

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA REABILITAÇÃO DA CRIANÇA DE 0 A 10 ANOS SOB O OLHAR DA NEUROPSICOLOGIA

THE IMPORTANCE OF PLAY IN THE REHABILITATION OF CHILDREN AGED 0 TO 10: A NEUROPSYCHOLOGICAL PERSPECTIVE

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA REHABILITACIÓN DE NIÑOS DE 0 A 10 AÑOS DESDE UNA PERSPECTIVA NEUROPSICOLÓGICA.

Noely Correa Souza Pereira¹

1

RESUMO: O presente artigo trata-se de uma revisão de literatura intitulado “A Importância do brincar no processo de reabilitação da criança de 0 a 10 anos, sob o olhar da neuropsicologia”, é importante no desenvolvimento da criança através do brincar, o qual persista na vida das pessoas bem antes das primeiras pesquisas sobre o assunto. O objetivo geral consiste em analisar a importância de brincar na reabilitação da criança de 0 a 10 anos, sob o olhar da neuropsicologia. Sobre metodologia para a organização da pesquisa e apresentar uma revisão de literatura realizou-se a busca de periódicos em bases de dados de revistas indexadas, sendo as principais Scientific Eletronic Library Online Sielo), Google Acadêmico, livros científicos, plataforma do Instituto Pós-graduação Ipog – Psicologia, Biblioteca virtual de saúde (B.V.S). A revisão expôs o entendimento dos autores e suas contribuições sobre a importância do brincar nos primeiros ciclos da infância. A revisão revelar o entendimento dos autores e suas contribuições sobre o brincar no processo de reabilitação infantil. Conclui-se que a pesquisa é de extrema importância na reabilitação das crianças nessa faixa etária, especificamente direcionados a neuropsicologia, necessitando demais estudos que ampliem o conhecimento acerca do tema trabalhado.

Palavras-chave: Brincar. Criança. Reabilitação. Neuropsicologia.

¹Faculdade de Tecnologia-GAP. Especialista em Neuropsicologia.

ABSTRACT: This article presents a literature review titled "The Importance of Play in the Rehabilitation Process of Children Aged 0 to 10: A Neuropsychological Perspective." Play is crucial to child development—a role it has played in human life long before the first studies on the subject were conducted. The general objective is to analyze the importance of play in the rehabilitation of children aged 0 to 10 from a neuropsychological standpoint. Regarding the methodology used to organize the research and present the literature review, a search for articles was conducted across indexed journal databases—primarily SciELO (Scientific Electronic Library Online), Google Scholar, scientific books, the IPOG (Postgraduate Institute) Psychology platform, and the Virtual Health Library (BVS). The review highlights the authors' insights and contributions regarding the importance of play during early childhood stages and its role in the pediatric rehabilitation process. The study concludes that this topic is of utmost importance for the rehabilitation of children in this age group—specifically within the field of neuropsychology—and underscores the need for further research to expand knowledge on the subject.

Keywords: Play. Child. Rehabilitation. Neuropsychology.

RESUMEN: Este artículo es una revisión bibliográfica titulada "La importancia del juego en el proceso de rehabilitación de niños de 0 a 10 años, desde una perspectiva neuropsicológica". Destaca la importancia del juego en el desarrollo infantil, un rol que ha estado presente en la vida de las personas mucho antes de las primeras investigaciones sobre el tema. El objetivo general es analizar la importancia del juego en la rehabilitación de niños de 0 a 10 años, desde una perspectiva neuropsicológica. La metodología para organizar la investigación y presentar la revisión bibliográfica incluyó la búsqueda en bases de datos de revistas indexadas, principalmente la Biblioteca Científica Electrónica en Línea (SciELO), Google Académico, libros científicos, la plataforma del Instituto de Posgrado IPOG – Psicología y la Biblioteca Virtual en Salud (VHL). La revisión revela la comprensión y las contribuciones de los autores con respecto a la importancia del juego en las primeras etapas de la infancia. En conclusión, esta investigación es sumamente importante para la rehabilitación de niños en este grupo de edad, centrándose específicamente en la neuropsicología, y se necesitan más estudios para ampliar el conocimiento sobre el tema.

Palabras clave: Juego. Niño. Rehabilitación. Neuropsicología.

INTRODUÇÃO

A brincadeira é uma atividade importante para o desenvolvimento e saúde física, emocional, cognitiva na vida de qualquer ser humano. Sua importância é notada em vários contextos e tem-se tornado uma realidade inquestionável, inclusive em hospitais, clínicas, consultórios. Atualmente nas instituições de saúde, a brinquedoteca hospitalar configura-se como um espaço reservado a crianças e adolescentes. Essa estratégia foi implementada nas casas de saúde após a percepção de que crianças viviam longos períodos de internações nos hospitais

e essa necessidade levava as crianças a grande quadro de estresse, tristeza e agravamento de suas patologias.

O artigo de revisão apresenta estudos sobre a importância de brincar na reabilitação da criança de 0 a 10 anos sob o olhar da neuropsicologia, buscando-se refletir sobre as possibilidades e contribuições do tema para ajudar a criança participar do processo de reabilitação durante o seu tratamento terapêutico. O estudo tem o intuito de responder ao seguinte questionamento, qual a importância do brincar na reabilitação da Criança de 0 a 10 anos sob o olhar da neuropsicologia?

A escolha da temática da pesquisa é motivada pela busca pessoal e profissional da autora em compreender aspectos que envolvam os benefícios do brincar no processo de reabilitação de crianças de 0 a 10 anos, a partir da perspectiva da neuropsicologia, considerando os aspectos cognitivo, emocional e comportamental. E entender como tem se tornado possibilidades de resgate de habilidades das crianças que estão em estimulação contínua dos aspectos já pontuados.

O artigo tem como objetivo geral analisar a importância do brincar no processo de reabilitação de crianças de 0 a 10 anos, a partir da perspectiva da neuropsicologia, considerando os aspectos cognitivo, emocional e comportamental. Para o desenvolvimento foram trabalhados os seguintes objetivos específicos: investigar como o brincar contribui para o desenvolvimento cognitivo, emocional e comportamental de crianças em processo de reabilitação; identificar as estratégias lúdicas utilizadas pelos profissionais da saúde no processo de reabilitação infantil; verificar quais as evidências científicas que relacionam o brincar às funções neuropsicológicas em crianças de 0 a 10 anos.

Dessa forma justifica-se a relevância para os estudantes e profissionais da Psicologia e Neuropsicologia, por se pretender apresentar os (jogos) como recursos terapêuticos, que, no âmbito de suas atuações, possam caracterizar como ferramentas que aprimoram e ampliam a possibilidade de intervenção segura e prazerosa e interações com outras ciências, de modo interdisciplinar como exemplo: a educação, fonoaudiologia, Terapia Ocupacional, fisioterapia e outras ciências.

O estudo se torna relevante para a sociedade, pois as literaturas previamente analisadas, salientam que muitos profissionais não conhecem o potencial do brincar para usarem como ferramenta terapêutica. A pesquisa realizada mostrou a importância, a nível científico, de se

perceber que o ato de brincar pode ser utilizado nos diversos campos do conhecimento, tornando possível reduzir sintomas de medo da dor, do tédio, da monotonia e de ansiedade, enfrentando de forma mais positiva durante o atendimento terapêutico ou de reabilitação.

Para Maluf (2003) o brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Por isso, a autora afirma que o brincar atua diretamente sobre o desenvolvimento da criança e promove a plasticidade cognitiva, que tem reflexos positivos na emoção e no comportamento.

IFUNDAMENTOS TEÓRICOS DO BRINCAR NA INFÂNCIA

O desenvolvimento da criança através do brincar já existia na vida das pessoas bem antes das primeiras pesquisas sobre o assunto. Freedman (2006), questiona como surgiu essa preocupação com o lúdico? Talvez em decorrência da diminuição do espaço físico e temporal destinado a essa atividade, provocada pelo aparecimento das instituições escolares, pelo incremento da indústria do brinquedo e pela influência da televisão e de toda a mídia eletrônica e a respeito desses estudos que se colocam algumas questões em relação ao brincar infantil.

Na percepção da autora, no estudo do jogo, da brincadeira ou do brinquedo pode-se observar, o comportamento das crianças (a brincadeira propriamente dita) no que concerne as atividades físicas, e mentais envolvidas, as características de sociabilidade que o brincar propicia (trocas, competições etc.), as atitudes, reações e emoções que envolvem os jogadores, os objetos utilizados (brinquedos e outros). Ao ser interpretados os dados fornecidos por essas observações, surgem diferentes perspectivas de análise do comportamento de brincar, afetivos, cognitivos, sociais, morais, culturais, linguísticos etc.

O brincar infantil apresenta estrutura e características próprias devido ao seu valor ser importante para a criança, pois no jogo a criança libera e imprime as suas necessidades. Essa orientação é dada a todos os profissionais que lidam com crianças envolvendo pais, psicólogos, neuropsicólogo, psicopedagogos, professores dentre outros. Diante do entendimento e observação o brincar é importante para a criança devido proporcionar momento de diversão, expressão de seus sentimentos de diversão, experiências empíricas, esvaziar-se de energias e agressividade ao brincar. Como também interagir com o brinquedo e através desse ato fazer novas descobertas enquanto brinca.

Segundo Balestra, (2007, p35) Piaget conceituou a inteligência como adaptação, pois na perspectiva piagetiana, a função da inteligência é de estruturar e organizar o universo do próprio sujeito, que se constitui na forma encontrada e idealizada pelo organismo na estruturação do meio em que vive. E a adaptação é composta por três mecanismos: assimilação esquemas de ação e acomodação.

Desta forma, a criança se desenvolve enquanto brinca assimilando as informações intrínsecas das brincadeiras. Apesar de encontrar muitas respostas cria novos esquemas de ações, os quais são ressignificados em novas aprendizagens que em seguida são acomodadas e transformadas em novos conhecimentos e vai amadurecendo o pensamento e ampliando o ato de brincar.

É imprescindível ter convicção de que a atividade lúdica infantil fornece informações fundamentais a respeito da criança em vários aspectos como emoções, cognição e comportamento. Isso implica na maneira como a criança interage com seus pares, no seu desempenho cognitivo conforme vai amadurecendo aprende e memoriza com facilidade, no comportamento relaciona-se com o nível de experiências vividas durante o desenvolvimento e na sua formação da personalidade.

O brincar é uma necessidade e que ao longo dos tempos essa prática cada vez mais escassa e por esse motivo expande essas oportunidades do brincar para além do contexto familiar e escolar. Abrindo oportunidade para uso do brincar no setting terapêutico. Onde tem oportunidade de brincar e explorar os brinquedos que muitas vezes não são de conhecimento da criança e ao mesmo tempo mostra suas dificuldades e suas limitações.

A relação entre meios e fins de acordo com Freedman (2006, p. 23) “o brincar é bom e importante, colocam-se as seguintes questões: o brincar é um meio em si mesmo, brinca-se pelo simples prazer de brincar”. Nessa perspectiva é possível diversas respostas, pois tem momentos que a criança brinca por mero divertimento e em outros momentos reproduz fatos de suas experiências ou intenções, as trocas com outras crianças e adultos favorece um brincar como fim em si mesmo.

Na escola, o brincar tem sido pouco presente, e é essa questão que os estudiosos da área do lúdico querem resgatar como: Freedman (2006), Balestra (2007). Pensar na atividade lúdica como meio educacional e terapêutico significa pensar menos no “brincar por brincar” e mais com um instrumento de trabalho, como meio para atingir objetivos pré-estabelecidos. Enquanto

brinca, a criança, sem saber, fornece muitas informações a seu respeito, o brincar pode ser útil para estimular seu desenvolvimento e trabalhar conteúdos curriculares e terapêuticos. (FREEDMAN, 2006).

Diante desse ponto de vista percebeu-se ser possível aproveitar o brincar para usar como recurso clínico o ato de brincar emerge a criança nas suas próprias necessidades e interesses, o brinquedo ajuda a criança regular suas emoções, reproduzir comportamentos positivos e negativos vividos no seu dia a dia. Principalmente quando tem oportunidade de brincar com seus colegas da mesma idade. O brincar partilhado com um ou mais indivíduos seja crianças ou adultos, a criança desenvolve o comportamento verbal, comunicando-se ou fazendo gestos. É nas interações que estabelecidas com outras pessoas que o brincar ocorre e adquire características únicas.

1.1 Tipos de brincadeiras e suas funções

Diversas são as brincadeiras e suas funções. Dentre as brincadeiras, os jogos tem várias utilidades e pode-se entender que o jogo funciona como uma atividade de ordem física ou mental, no alcance de um objetivo, com base em regras previamente determinadas e que direcionam as atividades que devem ser realizadas. Geralmente há competição, ganho ou perda, mas pode haver, também cooperação no alcance dos objetivos. O jogo pode servi como um passatempo, uma atividade de lazer, ter finalidade pedagógica, psicopedagógico, psicológica na esfera da reabilitação, ou ser uma atividade profissional. (Grassi, 2004).

O jogo oferece objetivos seguros através da ludicidade e facilita a exploração sentimentos, lidar com conflitos e desenvolver habilidades sociais, além disso, podem ser usados para reabilitar funções cognitivas e sensório – motoras, especialmente em casos de deficiências neuropsicológicas. Ampliando os saberes sobre fantoches, nesse encontro, com a intenção de conhecer qual era a experiência anterior das crianças com fantoches e a fim de amplia-las, foram apresentadas imagens de fantoches fotografados e mediaram-se saberes a respeito delas. Cada um foi expressando suas ideias sobre as figuras mostradas. (Santos 2006, p.88)

De acordo com essa ideia percebe-se que o fantoche é um brinquedo que dá asas a imaginação infantil e tem a função de refinar a criatividade para criar novas histórias, estimular o pensamento criativo das crianças, gerar liberdade de expressão através do ato de brincar com os fantoches. Ainda de acordo com a autora outra brincadeira que tem como função ajudar a

criança a entrar no universo do fantoche é a produção textual esses recursos favorecem a criança interagir de forma mais descontraída com seus pares seja professores colegas e até os terapeutas envolvidos na estimulação cognitiva da criança.

Os jogos sensoriais têm a função de estimular de acordo com (Grassi 2004, apud Cunha, p.86) a proposta apresentada, com base no sistema Esar de classificação de brinquedos e jogos, organizado por Denise Garon, no Canadá. Tal sistema facilita a organização de brinquedotecas e serve de referência para todos aqueles que trabalham com brinquedos e jogos. Atividades lúdicas relaciona-se a jogos de exercício, jogos simbólicos e jogos de regras em que o caráter lúdico é marcado de forma direta através de atividades em que o prazer de exercitar e explorar o meio e os objetos está presente. Nessa categoria são classificados desde os jogos básicos de exercícios até o jogo de regras mais complexas, como especificado no quadro 1 abaixo:

Quadro 1: classificação dos jogos básicos de exercícios até o jogo de regras mais complexas

1-Jogo de exercício	Sensório visual, auditivo, tátil, olfativo e degustativo; Jogo motor; Jogo de manipulação.
2-Jogos simbólicos:	Jogo de faz de conta; Jogo de papeis; Jogo de representação.
3-Jogos de construção;	Montagem; Arranjo de peças; Montagem mecânica, eletrônica, elétrica, científica e artística.
4.Jogos de regras simples:	Loto Dominó Sequência Circuito Destreza Esportivo elementar Estratégia elementar Sorte
5.Jogos de regras complexas	reflexão esportivo complexo estratégia complexa vocabulário complexo análise matemática complexa montagem complexa representação complexa cenas complexas

Fonte: Grassi (2008)

Os jogos ajudam na organização das Condutas cognitivas, nessa categoria encontramos jogos que envolvem as funções cognitivas (funções mentais ou psicológicas superiores) necessárias à aprendizagem simbolização, raciocínio, generalização, memorização, imaginação, linguagem, pensamento etc. (Grassi 2004, apud Cunha, p.88). Conforme o quadro 2 abaixo.

Quadro 2: Classificação das condutas cognitivas

1-Conduta sensório motor;	✓ ✓ ✓ ✓	Repetição; Reconhecimento sensório motor; Generalização sensório motor; Raciocínio prático.
2- Conduta simbólica:	✓ ✓ ✓ ✓	Evocação simbólica; Ligações imagens/ palavras; Expressão verbal; Pensamento representativo.
3- Conduta intuitiva:	✓ ✓ ✓ ✓ ✓	Triagem; Pareamento; Discriminações de cores, tamanhos, formas, texturas, conceitos, temporais e espaciais; Associações de ideias; Raciocínio intuitivo.
4-Conduta operatória concreta	✓ ✓ ✓ ✓ ✓	Classificação; Serição; Agrupamento; Relação imagens/palavras; Enumeração etc.
5-Conduta operatória formal:	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	Raciocínio hipotético; Raciocínio dedutivo; Raciocínio indutivo; Raciocínio combinatório; Sistema de representação complexas; Sistemas de coordenadas complexas.

Fonte: Grassi (2008)

De acordo com as ideias da autora é possível classificar os jogos de várias formas e dentro dessa intenção de categorização nota-se que o jogo ajuda no desenvolvimento infantil desde a primeira infância até no final da vida do ser humano, o qual vai ganhando função desde a mais simples a mais complexas. Exigindo conhecimento profundo dos profissionais que lidam com o desenvolvimento humano em especial aqueles que trabalham com estimulação precoce, ensino, e/ou, reabilitação.

Os jogos contribuem para enriquecer planejamentos pedagógicos e clínicos. Durante o processo de interação com o jogo é essencial que o mediador conheça o jogo, os jogadores, as estratégias, o aplicador, o ambiente e a duração. De acordo com Grassi (2004, p.94) é preciso

considerar como elementos que constituem um jogo os instrumentos ou recursos materiais; as estratégias ou dinâmicas do jogo, que envolvem objetivos, regras e relações; os participantes ou jogadores.

1.2 O desenvolvimento infantil e a ludicidade

De acordo com Bock, (2008, p.118a119), o desenvolvimento humano deve ser entendido como uma globalidade, mas para efeito de estudo tem sido abordado a partir de quatro aspectos básicos: o físico – motor, que refere – se ao crescimento orgânico, a maturação, neurofisiológica, a capacidade de manipulação de objetos e de exercício do próprio corpo. O intelectual – é a capacidade de pensamento e raciocínio. O afetivo emocional é o modo particular de o indivíduo integrar suas experiências. O social é a maneira como o indivíduo reage diante das situações que envolvem outras pessoas.

Segundo Piaget, cada período é caracterizado por aquilo que o indivíduo consegue fazer de melhor nessas faixas etárias. Todos passam por todas essas fases ou períodos, nessa, sequência, porém, o início e o término de cada uma delas dependem das características biológicas do indivíduo e de fatores educacionais, sociais. Portanto, essa divisão em fixas etárias é uma referência, não uma norma rígida.

De acordo com Oliveira (2019), Vygotsky (1984) concebe ao brincar um dos aspectos importantes para o desenvolvimento do pensamento da criança. É a partir do brincar que a criança desperta para o mundo, permitindo-se revelar seus sonhos, seus pensamentos e fazendo, desta forma, com que a sua imaginação aflore. Diante a análise da autora a ludicidade está presente no dia a dia através das atividades propostas, no jogo e no ato de brincar, na qual essa pratica é vivenciada de maneira intensa para que a criança desenvolva seus processos motores e cognitivos. As brincadeiras informais principalmente ao ar livre proporcionam o desenvolvimento do pensamento imaginário criativo da criança.

2. NEUROPSICOLOGIA E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

A neuropsicologia infantil é focada na compreensão da relação entre cérebro e o desenvolvimento da criança, sobretudo em relação as dificuldades de aprendizagens e problemas comportamentais. Tem como foco avaliar o funcionamento cognitivo da criança, rastrear possíveis alterações e propor reabilitação adequada. A avaliação neuropsicológica infantil busca

conhecer as eficácias e fraquezas cognitivas da criança, bem como o controle do ambiente e das experiências no seu desenvolvimento.

A neuropsicologia através da avaliação rastreia várias áreas do funcionamento cognitivo, emocional, memória, linguagem, funções executivas e comportamental. A influência da avaliação neuropsicológica é fundamental para achados precoces das alterações no desenvolvimento cognitivo e comportamental, auxiliando na reabilitação e prevenção de transtornos. A neuropsicologia infantil atua em diferentes contextos, como escolas, hospitais, clínicas, e consultórios, auxiliando em diagnósticos e acompanhamento de crianças com dificuldade de aprendizagens, alterações comportamentais dentre outras necessidades.

Após o processo avaliativo, são elaborados planos de intervenção individualizados, que exigem tato dos profissionais da área comportamental reabilitação neuropsicológica, atendimento educacional individualizado – AEE, equoterapia.

2.1 Conceito de neuropsicologia

É a ciência cujo objetivo específico é a investigação do papel dos sintomas cerebrais individuais nas formas complexas da atividade mental. E para Lezek (Apud Ambrósio, Riech 2005, (p3) “ciência dedicada a estudar a expressão comportamental das disfunções cerebrais.

10

De acordo com autor a avaliação neuropsicológica é um método para a investigação do funcionamento cerebral através do estudo comportamental tem como proposito avaliar o diagnostico diferencial, estabelecer a presença ou não de disfunção neuropsicológica cognitiva e o nível de funcionamento em relação ao nível ocupacional, identificar alterações sutis de funcionamento a fim de detectar as disfunções ainda em estágios iniciais. Contribuindo para planejamento do tratamento e no acompanhamento da evolução do quadro em relação aos tratamentos medicamentosos, cirúrgicos e reabilitação.

Nos Estados Unidos, a cada ano, 2 milhões de indivíduos são vítimas de acidentes que causam lesões cerebrais Stein, Brailowsky e Will (1995), com os sobreviventes apresentando problemas que constituem uma “epidemia silenciosa”, cujos cuidados a longo termo custam anualmente 25 bilhões de dólares.

Em parte, a crença corrente entre os profissionais da saúde de que nada ou pouco pode ser feito para reparar danos cerebrais pode contribuir para esses custos. Nesse sentido, os cuidados iniciais podem ser críticos para preservar e proteger as funções cerebrais e impedir danos cerebrais futuros e incapacidades permanentes (STEIN; BRAILOWSKY; WILL, 1995)

Muitos pacientes podem melhorar se tratamento especial. Entretanto, benefícios de intervenções reabilitativas precoces vêm sendo apontados com base nos cuidados necessários quanto os aspectos físicos, emocionais, de linguagem entre outros, até treino e educação dos familiares e outras pessoas que lidam com o paciente (MACKAY, *et al* 1992).

Pacientes neuropsiquiátricos apresentam dificuldades em sua adaptação prática, que decorrem dos déficits associados às suas doenças de base. Essas dificuldades podem incluir coisas tão elementares como cooperar nos cuidados, manejar utensílios e aparelhos e programar ou obedecer à rotina de uso de medicamentos e terapias.

Conforme dito a avaliação funcional ajuda na organização do plano de atendimento clínico do paciente principalmente o que tange as crianças que não entendem ou não lidam de forma adequada com o manejo de seu quadro clínico. A reabilitação ajuda no processo de melhora do paciente por ser flexivo e permitir a associação de estratégias lúdicas que minimizam a ansiedade, insegurança, medo na criança.

2.2 Plasticidade cerebral na infância

O desenvolvimento infantil é um processo dinâmico que consiste na construção, aquisição e interação de novas habilidades. São estas habilidades que consistem são vindas da remodelação cerebral, conhecida como plasticidades cerebral.

Esse processo acontece quando a criança aprende através da modelação e remodelação do comportamento do adulto. Por isso a importância dos investimentos nos primeiros anos de vida, esse período sensível do desenvolvimento cerebral se dá na primeira infância (0 a 36 meses de vida), nesse período que os investimentos são úteis por proporcionar melhores resultados para isso são necessários são necessários programas voltados para os primeiros anos de vida que envolve estimulação precoce na fase de 0 a 3 anos, apoio da pré escola para as crianças de quatro (4) a cinco (5) anos e a educação escolar para meninos e meninas até dez anos no período escolar.

A plasticidade cerebral auxilia nas experiências a princípio por genes e expande nas vivências ambientais e permanece acontecendo ao longo da vida, com maior intensidade nos primeiros ciclos da infância. Porém a plasticidade cerebral possa por um período sensível do desenvolvimento, esses momentos requerem maiores responsabilidades de modificações dos circuitos cerebrais em resposta ao ambiente e são denominados períodos sensíveis devidos os intervalos ao longo do desenvolvimento ocorrerem em curto período de tempo, pois é nesse

período que a criança está especialmente apta e se sente seduzida, por um determinado tipo de estímulos ou um tipo específico de atividade. É nessa fase que a criança se envolve de forma genuína, a que lhe atrai a atenção.

Nos períodos sensíveis a intenção da plasticidade favorece a aquisição de habilidades, a qual serve como uma janela de oportunidades de novas aprendizagens, e nessa ocasião que a criança mostra -se ser mais receptiva as experiências ambientais ou intervalos de novas aprendizagem.

2.3 A relevância do brincar sob a perspectiva neuropsicológica

Muitas vezes para trabalhar o cognitivo, as emoções e comportamento da criança usa-se diferentes metodologias, no contexto da neuropsicologia não usa -se só testes é necessário contar com a ludicidade. Devido ao brincar ser importante para a criança poder despertar o interesse para as atividades que precisam ser desenvolvidas e que nem sempre são tão prazerosas assim. Tem testes que são complexos e o brincar é uma estratégia lúdica para acessar o pensamento, as emoções e comportamentos disruptivos do avaliado e ao contexto familiar, social e escolar.

Ele é importante na avaliação por oportunizar o terapeuta a perceber se nesse brincar a criança deixa pistas de comportamento disruptivo, irregularidade emocional, ou déficit cognitivo. O manejo se dá durante a sessão quando o terapeuta inicia a aliança terapêutica com a criança usando o brincar no início ou no final de cada sessão essa estratégia permitirá a criança a se motivar no processo da avaliação neuropsicológica como também serve para avaliar alguns sintomas através da observação clínica com o foco no que a criança escolhe para brincar e se durante o brincar se concentra ou não, se tem facilidade de brincar sozinha ou se convida a mediadora para fazer parte do brincar, se ela cria regras, se ela simboliza, se cria personagens, se usa a criatividade durante as brincadeiras.

12

3. O BRINCAR NO CONTEXTO DA REABILITAÇÃO

O jogo apoio ao brincar, o qual é o elo comum que une as crianças. O brincar é uma expressão do desenvolvimento infantil. Essa é uma habilidade crítica para o desenvolvimento. Pois as crianças se desenvolvem pelo brincar e se relaciona pelo brincar além de ser veículo para

a aquisição de novas habilidades, instrumento para a avaliação e observação do desenvolvimento das crianças, sinalizador de prognóstico e ferramenta para intervenção.

O brincar é o elo comum que aproxima as crianças se o brincar é a base para o desenvolvimento infantil, conhecer a fundo sobre o brincar e sua trajetória desenvolvimental também é a base para todos os profissionais da infância. O ganho de habilidade de brincar é comutativo. Existem diferentes níveis do brincar que a criança deve progredir através de seu desenvolvimento global e estimulação (Sampaio, 2024).

O autor enfatiza que o brincar favorece no processo de socialização da criança e faz parte do desenvolvimento infantil e essa expressão intrínseca se constitui a cada ciclo do crescimento. É nessa fase que o brincar se torna crítico para o desenvolvimento devido envolver ambientes, recursos favoráveis para que favoreça a imersão na experiência lúdica.

3.1 Evidências científicas sobre os efeitos do brincar na reabilitação

Pensar em evidências científicas é lembrar que, a reabilitação neuropsicológica pode ser definida como um conjunto de intervenções que objetivam melhorar os problemas cognitivos, emocionais e sociais decorrentes de uma lesão encefálica auxiliando a pessoa a alcançar maior independência e qualidades de vida (Amer, 2011).

Diante da percepção do autor as evidências sobre o efeito do brincar na reabilitação além da organização e estruturação dos elementos, auxiliam nos objetivos traçados dos profissionais exigindo conhecimento refinado de métodos que impactam diretamente as brincadeiras das crianças ajudando a desenvolver algumas capacidades importantes, tais como: a atenção, a imitação, a memória e a imaginação.

A demanda por serviços de reabilitação neuropsicológica tem crescido tem consideravelmente devido ao aumento dos recursos médicos oferecido a população. No Brasil, porém, diversas dificuldades são observadas para que essa área se desenvolva, por exemplo: as ainda poucas instituições de ensino que oferecem capacitação nesta área da neuropsicologia, as dificuldades inerentes à área para delimitar protocolos baseados em evidências a necessidade de adaptar as estratégias de reabilitação utilizada em outros contextos socioculturais a realidades brasileira [...]. Organização Mundial da Saúde (World Health Organization, 2000).

De fato, no âmbito da reabilitação neuropsicológica há carência expressiva de produções científicas que evidencie métodos e estratégias de reabilitação infantil. Ainda são poucas as

instituições que se ocupam de capacitações e treinamentos para ajustar protocolos baseados nas experiências ocorridas no setting terapêutico na proposta de reabilitação infantil. As evidências mais poupáveis, as quais muni os neuropsicólogos são algumas estratégias (evidências) a imaginação motora e uma variedade de tecnologia também é usada como auxílio na reabilitação de pessoas com problemas neuropsicológicas. (HAMDAN, 2011).

Em passos lentos a reabilitação vem sendo incorporada nos objetivos da neuropsicologia amparada por outras ciências como neurociência, educação, fisioterapia, terapia ocupacional e a fonoaudiologia. Ambas entendem, que o brincar é importante e tem efeitos comprovados na recuperação dos quadros neurodivergente como a terapia ocupacional é dado ênfase nas evidências científicas, dobrando assim os efeitos do brincar na reabilitação.

Uma vez que o brincar é também a principal ferramenta de intervenção, por ser ele, por si só o universo da criança, deve – se colocá-la a disposição das crianças de uma forma livre e sem julgamento, contrariando o modelo mecanicista ainda tão presente na vida das crianças em desenvolvimento (GONÇALVES, 2023).

O propósito da autora é mostrar a função do brincar como agente transformador sistemático no desenvolvimento infantil e da ênfase como função do brincar como principal ferramenta no processo terapêutico, o que reforça a ideia que o brincar está presente em todos os lugares onde a criança está. E serve como apoio terapêutico, avaliativo e de intervenções sejam em contextos educacionais e clínicos como em consultórios de reabilitação infantil.

3.2 Contribuições do brincar no processo de reabilitação de crianças de 0 a 10 anos.

Dentre inúmeras possibilidades das contribuições do brincar no processo de reabilitação infantil estão as abordagens usadas pelo neuropsicólogo pediátrico que abarcam abordagem como ABA - Análise do Comportamento Aplicada, uma das características da ABA é a sua dinamicidade. Ela se desenvolve conforme o percurso das ciências do comportamento, orientando-se pela ideia de que a psicologia é uma ciência capaz de dar soluções práticas e eficazes ao sofrimento humano. No que se refere o neurodesenvolvimento do desenvolvimento atípico, principalmente aqueles referentes a quadros do TEA (Transtorno do espectro autista), em que encontramos uma estrutura de experiências marcada por “déficits” e excessos comportamentais, a ciência ABA é uma alternativa clínica considerável. (AMY, 2001).

ABA indica caminhos científicos e práticos para a efetivação de um plano de intervenção singular aos sintomas do autismo, buscando aumentar a qualidade de vida daqueles que possuem a condição. Apontando para o caminho de aprendizagem de novos comportamentos, a metodologia ABA permite, assim o desenvolvimento de estratégias até para casos mais complexos. (AMY, 2001)

E na percepção do autor, a terapia do brinquedo foi desenvolvida por Garry Landreth em (1937) que também fundou “The Center for Play Therapy (O centro para a Terapia do Brinquedo), na universidade do Texas. Em sua carreira, Landreth desenvolveu uma longa e frutífera pesquisa sobre as condições de desenvolvimento emocional da criança e sua relação com o mundo dos brinquedos. Em sua perspectiva, o mundo infantil é um mundo concreto e a brincadeira ou o brinquedo é a expressão concreta e profunda da criança, isto é, a forma onde ela consegue assimilar e lidar com o seu mundo e com os outros. Assim, o brinquedo é um lugar lúdico da criança, expressão da sua vida anímica e imaginação. (SOLER, 2006)

A terapia do brinquedo se caracteriza como um processo dinâmico, que põe em relação à criança (ou uma pessoa de qualquer idade) e um terapeuta devidamente preparado fazer essa forma de intervenção. Através da escolha de materiais estratégias adequadas, o terapeuta cria percurso onde o paciente possa expressar-se de forma autística e explore o seu mundo, priorizando formas singulares pelas quais ele se conecta com seus afetos e experiências (traumáticas e representativas). (SOLER, 2006)

Trata-se, portanto, de um instrumento que cria, usando recursos lúdicos da experiência, modos de comunicação saudável a partir dos quais o paciente possa trabalhar sua maneira de responder e lidar com o mundo e os outros. Em relação às crianças de desenvolvimento atípico, ela tem efetividade onde é possível a criança se expressar-se, sentindo-se livre de reprovação ou ameaças; podendo assim, descobrir e conhecer suas próprias emoções. (FÁVERO, 2005).

Diante das ideias do autor sobre regulação de comportamento é possível os terapeutas encontrarem recursos que sustentam o plano terapêutico para modelar comportamentos baseado em teorias do comportamento e do brincar essas ferramentas contribuem efetivamente no processo terapêutico.

O Modelo Denver começou nos anos 80 como um programa pré-escolar de apoio ao desenvolvimento para grupos de crianças com TEA de idades entre os 24-60 meses (Rogers et al. 1985). Encarando o autismo principalmente como uma falha no desenvolvimento social e da

comunicação, o programa focou-se em construir relações próximas como fundamentação ao desenvolvimento social e comunicativo. Destacou, em um primeiro lugar as interações dinâmicas que envolviam um afeto positivo que levaria a criança a procurar outros parceiros sociais para participarem nas suas atividades das “rotinas” sensoriais sociais” foi desenvolvido para evidenciar a interação que as crianças iniciavam e continuavam durante a comunicação não verbal e verbal.

Para o autor o método Denver contribui para um planejamento robusto e eficaz para as crianças da faixa etária de 0 a 10 anos com auxílio de três intervenções ABA- Análise do Comportamento Aplicada, PRT-Pivotal Response Trading (uma abordagem de ensino que se baseia na análise do comportamento aplicada), modelo Denver que ajudam garantir uma intervenção segura em vários aspectos que abarcam a cognição, emoção, linguagem e comportamento. Ancoradas no núcleo de práticas de ensino a serem usadas definido e avaliado usando o sistema de classificação da fidelidade do ensino do DSM- Manual Diagnostico e Estatístico de Transtornos mentais

3.2.1 Impactos no desenvolvimento cognitivo, no comportamento e na regulação emocional.

De acordo com a pesquisa notou-se que o impacto no desenvolvimento cognitivo ocorre de acordo com a estimulação que a criança recebe no início da infância (0 – 10 anos) até chegar nas operações formais (11 – 12 anos) e para isso envolve-se estratégias variadas e objetivos a serem alcançados. Uma das estratégias que contribuem para o desenvolvimento cognitivo é a dança. E para entender esse processo conta com o apoio da dança de acordo como mostra um trecho da revista impactos: “[...] A dança tem sido reconhecida como uma prática benéfica para o desenvolvimento infantil, especialmente no contexto da educação infantil. A inserção da dança no currículo escolar contribuir significativamente para o desenvolvimento cognitivo, motor das crianças” (Ribeiro, 2025, p. 8).

Devido a criança está na fase propícia para novas aprendizagens e a dança traz benefícios variados que ajudam no desenvolvimento cognitivo através dos movimentos, ritmos, interpretação da música para se mover e se envolver com os movimentos e nesse processo a criança vai dando forma ao seu ritmo e leveza. Essas atividades impactam diretamente no desenvolvimento cognitivo contribui com a construção do elo de novas aprendizagens.

A leitura é um elemento fundamental no processo educacional e desempenha um papel crucial no desenvolvimento cognitivo, social e cultural dos alunos, os estudos demonstram que a prática regular está intimamente ligada ao desempenho superior em diversas áreas do conhecimento, pois a leitura desenvolve habilidades de atenção, concentração e memória, estimulando a curiosidade intelectual, levando os alunos a explorarem novos temas e a aprofundar seus conhecimentos (Coutinho, 2024).

A regulação emocional é um mecanismo no cérebro que ajuda a lidar com situações cotidianas caso o sujeito passe por situação que traga frustração, ele mesmo tem estrutura elaboradas devido a maturidade emocional e ter o cérebro desenvolvido, sendo assim vai conseguir lidar com as situações de forma aceitável.

Nota-se que as crianças de 0 a 10 anos são mais vulneráveis para o impacto emocional devido ainda não terem estruturas maduras para lidar com os desafios sociais, essa dificuldade é percebida com frequência no setting terapêutico (consultório) a fragilidade das crianças por não saberem lidar com suas emoções, o que dificulta muitas vezes a melhora de suas dificuldades. Mas com a contínua intervenção nas terapias a criança ganha segurança para lidar com seus desafios cotidianos e assim vai ganhando segurança e melhorando o aspecto emocional, a qual é importante para a interação social e interfere em diversos contextos, como no escolar com qualidade ou não das socializações e o resultado educacional.

Muitas vezes chega aos consultórios sujeitos carentes dessa habilidade necessitando de acolhimento contínuo para desabrochar e criar vínculo com o espaço terapêutico, com os próprios recursos até chegar no terapeuta envolvido no processo de reabilitação e a mesma ideia se entende para os demais contextos (Costa, 2014).

No comportamento o impacto se dá de diversas formas e afetam diversos aspectos do desenvolvimento, incluindo o cognitivo, emocional, social e físico. A composição de fatores genéticos e ambientais envolve a influência dos pais e do contexto social, ajuda na organização do comportamento das crianças e pode levar a uma variação de resultado. É possível perceber o impacto do comportamento e suas interferências aos cinco (5) anos de idade nessa fase a criança já mostra suas experiências empíricas vividas nos anos anteriores.

E assim vai surgindo os desafios do comportamento infantil com a inabilidade de lidar com as situações, aparecem os comportamentos disfuncionais como birra, mal comportamento que está associado no que a criança faz ou sente de forma inadequada isso acontece quando ela

bate, chora, morde, grita. São esses comportamentos que indicam que a criança está se comportando mal. Então precisa-se entender o que está acontecendo para ajudar a criança a se organizar para agir de forma assertiva e descobrir os sintomas e causas. Muitas vezes sintomas surgem por uma desregulação emocional causada pelos fatores externos que desencadeia uma reação na criança.

4 METODOLOGIA

Os procedimentos metodológicos adotados para o desenvolvimento deste trabalho serão embasados na pesquisa qualitativa de método dialético de cunho descritivo e interpretativo, objetivando analisar a importância do brincar no processo de reabilitação de crianças de 0 a 10 anos, a partir da perspectiva da neuropsicologia, considerando os aspectos cognitivo, emocional e comportamental.

Em relação aos métodos, foi adotado o norteamento teórico proposto por Gil (2018), o qual sugere o uso da pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa de método dialético. Sendo que, para o autor, esse método consiste na identificação de conteúdos científicos que foram publicados em bases de dados de natureza que foram publicados em bases de dados de natureza científica, visando dessa forma buscar meios de solucionar o problema da pesquisa bem como os objetivos propostos.

18

Para a organização da pesquisa e apresentar uma revisão de literatura realizou-se a busca de periódicos em bases de dados de revistas indexadas, sendo os principais Scientific Electronic Library Online (Sielo), Google Acadêmico, Livros científicos, Plataforma do Instituto de Pós-graduação e Graduação – IPOG (Psicologia), Biblioteca Virtual de Saúde (B V S), para identificar um total de 68 periódicos que tivessem relação direta com os descritos de pesquisa: A importância do Brincar na Reabilitação da Criança de 0 a 10 anos sob o Olhar da Neuropsicologia.

Para a identificação da amostra que foi utilizada para a construção desse artigo, procedeu-se a organização de critérios de inclusão, sendo selecionados, após leitura sistemática de estudos que tivessem em língua Portuguesa; estudos publicados no espaço temporal delimitado por anos de 1992 a 2025; estudos das áreas da Pedagogia, Psicologia, Neuropsicologia e Reabilitação. Portanto foram adotados os seguintes critérios de exclusão: estudos publicados

em língua estrangeira; periódicos contendo somente resumos; e que não teve relação com os termos descritos da pesquisa.

Foram selecionados e inclusos aos estudos um total de 24 textos, sendo 15 livros e 09 artigos, de acordo com o quadro 3, os quais auxiliaram na realização da revisão de literatura. Os quais além de comporem a amostra do universo científico, também sofreram procedimentos de leitura e análise dos conteúdos. E em seguida foram realizados resumos para identificar os principais postulados por cada estudo da amostra e organizados de acordo com a cronologia e de acordo com os objetivos específicos que tem como propostas investigar como o brincar contribui para o desenvolvimento cognitivo, emocional e comportamental de crianças em processo de reabilitação; identificar as estratégias lúdicas utilizadas pelos profissionais da saúde no processo de reabilitação infantil; verificar quais as evidências científicas que relacionam o brincar às funções neuropsicológicas em crianças de 0 a 10 anos.

Quadro 3: Os principais artigos selecionados para embasar a estrutura do trabalho.

TÍTULO	ANO	AUTOR	PLATAFORMA
Impactos e Benefícios da Dança no Desenvolvimento Cognitivo, físico e Emocional em Crianças de 4 a 12 anos: uma revisão bibliográfica	2005	Maria Elisa de Lima Ribeiro	Revista PRG Pag. Htt:revistaprg.com/index. Php
Efeitos de uma Intervenção Focada em Estratégias de Regulação Emocional de Crianças Sobre Aspectos do Comportamento, Habilidades Sociais e Competência Acadêmica no Contexto Escolar.	2014	Nathalia Santos da Costa	https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=Nathalia+santos+da+Costa+2014&btnG=
Neuropsicologia: teoria e prática: - Revista JRG de Estudos Ademicos: Impactos e Beneficios da dança no desenvolvimento cognitivo, físico, emocional em crianças de 4 a 12 anos: uma revisão bibliografica:	2005 2005	Ambrósio. C. RIETCH,T Maria Elisa de Lima Ribeiro	https://psicologia.mns.com
Revista JRG de Estudos Acadêmicos : Impactos e	2005	Maria Elisa de Lima Ribeiro	https://scholar.google.com/scholar?hl=p

Benefícios da Dança no Desenvolvimento Cognitivo, físico e Emocional em Crianças de 4 a 12 anos: uma revisão bibliográfica			BR&as_sdt=0%2C5&q=Revista+JRG+de+Estudos+Acad%C3%AAmicos+%3A+Im pactos+e+Benef%C3%ADcios+da+Dan%C3%A7a+no+Desenvolvimento+Cogniti vo%2C+f%C3%ADsico+e+Emocional+e m+Crian%C3%A7as+de+4+a+12+anos%3 A+uma+revis%C3%A3o+bibliogr%C3%A rfica%092005%09Maria+Elisa+de+Lima+ Ribeiro%09&btnG=
Avaliação e Reabilitação Neuropsicológica	2011	Handan, Amer Carvalho	Revista.ufpr.br
The Word heat repor	2000	Word Heath Organization	MPA- fleck – ciências & saúde coletiva.
C-13. Brincar: Abordagem em Terapia Ocupacional	2023	Marta Goncalves, martagonçlves@gmail.com	Https:repositório.Unifesp.br
Enfrentando o autismo: a criança autista seus pais e a relação terapêutica	2001	Amy, Marie Dominique	https://revistas.ufpr.com

Fonte: elaborado pela autora (2025)

5 RESULTADOS

A análise dos estudos selecionados evidenciou que o brincar constitui um recurso relevante no processo de desenvolvimento e reabilitação infantil, contribuindo para aspectos cognitivos, emocionais, sociais e comportamentais. Os trabalhos analisados indicam que as atividades lúdicas podem favorecer a aprendizagem, a expressão emocional, a interação social e o desenvolvimento de habilidades necessárias à autonomia da criança.

Em relação ao desenvolvimento cognitivo, os estudos apontam que o brincar possibilita estimular atenção, memória, percepção, linguagem, criatividade e resolução de problemas. A utilização de jogos, brincadeiras, atividades corporais, dança e recursos terapêuticos pode favorecer a participação ativa da criança e tornar o processo de reabilitação mais significativo.

Quanto aos aspectos emocionais e comportamentais, a literatura analisada evidencia que as atividades lúdicas podem contribuir para a expressão e regulação das emoções, redução da ansiedade e desenvolvimento das habilidades sociais. O brincar também possibilita à criança expressar sentimentos e experiências que nem sempre consegue comunicar por meio da linguagem verbal.

No que se refere às estratégias lúdicas utilizadas na reabilitação infantil, foram identificadas atividades como jogos, dança, brincadeiras simbólicas, atividades corporais, recursos terapêuticos e propostas direcionadas à interação social. Os estudos indicam que essas

estratégias podem ser adaptadas às características, necessidades e potencialidades de cada criança.

Por fim, a revisão evidenciou uma relação entre o brincar e o desenvolvimento de funções neuropsicológicas, especialmente atenção, memória, linguagem, percepção, interação social e regulação emocional. Dessa forma, os resultados indicam que o brincar não deve ser compreendido apenas como uma atividade recreativa, mas também como uma estratégia que pode ser incorporada aos processos de intervenção e reabilitação infantil.

6 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Os resultados encontrados na revisão de literatura evidenciam que o brincar constitui um importante recurso para o desenvolvimento infantil e para os processos de reabilitação, principalmente quando utilizado de maneira planejada e considerando as características individuais de cada criança. Os estudos analisados apontam contribuições nas dimensões cognitiva, emocional, comportamental e social.

No que se refere aos aspectos neuropsicológicos, Hamdan, Pereira e Riechi (2011) destacam a importância da avaliação e da reabilitação neuropsicológica no contexto do desenvolvimento humano, considerando as particularidades relacionadas ao funcionamento cognitivo em diferentes fases da vida. Os autores ressaltam que a reabilitação neuropsicológica constitui um campo de intervenção que necessita considerar as características específicas dos indivíduos e os diferentes grupos etários. Nesse sentido, os resultados desta pesquisa permitem compreender o brincar como uma possibilidade de intervenção que pode ser articulada ao processo de estimulação e reabilitação das funções cognitivas infantis.

Em relação aos aspectos emocionais e comportamentais, os resultados encontrados dialogam com Costa (2014), que investigou uma intervenção voltada às estratégias de regulação emocional de crianças e seus efeitos sobre comportamento, habilidades sociais e competência acadêmica. O estudo foi desenvolvido no campo das Neurociências e teve como foco justamente a relação entre regulação emocional, comportamento e habilidades sociais.

A partir dessa perspectiva, observa-se que o brincar pode constituir um espaço privilegiado para que a criança experimente diferentes situações sociais e emocionais. Nas brincadeiras, ela pode aprender a lidar com regras, esperar sua vez, compartilhar objetos, interagir com outras pessoas, lidar com frustrações e expressar sentimentos. Portanto, os

resultados da presente revisão reforçam a compreensão de que as experiências lúdicas podem estar relacionadas não apenas ao desenvolvimento cognitivo, mas também à regulação emocional e às habilidades sociais.

Outro aspecto importante identificado na literatura está relacionado à interação e à comunicação. Amy (2001), ao abordar o trabalho terapêutico com crianças autistas, enfatiza a importância de uma atuação multidisciplinar e da participação dos pais no acompanhamento e estímulo dos progressos da criança. A autora apresenta o processo terapêutico como uma construção que exige atenção às possibilidades de comunicação e relacionamento da criança com o mundo.

Nesse sentido, o brincar pode funcionar como um importante mediador da relação entre criança, família e profissional. Para crianças que apresentam dificuldades de comunicação verbal ou de interação social, atividades lúdicas podem oferecer outras possibilidades de expressão e participação. Assim, o resultado encontrado nesta revisão aproxima-se da perspectiva de Amy (2001), ao considerar que o processo de intervenção deve reconhecer as singularidades da criança e valorizar seus pequenos avanços.

A literatura também evidencia a importância de atividades lúdicas diversificadas, que podem incluir jogos, atividades corporais, dança, brincadeiras simbólicas e outros recursos. Entretanto, os resultados indicam que a utilização desses recursos deve estar vinculada a objetivos definidos pelo profissional, evitando que o brincar seja compreendido simplesmente como entretenimento.

Essa questão é particularmente relevante no contexto da reabilitação. O brincar possui características próprias da infância e pode favorecer maior envolvimento da criança nas atividades propostas. Entretanto, sua utilização terapêutica requer planejamento e adequação às necessidades individuais. Nesse sentido, os achados de Hamdan, Pereira e Riechi (2011) contribuem para compreender que a reabilitação neuropsicológica deve estar relacionada às características do desenvolvimento e às demandas específicas de cada indivíduo.

No caso das crianças com transtorno do espectro autista, os resultados da revisão também apontam a necessidade de considerar as particularidades de comunicação, interação e desenvolvimento de cada criança. Amy (2001) defende uma abordagem multidisciplinar e destaca a importância de estimular os progressos da criança de maneira individualizada. Dessa maneira, o brincar pode ser utilizado como estratégia para favorecer a interação, a comunicação,

a expressão e o desenvolvimento de habilidades, desde que as atividades sejam adequadas às características e possibilidades da criança.

Assim, os resultados encontrados permitem afirmar que o brincar apresenta potencial para integrar diferentes dimensões do desenvolvimento infantil. Sua contribuição não se limita à dimensão cognitiva, uma vez que as experiências lúdicas também podem favorecer aspectos emocionais, comportamentais, comunicativos e sociais.

Entretanto, é necessário destacar que os resultados desta pesquisa decorrem de uma revisão bibliográfica, não tendo sido realizada intervenção diretamente com crianças. Portanto, os achados não permitem afirmar que toda atividade lúdica produzirá necessariamente os mesmos efeitos ou que o brincar, isoladamente, seja suficiente para promover a reabilitação de determinada função. Os benefícios dependem de fatores como o tipo de atividade, os objetivos estabelecidos, a frequência das intervenções, as características da criança e a atuação dos profissionais.

Dessa forma, a discussão dos resultados demonstra que o brincar pode ser compreendido como recurso complementar e potencialmente significativo no processo de reabilitação infantil, sobretudo quando articulado aos conhecimentos da neuropsicologia e às práticas de diferentes profissionais. A literatura analisada sustenta, portanto, a necessidade de valorizar práticas lúdicas planejadas, individualizadas e fundamentadas cientificamente, reconhecendo a criança como participante ativa de seu próprio processo de desenvolvimento e reabilitação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim pode-se concluir que o estudo sobre a importância do brincar na reabilitação da criança de 0 a 10 anos sob o olhar da neuropsicologia é relevante por envolver um leque amplo de responsabilidades daqueles que trabalham com o público infantil. Com o avançar da pesquisa observou-se que o contexto do brincar na infância é rico de possibilidades de jogos que vão dos mais simples aos mais complexos, porém são poucos usados nos principais contextos que as crianças estão inseridas como escola, família, consultórios, em virtude dessa prática está sendo substituída pelo avanço da tecnológica. Contudo ao longo da pesquisa foi possível concluir que o jogo proporciona vários benefícios no desenvolvimento humano infantil desde o desenvolvimento dos aspectos motor, cognitivo, emocional e comportamental.

No decorrer do estudo foi possível identificar que o processo de reabilitação infantil é extremamente relevante, pois o brincar ajuda dinamizar e oportunizar a criança vivenciar longos períodos nos consultórios, essas experiências estressantes causam monotonia, tédio devido as variadas demandas patológicas que as crianças vivenciam. No período de reabilitação infantil notou-se o quanto o jogo ganha importância significativa devido a sua função lúdica ajudar a distrair a criança e permitir apresentar momentos de prazer, satisfação ao se emergir no ato do brincar. Além de ajudar na organização do desenvolvimento, pensamento imaginário (cognitivo), emocional.

Com brincadeiras que ensinam a criança a ganhar, perder, compreender as regras de acordo com os contextos sociais e assim vai construindo a sua autorregulação emocional. O estudo trouxe conhecimento acerca do comportamento os efeitos do brincar na reabilitação, em situações pontuais que melhoram os problemas cognitivos, emocionais e sociais.

Por isso é importante pensar em estudos contínuos que refine os objetivos dos jogos para que sejam capazes de ajudar as crianças dessa faixa etária. Nesse sentido é relevante mais estudos referentes a pesquisa realizada sobre a importância do brincar na reabilitação da criança de 0 a 10 anos sob o olhar da neuropsicologia, que busque mais estudos e pesquisas que ampliem o conhecimento já existente para melhor atender essas crianças dentro da neuropsicologia.

REFERÊNCIAS

AMER, Cavalheiro Handem. Avaliação e Reabilitação Neuropsicológica: desenvolvimento histórico e Perspectivas Atuais-Mestre em Educação pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, drº em Psicobiologia pela Universidade Federal de São Paulo. Professor do Desporto de Psicologia da Universidade Federal do Paraná. 2011.

AMY, Marie Dominique. Enfrentando o autismo: a criança autista, seus pais e a relação terapêutica. Tradução – Sergio Tolipam; Prefácio e edição Brasileira, Marta, Medori Yoshijima. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2001.

BALESTRA, Maria Marta Mazaro. Psicopedagogia em Piaget: uma ponte a educação da liberdade. Ed. Ibeplex. Curitiba – Paraná. 2007.

BOCK, Ana Mercês. Psicologias: uma introdução aos estudos da psicologia

Neuropsicologia: teoria e prática/ organizadores, Daniel Fuentes[et al.].-2. Ed – Porto Alegre: Artmed, 2008.

COSTA, Nathalia Santos da. Efeitos de uma Intervenção Focada em Estratégias de Regulação Emocional de Crianças Sobre Aspectos do Comportamento, Habilidades Sociais e

Competência Acadêmica no Contexto Escolar. 2014; (https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=Nathalia+santos+da+Costa+2014&btnG=)

COUTINHO, Kesia Verissimo. A importância da Leitura no Desenvolvimento Cognitivo. Social e cultural do indivíduo. João Pessoa, 2024. (<http://repositorio.ufpb.br>).

FÁVERO, Maria Ângelo Bravo. Trajetória e sobrecarga emocional da família de crianças autistas: relatos maternos.2005.175f. Dissertação Mestrado – Curso de Psicologia, Departamento de Psicologia e Educação. Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2005.

FREEDMANN, Adriana. O desenvolvimento da criança através do brincar. 2006.

GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2018.

GONÇALVES, Marta. C-13. Brincar: Abordagem em Terapia Ocupacional; (<https://repositorio.Unifesp.br>). 2023.

GRASSI, Tania Mara. Oficina Psicopedagógica.2ed.rev.e atual-Curitiba: Ibepex,2008

HANDAN, Amer Carvalho. Avaliação e Reabilitação Neuropsicológica. Revista.ufpr.br. 2011.

LEZAK, Muriel D; HOWIESON, Diane B.; LORING, David W. Neuropsychological Assesment. 4ª edição. Oxford University Press, 2004.

MACKAY. L. Calogero, J. Morgan, A. S. Earley intervention in severe head injury: Cong.Tem 25
benefits of a formalized programa. 1992.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. Brincar Prazer e aprendizado. Petrópolis. RJ: Vozes, 2003.

OLIVEIRA, Ana Maria Galeazzi de. A importância do brincar para o desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil. Anais do Conedu – João Pessoa -Paraíba, 2019.

Organizadores, Daniel Fuentes...[et al] Stein, D.G Brailowsky. Neuropsicologia: teoria e prática/ organizadores, Daniel Fuentes... [et al. – Ed – Porto Alegre. 2014.

RIBEIRO, Maria Elisa de Lima. Revista JRG de Estudos Acadêmicos: Impactos e Benefícios da Dança no Desenvolvimento Cognitivo, físico e Emocional em Crianças de 4 a 12 anos: uma revisão bibliográfica. 2005, Revista PRG Pag. [Htt:revistaprg.com/index. Php](http://revistaprg.com/index.Php).

SALLY. J. Rogers, Geraldine Darvison. Intervenção Precoce em Crianças com Autismo: Modelo Denver para a promoção da Linguagem da Aprendizagem e da Socialização. 2014.

STEIN, D.G; BRAILOWSKY, S.; WILL, B. Brain repair. New York: Oxford Universaty. 1995
SAMPAIO, D. Ventura. Oficinas Psicopedagógicas. 2004. Ed. IBPEX, 2004- Curitiba Paraná.

SANTOS, Dilaina Paula dos. Psicopedagogia dos fantoches, Jogo de imaginar, construir e narrar. Ed.Vetor. São Paulo, 2006.

SOLER, Reinado. Brincando e aprendendo na educação física especial: planos de aula. Ed, Rio de Janeiro. 2006

TAILLE, Yves de La. Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão. Yves de La Taille, Marta Kohl de Oliveira, Heloysa Dantas. São Paulo ,1992.

WORD HEATH ORGANIZATION. The world heat report. Genebra: WHO MPA Fleck
Ciências & Saúde Coletiva. 2000.