



A Importância do Brincar na Formação do Sujeito

SANTOS, Geneí Gonçalves Ferreira [\[1\]](#)

SANTOS, Geneí Gonçalves Ferreira. **A Importância do Brincar na Formação do Sujeito**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Edição 05. Ano 02, Vol. 01. pp 41-56, Julho de 2017. ISSN:2448-0959

RESUMO

Este artigo teórico tem como objetivo refletir sobre a importância do brincar na educação infantil estabelecendo uma relação do lúdico com o desenvolvimento da criança como um todo, ou seja, relacionar o brincar ao desenvolvimento cognitivo sendo este um instrumento para construção do conhecimento do aluno. Como relata Vygotsky (1987), aprendizagem e desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objeto e social, internalizando o conhecimento advindo do processo de construção. Diante do exposto surgem algumas questões importantes para análise desse contexto: Como o brincar estar a serviço da aprendizagem na educação infantil? De que forma, o brincar propicia a constituição do sujeito pleno e saudável? De acordo com os estudos feitos, será que as escolas concebem o brincar como uma das atividades mais importantes no desenvolvimento da criança? Assim sendo o referido artigo está estruturado no seguinte formato: primeiramente, discutir-se-á a como o brincar vem sendo concebido ao longo de seus primórdios até a contemporaneidade, na sequência será feita uma breve descrição dos aspectos históricos sobre a infância e o brincar, salientando a importância do brincar nesta fase e por fim, tecer-se-á sobre as diversas funções que a atividade lúdica propicia para o desenvolvimento psíquico, pleno e saudável na visão de alguns autores.

Palavras-Chave: Brincar, Educação Infantil, Desenvolvimento, Sujeito, Saudável.

1. INTRODUÇÃO

Para que as crianças possam exercer sua capacidade de criar é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas tanto nas instituições escolares, como em casa, sejam

elas voltadas às brincadeiras ou as aprendizagens que ocorrem por meio de uma intervenção direta.

De acordo com os estudos feitos é notável que o brincar está intrinsecamente ligado ao processo educativo das instituições escolares, entendendo que esta é uma das atividades mais importantes no desenvolvimento da criança.

Apesar de todas as propostas existentes no âmbito da educação nas séries iniciais percebe-se que os resultados escolares no ensino fundamental continuam insatisfatórios, explicitando assim a necessidade de mudanças educacionais, a exemplo de um maior investimento na formação de professores e gestores escolares no sentido do brincar, pois o brincar é uma linguagem intrínseca da criança, este recurso auxilia não só na aprendizagem, mas também no desenvolvimento sócio/cultural, pessoal e cognitivo na vida do ser humano.

Neste contexto, o docente torna-se um dos principais protagonistas desta mudança, surgindo, portanto, o desafio da construção de um perfil profissional. É indispensável que o educador das séries iniciais, tenha formação e capacitação sobre a Psicologia do Brinquedo para contribuir de fato, na formação de cidadãos bem resolvidos, criativos, ousados e preparados para enfrentar a realidade.

Este estudo bibliográfico vem descrevendo o quanto o brincar é imprescindível para a constituição de um sujeito pleno e saudável e tem como objetivo, relacionar o lúdico o desenvolvimento sócio/cultural, cognitivo e pessoal da criança, ou seja, como um todo, concebendo assim, o brincar como um instrumento para construção do conhecimento do aluno. Diante do exposto surgem algumas questões importantes para análise desse contexto: Como o brincar estar a serviço da aprendizagem na educação infantil? De que forma, o brincar propicia a constituição do sujeito pleno e saudável? De acordo com os estudos feitos, será que as escolas concebem o brincar como uma das atividades mais importantes no desenvolvimento da criança?

Assim sendo o referido artigo está estruturado no seguinte formato: primeiramente, discutir-se-á a como o brincar vem sendo concebido ao longo de seus primórdios até a contemporaneidade, na sequência será feito uma breve descrição dos aspectos históricos sobre a infância e o brincar, salientando a importância do brincar nesta fase e por fim, tecer-se-á sobre as diversas funções que a atividade lúdica propicia para o desenvolvimento psíquico pleno e saudável, na visão de alguns autores.

Esperamos que este artigo não sirva simplesmente como mais um trabalho acadêmico, mas como um instrumento de pesquisa capaz de despertar em nós, estudantes e profissionais da educação, uma reflexão a respeito da importância da prática da ludicidade no desenvolvimento da aprendizagem do indivíduo.

2. O BRINCAR E A INFÂNCIA:

2.2 O BRINCAR:

De acordo com os estudos feitos é notável que o brincar está intrinsecamente ligado ao processo educativo das instituições escolares, entendendo que esta é uma das atividades mais importantes no desenvolvimento da criança.

O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo, desde os mais remotos tempos. Como relata Vygotsky (1987), aprendizagem e desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objeto e social, internalizando assim o conhecimento advindo do processo de construção. Através do brincar e o jogar, a criança desenvolvem a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

Apesar de todas as propostas existentes no âmbito da educação, observa-se que nas séries iniciais os resultados escolares do ensino fundamental continuam insatisfatórios, ficando claro há necessidade de mudanças educacionais bem como um maior investimento na formação de professores e gestores escolares a respeito da essência do brincar, pois este auxilia não só a aprendizagem, mas também o desenvolvimento sócio/cultural, cognitivo e pessoal. Neste contexto, o docente torna-se um dos principais protagonistas desta mudança, surgindo assim o desafio da construção de um perfil profissional. O educador precisa ter uma formação e capacitação sobre a Psicologia do Brinquedo para contribuir de fato, na formação de futuros cidadãos bem resolvidos, criativos, ousados e preparados para enfrentar a realidade.

Ainda que seja um assunto já discutido na formação dos profissionais de educação por muito tempo, é preciso considerar o seguinte:

A brincadeira, é uma linguagem infantil, que mantém um vínculo essencial que articula a imitação do real e o imaginário. No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos vivenciado por eles, sabendo que estão brincando. A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as na formação de sua personalidade saudável e a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa, transformando seus conhecimentos anteriores em conceitos gerais com os quais brincam.

2.3 INFÂNCIA:

O sentimento, ideia e a representação de infância, todos esses fenômenos psicossociais surgiram na civilização muito vagarosamente e ligado a motivos extraordinários.

Essa visão de infância, como um período característico de cada um, é uma construção definida na atualidade. Todo o ser humano nasce e será criança até um determinado tempo, independente de qualquer situação.

Contudo, esta concepção nem sempre foi vista dessa maneira, e por muito tempo se questionou qual era o tempo da infância e quem era a criança. Esse conceito de infância foi sendo paulatinamente e historicamente construído, contudo a criança, por muito tempo, não foi respeitada como um ser em desenvolvimento, com características e necessidades próprias, e sim como um adulto em miniatura.

A origem dessa palavra vem do latim, do verbo *fari* = falar, onde *fan* = falante e *in* constitui a negação do verbo. Portanto, *infans* refere-se ao indivíduo que ainda não é capaz de falar. Aqui a infância se contrapõe à vida adulta, pois os comportamentos considerados racionais ou providos da razão seriam encontrados apenas no indivíduo adulto, identificando, assim, o adulto como o homem que pensa, raciocina e age, com capacidade para alterar o mundo que o cerca; tal capacidade não seria possível às crianças.

No século XII ao século XVIII, aconteceram muitas mudanças históricas, a infância tomou diferentes conotações dentro da sociedade em todos os aspectos, sejam eles sociais, culturais, políticos e econômicos.

A criança era vista como substituível, como ser produtivo que tinha uma função utilitária para a sociedade, pois a partir dos sete anos de idade era inserida na vida adulta e tornava-se útil na economia familiar, realizando tarefas, imitando seus pais e suas mães, acompanhando-os em seus ofícios e cumprindo, assim, seu papel perante a coletividade. As famílias eram numerosas e por isso a afetividade entre eles, praticamente inexistente.

Segundo historiadores esses foram séculos de altos índices de infanticídio. As crianças eram jogadas fora e substituídas por outras sem sentimentos.

A partir do século XVII houve grandes interferências dos poderes públicos e da igreja em não aceitar o infanticídio como normal.

No século XVIII passou-se a responsabilizar-se a família pela educação ou a institucionalização da criança, como, concebiam os filhos como frutos da possibilidade da ascensão social. “Pais enxergam através de seus filhos a possibilidade da administração dos bens familiares e, conseqüentemente, a ampliação das posses”

Desse contexto moral é que a educação das crianças passa a ser construída, através do posicionamento de moralistas e educadores e, principalmente, com o surgimento da família nuclear gerada dentro dos

padrões do modelo de família conservadora, símbolo da continuidade parental e patriarcal que marca a relação pai, mãe e criança.

A preocupação da família com a educação da criança fez com que mudanças ocorressem e os pais comesçassem, então, a encarregar-se de seus filhos. Houve ainda, a necessidade da imposição de regras e normas na nova educação e a formação de uma criança melhor doutrinada, atendendo à nova sociedade que emergia. Tal concepção de indivíduo que aparece, faz com que a criança seja alvo do controle familiar ou do grupo social em que ela está inserida.

Com as modificações nas relações sociais que se estabelece na Idade Moderna, a criança passa a ter um papel central nas preocupações da família e da sociedade. A nova percepção e organização social fizeram com que os laços entre adultos e crianças, pais e filhos, fossem fortalecidos. A partir deste momento, a criança começa a ser vista como indivíduo social, dentro da coletividade, e a família tem grande preocupação com sua saúde e sua educação. Tais elementos são fatores imprescindíveis para a mudança de toda a relação social.

Com esse olhar para a criança surgem as primeiras instituições educacionais, sugerindo que os adultos compreenderam a particularidade da infância e a importância, tanto moral como social e metódica, de as crianças frequentarem instituições especiais, adaptadas a tais finalidades. Com isso a criança passa a ter um papel central nas preocupações da família na sociedade.

A nova organização social e da família é fruto da evolução política e econômica da época moderna.

Neste período Rousseau promove uma revolução na pedagogia, centrando os interesses pedagógicos no aluno e não mais no professor. Afirma que a criança não é um adulto em miniatura e destaca ainda que a criança é um ser com características próprias em suas ideias e interesses. Formulou princípios educacionais que permanecem até nossos dias, principalmente quando afirmava que a verdadeira finalidade da educação era ensinar a criança a viver e a aprender a exercer a liberdade.

3. COMO O BRINCAR VEM SENDO CONCEBIDO AO LONGO DE SEUS PRIMÓRDIOS ATÉ A CONTEMPORANEIDADE

Estudiosos como Bandeira e Freire (2006) abordam o brincar como expressão da cultura infantil e inserção da criança no universo cultural do seu grupo. Destacam ainda a importância dos jogos e brincadeiras nas atividades de simbolização, criação e representação do real constituindo-se como instrumento de aprendizagem.

A fim de entender este princípio é primordial compreender a dimensão histórica e cultural do brinquedo.

Os termos criança, infância, brincadeiras e brinquedo são construções sociais. Tais construções sociais são representações criadas pela sociedade para adaptar-se a determinadas situações.

Na história da sociedade ocidental, a criança e o brinquedo possuía diferentes representações (Porto, 2005). No século XI, havia pequenas miniaturas de objetos utilizados pelos adultos, que serviam como enfeites de estantes ou eram postos nas sepulturas de familiares ou amigo falecidos como uma forma de amuleto. As fábricas produziam estatuetas de crianças, também destinadas a fins religiosos.

Na Idade Média, estas réplicas foram dando lugar ao brinquedo, objeto que despertava interesse nas crianças. No manusear desses objetos foi se descobrindo, aos poucos, o mundo da brincadeira, ou seja, o mundo do brincar.

Depois das crianças os adultos passaram a perceber que esses objetos poderiam servir para decorar estantes, agora estes passam a ter uma nova função.

Os brinquedos surgiram das mãos dos entalhadores de madeira, dos produtores de vela, dos caldeireiros e artesãos entre outros. De acordo com Porto (2005, p.172): “*Eram objetos de culto doméstico ou funerário, ex-votos de devotos e de peregrinos. Objetos familiares eram reduzidos e depositados nos túmulos*”. Percebe-se aqui que não eram mais só as crianças que os utilizavam.

Benjamin (1984, p.67) ressalta:

Todavia, tais brinquedos não foram em seus primórdios invenções de fabricantes especializados; eles nasceram sobretudo nas oficinas de entalhadores em madeira, fundidores de estanho etc. Antes do século XIX a produção de brinquedos não era função de uma única indústria. O estilo e a beleza das peças mais antigas explicam-se pela circunstância de que o brinquedo representava antigamente um produto secundário das diversas indústrias manufatureiras, as quais, restringidas pelos estatutos corporativos, só podiam fabricar aquilo que competia a seu ramo.

Na segunda metade do século XIX, a confecção de brinquedos se desenvolveu e a madeira perdeu o lugar para outros tipos de materiais como: metais, vidros, papel e alabastro.

Com o início do Renascimento, as brincadeiras e brinquedos que serviam tanto a adultos como crianças, foram se ajustando as especialidades das crianças. O brinquedo então passou a se tornar um mediador entre a criança e o mundo. A criança passa a ter um espaço para brincar junto ao brinquedo que torna possível sua inserção no mundo lúdico (Kishimoto, 1993).

4. ASPECTOS HISTÓRICOS SOBRE A INFÂNCIA E O BRINCAR, SALIENTANDO A

IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NESTA FASE:

A INFÂNCIA NA ANTIGUIDADE CLÁSSICA – ROMANOS

Os romanos tinham certo cuidado com as crianças, a prova é que encontraram alguns brinquedos deste tempo;

Entre os romanos as crianças eram separadas para não ouvir, ver coisas desagradáveis, eram protegidas dos segredos dos adultos inclusive do sexo, havia um espaço em que as crianças se separavam com seus pares para se preparem para ser gente grande, para aprender ler e escrever.

Quintiliano (35 a 95 d.C.) foi o primeiro escritor a ser contrario aos castigos físicos exaustivos, que os períodos escolares deveriam ser interrompidos pelos recreios.

Só em 374 da era Cristã é que aconteceu a 1º lei proibindo o infanticídio.

A INFÂNCIA NA IDADE MÉDIA

Depois da queda romana, o estado não mais cuida da educação das crianças.

A educação agora é restrita aos padres, as freiras, havendo um prejuízo muito grande da leitura e escrita consistindo no analfabetismo, a pobreza toma conta. A oralidade passa a ser predominante, portanto só quem a utilizava era gente grande, ocupando grande destaque;

Agora tudo que o adulto fazia as crianças presenciavam como se fossem pequenos adultos e não mais crianças, respeitando o seu modo de ser, não havia mais infância, mas miniaturas de adultos;

A criança passava a ocupar um lugar de desprezo, eram consideradas fruto do pecado de seus pais, anjo mau, peças do inimigo já que não tinham juízo, cabeça vazia, oficina do diabo, o infanticídio era muito comum.

A INFÂNCIA NA MODERNIDADE:

Depois da imprensa inventada por Gutemberg, o conhecimento passou a ser difundido para muitos, os crimes passaram a ser repercutido com mais velocidade, a partir daí volta surgir a infância;

Não era mais a oralidade, que dava status, mas sim a leitura e a escrita. Tinha que saber ler e escrever para ser gente grande.

Os idosos que não eram alfabetizados eram considerados como crianças.

Aqui há o Renascimento, pois já havia infância na antiguidade, ou seja, eles eram separados para se prepararem para a leitura e escrita, ou seja, para ser gente grande.

A INFÂNCIA NO LUMINISMO:

Há uma separação rigorosa do que é próprio para criança e o que é para adulto, inclusive na escola, muita coisa era proibido para criança;

Em 1963 a criança era tida como uma tabua rasa, onde não considerada nem boa nem mal, depende da educação que recebe;

O estado e os pais são altamente responsáveis pela educação das crianças.

Três principais marcadores socio-historico para que houvesse infância:

- Invenção da imprensa tipográfica;
- Revolução industrialização – as maquinas (relógio) regem a vida, passa a exploração da mão de obra infantil e a surgir às primeiras leis para defender a mão de obra infantil;
- Advento da Psicologia - a ciência passa a defender o modo de pensar, viver e sentir da criança que é diferente do adulto.

A INFÂNCIA NA CONTEMPORANEIDADE:

É o áudio - visual que esta a se impor como o lugar do saber, a tecnologia tem seus adeptos fiéis ao consumismo.

Na verdade, agora a Infância é concebida como diferente de ser criança, ou seja, ela é aquilo que lhe possibilitamos, que lhes oferecemos; Criança é apenas uma ordem biológica.

5. AS DIVERSAS FUNÇÕES QUE A ATIVIDADE LÚDICA PROPICIA PARA O DESENVOLVIMENTO PSÍQUICO SAUDÁVEL E CONSEQUENTEMENTE A CONSTITUIÇÃO DE UM SUJEITO PLENO E SAUDÁVEL, NA VISÃO DE ALGUNS AUTORES.

O processo de escolarização iniciado na educação infantil precisa ser de modo lúdico, o qual estimula a autonomia e promove o desenvolvimento integral da criança.

Segundo Nunes (1997), o desenvolvimento das crianças ocorre desde o nascimento através da interação com o meio em que vive possibilitando às crianças a aprendizagem e o avanço de suas capacidades. Desta forma adquire maturação que lhe servirá de base, para a vida adulta. As atividades lúdicas fazem parte do desenvolvimento das crianças, uma vez que o brincar possibilita situações de aprendizagem, de maneira que aconteça de forma natural, prazerosa e sugestiva, pois não podemos falar de infância sem relacionar com ludicidade.

Conforme diz Macedo, professor da Universidade de São Paulo, na Revista Nova Escola (2006), o processo de escolarização inicia na educação infantil de modo lúdico, estimulando a autonomia e promovendo o desenvolvimento integral da criança, onde no cotidiano formam-se oportunidades de aprendizagem. Por exemplo, o banheiro pode ser transformado em uma sala de aula, sendo possível aprender conceitos de higiene e cuidados pessoais.

Nesta mesma edição, a professora da USP Zilma de Oliveira, reforça que, a brincadeira é uma das atividades principais da pré-escola, porém, o educador deve ter o cuidado para não torná-la repetitiva, perdendo assim o seu valor. Sugere ainda que profissionais ofereçam brincadeiras direcionadas com novos temas, cenários e materiais variados, bem como devem interagir com as crianças enriquecendo seu universo cultural.

A brincadeira seja ela de que tipo for, é um meio natural da criança expressar-se e também a oportunidade de mostrar seus sentimentos e fantasias. Crianças que brincam, demonstram ter saúde emocional e ao brincarem, desenvolvem a capacidade de criatividade, do prazer, do controle de impulsos, da expressão de desejos ou de seus medos. Isso ocorre tanto a nível consciente como inconsciente, de acordo com cada faixa etária.

A criança sempre brinca. Observa-se, frequentemente, a atividade lúdica presente enquanto comem, enquanto realizam atividades de higiene e o quanto relutam em parar de brincar, para realizar outras atividades ou até mesmo para dormir. O mundo lúdico é o elo entre a realidade interna do sujeito e a realidade externa, compartilhado com outras pessoas.

A função do brincar é proporcionar à criança que ela transforme a passividade em atividade, transferindo a experiência desagradável para a brincadeira, reproduzindo ou modificando a situação, elaborando-a em sua mente.

Freud coloca que todas as brincadeiras infantis são influenciadas por um desejo que domina a criança o tempo todo: o desejo de crescer!

Quando a criança brinca, ela entra num mundo de “faz-de-conta”, num mundo onde tudo pode acontecer.

Tem a permissão para imaginar ser quem não é, estar em lugares e até mesmo planetas diferentes, satisfazer seus desejos, ilusoriamente, viver o inesperado e divertir-se. Desta forma, a brincadeira torna-se um cenário imaginário sem censura, tudo tem vida, fala e tem vontade própria. É nesse mundo, que coloca seu corpo em cena, como representante de papéis e vivem personagens de todos os tipos, tais como: médico, bombeiro, professor, pai, mãe... A criança constrói representações e encena versões, a partir de suas experiências (Alves & Sommerhalder, 2006).

O jogo e suas ações, bem como o comportamento das crianças, são seus meios de expressão. O simbólico é utilizado como forma de representação do mundo interno e inconsciente. Nessa experiência, o equilíbrio entre o mundo da fantasia e o mundo real irá permitir à criança fazer uma ligação entre o que é real e o que é brincadeira.

É importante identificarmos em qual fase do desenvolvimento a criança se encontra para relacionarmos ao tipo de atividade lúdica envolvida – a fase do desenvolvimento perpassa por seis estágios, segundo Wallon, os quais veremos no decorrer deste trabalho.

É importante salientar que não devemos levar em conta apenas as estruturas mentais, ou seja, ou o ser humano é formado não somente de cabeça, mas de corpo, mente e desejos. A inteligência é apenas um dos fatores envolvidos nesse processo, que depende, também, da afetividade e do movimento. Para Wallon, as emoções têm papel preponderante no desenvolvimento da pessoa, pois é por meio delas que o sujeito expressa os seus desejos e suas vontades, possibilitando um vínculo com o meio social. Wallon concebe o desenvolvimento como um processo descontínuo, permeado por conflitos e rupturas, e ao mesmo tempo, capaz de interagir três aspectos centrais como a afetividade, a inteligência e o ato motor. A dimensão afetiva ocupa lugar central, tanto do ponto de vista da construção da pessoa quanto do conhecimento.

Esses aspectos se apresentam na formação da pessoa a partir de estágios, quais sejam: Impulsividade motora, impulso emocional, sensório-motor ou projetor, personalismo, categorial e estágio da adolescência. E é através deles que cada um vai se constituindo como sujeito social. Individualizando-se, diferenciando-se e constituindo sua personalidade, denominado pelo autor de caráter, maneira habitual de expressão da pessoa na sua totalidade. O teórico Wallon acredita que estes ciclos fecham a construção do caráter da pessoa.

Piaget comparou o jogo com o sonho e afirmou que o conteúdo e o simbolismo tanto de um, quanto de outro, são muito próximos. O brinquedo simbólico possui função lúdica, essencial para a criança conseguir assimilar o real, transformando e adaptando a experiência real ao que lhe é desejado, buscando satisfazer-se através da brincadeira (Golse, 1988).

A criança que teve uma infância bem resolvida, inevitavelmente será um adulto saudável e maduro, possui equilíbrio entre internalização e externalização, capaz de suportar por algum período esta adversidade, sendo produtivo, mesmo estando sozinho, pelo fato de existir, internamente “alguém” que lhe propicie a sensação de não estar só durante sua atividade.

Winnicott, citado em Grolnick (1993), refere que o homem (adulto) precisa brincar. O autor ainda fala da importância do mundo “ilusório”, o quanto se faz uma necessidade humana pensar que tudo está bem, o jogo das brincadeiras sentimentais, a ilusão da infinitude do ser, se tudo isso não fosse enfrentado com um certo tom de brincadeira ilusória, seria muito difícil lidar com as angústias existenciais. Como curiosidade, cita o significado da palavra “ilusão”, originária do latim *ludere*, tendo como o significado “brincar”.

Esse interjogo do brincar na infância prepara o homem para o sério, conforme Winnicott (Grolnick, 1988). Auxilia a definir e a redefinir os limites entre o eu e os outros, ajuda na obtenção de um senso de identidade pessoal e corporal. Com o passar dos anos, as brincadeiras e os jogos, dão lugar aos passatempos, que, por sua vez, dão lugar a outra finalidade, ao trabalho.

Freud também acrescenta que o adulto deixa de brincar, não porque abandonou as gratificações oriundas de tal fonte, mas sim que estas só são abandonadas à medida em que foi encontrado um substituto à altura, pois um homem nunca renuncia a uma gratificação obtida na realidade. Só trocando-a por outra: deixa de brincar e em seu lugar fantasia.

Esse vínculo idêntico ao brinquedo é experimentado pelo adulto na prática do trabalho, segundo Rodolfo (1990). O desejo pelo saber intelectual, a curiosidade infantil, são transformados em prática significativa do trabalho.

Rodolfo (1990, p. 158) refere-se: “... as formações de desejo, longamente desdobradas e desenvolvidas no campo do brincar infantil e adolescente, passam, cedem grande parte de sua força e de seu poder intrínseco para o trabalhar, como atividade central da existência adulta, outorgando-lhe assim uma base pulsional decisiva... Sem esta base, o trabalho ou não pode se constituir, ou se pseudoconstituir, como uma fachada talvez socialmente muito produtiva, mas subjetivamente vazia de significação”.

O mesmo autor, ainda coloca uma questão importante ao referir-se sobre o brincar. Ele atribui um caráter de produção ao brincar, um caráter com prática significativa, enquanto que o brinquedo tem para ele, um significado de produto desta atividade. Rodolfo (1990) classificou o brincar em 3 funções, ao longo do primeiro ano de vida:

(1) Função do brincar através do fazer superfície - Por exemplo: quando o bebê se lambuzava com a

“papinha”, ele está, na realidade, brincando de construir seu próprio corpo, estando totalmente voltado a si mesmo;

(2) Função do brincar através da relação entre continente e conteúdo -

Modalidade do buraco, brincadeiras de inclusões de alguns objetos em outros, como por exemplo, quando o bebê interessa-se em brincar com caixas ou sacolas, bolsas;

(3) Função do brincar através da prática do desaparecimento e do aparecimento

Simbolização do início do processo de separação, como por exemplo, os jogos de esconde-esconde, *fort-da*, deixar objetos cair.

O autor propõe que as funções do brincar descritas acima, sejam mais arcaicas que o *fort-da* e estão presentes no desenvolvimento infantil. Pontua que no brincar, a criança precisa poder sujar-se e desmontar um brinquedo para poder conhecê-lo, desvendar seus segredos e apropriar-se dele. A constante tarefa de construção e reconstrução da realidade interna e externa é experimentada pelo brincante, desde muito cedo, antes mesmo do proposto por Freud, em 1920.

Atualmente, brinquedos e jogos fazem parte de uma nova era, a de um mundo tecnológico e moderno, que produz brinquedos que falam, andam, choram, realizam movimentos e são vistos como tentadores e quase mágicos, aos olhos de uma criança. São esses brinquedos que vem tomando conta do lugar dos brinquedos artesanais, das bonecas de pano, dos carrinhos de madeira, das pernas-de-pau, das pipas etc., e conseqüentemente usurpando a possibilidade de se colocar no lugar do outro, a troca de experiência, o dialogo, o respeito... e porque não dizer, do calor humano.

Vivemos na época do imediatismo, da globalização, da informatização e da rapidez dos meios de comunicação. Ao depararmos com novas modalidades de brincadeiras e não mais aos jogos tradicionais e folclóricos, é preciso estar atento, cuidar de nossas crianças e ajuda-las a selecionar atividades, filmes, programas de TV, delimitar o tempo de Internet, os jogos no computador e dos brinquedos eletrônicos. Impedindo ou amenizando a formação de indivíduos frios, calculistas, egoístas. É imprescindível que um adulto esteja por perto, incentivando-os para uma vida saudável, sem fazer por eles, mas mostrando-se disponível e amoroso, ao longo da trajetória de seu desenvolvimento.

Considerações Finais

O olhar para as diferentes infâncias encontradas em nossas escolas hoje nos remete a ampliar os estudos na Educação Infantil, a fim de sabermos tratá-las em suas especificidades cognitivas e sociais e adotarmos

o brincar e suas teorias, vindo desde os tempos de Sigmund Freud em 1909 até a atualidade.

O brincar passou a ser compreendido não mais como um simples ato de diversão da infância. Tornou-se atividade importante pelo papel estruturante, na vida do sujeito pensante e produtivo no meio social e como função subjetiva, simbólica e vital para um desenvolvimento saudável do sujeito.

Nesse mundo tumultuado e estressante em que vivemos a infância é quase sempre uma cópia da vida adulta onde por vários fatores de sobrevivência recebe uma carga de responsabilidade muito superior a sua capacidade, fazendo-a abandonar atividades prazerosas na infância e cumprem os deveres próprios dos adultos. A criança que não brinca pode se transforma em um adulto triste e traumatizado, incapaz de lidar com problemas emocionais.

Vale ressaltar, que o lúdico não é uma única alternativa na formação do sujeito, mais torna-se um auxiliar indispensável nos resultados deste processo.

Segundo Piaget, a criança inicia o seu desenvolvimento desde o período intra-uterino e vai até os 16 anos. Já a construção do conhecimento se dá a partir de etapas encadeadas e com ritmo os crescentes.

Como a cada dia as crianças estão mais cedo nas escolas, cabe as instituições analisar se não estão queimando etapas fundamentais na formação destes futuros cidadãos.

REFERÊNCIAS

ALVES, F. D. & SOMMERHALDER, A. *O Brincar: linguagem da infância, linguagem do infantil*. Rio Claro: Motriz, v. 12, n° 2, mai/ago 2006, p. 125-132.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS Informação e documentação – referenciais – apresentação: NBR6023: 2002. Rio de Janeiro: ABNT, 2002.

BASTOS, Alice B. *A constituição da pessoa em Wallon e a constituição do sujeito em Lacan*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

FREUD, Sigmund (1909). *Análise de uma fobia em um menino de cinco anos*. In: *Obras Psicológicas Completas*. Rio de Janeiro: Imago, v. 10, 1989.

_____ (1920). *Além do princípio do prazer*. In: *Obras Psicológicas Completas*. Rio de Janeiro: Imago, v. 18, 1989.

GOLSE, B. *O Desenvolvimento Afetivo e Intelectual da Criança*. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

GRÃNA, C. G. & RAMOS, A. P. F. *Falando com Brinquedos: fazeres do fonoaudiólogo na atividade clínica com crianças*. Porto Alegre: Organon, n° 40/41, dez-jan 2006, p. 141-156.

GROLNICK, S.A. *Winnicott - O Trabalho e o Brinquedo: uma leitura introdutória*. Porto Alegre: ArtMed, 1993.

KLEIN, M. *Inveja e Gratidão e outros Trabalhos (1946-1963)*. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

MACEDO, Lino.; OLIVEIRA, Zilma.; Rumo a Maturidade. *Revista Nova Escola*. São Paulo:ed. Abril,2006.p.6. Revista Nova Escola Educação Infantil Edição Especial n°9/2006.

RODULFO, R. *O Brincar e o Significante: um estudo psicanalítico sobre a constituição precoce*. Porto Alegre: ArtMed, 1990.

WINNICOTT, D.W. *O Brincar e a Realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1971.

[1] Graduada no curso de Pedagogia pela Universidade do Estado da Bahia UNEB. Atua como professora na Escola Municipal Nossa Senhora do Perpétuo Socorro.

REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR NÚCLEO DO CONHECIMENTO

NC: 9453 - ISSN: 2448-0959

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/pedagogia/importancia-do-brincar>

www.nucleodoconhecimento.com.br