

## **O BRINCAR COMO ATIVIDADE CORPORAL COM CRIANÇAS EM IDADE ESCOLAR INSERIDAS EM UM CONTEXTO VIRTUALIZADO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Larissa Cruz Maciel<sup>1</sup>; Abida Amoglia Rodrigues<sup>1</sup>; Ana Clara Holanda do Nascimento<sup>1</sup>; Camila de Paula Cardoso Rocha<sup>1</sup>; Débora Ribeiro da Silva Campos Folha<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Acadêmicas de Terapia Ocupacional; <sup>2</sup>Mestre em Educação

laramaciel\_19@yahoo.com.br

Universidade do Estado do Pará (UEPA)

**Introdução:** O brincar é, sem dúvida, o meio pelo qual as crianças vivenciam uma variedade de experiências em diferentes situações, para diversos propósitos, sendo esta uma atividade necessária para o desenvolvimento biopsicossocial da criança. Por muito tempo, o brincar era realizado nas ruas, nos quintais, nas calçadas, parques e praças, lugares que a criança explorava usando toda a sua criatividade e imaginação (GUIMARÃES, 2009). Porém, devido às influências socioambientais do contexto social presente, o ato de brincar passou por muitas transformações. Atualmente há uma grande influência dos avanços tecnológicos no brincar, devido a diversos fatores, entre eles a globalização, o contexto atual da rotina familiar tomada por muitos afazeres, bem como os perigos do contexto externo como drogas, violência e fluxo de veículos (LEVIN, 2007). Deste modo, cada vez mais jogos eletrônicos, produto da indústria cultural e ícone de uma sociedade tecnológica, estão presentes no cotidiano das crianças. Ressalta-se que a utilização o meio virtual dispõe de uma gama de possibilidades que podem ser benéficas para seus usuários, logo, tanto o brincar virtual como as atividades e brincadeiras corporais, contribuem positivamente para o desenvolvimento infantil. Contudo, devido ao brincar virtualizado, muitas crianças não conseguem desenvolver diversas habilidades, que exigem destreza e atenção, além disso, modificam o intelecto, a vida afetiva e as ações motoras dos indivíduos, dificultam a elaboração de seus medos e interferem diretamente na imagem corporal da criança, pois criam um mundo estereotipado de movimentos que limitam o desenvolvimento da espontaneidade e a improvisação (LEVIN, 2007). Neste contexto, a Terapia Ocupacional, por meio das práticas corporais, apresenta-se como importante instrumento de transformação, resgate e (re)descoberta das pessoas atendidas. Possibilita o enfrentamento desta problemática e propicia experimentações e maneiras próprias de se relacionar com o corpo, ser e viver. São ditas práticas corporais as que objetivam explorar o contato e a percepção dos indivíduos sobre o próprio corpo, isto é, nelas há produção de sujeitos, há produção de saúde e de novas redes sociais. Portanto, compreende-se que o brincar pode ser considerado uma prática corporal, uma vez que este favorece a consciência, expressão e criação corporal (ALMEIDA, 2004). O corpo é a principal ferramenta pela qual a criança interage com o mundo, e o brincar constitui-se como a estratégia mais utilizada para a troca de experiências com o meio, vivenciando situações e estabelecendo contatos que aproximem cada vez mais o viver em sociedade (GUIMARÃES, 2009). Deste modo, embora o brincar esteja relacionado a uma atividade que confere prazer e diversão ao indivíduo, segundo a Associação Americana de Terapia Ocupacional (AOTA, 2008), o brincar representa uma importante área de ocupação humana, caracterizando-se como a atividade infantil mais prevalente, sendo, portanto uma temática que deve ser estudada e orientada como um dos aspectos fundamentais da estrutura social, tendo em vista o seu importante papel no desenvolvimento biopsicossocial do homem (BRANDÃO, 2004). **Objetivos:** Descrever e discutir possibilidades de atuação terapêutica ocupacional, mediante a utilização do brincar enquanto atividade corporal, visando à minimização dos impactos negativos do brincar

virtual no desempenho ocupacional infantil. **Descrição da experiência:** O presente estudo teve caráter qualitativo e descritivo relacionado a uma experiência vivenciada na Disciplina Laboratório Corporal na Clínica da Terapia Ocupacional I, no 5º semestre do Curso de Terapia Ocupacional da Universidade do Estado do Pará, desenvolvida com um grupo formado por 30 alunos do 4ª ano do ensino fundamental de uma escola particular no município de Belém (PA), com faixa etária de 9 a 11 anos. Foram realizados encontros semanais, durante o período de 12 a 26 de maio de 2014, totalizando o número de três vivências, as quais tiveram duração de aproximadamente 50 minutos cada, utilizando exclusivamente o brincar como abordagem de intervenção.

**Resultados:** No decorrer das atividades realizadas foi observado que no cotidiano dos participantes o brincar virtual estava muito presente, o que se notou por meio de relatos, que as atividades vinculadas aos jogos eletrônicos eram, sobretudo, predominantes no dia-a-dia dos participantes, tais como jogos de vídeo game e atividades no computador, ao passo que, quando evidenciadas brincadeiras tradicionais, estas provocavam atitudes de estranhamento e indiferença dos demais participantes. Além disso, foi percebida uma acentuada dificuldade de colocar-se em vivências propostas, as quais exigiam habilidade de imaginação, espontaneidade, criatividade e expressão corporal, aspectos que são prejudicados pelo brincar virtual. Então, durante os encontros, foi necessário adaptar as propostas e o espaço a fim de que houvesse maior envolvimento dos alunos e objetivando evitar a dispersão do grupo. As modificações consistiram na delimitação do espaço utilizável para as dinâmicas, bem como, os participantes foram divididos em duas equipes, fato este que favoreceu a competitividade e maior envolvimento do grupo. Deste modo, percebeu-se que a partir da utilização do brincar como atividade corporal foi possível favorecer um ambiente propício à experimentação da criatividade, expressividade e tolerância. Além disso, constatou-se que, por meio das atividades, houve o aprimoramento de características psicomotoras como coordenação motora global, habilidades rítmicas, equilíbrio estático e dinâmico e lateralidade. No decorrer desta ação, pôde-se perceber que as crianças mais introspectivas e os alunos que necessitavam de maior atenção apresentaram uma participação mais ativa, o que, por sua vez, contribuiu para o aperfeiçoamento do trabalho em equipe. **Conclusão:** Portanto, conclui-se, a partir das práticas realizadas, que estas permitiram realizar e verificar contribuições das atividades corporais junto à crianças que manifestavam um brincar virtualizado. Contudo, para que os resultados observados possam ser efetivos, torna-se necessário a estimulação e o desenvolvimento de tais atividades de forma contínua e perene. Quanto às contribuições para a formação do terapeuta ocupacional, esta prática possibilitou: vivenciar experiências enriquecedoras para futuras intervenções grupais; agregar uma capacidade de raciocínio clínico mais aguçado e um olhar mais amplo e flexível acerca da problemática; associar conhecimentos teórico-práticos; bem como uma postura acadêmica mais firme, a fim de atender as situações que emergem ao longo dos encontros de forma mais eficaz e equívoca.

### **Referências:**

ALMEIDA, M. V. M. **Corpo e arte em Terapia Ocupacional**. Rio de Janeiro: Enelivros, 2004, p. 7-18.

AOTA. Occupational Therapy Practice Framework: Domain & Process 2nd. **The American Journal Occupational Therapy**, v. 62, n. 6. Nov/Dec 2008.

CABREIRA, L. G.; AQUINO, O. R. Jogos eletrônicos - a virtualização do brincar na perspectiva dos professores de 3ª e 4ª séries do ensino fundamental I de uma escola particular de Maringá/Paraná. **Educação em Revista**, Marília, v. 7, n. 1/2, 2006. Disponível em: <[www2.marilia.unesp.br](http://www2.marilia.unesp.br)>. Acesso em: 27 mar. 2014.

GUIMARÃES, Alexandre Magno. **A importância do brincar na infância: a influência dos fatores socioambientais**. XVIII Simpósio de Estudos e Pesquisas da Faculdade de Educação, 2009. Disponível em:<<http://anaisdosimposio.fe.ufg.br>>. Acesso em: 27 mar. 2014.

LEVIN, Esteban. **Rumo a uma infância virtual?: a imagem corporal sem corpo**. Rio de Janeiro: Vozes, 2007.