

JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA: SUA INFLUÊNCIA NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.

Walisson Barbosa de Santana
Universidade Estadual da Paraíba
E-mail: walissonbarbosa@outlook.com

Amanda Yasmin Barbosa Santos
Universidade Estadual da Paraíba
E-mail: amandaybss@gmail.com

Ian Maciel Martins
Universidade Estadual da Paraíba
E-mail: ian.tp@hotmail.com

Cristiane Sousa Silva
Universidade Estadual da Paraíba
E-mail: crissousa_2013@hotmail.com

Orientadora: Kátia Farias Antero
*Universidade Estadual da Paraíba; Faculdade Maurício de Nassau (Campus-Campina Grande);
Pesquisadora do Núcleo de Pesquisa e Extensão em Educação, Cultura e Diversidade – NUPEDI/IFPB - CNPQ
Email: professorakatiaantero@hotmail.com*

Resumo: O presente artigo trata de questões relevantes a respeito dos jogos e brincadeiras na idade infantil e como é importante que a escola insira esse conteúdo no contexto das aulas. Iniciamos nosso estudo tratando acerca das origens dos jogos e brincadeiras, logo após, o conceito e classificação de jogos e brincadeiras, popularmente e erroneamente eles são tratados da mesma forma, porém vimos que existe uma classificação específica para cada um. Os dados apontados nos proporcionaram o entendimento de uma questão crucial e imprescindível quando tratamos de jogos e brincadeiras, que é a importância desse conteúdo na vida das crianças, abordamos como ocorre o processo de desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo. Expusemos como a educação física pode resgatar os jogos e brincadeiras na vida das crianças, visto que é uma prática cada dia mais perdida no cotidiano das crianças, dando lugar às novas formas de entretenimento, como por exemplo, os jogos digitais. O objetivo desse trabalho é conscientizar os professores e gestores escolares da importância de inserir o conteúdo em questão na vida escolar do aluno, consequentemente um retorno significativo para a vida das crianças. Como metodologia, foi utilizada a pesquisa bibliográfica onde ocorreu o levantamento e a seleção de informações aqui expostas.

Palavras-chave: Jogos e Brincadeiras; benefícios; crianças.

INTRODUÇÃO

Para Huizinga (2000), o jogo é tão antigo quanto à civilização, e constitui uma das bases importantes para a formação da nossa sociedade como um todo, por esse motivo, (KISHIMOTO, 2005) afirma que não é possível encontrar uma data específica para a introdução de jogos e brincadeiras na civilização e a respeito disso, continua discorrendo:

Não se conhece a origem desses jogos. Seus criadores são anônimos. Sabe-se, apenas, que são provenientes de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. A tradicionalidade e universalidade dos jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e do Oriente brincaram de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Tais brincadeiras foram transmitidas de geração em geração através dos conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. Muitas brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outros modificam-se, recebendo novos conteúdos. A força de tais jogos explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestações espontâneas da cultura popular, as brincadeiras tradicionais tem a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar. (KISHIMOTO, 2005, p. 38-39).

De acordo com Bruhns (2003), a origem dos jogos e brincadeiras está intimamente ligado à acontecimentos históricos que ocorriam na época, ou mesmo ao cenário cultural e social que as pessoas estavam inseridas, com isso, podemos associar que os jogos e brincadeiras se distinguem mediante o lugar ou época. Brougère (1997, p. 8) ao descrever o brinquedo explica que ele é dotado de um forte valor cultural, se definimos a cultura como um conjunto de significações produzidas pelo homem. Percebemos como ele é rico de significados que permitem compreender determinada sociedade e cultura.

Os jogos e as brincadeiras fazem parte do cotidiano do ser humano desde o início da humanidade, como já foi visto anteriormente, e umas das suas maiores qualidades é que essas atividades podem ser praticadas sem muito luxo ou sofisticação, as próprias crianças podem confeccionar ou adaptar seus brinquedos com a ajuda dos pais, os espaços também não requerem algum requinte, podendo ser trabalhadas em qualquer espaço disponível e adequado, além de tudo, os jogos e brincadeiras proporcionam sensações de alegria, bem estar, adrenalina, entre outras emoções que podem inclusive serem compartilhadas por todo o grupo. Por isso motivo, as pessoas, principalmente os pais, buscam realizar esse tipo de atividade com seus filhos, também como uma forma de distanciarem suas mentes dos problemas e afazeres do dia-a-dia, sendo um ótimo

lazer para a família, podendo promover a união entre os familiares.

Os jogos e brincadeiras são de grande valia para serem trabalhadas durante a infância, pois, é brincando com a fantasia que a criança desenvolve sua capacidade criativa, viajando em um passado, e planejando um futuro, criando e idealizando. Os jogos por sua vez, também estimulam uma série de atributos valiosos para as crianças, como a disciplina, raciocínio lógico, capacidade de trabalhar em equipe e resolver problemas, socialização, etc., Em suma, os jogos e brincadeiras são importantes, pois as crianças têm a oportunidade de se desenvolverem nas esferas física, cognitiva e afetiva. Acerca disso, MOYLES discorre:

[...] praticar, escolher, perseverar, imitar, imaginar, dominar, adquirir competência e confiança, adquirir novos conhecimentos, habilidades, pensamentos e entendimentos coerentes e lógicos, de criar, observar, experimentar, movimentar-se, cooperar, sentir, pensar, memorizar e lembrar, comunicar, questionar, interagir com os outros e ser parte de uma experiência social mais ampla em que a flexibilidade, a tolerância e a autodisciplina são vitais, conhecer e valorizar a si mesmo e as próprias forças, e entender as limitações pessoais, ser ativo dentro de um ambiente seguro que encoraje e consolide o desenvolvimento de normas e valores sociais (MOYLES, 2002, p. 36).

O objetivo primordial do desenvolvimento desse trabalho, é buscar o entendimento de que, como profissionais, devemos compreender como trabalhar com as brincadeiras e jogos de acordo com cada faixa etária, pois dependendo de como trabalhamos podemos estimulá-las e instigá-las, isso se deve pela forma que a atividade se desenvolve, atividades que sejam competitivas acabam muitas vezes excluindo os menos habilidosos pela falta de experiência que eles possuem, diferente disso estão os jogos e brincadeiras que tem um caráter educacional onde por meio de atividades que estimulem a cooperação, a solidariedade, atitudes morais como respeito às regras e aos adversários, fazem com que as crianças se sintam integradas e participantes levando-as ao aprendizado e ao seu desenvolvimento.

Nós buscamos embasar nosso estudo em alguns estudiosos conceituados, como por exemplo Piaget, Luiz Roberto Dante, entre outros. E consideramos de fundamental importância, uma maior compreensão e abrangência desse tema, principalmente por parte dos gestores escolares e professores de Educação Física, por se tratar de um conteúdo muitas vezes deixado de lado, não é dada a oportunidade necessária para que ele possa ser trabalhado da melhor maneira possível e conseqüentemente trazer resultados positivos para a vida das crianças.

Conceito de jogos e brincadeiras

Apesar de, popularmente serem confundidos e tratados sem nenhuma separação, podemos caracterizar os jogos e brincadeiras de formas diferentes, cada um possui suas peculiaridades. A seguir destacaremos as principais diferenças entre ambos:

Segundo Kishimoto (1996), a teoria piagetiana adota a brincadeira é uma conduta livre, espontânea, que a criança expressa por sua vontade e pelo prazer que lhe dá. Na brincadeira existem alguns atributos que se diferenciam dos jogos, e que permite com que possamos identificá-la, um desses atributos é que nem sempre apresenta uma evolução, ou seja, a brincadeira pode estar sendo desenvolvida por horas que permanecerá da mesma forma, outra característica é que na brincadeira não existe um vencedor, a brincadeira se desenvolve de acordo com a vontade dos participantes em brincar, um exemplo disso é a brincadeira de pega-pega, onde existe um início, porém o seu fim acontecerá em decorrência da falta de interesse dos participantes, suas regras são flexíveis e a qualquer momento da brincadeira e os participantes podem modificá-las até mesmo sem a necessidade de parar a mesma. A seguir, adentraremos ao conceito de jogo:

Os jogos por sua vez é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana. (HUIZINGA, 1980, p. 33).

Essa reflexão do autor nos deixa clara o que podemos entender por jogo, ele se difere da brincadeira, pois nele sempre existirá um objetivo maior do que apenas jogar por prazer, a maior finalidade para os participantes é a vitória, além de que todo o jogo tem uma evolução em si mesmo por apresentar um começo, meio e fim, e um ápice que podemos denominar como um ponto, uma cesta, ou seja, um objetivo alcançado, outra característica importante dos jogos é que por mais simples que seja existirá regras que os participantes serão obrigados a cumprir, mesmo que seja apenas uma, mas sempre existirá. Outra característica do jogo é que ele acontecerá dentro de limites de tempo, como podemos citar uma partida de basquete que são respeitados quatro tempos de 10 minutos e ao final teremos um vencedor.

A importância do desenvolvimento de jogos e brincadeiras na rotina da criança

É inegável a importância dos jogos e brincadeiras na vida da criança, pois através destas, elas adquirem habilidades fundamentais, na visão de Santos (2000, p. 161) “[...] o jogo com a brincadeira representam recursos auxiliares para promover o desenvolvimento físico, mental e socioemocional da criança”. Isso ocorre, porque tais práticas trabalham diversas funções na criança, de caráter motor, cognitiva, afetivo. Tais atributos serão levados pela criança ao longo de suas vidas.

A construção de um comportamento humano envolve diversas questões, como e onde, ela vive, o quê ela faz, esses fatores externos irão moldar o ser humano e transformá-lo cada dia mais em uma pessoa com bagagens, experiências, e comportamentos específicos. Segundo Piaget:

A criança não herda sua inteligência de forma definitiva e acabada, mais sim trás em sua bagagem genética, possibilidades hereditárias na forma de estruturas biológicas, que lhe permitirão o surgimento de certas estruturas mentais. Portando, não herdamos nossa inteligência, mas sim um organismo que vai amadurecer em contato com o meio ambiente. Dessa interação organismo-ambiente resultará determinadas estruturas cognitivas que vão funcionando de modo semelhante durante toda a vida da criança.(PIAGET; INHELDER, 1993 p.12)

E essa construção, se inicia durante a infância, o processo de desenvolvimento ocorre nos primeiros anos de vida, criar um ambiente favorável para que tal evolução ocorra é de suma importância, e de responsabilidade dos pais e dos educadores. Um dos métodos para que ocorra a construção de alguns valores e habilidades é na prática de jogos e brincadeiras. Onde nós falaremos mais a fundo sobre quais habilidades são essas e como elas são desenvolvidas.

Segundo Rosário Ortega citado por Murcia (2005), quando a criança joga, ela entende melhor o mundo, constrói valores e princípios, jogando a criança irá se autodescobrir, analisando suas possibilidades e limitações corporais, lapidando aquilo que já conseguem obter êxito, e procurando melhorar no que ainda não fazem tão bem. O jogo também é importante para que a criança consiga por si só resolver problemas, fazendo com que eles sejam capazes de desenvolver sua própria autonomia, também é importante para que eles ampliem sua capacidade de lidar e de solucionar situações difíceis e que exijam o máximo deles, sabemos que tais situações estão sempre presentes em nosso dia-a-dia.

A parte mais interessante de ser trabalhadas brincadeiras como forma de aprendizado com as crianças, é que elas têm a oportunidade de se

divertirem, ao mesmo tempo em que obtêm conhecimentos, é a aprendizagem de forma lúdica, que traz muitos benefícios tanto pra quem passa, quanto para quem recebe tal conhecimento. Também é uma forma de que as crianças conheçam a si mesmo e as relações sociais que ocorrem no meio em que vivem, desenvolvendo assim a parte afetiva deles, onde é trabalhada a confiança, interação e a capacidade de socialização. Dante (1998, p. 49) destaca que as atividades lúdicas podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento da criança. Vários estudos a esse respeito vêm provar que o jogo é uma fonte de prazer e descoberta para as crianças

Adentrando a parte motora, não é novidade pra ninguém que a prática de exercícios é fundamental para a qualidade de vida do indivíduo, brincadeiras e jogos que envolvem o lado físico da criança, trazem benefícios como flexibilidade, equilíbrio, resistência, força, coordenação motora, lateralidade, enfim, uma gama de benefícios e habilidades motoras fundamentais que qualquer criança saudável deve obter.

Jogos e brincadeiras na atualidade

Atualmente, facilmente percebemos a perda de espaço dos jogos e brincadeiras no cotidiano das crianças, e um dos prováveis motivos seja talvez, a ascensão das tecnologias digitais. Há um certo tempo, quando a tecnologia não era tão desenvolvida como é hoje em dia, as crianças passavam maior parte do seu tempo nas ruas, em praças com seus amigos vivenciando as mais variadas brincadeiras possíveis, tais como pega-pega, pique esconde, pião, futebol, etc. Era comum as crianças ter esse momento de divertimento todos os dias, como elas constantemente estavam correndo, pulando, escalando árvores, manipulando objetos e sempre se movimentando, o gasto calórico delas também aumentava e isso tinha como consequência um bom índice de desenvolvimento motor, maior qualidade de vida e saúde por parte das crianças.

Hoje em dia é difícil identificar esse tipo de prática nas ruas de nossas cidades, podemos elencar alguns fatores que provavelmente desencadearam esse processo, como por exemplo, cidades mais desenvolvidas podem apresentar espaços limitados para as crianças, a falta de segurança que nossas cidades enfrentam também se torna fator crucial quando diz respeito a decadência de jogos e brincadeiras nas ruas, falta de projetos educativos que estimulem a criança a praticar alguma exercício físico. Outro fator primordial para com que essa cultura das brincadeiras tenha acabado, foi com a

chegada dos jogos digitais, que culmina em crianças que passam a maior parte do tempo sentadas na frente da tela de um computador ou smartphone, como sendo uma das consequências dessa estatística, a maior probabilidade de aparecimento de doenças, que ocorre devido a falta de exercícios que trabalham o desenvolvimento físico.

A Educação física como forma de auxiliar no resgate dos jogos e brincadeiras

Um bom professor é aquele que percebe as dificuldades individuais dos seus alunos em executar determinadas atividades e consegue estimula-los e criar meios para ajuda-los a superar as suas dificuldades e crescerem em nível de habilidades motoras, fazendo com que os mesmos consigam superar a barreira de proficiência que os impede de estar cada vez subindo de nível no desenvolvimento de suas habilidades e conseqüentemente aperfeiçoando os seus movimentos.

O professor de Educação Física é peça fundamental para o mantimento da cultura dos jogos e brincadeiras na escola, através dele diversas crianças podem vivenciar brincadeiras que seus pais vivenciaram, jogos antigos, brincadeiras que se perderam no tempo que não são mais passadas de geração em geração ganham vida e retomam nas aulas de educação física, isso desperta curiosidade nas crianças, a ludicidade sempre presente estimula os alunos a sempre querer mais e mais estar participando das aulas e isso faz com que esse conteúdo seja levado para fora da escola através dos alunos.

Nesse contexto, destaca-se a Educação Física Escolar que tem como uma de suas funções propor aos alunos novas formas de brincar exercitando sua criatividade, visto que não se nasce com a mesma, porém pode ser ensinada no espaço de Educação Física. (SILVA, 2007. p. 10)

O professor de Educação Física constantemente é alvo de críticas, até mesmo dentro da própria escola por outros professores ou até gestores que afirmam que a disciplina tem como finalidade apenas a recreação e o divertimento dos alunos, essas críticas se estendem quando diz respeito ao conteúdo jogos e brincadeiras, porém, tais atitudes demonstram falta de experiência e conhecimento na área que os fazem não conseguir compreender que por trás de uma simples brincadeira existe uma infinidade de benefícios que a criança pode desenvolver, através da brincadeira o professor pode causar alegria e euforia nos seus alunos, o que é fundamental para o aprendizado, mas a Educação Física vai muito além.

A educação física tem no jogo/brincadeira um dos um dos seus conteúdos clássicos que permitem desenvolver uma educação baseada em um processo lúdico e criativo, o qual permite modificar imaginariamente a realidade como processo educativo. Os jogos/brincadeiras devem ser para a criança uma distração, uma diversão, um desejo de descobrir o verdadeiro sentido de jogar com e não contra. Por esse motivo, parte-se do entendimento de que é brincando e jogando que a criança ordena o mundo a sua volta, assimilando experiências e informações e, sobretudo, incorporando atividades e valores.(SILVA, 2007, p. 10)

É também durante as brincadeiras que temos a oportunidade de trabalhar nos alunos a solidariedade, autonomia, espírito de equipe, liderança, além de estimular o processo de inclusão por parte dos alunos que tem maior dificuldade em se relacionar com os outros, podemos também trabalhar as habilidades motoras como o correr, saltar, pular, etc. Desenvolver a criatividade dos alunos, fazer eles pensarem e alcançarem estratégias, enfim, são muitos os benefícios que podemos citar ao se trabalhar os jogos e as brincadeiras na escola.

Metodologia

Para que se faça possível a realização de todo e qualquer trabalho de cunho científico, é necessário que inicialmente haja um questionamento. A partir de tal questionamento, surgirão ideias e possíveis respostas, tais respostas irão se desmembrar, algumas irão se solidificar, outras não. E a respeito da pesquisa, Gil (2007, p.17) evidencia:

Pesquisa é definida como o (...) procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos. A pesquisa desenvolve-se por um processo constituído de várias fases, desde a formulação do problema até a apresentação e discussão dos resultados.

E essas respostas, são buscadas em um trabalho, segundo Gerhardt (2009), possivelmente com dois propósitos, o primeiro que é pela plena satisfação de conhecer algo profundamente, e o segundo que é de realizar algo de forma mais eficaz. Podemos perceber que nesse presente trabalho, buscamos a resposta a fim de conseguirmos trabalhar com a Educação Física de maneira a ter o maior proveito possível nas aulas, conseqüentemente, isso trará mais benefícios para os alunos.

Nosso questionamento inicial foi o seguinte: Como trabalhar com crianças de forma lúdica, da qual eles se interessem e participem de atividades, ao mesmo tempo em que possam desenvolver tanto aspectos físicos, quanto cognitivos e afetivos? E introdutoriamente a resposta foi os jogos e

brincadeiras.

Iniciamos nosso artigo buscando examinando e reunindo as informações a respeito do conteúdo de jogos e brincadeiras, como por exemplo, suas origens, bem como assuntos que se refere ao processo de desenvolvimento motor, afetivo e cognitivo das crianças, correlacionando tais assuntos com o conteúdo de jogos e brincadeiras. A respeito desse método de pesquisa adotado, Fonseca afirma:

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (FONSECA, 2002, p. 32).

Após a pesquisa minuciosa do que foi descrito anteriormente, pesquisa esta que foi realizada em livros, revistas e sites, separamos as informações mais pertinentes para embasarmos as nossas respostas, respostas contidas neste artigo e devidamente referenciadas.

Resultados e discussões

Foi a partir de um levantamento cauteloso de dados e informações, que diz respeito ao desenvolvimento infantil, Educação Física escolar, jogos e brincadeiras, entre outras coisas, que começamos nossas análises de tais referências, selecionando e estudando posições contraposições a respeito do assunto, indicando para o nosso artigo os pontos de vistas mais relevantes e aceitos.

Ao longo de nossa pesquisa, tivemos a oportunidade de analisar um tema que originalmente existe em nossas vidas desde que nascemos, que são os jogos e brincadeiras. Não podemos ser específicos quanto a data da origem dessas práticas, visto que, elas existiam em inúmeras localidades e em épocas diversas. O que se sabe a respeito da origem de jogos e brincadeiras é que essas atividades vieram passando de geração em geração, porém nos dias de hoje foram em partes substituídas por atividades mais interessantes, como por exemplo, os jogos digitais ou tudo aquilo que envolva a tecnologia, veremos mais adiante que essa substituição pode ser bastante maléfica para a vida das crianças.

Tivemos também a oportunidade de discutir a diferença que existe entre jogos e brincadeiras, que são popularmente e erroneamente

tratados da mesma forma, porém o jogo se caracteriza por suas regras obrigatórias e seu objetivo final de obter a vitória, já a brincadeira, podemos caracterizar como algo espontâneo que trará prazer e diversão à criança. Os jogos e brincadeiras como conteúdo da Educação Física, é extremamente frágil, pois é tratado como algo insignificante e desprezível, sendo visto como um componente para recrear e oferecer lazer às crianças, de fato isso ocorre, mas por meio da nossa pesquisa, feito a partir da análise de informações pré-existentes, podemos enxergar o quanto é valioso para as crianças o simples ato de brincar e jogar, o quanto isso pode estimular e promover desenvolvimento, tanto motor, quando são trabalhadas brincadeiras que requerem agilidade, velocidade, lateralidade, equilíbrio, força; Quanto também a parte cognitiva e afetiva, quando estimula a criança a utilizar o raciocínio lógico, a capacidade de resolver problemas, o respeito às regras, o respeito ao próximo, a capacidade de se trabalhar em grupo de forma cooperativa e harmoniosa e a socialização.

No cenário atual, vemos que a Educação Física se configura como uma disciplina de fundamental importância para que haja um pleno desenvolvimento de crianças e jovens. Tal desenvolvimento ajudará o aluno em outras diversas áreas de sua vida, inclusive em outras disciplinas. Por isso, é essencial que haja uma conscientização de sua importância, através de estudos, pesquisas, publicações de conteúdos e uma atitude mais firme dos professores em relação a esse assunto, então é necessário que essa disciplina seja lecionada por professores capacitados e formados na área, tendo em vista que, esse profissional será responsável pelo desenvolvimento das crianças em diversos aspectos como motor, cognitivo, afetivo entre outros.

Considerações finais

Com essa pesquisa, apresentamos a história dos jogos e brincadeiras, bem como alguns pontos essenciais, como a sua diferenciação, visto que, muitas vezes os jogos e brincadeiras são tratados como se fosse uma única coisa, porém, ambos possuem suas distinções e características próprias. Também foi abordado a respeito da importância do conteúdo em questão, no desenvolvimento infantil, tópico esse que se torna um dos pontos chave de nosso trabalho.

Com essa discussão, compreendemos que atualmente essas práticas vêm sendo deixadas de lado cada dia com mais frequências, e um dos motivos que podemos elencar seria o aparecimento de outras formas distração e diversão

para as crianças, como por exemplo os celulares. As mídias sociais e os jogos digitais fizeram com que praticamente não existissem mais brincadeiras de ruas, isso é nítido quando olhamos para o passado e nos vem a memória ruas cheias de meninos e meninas se divertindo, soltando pipas, brincando de esconde-esconde, pega-pega, entre outras inúmeras formas de jogar e brincar, infelizmente a realidade é que até a saúde das crianças é afetada com essa decadência dos jogos e brincadeiras, pois há um gasto calórico muito menor. E como conclusão do nosso estudo, podemos destacar que a educação física entra para tentar reverter esse quadro, inserido nas aulas da escola, o resgate dos jogos e brincadeiras, levando para as crianças outras formas de se divertirem e se distraírem, de forma lúdica, e principalmente adquirindo funções motoras, onde a criança irá desenvolver força, flexibilidade, equilíbrio entre outros que tratamos no artigo, também irá desenvolver o cognitivo e o afetivo, trabalhando a socialização, o trabalho em equipe, a confiança e autoestima, competitividade e raciocínio lógico. Inúmeras vantagens que a simples prática de jogos e brincadeiras irá proporcionar.

REFERÊNCIAS

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, S. M. B. Um estudo sobre a influência dos jogos eletrônicos sobre os usuários. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**, Juiz de Fora, v. 5, n. 4, p. 01-11, 2008.

BIJOU, S.W. **Child Development**. The basic stage of early childhood. EnglewoodCliffs. New Jersey: Prentice Hall, 1978.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 1997.

BRUHNS, H. T. **O corpo parceiro e o corpo adversário**. Campinas: Papirus, 2003.

DANTE, Luiz Roberto. **Didática da matemática na pré-escola**: Por que, o que e como trabalhar as primeiras idéias matemáticas. São Paulo: Ática, 1998

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

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (organizadoras). **Métodos de Pesquisa**. 1ª Ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LIMA, Andréa Pereira de. O modelo estrutural de Freud e o cérebro: uma proposta de integração entre a psicanálise e a neurofisiologia:[revisão]. **Rev. psiquiatr. clín.(São Paulo)**, v. 37, n. 6, p. 280-287, 2010.

MOYLES, J. R. **Só brincar?** O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.

MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org.). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. Ed. Rio de Janeiro: LTC 1990.

PIAGET, J.; INHELDER, B. **A apresentação do espaço na criança**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1993.

SANTOS, Santa Marli Pires dos et al. **Brinquedoteca**: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis: Vozes, p. 73-85, 2000.

SILVA A. P. DA, A importância dos Jogos/Brincadeiras para a aprendizagem dos Esportes nas aulas de Educação Física. Monografia (Especialização em Esporte Escolar) - do Centro de Educação a Distância da UnB, São Luís, 2007.