

A CONTRIBUIÇÃO DA TEORIA DO DESENVOLVIMENTO PSICOSSOCIAL PARA O BRINCAR E A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE

Gabrielle Maria Agnelo Lima de Santana ¹
Winnie Gomes da Silva Barros ²

RESUMO

O Psicanalista Erik Erikson desenvolveu a teoria do desenvolvimento psicossocial sobre a qual descreve como o ser humano percorre um longo período, durante toda a vida, por meio de estágios: 1. confiança básica x desconfiança básica (0 a 1 ano); 2. autonomia x vergonha e dúvida (1 ano e meio a 3 anos); 3. iniciativa x culpa (3 a 6 anos); 4. indústria x inferioridade (7 a 12 anos); 5. identidade x confusão de papel (12 aos 18 anos); 6. intimidade x isolamento (18 aos 30 anos); 7. generatividade x estagnação (30 aos 60 anos); 8. integridade do ego x desesperança (após os 60 anos). Cada estágio é mediado por crises do ego (“eu”) que contribuem para a formação da identidade (subjetividade/individualidade). A partir dessa perspectiva, quais as contribuições do brincar na formação da identidade das crianças? O objetivo do estudo foi analisar a obra “Infância e sociedade” de Erik H. Erikson no que diz respeito sobre o brincar e a formação da identidade na primeira infância (0 a 3 anos). O estudo foi de caráter qualitativo e a escolha do método configurou-se como pesquisa bibliográfica. A seleção do material bibliográfico foi realizada com ênfase nos capítulos: 6. Brinquedos e Razões; 7. Oito Idades do Homem. A partir do estudo, Erik Erikson esclarece que o brincar possibilita o conhecimento da realidade e cultura, o que leva o indivíduo a construir sua identidade, como também desenvolver habilidades de autonomia, expressão de sentimentos e desejos, e resolução de conflitos. Por fim, sugere-se que o ambiente escolar pode proporcionar experiências por meio do brincar e dos jogos para auxiliar na formação da identidade das crianças, isto é, as atividades lúdicas devem estar aliadas a compreensão do desenvolvimento humano, não apenas com finalidade pedagógica.

Palavras-chave: Identidade, Infância, Brincar, Ego, Desenvolvimento psicossocial.

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa surgiu a partir de uma experiência de estágio, durante uma aula de Psicomotricidade, onde foi organizado no espaço tecidos de várias estampas e tamanhos para as crianças brincarem. A partir desse momento iniciou-se um momento rico em que as crianças se personificavam a partir de desenhos animados ou personagens criados por elas mesmas, como lobo, fada dos doces, príncipe e princesa. Com um olhar mais atento foi possível se questionar se essas escolhas tinham relação com a personalidade delas, já que algumas tinham personalidades e temperamentos similares com o personagem escolhido.

Após essa vivência indaguei se o brincar pode contribuir para a construção da identidade das crianças, se há alguma correlação. A partir dessa construção inicial elegeu-se estudar a

¹ Graduada pelo Curso de Pedagogia da Universidade de Pernambuco - UPE, agnellogabrielle07@gmail.com;

² Orientadora. Professora do Curso de Pedagogia da Universidade Pernambuco - UPE, winnie.barros@upe.br

teoria do desenvolvimento psicossocial de Erik H. Erikson, pois foi um psicólogo que estudou os processos do brincar no desenvolvimento infantil articulado com os processos socioculturais.

Assim, foi desenvolvida a pesquisa bibliográfica de caráter qualitativa. O objetivo geral foi estudar a obra “Infância e sociedade” de Erik H. Erikson no que diz respeito sobre o brincar e a formação da identidade na primeira infância (0 a 3 anos). Os objetivos específicos foram: 1) analisar a relação do brincar nos estágios iniciais da primeira infância do desenvolvimento psicossocial; 2) compreender o conceito de brincar e jogo no desenvolvimento psicossocial.

METODOLOGIA

A escolha do método do estudo configura-se como pesquisa bibliográfica, a qual consiste no levantamento de material bibliográfico (livros, artigos, etc.) a fim de mapear e analisar os conhecimentos prévios sobre um determinado tema de estudo (Fonseca, 2002).

A seleção do material bibliográfico foi realizada a partir da análise do livro “Infância e Sociedade” de Erik Erikson (1970), com maior ênfase na terceira parte, referente aos capítulos 6 - Brinquedos e Razões e 7 - Oito Idades do Homem.

A proposta de análise dos dados se deu por meio da leitura analítica e leitura interpretativa, conforme proposto por Gil (2006), os quais compõem a técnica de análise dos materiais selecionados no estudo. De acordo com o autor, a leitura analítica é crítica e objetiva, para alcançar esses elementos, propõe-se quatro momentos: 1) leitura integral da obra ou do texto selecionado, no caso do estudo foi realizada a leitura dos capítulos: 6 - Brinquedos e Razões e 7 - Oito Idades do Homem, da obra “Infância e Sociedade”; 2) identificação das ideias principais do material selecionado; 3) organização das ideias do autor; 4) por fim, a obtenção de informações para alcançar os objetivos do estudo. Após a leitura analítica, há a leitura interpretativa, ou seja, a etapa mais complexa da interpretação dos dados, pois consistem conferir os significados obtidos na etapa anterior. A partir desse procedimento interpretativo, foi possível descrever os resultados da pesquisa.

REFERENCIAL TEÓRICO

A primeira infância é o marco do desenvolvimento que vai do nascimento aos 3 anos de idade. Nessa etapa (e nas demais), o brincar se faz presente para estimular o desenvolvimento físico com o uso do corpo para coordenar visão com movimento, músculos e sentidos; o desenvolvimento cognitivo com as tomadas de decisões; e psicológico, com a expressão de suas

emoções durante o brincar (Martorell, 2016).

A fim de garantir tais experiências, as políticas de direitos na área do brincar se fazem presente. De acordo com a Declaração Universal dos Direitos da Criança (1959): *“A criança terá ampla oportunidade para brincar e divertir-se, visando os propósitos mesmos da sua educação; a sociedade e as autoridades públicas empenhar-se-ão em promover o gozo deste direito”*; o Estatuto da Criança e Adolescente (1990/2017) esclarece no Art. 16. *“O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos: IV – brincar, praticar esportes e divertir-se”*; e o Marco Legal da Primeira Infância (Lei Nº 13.257, 8 de Março de 2016) no Art. 17 *“a União, os Estados, o Distrito Federal e os Municípios deverão organizar e estimular a criação de espaços lúdicos que propiciem o bem-estar, o brincar e o exercício da criatividade em locais públicos e privados onde haja circulação de crianças, bem como a fruição de ambientes livres e seguros em suas comunidades”*.

No campo da educação, o brincar é um direito da criança assegurado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (2018, p. 38) e defende as *“(...) diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais”*.

Em outras palavras, o brincar deve ser proporcionado para as crianças, principalmente no espaço escolar. Pimentel (2007) diz que não basta apenas disponibilizar brinquedos e jogos para as crianças, é importante a presença do educador para interagir, mediar e extrair os melhores proveitos das atividades lúdicas.

No momento de brincar, a criança tem uma visão diferenciada do mundo. No ambiente escolar não seria diferente, é imprescindível a prática do brincar que possam contribuir de forma significativa para o desenvolvimento das crianças. É por meio desses momentos que são desfrutados conhecimento inimagináveis, o que torna essencial a atenção do educador como mediador das atividades.

A BNCC (2018, p.37) deixa claro a importância da interação professor e aluno, pois *“ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções”*.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (Resolução CNE/CEB 05/2009) destacam as contribuições do brincar no espaço escolar: *“(...) nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a*

natureza e a sociedade, produzindo cultura” (BRASIL, 2009, p. 01).

Nesse sentido, a escola, o(a) professor(a) exerce o papel de mediador, levando oportunidades, incentivando a interação e criatividade das crianças, criando ações intencionais para proporcionar uma “tempestade” de vivências para a criança, tornando possível o conhecimento do mundo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O brincar e a teoria psicossocial do desenvolvimento

Erikson (1970) entende o desenvolvimento humano por meio de três dimensões: biológica, social e individual. O autor estudou o desenvolvimento desde o início da infância até a velhice, e descreveu oito estágios psicossociais: Confiança Básica versus Desconfiança Básica, Autonomia versus Vergonha e Dúvida, Iniciativa versus Culpa, Indústria Versus Inferioridade, Identidade versus Confusão de papéis, Intimidade versus Isolamento, Generatividade versus Estagnação e Integridade do Ego versus Desesperança, os quais serão descritor a seguir:

- Confiança Básica versus Desconfiança Básica (zero a um ano): o bebê cria vínculos com pessoas que serão referências. A partir dessa relação formada surge a confiança, tanto nas pessoas quanto no ambiente em que está presente. As atitudes dessas pessoas vistas como referências, se tornam essenciais para formação da identidade e entendimento dos sentimentos que surgirão no futuro da criança.
- Autonomia versus Vergonha e Dúvida (um ano e meio aos três anos): a criança desenvolve sua autonomia, na qual irá potencializar a confiança estabelecida anteriormente. Nessa etapa, há o desenvolvimento da maturação muscular, linguagem e motora, o que permite que elas explorem o ambiente a partir de suas vontades próprias, ou seja, ela começa a ter autonomia. Contudo, se a criança for humilhada ou desmoralizada, poderá desenvolver a vergonha e dúvida, gerando uma angústia emocional.
- Iniciativa versus Culpa (três aos seis anos): a confiança e a autonomia desenvolvida anteriormente, funciona como base para a construção da iniciativa. Surge então as diferenças sexuais, juntamente com os papéis sociais e culturais que são associados a eles. Nessa fase, a criança apresenta comportamentos como a curiosidade, os questionamentos, entusiasmo e linguagem, o que contribui para a iniciativa da criança. Ao se sentir confortável no ambiente, ela toma algumas atitudes, como questionar sobre algo, cantar, expressar seus sentimentos e

relatar histórias vivenciadas por elas, a partir do momento que essas iniciativas não são valorizadas ou até freadas, elas vão se retraindo.

- Indústria versus Inferioridade (sete aos doze anos): a criança já compreende o que é capaz de realizar de forma satisfatória e o que ainda não consegue. Assim, ao perceber se alguma atividade realizada foi malsucedida ou de forma inadequada, surge o sentimento de inferioridade, implicando na regressão ao estágio anterior ou estagnação. O prazer proporcionado ao realizar as atividades de forma convincente gera um distanciamento do sentimento de inferioridade causado por motivos contrários.
- Identidade versus Confusão de papel (doze aos dezoito anos): durante esse estágio desenvolve-se no adolescente uma síntese do que foi experienciado e desenvolvido nos estágios anteriores. No qual, ao tentar buscar por uma formação de identidade sente-se confuso com o seu papel na sociedade.
- Intimidade versus Isolamento (dezoito aos trinta anos): os jovens fundem a sua identidade com a de outras pessoas criando relações, diferenciando os amigos e inimigos, além de saber quando é necessário ser afetuoso e acolhedor ou não. Quando essa capacidade de intimidade não é trabalhada nos estágios anteriores, torna-se mais dificultoso para o indivíduo estabelecer relações duradouras, o que gera o isolamento.
- Generatividade versus Estagnação (trinta aos sessenta anos): é o momento de explorar e preservar os bens conquistados até o momento, de cuidar e manter as relações. É nesse período que os mais velhos ensinam e orientam os mais novos, sendo esse processo entendido.
- Integridade do Ego versus Desesperança (após os sessenta anos): ao chegar nesse estágio o indivíduo já desenvolveu e enfrentou todas as etapas anteriores, a confiança e desconfiança, autonomia, iniciativa, inferioridade, identidade e a intimidade, fechando seu ciclo vital.

Com base na proposta de Erikson (1970), quanto ao desenvolvimento psicossocial, entende-se que durante a primeira infância, especificamente nos estágios Confiança versus Desconfiança (0 a 12-18 meses) e Autonomia versus Vergonha e Dúvida (12-18 meses a 3 anos), o indivíduo constrói processos de identificação, tal qual é desenvolvida juntamente com o Ego (a formação do Eu) durante o período anterior, em que o indivíduo se adapta ao papel social, desenvolve as noções de futuro.

No primeiro estágio (Confiança versus Desconfiança), no qual o processo de confiança social da criança é bastante visível na adaptação escolar, pois a criança está vinculada aos seus genitores, principalmente à mãe e em determinado momento é inserida em um meio com

peças totalmente desconhecidas, porém ela precisa confiar e adaptar-se ao ambiente, sendo tão significativo nesse momento a exploração do brincar com base nos interesses da criança, para que ela sinta-se valorizada e acolhida pelo espaço e indivíduos.

Na medida em que as necessidades e os desejos da criança são proporcionados de forma aprazível, os vínculos afetivos vão sendo formados, gerando segurança na criança, contudo, quando suas necessidades não são atendidas surge a desconfiança básica, gerada pela insegurança. Ao brincar a criança sente prazer e expressa seus desejos e sentimentos, então o adulto deverá intermediar suas necessidades com brincadeiras ou brinquedos, assim a criança começará a se expressar e externar seus interesses durante o brincar.

Erikson (1970) explica que no estágio Autonomia versus Vergonha e Dúvida, após estabelecer a confiança no ambiente e indivíduos presente nele, a criança expressa autonomia na escolha dos seus brinquedos, com maior presença corporal e verbal nas brincadeiras, na interação com as outras crianças e adultos presentes, compartilhando seus materiais e brinquedos, questionando quando necessário, nomeando seus sentimentos e também durante as resoluções de conflitos. Durante essas interações, proporcionadas durante o brincar, a criança experimenta outras culturas, compreende as regras do ambiente e dos jogos ou brincadeiras, como também desenvolve suas relações sociais, desenvolvendo sua identidade no ato do brincar.

O estágio supracitado se articula com a classificação do brincar em quatro níveis: o brincar funcional, o brincar construtivo, o brincar dramático e jogos formais com regras, de Smilansky (1968) citado por Martorell (2014, p. 208), mas, destaca-se aqui o brincar dramático, o qual é “denominado brincar de faz de conta, brincar fantasioso ou brincar imaginativo”, proporciona conhecimentos de novos conceitos e culturas, dramatização, presença da realidade alinhada à fantasia, como também a interação com seus pares. Então, as brincadeiras e os brinquedos são escolhidos pela criança conforme o seu estágio, o que demonstra de forma concreta o desenvolvimento psicossocial humano diante da prática do brincar.

O brincar e o jogo para Erik Erikson

Para Erikson (1970, p. 194), o jogo é “uma função do ego, uma tentativa no sentido de sincronizar os processos corporais e sociais com o eu”. O autor explica que é através do jogo dramático que a criança se insere em um contexto e se identifica com determinado papel. Nesse momento pode ser usado material ou não, entrando no mundo da fantasia por meio dos estímulos do mediador, no qual a criança manifesta suas identificações, bem como sua forma

de compreensão de mundo, o modo de lidar com algumas decisões, a comunicação e expressão dos seus desejos ou necessidades, e a resoluções de conflitos, sendo esses conflitos não necessariamente de agressão mas também de oposição.

Para ilustrar essa explicação, relata-se a experiência de estágio da pesquisadora deste estudo: o mediador da atividade disponibilizou tecidos em um espaço da escola, informando às crianças que este seria utilizado para a brincadeira. Logo após a iniciativa da atividade, foi capaz de observar a forma que cada criança explorava os tecidos, enquanto o imaginário delas começava a surgir a partir das identificações eram as mais diversas possíveis, uma se identificava como lobo, outra era o príncipe, a chapeuzinho vermelho, a fada, etc.

Inicialmente, as crianças exploravam de forma individual o material e logo em seguida surgia o jogo de imitações. Diante das identificações trazidas por elas, pudemos expandir nosso olhar para a formação da identidade de cada criança visando o momento proporcionado e assim foi possível associar a identificação com a realidade de cada um. Erikson (1970, p. 194) explica que o jogo tem a intenção *“alucinar o domínio que o ego exerce e, apesar disso, exercitá-lo em uma realidade intermediária entre a fantasia e a verdadeira realidade”*

Nesse jogo simbólico, identifica-se como a cultura e o contexto social, na qual a criança está inserida e são protagonistas nesse momento, trazendo um significado e identidade. Assim, elas trazem situações reais, muitas vezes vivenciadas por elas, mas podendo não ser totalmente verídica, sendo uma interação da realidade com desejo ou fantasia, ou também por meio da imitação, que se faz tão necessária para a formação da criança, ocasionando a reflexão, compreensão de mundo, imaginação, autonomia e criatividade.

O faz de conta permite que a criança utilize o seu mundo imaginário para que possa compreender o mundo real em que está inserida. Por meio da brincadeira a criança pode reviver momentos de dificuldades pelos quais está passando, possibilitando a ela uma posição privilegiada dentro da brincadeira no qual terá o poder de tomar decisões perante a sua visão.

Ao brincar, a criança se relaciona, questiona sobre o mundo e diante das suas experiências imita situações tanto as que observa, como as vivenciadas, reproduzindo-as por meio da brincadeira e dos jogos. Muitas vezes são capazes de trazer situações, que vão sendo internalizadas durante o brincar.

Nota-se então, a significância dos jogos para o desenvolvimento psicossocial da criança, possibilitando para ela diversas experiências que são capazes de acrescentar no seu desenvolvimento global em um meio social. Sendo por meio do jogo e das brincadeiras, ofertadas e oportunizadas à criança que ela assimila situações do cotidiano com a fantasia,

expandir seu olhar e repertório cultural, e permite que a criança experimente diversos personagens e assim busque sua identidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve como objetivo analisar a obra “Infância e sociedade” de Erik H. Erikson (1970) no que diz respeito sobre o brincar e a formação da identidade. Compreende-se que a formação da identidade e personalidade do indivíduo percorre um longo período, durante toda a vida, por meio de estágios que devem ser respeitados para um desenvolvimento efetivo, caso contrário será enfrentado pelo indivíduo as contraposições negativas.

Dessa forma, o brincar e o jogo são de suma importância para auxiliar durante o desenvolvimento da criança durante sua passagem em cada estágio, entendendo que o brincar possibilita o conhecimento da realidade e da cultura, o que leva o indivíduo a construir sua identidade, como também desenvolver habilidades como autonomia, expressão de sentimentos e desejos, e resolução de conflitos, sendo essenciais para a socialização da criança. Porém, surge questionamentos, será que apenas o brincar "pedagógico" ou direcionado possibilita a construção da personalidade e identidade das crianças? De que forma essas experiências vivenciadas durante a primeira infância colaboram para formação da identidade na adolescência?

Por fim, entende-se que a formação da identidade da criança é alcançada e desenvolvida diante das vivências oferecidas pelo contexto cultural. É pretendido com isso, quanto ao espaço escolar que seja possível proporcionar experiências por meio do brincar e dos jogos de forma a agregar na formação da identidade.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Conselho Nacional de Educação; Câmara de Educação Básica. Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Diário Oficial da União, Brasília, 18 de dezembro de 2009, p. 11. Disponível em:<http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/diretrizescurriculares_2012.pdf>. Acesso em: 20 de agosto 2022

BRASIL. Lei Nº 13.257, de 8 de março de 2016. **Marco Legal da Primeira Infância**. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, p. 1, 09 mar. 2016. Disponível em:<

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2015-2018/2016/lei/113257.htm>. Acesso em: 20 de agosto 2022

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a Base**. Versão final. Brasília, DF: 2018, p. 36-47. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf> Acesso em: 20 de agosto de 2022

BRASIL. **Estatuto da criança e do adolescente**. Lei no 8.069/1990. Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2017. Disponível em: <https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/534718/eca_1ed.pdf>. Acesso em: 20 de agosto de 2022

ERIKSON, E. H. **Infância e sociedade**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2006.

MARTORELL, G. **O desenvolvimento da criança: Do nascimento à adolescência**. Porto Alegre: AMGH, 2014.

PIMENTEL, A. **Vygotsky: uma abordagem histórico-cultural da educação infantil**. In: OLIVEIRA-FORMOSINHO, J.; KISHIMOTO, T. M.; PINAZZA, M. A. (Org.). *Pedagogia (s) da infância: dialogando com o passado, construindo o futuro*. Porto Alegre: Artmed, 2007. p. 219-248.