A FUNÇÃO DO BRINQUEDO NA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

JACIELMA DE ALMEIDA SILVA

RESUMO
O presente artigo tem como finalidade apresentar os estudos sobre a função do brinquedo na aprendizagem na Educação Infantil. Os estudos elucidam a contextualização social da criança, a concepção de infância e o percurso da infância no Brasil. Objetiva-se compreender a brincadeira infantil, em seu pleno sentido e além deste e seu significado. Elucida o breve histórico dos brinquedos infantis. Propõe-se um paralelo entre o brinquedo e a brincadeira. Considera-se o desenvolvimento da criança em suas fases e anos. Por fim, a presente monografia abrange os estudos sobre a criança que aprende brincando.

Palavras-chave: Brinquedo. Brincadeiras; Aprendizado.

INTRODUÇÃO

De acordo com Klisys (2010, p. 46), os brinquedos e jogos trazem a história e a engenhosidade que a humanidade levou anos para constituir. "Quando a criança está de posse de um brinquedo ou toma parte em um jogo, ela tem a possibilidade de apropriar-se da cultura produzida por sua geração e por gerações anteriores a ela".

Por isso que, ao tomarmos posse de um brinquedo ou um jogo que se constitui em uma brincadeira, aparentemente não temos nada novo, no entanto, se olharmos mais atentamente, pode-se verificar que nos apropriamos de elementos que foram constituídos anteriormente, como regras, materiais, costumes, a ponto de podermos identificar por meio do objeto o mesmo tipo de jogo de nossos antepassados, porém, ao serem adaptados ao momento atual, ganham um novo formato.

Como evidência de que o brincar é transmitido de geração a geração, essa autora ainda aponta que "o ato de brincar é comum entre as crianças, masa maneira coma esta ou aquela criança o faz depende de questões culturais presentes em seu entorno. Esta autora traz como exemplo o jogo da amarelinha: o mesmo jogo é encontrado na Bahia com o nome de "macaquinho", enquanto os indígenas guaranis o chamam de "arranca-mandioca" sendo que a descrição da brincadeira para todos é a mesma. Ou seja, o mesmo jogo vai sofrendo alterações na forma e em sua denominação de acordo com o contexto sócio-histórico e cultural, mas permanecendo a ideia comum a todos.

A temática de pesquisa partiu da necessidade de compreensão sobre as características do brinquedo e sua importância para aprendizagem na Educação Infantil.

O presente estudo foi elaborado com o objetivo de enfatizar a importância do brincar e dos brinquedos na Educação. Objetiva-se compreender as relações entre o brincar, jogos e os brinquedos que fazem parte do cotidiano e da cultura infantil.

Este trabalho tem por objetivo resgatar a importância das brincadeiras no cotidiano escolar, identificar a importância do papel do professor e a necessidade de rever sua práxis em ambiente educativo.

Para a realização deste, adotamos a pesquisa bibliográfica onde investigaremos os principais teóricos e abordar as suas principais teorias a respeito dos brinquedos na Educação Infantil. É de caráter qualitativo, realizado fundamentalmente a partir da pesquisa bibliográfica e da utilização de dados secundários. Sites e textos recentes da internet também foram abordados.

BRINCADEIRAS INFANTIS: ALÉM DO SENTIDO E DO SIGNIFICADO

Brincar não significa simplesmente recrear-se, isto porque é a forma mais completa que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo. É brincando que as crianças descobrem o mundo a sua volta e aprende a interagir com ele. Brincar é um ato inerente ao ser humano. Nesse brincar está a verbalização, o pensamento, o movimento, gerando canais de comunicação. O ato de brincar é terapêutico e prazeroso. Sendo prazer é ponto fundamental da essência do equilíbrio humano. Logo, pode-se dizer que a ludicidade é uma necessidade interior, tanto da criança quanto do adulto. Sendo assim. a necessidade de brincar torna-se inerente ao desenvolvimento humano. No período da infância tor-

na-se fundamental para o desenvolvimento físico, emocional e intelectual do homem.

BREVE HISTÓRIA DOS BRINQUEDOS INFANTIS
Muitos brinquedos e brincadeiras que conhecemos hoje tem sua origem nas antigas civilizações.
As primeiras bonecas surgiram há cerca de 40 mil anos, na Ásia e na África e eram usadas em rituais. Mas somente há 2 mil anos passou a ser usada como brinquedo no Egito, sendo confeccionadas de pano, corda e papel.
No século XVII as bonecas eram feitas de madeira. A cabeça e o torso geralmente eram feitos em um torno e as bonecas mais sofisticadas tinham as articulações esféricas, membros realisticamente esculpidos. Na cabeça revestida de gesso era fixada uma peruca feita de linho ou de cabelo natural.
Na França, em torno de 1860 a1880 surgiu um tipo de boneca conhecida como boneca parisienne (parisiense) com cabeça de biscuit que representava uma menina idealizada com idade entre oito e 12 anos. Estas bonecas eram feitas para as crianças ricas e frequentemente acompanhadas de baú de enxoval.
Os brinquedos com enchimento começaram a ser confeccionados no final do século XIX. Os mais conhecidos são os ursinhos (HUON, 1999).
O bambolê surgiu no Egito há 3 mil anos e era feito de fios secos de parreira. Os primeiros chocalhos datam de 1.300 a.C. e também foram criados pelos egípcios. Em geral tinham a forma de animais como pássaros e urso.
Por vota do ano 3.000 a.C., surgiram os piões na Babilônia. Eram então feitos com argila e tinham suas bordas decoradas com motivos humanos e de animais.
As pipas ou papagaios foram criadas na China no ano 1.000 a.C., mesma época que na Grécia surgia os ioiôs feitos de pedra ou cerâmica.
Muitos filósofos afirmam que "brincar é a base da cultura de um povo" (ZATZ, 2006).
Os antigos espartanos instituíam um espirito belicoso em seus filhos desde a tenra idade.
Os romanos acreditavam que a criança devia se instruir moralmente e se divertir antes de enfrentar as preocupações do mundo adulto.
As crianças romanas em geral dispunham de soldados de brinquedo para brincar de guerra, alimentar passarinhos ou ajustar os membros de bonecas de terracota. Não havia uma separação entre os sexos. Meninos e meninas estudavam e brincavam juntos de jogar bola ou malha (ARRUDA; PILLETTI, 1999).
Muitos brinquedos e brincadeiras brasileiras chegaram ao Brasil trazidos pelos primeiros colonizadores ou nasceram da mistura de tradições dos povos africanos, indígenas e europeus. Segundo Zanettini (2005) o rei francês Luiz XV tinha como brincadeira predileta o bilboquê, que tem uma bola presa por um fio a um bastão.

BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS
Os brinquedos e brincadeiras fazem parte do universo da criança desde o seu nascimento. Mas nem sempre foi assim. Ariès afirma que "os mesmos jogos e brincadeiras eram comuns a todas as idades e a todas as classes (1981)". Com o passar do tempo, houve um crescente interesse acerca da criança. Muitos estudiosos demonstraram em suas teorias que a criança tem um mundo próprio com características e necessidades muito diferentes das dos adultos.
Ao observar atentamente a obra Jogos Infantis de Pieter Bruegel (BRUEGEL, 1969, prancha II/III), vemos que o pintor retrata aproximadamente 84 brincadeiras, muitas já perdidas no tempo. Porém o que mais chama a atenção do espectador é o que está retratado no quadro? Crianças com aparência de adultos ou adultos em atividades de criança?
Até o fim do século XVIII, as crianças eram vistas como adultos de tamanho reduzido. Segundo Ariès,

[...] era comum, no século XVI, crianças participarem dos jogos dos adultos: Por volta de 1600, a especialização das brincadeiras atingia apenas a primeira infância; depois dos três ou quatro anos, ela se atenuava e desaparecia. A partir dessa idade, a criança jogava os mesmos jogos e participava das mesmas brincadeiras dos adultos, quer entre crianças, quer misturada aos adultos. Sabemos disso graças principalmente ao testemunho de uma abundante iconografia, pois, da Idade Média até o século XVIII, tornou-se comum representar cenas de jogos: um índice do lugar ocupado pelo divertimento na vida social do Ancien Régime. [...] Inversamente, os adultos participavam de jogos e brincadeiras que hoje reservamos às crianças. Um marfim do século XIV repre-

senta uma brincadeira de adultos: um rapaz sentado no chão tenta pegar os homens e as mulheres que o empurram. [...] Logo, podemos compreender o comentário que o estudo da iconografia dos jogos inspirou ao historiador contemporâneo Van Marle: "Quanto aos divertimentos dos adultos, não se pode dizer realmente que fossem menos infantis do que as diversões das crianças". É claro que não, pois se eram os mesmos!"(ARIÈS, 1981).

Com o tempo, muitos jogos tornaram-se brincadeiras próprias do universo infantil e necessárias ao desenvolvimento saudável da criança.

NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA
Observando como uma criança brinca ou desenha, pode-se fazer uma leitura de como ela pensa, sente, interage e se organiza frente à realidade. A leitura desafiante do modo de brincar de uma criança poderá dar conta da maneira como ela é capaz de interagir com as pessoas e situações, prazerosa ou não e ainda, refletir sua estruturação mental no nível cognitivo e afetivo-emocional.
À medida que a criança amplia sua realidade externa ela sente a necessidade de uma organização interna.
Para melhor compreensão do tema em questão torna-se necessário discorrer acerca da evolução das brincadeiras na curva do desenvolvimento da criança.

DE ZERO A DOIS ANOS
É um período de grandes transformações. Desde o nascimento o bebê aprende a lidar com o próprio corpo. Do primeiro ao terceiro mês a brincadeira consiste em sorrir em resposta e tem como característica o brincar repetitivo e funcional, com partes do próprio corpo, como por exemplo, com a mãozinha. Por volta do quarto mês; já se pode falar que há uma relativa intencionalidade na ação.
O bebê é capaz de interagir com um objeto fora do próprio corpo, como por exemplo, ao balançar um móbile. No sexto mês ele começa a brincar com sons molhados em língua e lábios. Aos oito meses já há uma intencionalidade das ações. A consciência de si e do outro, assim como a representação simbólica evoluem gradualmente. A criança entende o significado da palavra não. Neste período já faz um "teatrinho ritualístico" em situações significativas para ela tais como, na hora de dormir, comer ou se despedir dos pais, e reclama quando alguém tenta tirar um objeto que lhe seja muito significativo. Nesta faixa etária é comum a criança sentir-se atraída pelos brinquedos falantes ou sonoros.
Dos 12 aos 18 meses ela torna-se capaz de representar sua ação internamente usando manifestações simbólicas para interagir com o meio. Nesta faixa etária a criança bate palminhas, aponta um objeto desejado, fala "mamã" e "papá" com significado, dá "tchau". Observa-se que nas brincadeiras nesta faixa etária representam a forma de pensar da criança e assim, "ser capaz de introjetar uma situação vivida através de imagens mentais e projetá-la em outro contexto, através de cenas imaginárias (OLIVEIRA, 2009, p.29)". De um ano e meio aos dois anos as brincadeiras se organizam em torno do corpo, principalmente entre as pernas e região genital. Os brinquedos que mais atraem as crianças nesta fase são os brinquedos de empurrar e puxar como os carrinhos, bola, brinquedos de montar e desmontar, abrir e fechar, formas geométricas para encaixa e empilhar, brinquedos musicais e livros coloridos com ilustrações simples.

DE DOIS A QUATRO ANOS
Nessa fase a criança busca através da brincadeira reviver situações que lhes foram significativas seja como ela as viu ou como ela gostaria que tivesse acontecido. Através da brincadeira simbólica ela aprende a vivenciar e diferenciar a realidade da fantasia. Por estarem muito próximas aos sonhos, estas brincadeiras oportunizam a criança a representar situações carregadas de afeto e emoção e ainda, favorece a criança a elaborar de forma criativa seus conteúdos angustiantes.
Portanto, a escolha da brincadeira pela criança é motivada por processos íntimos, angústias e desejos. Habitualmente a brincadeira nesta fase é solitária (WINNICOTT, 1977). Os brinquedos preferidos das crianças neste período são os que imitam a vidada em família, cenas do seu cotidiano como, por exemplo, médico, motorista, frentista, professor e outros.
A brincadeira simbólica nesta faixa etária tem como característica o pensamento mágico e anímico. As crianças dão vida aos objetos,

atribui-lhes sensações, emoções e conversam com eles. Estas brincadeiras proporcionam a criança a vivenciar vários papéis.

DE QUATRO A SEIS ANOS
Após os quatro anos, as brincadeiras adquirem características sociais, aproximando-se da realidade objetiva. As crianças preferem brincar com a participação de várias crianças encenando uma situação. É a fase do mundo imaginário, a época do faz-de-conta. Os brinquedos preferidos pela criança nesta fase são os que a auxiliem a entrar no mundo da fantasia, como por exemplo: fantoches, livros de histórias, casa de boneca, utensílios domésticos, dinheirinho de brinquedo, carrinhos, posto de gasolina, motos, aviões, bonecos de ação, roupas de fantasia, maleta de médico, Triciclos, bicicletas com rodinhas.

A PARTIR DOS SETE ANOS
As crianças a partir dos sete anos já sabem somar, ler e escrever. A partir dos sete anos a criança dará preferência aos jogos de estratégias simples como jogo da velha, dama e trilha. Dos nove anos em diante ela passa a se interessar por atividades mais complexas, como jogos de regras e de raciocínio, quebra-cabeça, jogo da memória, futebol de botão, jogos de competição (queimado, futebol), jogos eletrônicos.

A CRIANÇA APRENDE BRINCANDO
O brincar é intrínseco a vida e aprendizagem. Segundo Froebel (apud ZATZ, 2006) "a brincadeira não é trivial, ela é altamente séria e de profunda significância". Para Winnicott (1977), a brincadeira é universal e própria da saúde:

o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde. É brincado que a criança adquire experiências, tanto externas quanto internas. O brincar conduz aos relacionamentos grupais, sendo uma das formas de comunicação infantil. A brincadeira traz a oportunidade para o exercício da simbolização e é também uma característica humana. Zatz afirma que "o modo como a brincadeira, que é um dom natural da criança, é explorada e cultivada na infância poderá determinar o equilíbrio do futuro adulto" (2006).

Segundo Bettelheim (1988), a infância é período indicado para o sujeito construir, através das brincadeiras, sua ponte entre o mundo inconsciente e o mundo real e afirma que,
Mais tarde na vida, depois que os dois mundos estiverem separados tempos demais, pode ser impossível integrá-los – ou pelos menos integrá-los muito bem. É por isso que algumas pessoas que não conseguiram essa integração escapam para um mundo de fantasia induzido por drogas, enquanto outras suportam extremos esforços intelectuais para alcançarem essa integração, por exemplo, através da psicanálise.
É através das suas fantasias imaginativas e de suas brincadeiras que a criança vai se familiarizando com a racionalização de seus desejos. Se no âmbito da fantasia, em meio a seus devaneios ela saboreia o poder de dominar a tudo e a todos no seu mundo interior, no campo da brincadeira ela se depara com as limitações impostas pela realidade.
Quando a criança brinca de construir uma torre com blocos e em seguida a derruba, ela não o faz por tendências destrutivas. Há um significado mais profundo em suas ações. Na primeira etapa, ela constrói a torre sujeita as imposições da sua realidade interior. Para alcançar seu intento ela precisou fazer concessões à natureza dos materiais, as leis da gravidade, equilíbrio e sustentação. Sua não conformidade contra as restrições é que a faz derrubar seu projeto. Ao derrubar a torre a criança experimenta um sentimento de total domínio, mas apenas de um mundo caótico. Caso queira manter pelo menos algum domínio num mundo estruturado e organizado ela deverá "renunciar ao seu desejo "infantil" de domínio total e chegar a um acordo entre esses desejos e a dura realidade" (BETTELHEIM, 1988). Assim, ao repetir seguidamente sua brincadeira, a criança aprenderá que exercendo seu domínio total, derrubando a torre de blocos, leva ao caos. Desta maneira a criança é capaz de aprender a dominar suas exigências internas à luz da realidade.
Também é muito comum ver crianças rabiscarem com canetas as carinhas das bonecas ou arrancarem as cabeças de bichinhos de pelúcia. Nesta brincadeira a criança, submete as suas fantasias vingativas às limitações da realidade. Nesta brincadeira, a criança aprenderá que, tomar atitudes drásticas poderá resultar em consequências irreversíveis.

O jogo da cabra-cega e suas variações é uma brincadeira conhecida há mais de 600 anos. Na brincadeira um participante tem os olhos vedados e em seguida tem que pegar os outros participantes. A brincadeira tem como regras: delimitar uma área como, por exemplo, uma sala e os objetos (cadeiras, mesas sofás) não podem ser movidos somente as pessoas. É comum crianças sentirem medo ao ficarem no escuro.

Para Bettelheim (1988) este jogo simples poderá ajudar a criança a superar sua angústia primal: medo do abandono e da escuridão. Ela também pode aprender que "a segurança do mundo físico depende, em grande medida, da permanência dos objetos". O medo de ficar perdido ou desorientado é outra angústia comum em crianças. Isto explica porque é comum vermos crianças levantarem a venda durante o jogo, para dar uma "espiadinha". Ao fazer isto, segundo Bettelheim, a criança se questiona: "Será que eu preciso vigiar o tempo todo, ou posso deixar minha atenção vaguear e confiar em meus instintos para me dizerem em que momento certo eu devo voltar a prestar cuidadosa atenção? (1988)".

Um bom exemplo de experiência traumática para uma criança é sem dúvida a necessidade de hospitalização.

Durante a hospitalização, a criança sofre um distanciamento de seus laços familiares e sociais, esboçando-se um novo cenário: o hospital e os procedimentos clínicos. É uma experiência estressante e traumática, podendo determinar distúrbios comportamentais diversos na criança, que vão da agressividade à apatia. Como a criança não sabe o que vai ser feito com ela, muitos procedimentos que não são propriamente dolorosos irão gerar medo e angústia (BETTELHEIM, 1988).

Através da brincadeira a criança é capaz de dominar suas experiências traumáticas e representar essas experiências em fantasia.

A criança após um procedimento como, por exemplo, a administração de um medicamento por via muscular, solicita ao enfermeiro que lhe dê a seringa. De posse do objeto ela o transforma em brinquedo. Em suas brincadeiras ela irá representar repetidamente sua experiência, dando infinitas injeções em seu "paciente" que poderá ser um ursinho de pelúcia, e dirá repetidas vezes que o remédio lhe fará bem e que ele ficará bom rapidinho.

Segundo Bettelheim (1988) o tempo que a criança investirá nesta brincadeira, representa o tempo que ela necessitaria para compreender o porquê lhe deram uma injeção. A criança não sabe que precisa brincar para lidar adequadamente com a emoção gerada pela experiência. Assim brincar é uma necessidade que surge na pressão dos conflitos não resolvidos.

Na brincadeira ela sai do papel de passividade. Assim, a criança ao representar seu trauma num brinquedo ajuda a dispersar aos poucos sua angústia que interferem com a compreensão da experiência. Ouvindo repetidamente sua própria voz tranquilizadora, ela acaba por convencer-se a si própria.

Cabe aqui pontuar a importância dos pais neste processo. Para que a criança possa tranquilizar o seu brinquedo ela necessita ser tranquilizada pelos pais. E ainda, em qualquer brincadeira desenvolvida pela criança, cabe aos pais "cuidar para que se estabeleça o processo de aceitação da criança" (BETTELHEIM, 1988).

O brincar é uma necessidade infantil tão relevante que adquiriu força de lei, através do estatuto do Estatuto da Criança e do Adolescente, em seu artigo 12, no parágrafo 16 que refere ao direito de "Brincar, praticar esportes e divertir-se". E para assegurar este direito à criança durante a hospitalização, a Lei Nº 11.104, de 21 de março de 2005 que dispõe sobre a obrigatoriedade de instalação de brinquedotecas nas unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação.

Brougère retrata que brincar não é uma dinâmica interna da criança, mas sim uma atividade dotada de significação social que, como qualquer outra coisa, requer aprendizagem. E que a cultura lúdica evolui com as transposições do esquema de um tema para outro, como nota-senas brincadeiras do tipo "papai e mamãe" em que as crianças dispõem de esquemas que são uma observação da realidade social, hábitos de jogo e suportes materiais disponíveis. Da mesma forma, sistemas de oposições entre os mocinhos e bandidos constituem esquemas bem gerais utilizáveis em jogos muito diferentes. É esta aprendizagem do brincar que acarreta regras vagas, de estruturas gerais e imprecisas que permitem organizar jogos de imitação ou de ficção.

[...] Os jogos de ficção supõem a aquisição da capacidade de simbolização para existirem. O desenvolvimento da criança determina as experiências possíveis, mas não produz por si mesmo a cultura lúdica. Esta, origina-se das interações sociais, do contato direto ou indireto (manipulação do brinquedo: quem o concebeu não está presente, mas trata-se realmente de uma interação social). A cultura lúdica como toda cultura é o produto da interação social que lança suas raízes, como já foi dito, na interação precoce entre a mãe e o bebê. (p.27)

Segundo o autor, a cultura lúdica se apodera de elementos da cultura do meio-ambiente da criança para aclimatá-la a brincadeiras sob forma de personagens, das modas, da atualidade, em função dos interesses das crianças. Proibir certas brincadeiras e o uso de determinados brinquedos considerados com impróprios por pais, mestres, no ambiente escolar, na cidade, em casa, vão pesar sobre a experiência lúdica a se constituir à criança. Para Brougère, trata-se de um processo indireto, de uma interação simbólica, pois, ao brincar, a criança interpreta os elementos que serão inseridos, de acordo com sua interpretação e não diretamente.
Atualmente existe um forte apresso das crianças pela cultura oferecida pela mídia, com a qual as crianças estão em contato: a televisão e o brinquedo. Para Brougère a televisão, assim como o brinquedo, transmite hoje conteúdos e suportes que contribuem para a modificação da cultura lúdica que vem se tornando internacional. Barbie, Superman, As Três Espiãs, Homem Aranha, entre outros, intervém na brincadeira a partir da interpretação que a criança faz das significações que tais personagens trazem. Esses novos modos de transmissão e consequentemente a aprendizagem de cultura substituíram os modos antigos de transmissão oral.

A cultura lúdica constituía pelas crianças entre meninos e meninas serão diferentes, meninas e meninos não farão as mesmas experiências e as interações não serão as mesmas, pois eles ganham e brincam de formas diferentes, as idades se diferenciam, e o meio social também. A importância das diferenças sexuais na cultura lúdica pode indicar-nos o papel que ela pode representar na construção da identidade sexual.
É a partir da brincadeira que a criança experimenta as diversas formas culturais, participa do processo de socialização infantil, de onde se origina a cultura infantil. Seja como for, a experiência lúdica aparece como um processo cultural suficientemente rico em si mesmo para merecer ser analisado mesmo que não tivesse influência sobre outros processos culturais mais amplos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da brincadeira a criança é capaz de aliviar as pressões internas, uma vez que a angústia frequentemente se faz presente na brincadeira infantil. Na brincadeira simbólica a criança é capaz de liberar grande parte de sua agressividade.
O processo de globalização, com o avanço das TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação), sem dúvida tem afetado consideravelmente o universo de brincadeiras infantis. Atualmente, muitos pais superlotam as agendas de seus filhos com diversas atividades tais como aulas de reforço, natação, judô, balé, escolinha de futebol, inglês, informática entre outras, não deixando espaço para a criança brincar. As crianças contemporâneas passam por pressões cada vez mais intensas. Muitos pais acreditam que seus filhos estarão sempre à frente e, que estarão garantindo um futuro melhor para seus filhos, se as crianças dedicarem mais tempo às atividades culturais e esportivas do que brincando. Não que isto esteja errado, mas é necessário deixar um tempo livre para a criança possa brincar e devanear.
Também é comum ouvir de pais que trabalham fora de casa, o relato acerca da falta de tempo para brincarem com os filhos. Acreditam que presentear a criança com um brinquedo caro ou que ela deseje muito naquele momento, irá entreter a criança e sobrar tempo para o descanso dos pais. O brinquedo deve ser entendido como uma ferramenta que a criança utiliza para se desenvolver e se divertir e ele não supre a falta de interação entre pais e filhos tão necessária para o equilíbrio afetivo e emocional da criança.
Não raros adultos sentirem-se frustrados ao presentear a criança com brinquedos carís-

simos e ela sentir-se mais atraída pela embalagem. Criança necessita de tempo livre para devanear e criar suas próprias brincadeiras e brinquedos, para expressar sua criatividade sem imposições dos adultos.
Muitos pais e educadores demonstram preocupação quando um menino tem interesse em brincar com uma boneca ou quando a menina pede de presente um carrinho. A questão da brincadeira de gênero é uma questão cultural.
A brincadeira na infância torna-se essencial uma vez que, proporciona meios básicos para integrar os mundos interno e externo. A mídia diariamente divulga histórias de jovens que abraçam ideias extremas e muitas das vezes macabras, na crença que suas fantasias podem ser realizadas. É possível que estes sujeitos não tenham tido a oportunidade de aprender com suas brincadeiras na infância a respeitar as limitações que a realidade impõe na realização de suas fantasias.
Assim, os brinquedos e materiais disponibilizados a criança durante o trabalho psicanalítico servem como mediadores entre o inconsciente e o consciente. A leitura das produções da criança ocupa o lugar da associação livre do adulto. Por isso, independentemente do método utilizado no trabalho psicanalítico faz-se necessária uma escuta atenta. Não cabe ao analista interpretar os desenhos de seus pequenos pacientes, mas sim os conteúdos do seu discurso. Também a maneira como a criança brinca e sua relação com o brinquedo muito terá a dizer. Portanto, muitas brincadeiras que podem fazer pouco ou nenhum sentido e até as que podem parecer desaconselháveis, uma vez que não se sabe a que propósito serve ou como terminará desde que, não coloque em risco a vida da criança, não deve sofrer interferência do observador. Conclui-se que refletir o universo infantil à luz da psicanálise sugere um contínuo aprofundamento teórico.

REFERÊNCIAS

ARIÉS, Philippe. História social da criança e da família. 2ª ed., Rio de Janeiro: Guanabara:1973

ARRUDA, José Jobson de Andrade. A crise do capitalismo liberal In: MERREIRA, Jorge, REIS FILHO, Daniel Aarão e ZENHA, Celeste. O século XX, vol. 2: o tempo das crises. 4 ed., Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008, pp. 35-59

BOMTEMPO, E. (1999). Contribuições da pesquisa sobre jogos, brinquedos e brincadeiras no Brasil. In: Witter, G. P. (Org.). Produção Científica em Psicologia e Educação. Campinas/São Paulo, 1999, p. 23-46.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais./ Secretaria de Educação Fundamental – Brasília: MEC/SEF, 1997. V.7

BROUGÉRE,G. Jogo e educação. Tradução Patricia Chitonni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

_____,. Brinquedos e companhia. São Paulo: Cortez, 2004.

_____,. Brinquedo e cultura. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

KISHIMOTO, T. M. O Brincar e suas Teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 1998.

_____, O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira,1994, pp. 29 – 37

KLISYS, A. Quer jogar? SãoPaulo: Edições SESC, 2010

MOREIRA, A. F. B. e SILVA, T. T. (Orgs.). Currículo, cultura e sociedade. São Paulo: Cortez, 2007.

NEIRA, M.G.; NUNES, M.L.F. Educação Física, currículo e cultura. São Paulo: Phorte, 2009.

POSTMAN, Neil. O Desaparecimento da Infância. Tradução: Suzana Menescal de A. Carvalho e José Laurenio de Melo. Rio de Janeiro: Grafhia Editorial, 199.

PILETTI, Nelson. A reforma Fernando de Azevedo: Distrito Federal, 1927-1930. São Paulo: Faculdade de Educação – USP, 1982. (Estudos e Documentos, v. 20).

VEYNE, P. História da vida privada, 1: do Império Romano ao ano mil / organização Paul Veyne ; tradução Hildegard Feist; consultoria

editorial Jonatas Batista Neto. — São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

WAJSKOP, Gisela. Brincar na Pré-escola. São Paulo: Cortez, 2001.