ISSN: 2358-8829

O BRINCAR NA INFÂNCIA: CONTRIBUIÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DA CRIANÇA

Louise Jar Pereira de Araújo[1]
Emerson Nunes de Almeida[2]

INTRODUÇÃO

Brincar é algo inerente às crianças e só elas o realizam com espontaneidade. Quando se pensa em criança, vem logo à ideia de movimento, inquietação. Naturalmente, elas se envolvem num mundo de faz de conta, que as fazem viajar pelo irreal, simbolizando muitas vezes aspectos da realidade. Sua característica principal é o brinquedo. Todas as suas ações são pautadas no ato de brincar. O Brinquedo apesar do seu inegável reconhecimento como um fato histórico e cultural, por muito tempo foi visto como algo de pouco ou nenhum valor prático para a vida do homem.

Alguns pais, como também algumas escolas, ainda desconhecem a influência dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento integral da criança. Infelizmente por falta desse conhecimento, não dão a devida relevância às brincadeiras, ou ao mundo mágico da fantasia e da simbologia. Diante desse contexto foram analisadas bibliografias de alguns autores que, com suas teorias, têm contribuído para propostas educativas que percebam a criança, pronta para brincar, vivenciar e experimentar o lúdico como essencial à sua vida.

O ato de brincar marcado pela espontaneidade é uma característica inerente das crianças. O jogo, por exemplo, está presente na vida do homem desde seus primórdios. É um elemento cultural que perpassa gerações. De acordo com Santin (1994), esse desejo de brincar pertinente nas crianças, vai sendo sufocado pela vida séria dos adultos. E em nome de uma vida mais promissora, nossa prática de brincadeiras está mudando. Parece que as crianças brincam cada vez menos. Os espaços são mais limitados, como o tempo também mais reduzido.

A tecnologia tem deixado nossas crianças presas às telas, ansiosas e deprimidas. Hoje se fala muito em investir nas crianças para garantir-lhes o sucesso na vida. Mas que sucesso uma criança que é privada de brincar pode ter? Como ela pode enfrentar o mundo real, se não teve oportunidade de vivenciar o imaginário, o simbólico? Muitas

[1] Professora na Prefeitura Municipal do Natal, louisejar6@gmail.com.
[2] Secretaria do Estado do Rio Grande do Norte, nunespedagogo@yahoo.com.br.

ISSN: 2358-8829

brincadeiras e experiências da infância podem ter relação com o futuro, com o tipo de adulto a ser formado. Daí a nossa preocupação em estudar e investigar essa temática. Tendo como objetivo identificar o brinquedo como algo da essência humana, peculiar a criança, como significado de sua própria existência, sinônimo de liberdade e vida; e analisar o entendimento que se tem do brinquedo, para a vida das crianças e quais as implicações do mesmo no que se refere aos diversos aspectos da vida e do futuro das crianças.

O LÚDICO NA CONCEPÇÃO DE ALGUNS AUTORES

Através do brinquedo a criança cria, recria um mundo infantil, desvinculado do que se entende como real. Segundo Chateau (1987, p,14), "a criança é um ser que brinca ou joga e nada mais". A inquietude das crianças, o barulho, o riso, o choro etc., que muitas vezes incomoda os adultos, os pais e segundo algumas escolas atrapalham a aprendizagem; são importantes no desenvolvimento da criança. O adulto sabe que tudo para a criança gira em torno do brinquedo. Facilmente, por exemplo, percebemos que, quando presenteamos uma criança com uma roupa e com um brinquedo, logo percebemos que ela dará mais importância ao brinquedo. Segundo Santin (1994, p. 20)

> A criança, talvez possa ser dito, não brinca. Ela vive brincando, para ela viver é brincar. A vida infantil é constituída pelo mundo do brinquedo. Um mundo criado pela criança, onde ela mesma se auto auto. A criança traz para dentro da área do brinquedo objetos, fenômenos e personagens do mundo que a envolve. Em geral julga-se que a criança brinca somente quando é deixada em liberdade para manipular objetos, para se movimentar, para fazer o que bem entender segundo sua vontade e decisões.

De acordo com Mukhina (1995, p. 156), "a atividade lúdica surge quando a criança realiza uma ação subtendendo outra". Para Chateau (1987), existem dois princípios de jogos que não se pode separar: O princípio do jogo vindo de uma função e o princípio de jogo vindo propriamente do humano, vem de todo seu ser, que exprime todo ser. Jogar não seria realizar simplesmente uma função, porém afirma-se a si mesmo, por ocasião da atividade. Para Freire (1997, p. 34), a primeira infância é o período que vai dos dois anos aos seis ou sete mais ou menos; que Piaget (1987) chama de pré-operatório, intuitivo ou simbólico. No qual a criança está preocupada não apenas em fazer, mas compreender o que faz. Analisando o que foi dito por Freire, a criança nessa fase é muito centrada em si mesma. Constrói sua realidade trabalhosamente,

ISSN: 2358-8829

adquirindo noções espaciais, temporais e do próprio corpo, diferenciando assim os objetos ao seu redor.

Mello (1989, p.70), citando Ajuria Guerra, sobre a questão da criança brincar sozinha, diz-se que ela está vivenciando diálogos e contatos, que posteriormente se firmarão em atividades coletivas. Quanto mais nova é a criança mais centrada é seu brinquedo. Segundo Chateau (1987, p. 43) "na escola maternal as crianças mais novas ficam isoladas, apenas por volta dos quatro anos é que se formam os primeiros pares só às vésperas dos cinco anos é que sentem necessidades de companheiros e jogos". Essa fase também é conhecida como a fase do egocentrismo, que de acordo com Piaget (1987) seria uma incapacidade momentânea que a criança tem de descentrar-se. Mas, pouco a pouco isso vai sendo modificado, para uma tendência nova, que vai se afirmando, que é está em grupos, rodeado de amiguinhos.

Depois vem o período denominado por Piaget (1987) de operatório-concreto. O qual é caracterizado pelo o início da cooperação do raciocínio lógico, coerente na solução de problemas, favorecendo as tarefas coletivas e as interindividuais. Concordando com Chateau (1987, p. 17), ao relatar que a brincadeira das crianças apresenta uma riqueza de ações jamais previstas. Que não se observam nas brincadeiras dos animais as quais são repetitivas, mecânicas, características de seus instintos. Quando observamos uma criança brincando, vemos a infinidade de ações que ela empreende para manipular um objeto, desmontar, remontar utilizando sua criatividade e inteligência.

Prosseguindo em sua análise Chateau (1987), relata que é pelo jogo, pelo brinquedo, que crescem a alma e a inteligência. É pela tranquilidade, pelo silêncio – pelos quais os pais às vezes se alegram erroneamente – que se anunciam frequentemente no bebê a grave deficiência mental. Uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar.

Ainda segundo o autor, o jogo para a criança se reveste de uma seriedade, tendo quase sempre as regras rígidas, incluindo o cansaço e a fadiga. Quando a criança brinca de médico, ela chega a consultar a boneca, medicá-la, tratando-a como um paciente, não admite intervenções e nem zombarias, porque se brinca desta forma, ou seja, num plano imaginário. O lúdico é a essência do homem, porque somente o homem pode agir de forma lúdica. Agir de forma lúdica é brincar e fantasiar. A fantasia é fruto do pensamento lógico e da imaginação. Somente os homens fazem uso da imaginação e da

inteligência, característica essa, especial, que o criador os dotou, diferindo-os dessa forma dos animais.

O que se entende por jogo? Esse termo tem tomado uma grande dimensão. Tem sido utilizado para designar diversas ações do homem. Como: jogar bola, jogo de vídeo game, jogo lotérico, jogo da vida, jogo do amor etc. Mas de que jogo gostaríamos de falar? Do jogo que tem um significado em si mesmo, como sinônimo de liberdade e de prazer. Jogos e brincadeiras são termos complexos que se confundem, e confundem-se com a própria vida. Para Huizinga (2007, p. 33),

> O Jogo é uma atividade ou uma ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias; acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana.

Freire (1997, p. 116), mencionando Piaget verificou que existem três tipos de jogos ou brincadeiras: os jogos de exercícios, de símbolo e de regras. Os jogos de exercícios, não tem outra finalidade, senão o próprio prazer do funcionamento. Já no caso de jogos simbólicos aparece o imaginário e o pensamento, ou seja, é a forma em que foi realizada a ação. Ao observarmos crianças brincando, vemos como elas se apropriam de objetos para enriquecer suas fantasias. Conferindo-lhes significado, como bem afirmou Freire (1997, p. 43)

> As crianças não pegam qualquer objeto para servir de foguete. Escolhem, dentre os disponíveis no pátio, aquele que mais lhes recorda o objeto imaginado. Da mesma maneira, para brincar de mocinho e bandido, elas não usam uma bola no lugar do revólver, mas alguma coisa que lembre uma arma. Durante o ato de imaginar, não se interpõe a fantasia infantil, mas durante a ação corporal que o acompanha, acomodação, para usar um termo piagetiano. Por outro lado, a ação imaginada, não tem origem na mente apenas, mas na relação concreta do mundo.

Diante dessa afirmação, podemos analisar a importância dos jogos, destacando nesses o raciocínio lógico. Onde constantemente situações da vida são Diante dessa afirmação, podemos analisar a importância dos jogos, destacando nesses o raciocínio lógico. Onde constantemente situações da vida são colocadas, no contexto infantil, para serem discutidas pelas crianças como elas bem entenderem. Com base em Chateau (1987, p. 20), vemos o quanto os jogos são importantes, pois eles possibilitam à criança oportunidades para brincar, por exemplo, de médico, examinam as bonecas, medicam, não admitem zombarias; ao serem interrogadas, com franqueza, respondem: eu só

ISSN: 2358-8829

médico.

Está presente em situação de jogo: desejos, coragem, medos, alegria, capacidade de interação e cooperação; no caso dos jogos em grupos. E muitos outros componentes podem estar presentes no ato de brincar e jogar. Porque então privar as crianças de atividades como essas tão ricas! Negar o jogo às crianças é matar seus sonhos e comprometer seu futuro. Outro fato que analisamos, é o comportamento da criança frente ao brinquedo e aos jogos. Principalmente no que se refere às regras. Os jogos de regras se iniciam no fim da idade pré-escolar.

Analisando o brinquedo e os jogos, partindo de fundamentados estudos e pesquisas que os têm caracterizados como excelentes instrumentos para desenvolver o indivíduo nos aspectos sociais, cognitivos, afetivos e motores, percebemos um fato bastante comum em nossos dias, que é, as crianças sendo privadas de jogos e brincadeiras. Entendemos que o lúdico visto sobre a perspectiva do adulto torna-se deturpado; porque o adulto na maioria das vezes não consegue mais brincar. No mundo real do adulto tudo gira em torno dos lucros e dos resultados. Que faz do homem um ser de visão futurista, impedindo de ver no ato de brincar suas grandes possibilidades: de criação, de autoafirmação e de liberdade.

Entende-se que os jogos, assim como os brinquedos, devem ser mais priorizados na vida das crianças, pois é a atividade que eles sabem fazer como mais ninguém. Que as crianças sejam felizes, brincando ou jogando, livremente como um treino prazeroso, de aprendizagem involuntária para as suas vidas.

A CRIANÇA, O BRINQUEDO E A EDUCAÇÃO

A vida infantil é constituída pelo mundo do brinquedo. Um mundo criado pela criança, onde ela mesma se autocria. A criança internaliza na área do brinquedo objetos, fenômenos, personagens do mundo que a envolve. Em geral julga-se que a criança brinca somente quando é deixada em liberdade para manipular objetos, para se movimentar, para fazer o que bem entender segundo vontade e decisões; entretanto, tudo evidencia que a mesma continua com o mesmo interesse quando se relaciona com as outras pessoas, com os objetos à sua volta. (SANTIN, 1994).

Para esse autor “a tarefa de definir ou conceituar a ludicidade torna-se inviável, porque não existem atividades específicas de brincar, não há o mundo do brinquedo como algo definitivamente dado. [ou ainda que] a ludicidade, entendida como forma

ISSN: 2358-8829

viva e como uma ação sentida e vivida, não pode ser apreendida pela palavra, mas pela fruição". [...] Não há como insistir em querer formar uma compreensão inteligível de ludicidade, porque ela a empobrece e, talvez, a negue. (SANTIN, 1994, p. 28). A ludicidade não pode ser apenas, e talvez, nem de forma mais adequada, apropriada pela palavra, mas também por ela, como aliás, o próprio autor o faz quando fala das suas características:

> Sim, a ludicidade é fantasia, imaginação e sonhos que se constrói como um labirinto de teias urdidas com materiais simbólicos. A ludicidade é uma tessitura simbólica fecundada, gestada e gerada pela criatividade simbolizadora da imaginação de cada um. Brincar acima de tudo é exercer o poder criativo do imaginário humano construindo um universo, do qual o criador ocupa o lugar central, através de simbologias originais e inspiradas no universo real de quem brinca. O mundo fantasioso do brinquedo revela a fertilidade inesgotável de simbolizar o impulso lúdico que habita o imaginário humano. (SANTIN, 1994, p. 29).

Assim, sabemos que no seu brincar, a criança constrói e reconstrói simbolicamente sua realidade e recria o existente. Porém esse brincar, criativo, simbólico e imaginário, enquanto forma infantil de conhecer o mundo e se apropriar originalmente do real, está sendo cerceado pela interferência da indústria cultural e, consequentemente, pela falta de compreensão dessa necessidade escolar. Portanto, o brinquedo, a brincadeira são fontes de estímulos ao desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança e também é uma forma de auto expressão. Para Huizinga (2007, p. 85), negar o vínculo das atividades lúdicas ao homem seria o mesmo que negar aquilo que constitui "os fundamentos da civilização, porque o jogo é mais antigo e muito mais original do que a civilização". Como podemos ver nesse fragmento do clássico Huizinga (2007), o autor relaciona a formação da humanidade ao aspecto lúdico. O homem relaciona-se consigo mesmo e com seu mundo através de uma linguagem universal que está perpassada por elementos lúdicos.

Segundo Vygotsky (2007, p. 109), existe uma relação muito estreita entre desenvolvimento e aprendizado, pois é através do aprendizado que se desperta o processo interno de desenvolvimento. E nesse processo de desenvolvimento e aprendizado, o brinquedo é de fundamental importância, pois, a criança envolve-se num mundo ilusório e imaginário...

Em relação ao brincar, a criança evolui da manipulação de brinquedos para o faz de conta na fase pré-escolar. Nesta fase a criança já é capaz de separar os campos do

ISSN: 2358-8829

significado e da visão. Mas só na fase escolar a criança consegue brincar seguindo regras, que podem ser pré estabelecidas antes do jogo.

Conforme Vygotsky (2007, p. 110), o papel do brinquedo refere-se à brincadeira de "faz de conta" que seria brincar de casinha, de escolinha, ele faz referência a outros tipos de brinquedos, porém a brincadeira de "faz de conta" é que discute o papel do brinquedo no desenvolvimento.

> Em relação ao brincar, a criança evolui da manipulação de brinquedos para o faz de conta na fase pré-escolar. Nesta fase a criança já é capaz de separar os campos do significado e da visão. Mas só na fase escolar a criança consegue brincar seguindo regras, que podem ser pré estabelecidas antes do jogo. (VYGOTSKY, 2007, p. 110).

Nesse processo, as crianças utilizam o seu universo lúdico e rico em simbolismos, para converter as informações e regras transmitidas pelos adultos ao mundo imaginário sob seu controle e autoria. O mundo do faz de conta, do brincar de escolinha, dos jogos de imitação e jogos de regras sociais, onde elas mesmas instituem os limites.

Portanto, a criança ao brincar do "faz de conta", ela pega um tijolinho de madeira e brinca como se fosse um carrinho, ela vai relacionar com o significado que está em questão, que no caso é o carro, e não com o objeto que está em suas mãos. A brincadeira do "faz de conta" faz com que a criança separe o objeto do significado.

O ESPAÇO ESCOLAR E A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO ATRAVÉS DE JOGOS E BRINCADEIRAS

Podemos dizer que a sala de aula como espaço lúdico criativo e promotor de aprendizagem significativa, expressa o desejo, a possibilidade e sobretudo, a necessidade de tornar o ambiente escolar um local para aprender brincando, quando pode sentir prazer de descobrir o conhecimento por meio do universo simbólico do jogo, da imaginação e da fantasia, inerentes ao mundo infantil muitas vezes esquecido pelo adulto. (VYGOTSKY, 2007).

Conforme Huizinga (2007), os sujeitos experimentam a sala de aula como espaço lúdico, no qual interagem com os colegas criando movimentos, gestos e mímicas para interpretar o conteúdo das cartas do baralho de memória. A brincadeira permite que

ISSN: 2358-8829

eles atuem como competidores, cúmplices e cooperadores ou parceiros de seus colegas em inúmeras situações que se criam ao longo do jogo. Com isso, a criança tem oportunidades de sentir o jogo em suas diversas dimensões: a competitiva, a cooperativa, a individual, a simbólica. O jogo, como descreve Huizinga (2007, p. 7), é: [...] primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatá-las.

Freire nos faz refletir sobre a importância do jogo e da brincadeira, como estratégia de construção do conhecimento no espaço escolar quando afirma que:

> Entre as múltiplas funções cumpridas pelo jogo, destaca-se uma muito especial. Diante de uma situação nova, para adaptar-se, o sujeito exercita aquilo que já aprendeu. Na prática, todavia, não é possível separar adaptação de jogo, pois enquanto brinca a criança aprende incessantemente (2001, p. 118).

Ao chegar à escola, boa parte das crianças não compreende porque precisa ser afastada de sua casa, seu primeiro ambiente estruturado onde estabelece suas primeiras relações sociais e culturais, e ser posta naquele lugar estranho, a escola. Nessa situação, ela quase sempre expressa sua incompreensão através do choro como atitude de negação. Através da intervenção do professor, ela vai elaborando seu processo de adaptação ao novo ambiente e, nesse processo, ela lança mão de um mecanismo que lhe é peculiar e riquíssimo de possibilidades: ela brinca e joga. (FREIRE, 1991).

Dessa forma o aluno quando começa a frequentar a escola continua ser uma criança com suas fantasias, seus desejos e com sua forma singular de relacionar-se com o conhecimento.

A mudança na rotina diária de uma criança, que começa a frequentar a escola não tem passado somente por um novo ordenamento de horários e hábitos diários, aos quais o jovem aluno deve se adaptar. Essa mudança tem passado, também, pela forma com que a escola compreende as competências que deve ser desenvolvida por esse jovem aluno, e que saberes devem ser apresentados por ele. Freire (1991, p. 18) questiona:

> Dá para imaginar o que representa para uma criança, que durante toda a sua vida anterior à escola se movimentava e de repente ser subitamente subtraída a um mundo de imobilidade, ou seja, ser subitamente “amarrada” e “amordaçada” para como se diz “aprender” [destaque do autor] o que, é para ela uma linguagem, às vezes, totalmente estranha? A linguagem da imobilidade e do silêncio?

ISSN: 2358-8829

E ele responde:

> Corpo e mente devem ser entendidos como componentes que integram um único organismo. Ambos devem ter assento na escola, não um (a mente) para aprender e o outro (o corpo) para transportar, mas ambos para se emanciparem. Por causa dessa concepção de que a escola só deve mobilizar a mente, o corpo fica reduzido a um estorvo que, quanto mais quieto estiver, menos atrapalha (FREIRE, 1991, p. 18).

Portanto, para que haja uma educação integral necessário se faz que consideremos o humano por inteiro na sua concretude, possibilitando que os mesmos vivenciem sua corporalidade, através das relações espaciais, sociais, e temporais de que a cultura infantil é repleta.

O PAPEL DO JOGO NA EDUCAÇÃO DAS CRIANÇAS

O jogo é uma atividade que possui elementos que esboçam a criatividade tanto na criação quanto na execução. É também uma forma de aprendizado que, diferente da brincadeira, exige uma série de regras para que possa ter um bom desenvolvimento. Além disso, faz com que a criança compreenda seus limites e deveres em relação a seus comportamentos algumas vezes excessivos: (BRASIL, 1997).

> No âmbito das práticas coletivas das culturas corporais com fins de expressão de emoções, sentimentos e sensações, as relações de afetividade se configuram, em muitos casos, de regras e valores peculiares a determinado contexto estabelecido (BRASIL, 1997, p. 39).

Com isso podemos analisar que essas atividades coletivas, juntamente a inserção de regras, proporcionam um ganho de grande importância no seu desenvolvimento, tanto no aspecto cognitivo, quanto no afetivo e motor. No jogo são construídos significados para coisas reais e irreais, pois permite representar ludicamente situações do vivido ou transformá-las simbolicamente para que possam ser aceitas ou entendidas. O jogo possui função social, uma vez que reproduz o mundo real visto pelo paradigma da ludicidade e do faz de conta. Segundo Coletivo de Autores (1992),

> Quando a criança joga, ela opera com significado de suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo torna-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 66).

E através de suas ações lúdicas, a criança realiza aprendizagem significativa favorecendo a sua preparação para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a

ISSN: 2358-8829

ele se entregando, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, cooperar e a conviver como ser social.

É importante ressaltar que Freire (1991), traz-nos a dimensão do que representa o jogo na formação da criança:

> O jogo para a criança é o espaço que possibilita a sua relação com uma série de informações novas, ou antigas, mas que são possíveis de serem enfrentadas e resolvidas dentro de um universo bem particular, ou seja, através do fazer (FREIRE, 1991, p. 117).

Esse fazer do qual nos fala Freire, constitui-se quase integralmente através do movimento corporal da criança e como tal deveria ser tratado, também, como um espaço privilegiado na construção de conhecimento no interior das escolas de educação infantil, mas o que temos visto não é isso. A criança é tratada dentro do espaço escolar e fora dele, como uma miniatura em adulto, onde a sua motricidade é relegada a um segundo plano, pois para a escola o que existe é o cognitivo, ou seja, a cultura corporal de movimento é excluída do corpo escolar, restando a criança apenas o espaço fora da escola para as mesmas explorarem a sua motricidade. Portanto, podem-se utilizar os jogos, especialmente aqueles que possuem regras, como atividades didáticas. Porém é fundamental que o professor tenha consciência que as crianças não estarão brincando livremente nestas situações, pois há objetivos didáticos em questão.

Nessa linha, Souza (1999) aborda a questão da educação física pré-escolar discutindo a relação entre corporeidade e a aprendizagem infantil. Entretanto, essa autora, apesar de enfatizar que sua discussão é centrada na educação infantil, a nosso ver sua compreensão sobre ela não é bem clara, quando aponta que a Educação infantil deve fazer parte do processo de escolarização da criança. No caso da relação professor/aluno, vivida hoje em grande parte da realidade escolar brasileira sob a forma de uma "relação burocrática" através de um contato categórico, o problema que se enfrenta, na capacitação de docentes, é a liberação da espontaneidade e, portanto, da capacidade criadora para que se atinja um "encontro vigoroso" do educando com o conhecimento, mediado por ações significativas do professor. Isso implica um "exercício de alteridade", em que o profissional "coloca-se no lugar do outro". Para esse exercício, o jogo de papéis, os jogos de simulação ou representação, os jogos dramáticos constituem recursos excelentes, se não únicos. (KISHIMOTO, 2008, p. 167).

A partir das considerações de autores de grande relevância para a área da educação, podemos constatar que adotando perspectivas distintas como as de Piaget,

Vygotsky, Huizinga e Kishimoto, o jogo, o brinquedo e a brincadeira, aparecem como atividades essenciais para o desenvolvimento integral da criança. Falar em brincadeiras e jogos como conteúdo da educação infantil, remete-nos diretamente ao problema de formação dos profissionais que atuam junto às crianças, o que envolve o entendimento de que mecanismos de formação devem ser percebidos como prática social, coerente com a prática que se pretende implantar na sala de aula para possibilitar a aprendizagem.

Entende-se que através dos jogos e brincadeiras a criança expressa suas emoções, sentimentos, pensamentos, desejos e suas necessidades, pois ao brincar a criança busca um equilíbrio apenas dentro de si mesma, enquanto no jogo, ela procura harmonizar-se em conformidade com a estratégia de seu oponente.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1997, v.1.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro**. Teoria e prática da educação física. São Paulo. Scipione, 2001.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens:** o jogo como elemento da cultura. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

MELLO, A. M. de. **Psicomotricidade, educação física e jogos infantis**. São Paulo. IBRASA, 1989.

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. 4. ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.

SANTIN, Silvino. **Educação física**: da alegria do lúdico à opressão do rendimento. 2. ed. Porto Alegre: EST/ ESEF, 1994.

VYGOTSKY, R. L. **A formação social da mente**: o Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores. São Paulo: Martins Fontes, 2007.