sujeito-aprendiz. O Projeto de Extensão Universitária “A Arte e o Brincar” tem por objetivo realizar atividades diárias com as crianças hospitalizadas, para ajuda-las a obter uma distração dos sentimentos negativos obtidos no ambiente hospitalar, principalmente para as crianças que ficam internadas por um longo período, contribuindo para melhorias na saúde e na autoestima. Então, as brincadeiras, a caracterização dos participantes com roupas coloridas e todo o conteúdo do projeto proporcionam divertimentos, alegrias, mostrando a importância das atividades até para a realização de procedimentos clínicos, facilitando o trabalho da equipe de saúde. A metodologia desse estudo foi fundamentada pela participação direta dos integrantes do Projeto de Extensão, que são estudantes de vários cursos da área de saúde, com as crianças internadas no Hospital Universitário Lauro Wanderley (HULW). Por meio dos jogos com artes, formulação de histórias, construção de bonecos, manuseio com massinha de modelar e desenhos como métodos de aprendizagem significativa, a criança foi processualmente motivada a estreitar as relações interpessoais, a fim de compreender as normas de convivência, desenvolvendo a criatividade e a eficiência com a exploração de estratégias construtoras de aspectos reflexivos e críticos. O que se percebe que nenhuma criança chega à maturidade se inserida em ambientes de incertezas, temores e abandono.

## **2 A APRENDIZAGEM COM O BRINCAR**

As crianças adquirem conhecimento através de múltiplas fontes, mas é na prática do brincar que pode se apropriar da realidade imediata, atribuindo-lhe significado. As brincadeiras proporcionam o desenvolvimento da imaginação, afetos, competências cognitivas e interativas. No contexto hospitalar é então um instrumento de intervenção utilizado como forma da criança construir estratégias de enfrentamento em relação à doença, hospitalização, comunicação e resolução de conflitos. Através do brincar, a criança pode se expressar melhor, assim como demonstrar os seus sentimentos e resgatar a si mesma (FORTUNA, 2007). Ao observar uma criança brincando, o adulto pode compreender como ela vê e constrói o mundo, como ela gostaria que fosse, o que a preocupa e os problemas que as cercam. O brincar associado à arte pode ser um espaço através do qual a criança deixa sair sua angústia e aprende a lidar com os limites, sendo de suma importância sua aplicabilidade em ambiente hospitalar para que as crianças continuem a interagir sem se sentir tão isoladas.

### **2.1 A Construção dos Brinquedos**

Os brinquedos são ferramentas e parceiros silenciosos que desafiam a criança, possibilitando descobertas e a compreensão de que o mundo está cheio de possibilidades e de oportunidades para a expansão da criatividade. Qualquer coisa pode

ser um brinquedo ou se transformar em um, pois há brinquedos que são desafios ao corpo, à força, a habilidade e paciência. A inteligência gosta de brincar. Brincando a criança avança e se torna mais inteligente ainda. Quando as crianças têm oportunidade de brincar, individualmente ou em grupos, vivem experiências que enriquece sua sociabilidade e sua capacidade de tornarem-se pessoas mais criativas. Com o incentivo da equipe do projeto para a criação dos próprios brinquedos, os mesmos deixam de ser um objeto neutro e passam a fazer parte da história da criança.

### **3 METODOLOGIA**

O Projeto de Extensão da Universidade Federal da Paraíba “A Arte e o Brincar” funciona na pediatria do Hospital Universitário Lauro Wanderley (HULW), em João Pessoa. As atividades são realizadas na Brinquedoteca localizada no terceiro andar do HULW, um espaço com mesas e cadeiras próprias para crianças, além de um armário onde são guardados os jogos, brinquedos, papéis, massa de modelar, canetas, lápis de cor, tinta, entre outros recursos. A pintura, as historinhas, confecção de bonecos artesanais, peças teatrais e festas em datas especiais, como o Dia das Crianças e Natal também fazem parte das atividades. Além das crianças que possuem condições de se locomoverem até a Brinquedoteca, existem também as acamadas. Então, os brinquedos e a diversão são levados ao leito hospitalar e as ações são realizadas de acordo com suas limitações. Os pais muitas vezes interagem com os filhos de modo a estimular a participação e fazer com que eles aproveitem o tempo para fazer algo diferente e poderem se distrair dos problemas que estão enfrentando. Contribuindo através dessas formas para o desenvolvimento mental e emocional das crianças, assim como para a recuperação das mesmas.

### **4 RESULTADOS**

Durante o estudo realizado no período do mês de maio a outubro do ano de 2013 com a atuação do Projeto de Extensão, verificou-se que muitas crianças possuem problemas de saúde devido as suas condições de renda e moradia, pois além de apresentarem problemas biopsicossociais, foram identificadas famílias desestruturadas com qualidade de vida prejudicada. Evidenciando pouco acesso à educação e falha na alimentação, não sendo adequadas para as faixas etárias das crianças que foram internadas no Hospital Universitário. Ao analisar a produção dos desenhos, bonecos,

modelagens foram observados os aspectos mencionados e explicado os desejos e sonhos que as crianças pretendem alcançar, bem como seus sentimentos armazenados. O projeto expressa bastante positividade no quesito de melhorias para as crianças, pois elas se alegram com a dedicação da equipe, suas roupas coloridas e as pinturas de palhaços, fato também demonstrado pelas ações com a elaboração de desenhos dos extensionistas e pelos nomes que colocam em cada colaborador. No momento das brincadeiras eles aceitam mais o enfrentamento da hospitalização, os procedimentos a serem efetuados pela equipe de saúde e ficam mais obedientes, melhorando o seu estado de um modo geral.

## **5 CONCLUSÃO**

Os benefícios causados pelo brincar são inúmeros e deixam as crianças mais felizes e alegres. A vivência com o Projeto de Extensão Universitária “A Arte e o Brincar” mostrou que as atividades com artes efetuadas no hospital tornam-se importantes para o desenvolvimento, saúde e bem estar da criança enferma. Mesmo que a criança esteja com alguma limitação física ou motora, o brincar pode ser utilizado nos leitos do hospital, respeitando a condição da criança e seu estado de saúde. Os pais ou acompanhantes das crianças ficam satisfeitos com as atividades do projeto, pois as crianças interagem, melhorando a sua fisionomia ao se deparar com a equipe caracterizada de palhaços, podendo vivenciar um momento de distração e distanciamento do sofrimento causado pelo ambiente hospitalar e enfermidade. O processo da “Arte e o Brincar” também proporciona aos voluntários/colaboradores uma observação mais ampla da vida das crianças e a importância da renovação do ambiente hospitalar, para que sejam futuros profissionais bem qualificados.

## **REFERENCIAS**

COSTA, E.; FERNANDES, A. A Importância do Brincar na Educação Infantil. **Universidade Federal do Rio de Janeiro**, 2009. Disponível em: [http://www.ufrj.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/desafios-cotidianos/arquivos/integra/integra\\_SILVA%20e%20SANTOS.pdf](http://www.ufrj.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/desafios-cotidianos/arquivos/integra/integra_SILVA%20e%20SANTOS.pdf). Acesso em: 23 out. 2013.

FORTUNA, T. R. Brincar, viver e aprender: Educação e Ludicidade no hospital. In: VIEGAS, Dráuzio. (org.). Brinquedoteca hospitalar: Isto é humanização. Rio de Janeiro: WAK, p.37, 2007.

FRANÇA, M. et al. A Relação entre o Aprender e o Brincar: Uma Perspectiva Psicopedagógica. Disponível em: <http://www.abpp.com.br/artigos/131.pdf>. Acesso em: 24 out. 2013.

LOPES, D. Freud e o Papel da Brincadeira. **Antropoética**. Arte, Educação e Movimento Disponível em: [http://arteeducacaoemovimento.blogspot.com.br/2013/07/freud-e-o-papel-da-brincadeira.html#.Umf4i1A\\_tM4](http://arteeducacaoemovimento.blogspot.com.br/2013/07/freud-e-o-papel-da-brincadeira.html#.Umf4i1A_tM4). Acesso em: 23 out. 2013.

NEVES, F. N. O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras – Um Olhar Psicopedagógico. **Revista Científica Aprender**, Minas gerais, 5ª edição, dez. 2011. Disponível em: <http://revista.fundacaoaprender.org.br/index.php?id=148>. Acesso em: 22 out. 2013.

OLIVEIRA, M; MATTIOLI, O. Hospitalização infantil: O brincar como espaço de ser e fazer. Faculdades de Ciências e Letras de Assis, UNESP, 2005.

PROENÇA, M.A. Brincando com arte: espaço de identidade. **Aliança pela Infância**. São Paulo. Disponível em: [http://www.aliancapela infancia.org.br/artigos.php?id\\_artigo=57](http://www.aliancapela infancia.org.br/artigos.php?id_artigo=57). Acesso em: 23 out. 2013.

SILVA, R. A Importância do Brincar no Ambiente Hospitalar: da Recreação ao Instrumento Terapêutico. **Psicologado Artigos**, jun. 2012. Disponível em: <https://artigos.psicologado.com/atuacao/psicologia-hospitalar/a-importancia-do-brincar-no-ambiente-hospitalar-da-recreacao-ao-instrumento-terapeutico#ixzz2iZba9Pbe>. Acesso em: 24 out. 2013.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1987.