



tempo de **brincar**

O Carnaval é uma excelente ocasião para nos lembrarmos da importância das brincadeiras de “faz-de-conta” e de nos recordarmos, enquanto pais, de lhes dar mais atenção durante o resto do ano.

Cowboys, índios, polícias, ladrões, e piratas. Princesas, rainhas, cavaleiros, príncipes e reis. Homens-aranha, Batmans, Hulks, Capitães America e Wolverines. Dragões, duendes, feiticeiras, fadas e sereias. Vampiros, esqueletos, bruxas, mortos-vivos e lobisomens. Invizimals, animatronics, po-cahontas, ratos mickeys e cinderelas. Lutas terríveis, amores exuberantes, medos ridicularizados, ansiedades reduzidas, aventuras engrandecidas... alegria, diversão, vivacidade, e um público, claro, um público é fundamental... o Carnaval está à porta.

Para alguns pais, os dias que antecedem o Carnaval são de preocupações e nervosismo. A escolha de atividades, a preparação de desfiles, a elaboração de máscaras e fantasias. Quando

as crianças são mais pequenas, as preocupações podem também ser como selecionar tipos de brincadeiras e conteúdos, ajudar a regular expectativas, comportamentos e emoções durante e depois da festa. Mas na azáfama e excitação natural do Carnaval, podemos esquecer o essencial: o carnaval é brincadeira. Vamos então olhar para o Carnaval do ponto de vista do desenvolvimento psicológico das crianças. O brincar é uma atividade natural, está presente no dia a dia dos mais pequenos, surge livremente, não sendo necessário qualquer convenção social para que aconteça, como no Carnaval dos crescidos. O Carnaval é uma festa de todos, mas são as crianças que o melhor entendem e mais facilmente encontram o mote. O espírito de Carnaval depende da capacidade de “fazer de conta”, do tipo de pensamento “como se”, que é



Carnaval

É a altura ideal para muita brincadeira. Para o "fazer de conta", para pensar e agir "como se"... São as crianças que melhor entendem o espírito desta época de folia

a característica nuclear do brincar e a alavanca sobre a qual o Carnaval pode acontecer.

O que é brincar?

Existem muitas definições de brincar. A psicologia distingue algumas características comuns.

- O brincar é principalmente o resultado de uma motivação espontânea, único em cada criança e dirigido pela própria criança. Isto quer dizer que, o brincar é uma atividade que emerge livremente não sendo o resultado de necessidades básicas ou ditadas pela sobrevivência, nem podendo ser imposta por circunstâncias externas, como a necessidade social de aprender ou adquirir competências.
- As atividades de brincadeira só ocorrem quando não estamos num estado de ansiedade ou incerteza.

- O brincar é livre e fluido, muito subjetivo, variando de indivíduo para indivíduo e de situação para situação.

- O brincar depende do tipo de pensamento "como se", que é a característica constitutiva de todas as atividades de brincar, pois o brincar não é para ser levado "à letra", pode parecer que é, mas quem brinca, sabe que não. É por isso que podemos brincar às lutas, morrer e odiar, ser maus e monstruosos, imitar os crescidos em coisas perigosas como dar beijinhos, porque no brincar nada é "à letra".

"Ninguém leva a mal"

Estas quatro características do brincar revelam-nos o que é mais próprio do Carnaval, e o torna tão especial. O único objetivo do brincar é o próprio brincar. Só é possível brincar em segu-

rança física e psicológica, sem que algo externo ou vindo da brincadeira ameace os parceiros de diversão. No brincar, suspende-se a realidade e é o “faz-de-conta” que toma conta. O brincar é livre e fluido, pode assumir muitas formas e participa quem quer.

As limitações, regras e convenções, que a realidade impõe na sobrevivência e convivência entre as pessoas, são suspensas por esse tempo e os

Muitos estudos mostram que as brincadeiras “faz-de-conta” estão relacionadas com o desenvolvimento da linguagem, do intelecto e das emoções

comportamentos, ideias e sentimentos expressos durante o brincar não têm consequências na vida concreta... “no Carnaval tudo vale e ninguém leva a mal”.

No entanto, para os mais pequenos dos foliões, o Carnaval também pode trazer alguns desafios, gerar confusão entre fantasia e real, fingido e literal, produzindo receios e reações imprevistas, pelo que compete aos pais e adultos refletir sobre a adequação das situações às capacidades intelectuais e emocionais dos pequenos “foliões”. Perceber certas nuances, adequar e regular os comportamentos e interações, mantendo o espaço imaginário de prazer e integridade psicológica e física, pode ser bastante desafiante para as crianças mais pequenas, é uma aquisição do desenvolvimento e sabemos que requer alguma atenção, mesmo para o mais crescido dos adultos.

O brincar não é uma atividade de puro luxo infantil, sem função ou significado. Muitos estudos na área da psicologia do desenvolvimento mostram que o brincar e as brincadeiras “faz-de-conta” estão relacionadas com o desenvolvimento da linguagem, do intelecto, das emoções e socialização das crianças. A dificuldade e incapacidade para se brincar são um indicador de que algo não está bem e devem merecer atenção por parte dos adultos.

Marco significativo

As brincadeiras de “faz-de-conta” ou de fingimento são um tipo de brincar muito especial e particularmente saliente a partir dos dois anos de vida. Estas brincadeiras são um marco significativo no desenvolvimento simbólico e

sinalizam a habilidade que a criança adquiriu para retirar um objeto (pessoa, ação, etc.) da sua função específica e literal, para o colocar numa nova situação, com outro significado, em representação de outra coisa, ou com outra função. Por exemplo, a Alice de dois anos brinca com um pedaço de madeira e fala para ele como se fosse um telefone, diz “olá, olá”, e repete algumas palavras que já aprendeu. O Manuel, de 18 meses, alinha vários lápis sobre a mesa e empurra-os dizendo “brumm brumm”, como faz quando vê os carros na rua. A Matilde, de quatro anos, finge ser uma cozinheira, oferecendo pedacinhos de papel às suas bonecas, no lugar de comidas.

As brincadeiras de “faz-de-conta” tendem a desenvolver-se e tornarem-se mais complexas e ricas em conteúdos, detalhe e profundidade. Acompanham o desenvolvimento das capacidades intelectuais e afetivas, o conhecimento sobre o mundo social e sobre como as pessoas pensam, agem e sentem. As primeiras interações “como se” fosse verdade ocorrem por volta de um ano de idade, no contexto das interações entre pais e filhos. Por exemplo, o pai levanta o bebé nos braços, finge que o deixa cair e agarra-o mais abaixo. Ambos os parceiros sabem que este comportamento não é literal, têm esse entendimento, e o bebé sente bastante gozo com esta finta ao destino.

Depois, são as primeiras trocas de significado e função dos objetos por volta dos dois anos, e daí à construção de histórias e situações sociais, à representação de personagens e desempenho de papéis, estamos nos três e quatro anos de idade. Com as dramatizações e regras dos pequenos teatrinhos, chegamos aos cinco, seis.. por aí fora.

O Carnaval dos crescidos

Os pais têm inicialmente um papel importante na brincadeira, não só como suporte e público, mas como parceiros de brincar. Os amigos vão ganhando progressivamente relevância, principalmente a partir dos três anos, tornando-se nos parceiros privilegiados. Estas idades são uma média, uns vão mais rápidos aqui, outros ali. O Carnaval dos crescidos é herdeiro destas atividades tão banais do mundo infantil, do tempo em que os pequenos, de então, sonhavam em ser crescidos para realizar os sonhos de criança e desejavam que os adultos não só ouvissem as fantasias, como ajudassem a cuidar dos desejos e receios que nelas habitam. Efetivamente, o que



Bruno Raposo Ferreira

“A dificuldade e incapacidade para se brincar são um indicador de que algo não está bem e devem merecer atenção por parte dos adultos”



Quando o Faz-de-Conta faz crescer!

Domínio intelectual

A habilidade de contar histórias lógicas no tempo e com relações de causa-efeito. Gerar diferentes ideias e novos símbolos. Capacidade de representação e imaginação. Habilidade de abordar e criar soluções para problemas que emergem na brincadeira.

Domínio afetivo

A habilidade de encenar afetos, positivos e negativos, de forma adequada e lógica. A capacidade

de imaginar situações e sequências de interação afetiva adequadas. A habilidade para regular o comportamento e emoções mantendo a brincadeira coerente. Conforto e contentamento em manifestar desejos e receios que por vezes podem ser fonte de ansiedade. A habilidade para retirar prazer em partilhar emoções e compreender as reações dos outros. Ter prazer com ideias novas e desfrutar da imaginação.

Domínio interpessoal

A expressão de preocupações e cuidados de modo empático, de pensar as intenções e motivações dos outros. A representação de ideias positivas e negativas de si e dos outros, em situações imaginadas. Diferenciação dos limites do Eu e de compreender as situações relacionais. A capacidade de comunicar ideias e emoções.

as brincadeiras de Carnaval têm de especial para as crianças, é o facto de os adultos dedicarem mais atenção e atribuírem importância às fantasias, durante esse período de tempo, estando mais empenhados em suportar e estimular com adereços, facilitando a magia da imaginação. O Carnaval é, então, uma excelente ocasião para nos lembrarmos da importância das brincadeiras de "faz-de-conta" e de nos recordarmos, enquanto

pais, de lhes dar mais atenção durante o resto do ano, sabendo que são fonte de grande contentamento para os nossos filhos e importantes para o seu desenvolvimento e bem-estar. E não nos esqueçamos, no Carnaval é o "faz-de-conta" que mais conta, e é por isso que "a vida são dois dias e o Carnaval são três". **Pf**

* Psicólogo Clínico da Clínica ISPA