**A EDUCAÇÃO FÍSICA E OS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL COMO IMPORTÂNCIA PARA O APRENDIZADO DA CRIANÇA.**

**DEUS, VANDERLÉIA DA ROSA DE[[1]](#footnote-1)**

**SILVA MARIZA CAMPELO DA** [[2]](#footnote-2)

**SORRISO-MT**

**2015**

**RESUMO**

Há um grande número de escolas no município de Sorriso - MT que oferecem o Ensino de Educação Infantil. Por esse motivo a adequação do espaço físico e o conhecimento de propostas de ensino voltadas para a prática da ludicidade é uma constante que está sempre presente no meio escolar dessas instituições. O Objetivo da pesquisa foi de analisar a importância das brincadeiras e jogos na Educação Física para o desenvolvimento e aprendizagem de crianças entre 4 a 6 anos de idade, tendo como ponto de partida as brincadeiras realizadas no contexto escolar numa perspectiva lúdica. Foi aprofundado do ponto de vista da pesquisa de como está sendo visto e desenvolvido atividades relacionadas aos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. A realização do trabalho deu-se através de uma busca minuciosa em literatura de autores que trouxeram à tona esta temática, que visaram ampliar a concepção da importância de jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Buscou-se uma melhor compreensão do tema em pauta que se realizou a pesquisa de campo que foi observado os trabalhos desenvolvidos na Escola Municipal Francisco Donizeti de Lima no qual foi repassado para os professores e equipe diretiva um questionário com perguntas voltadas ao trabalho. Pois se entendeu que desta forma ao analisar in loco o trabalho dos sujeitos envolvidos tornou a pesquisa mais consistente em termos de dados.

Palavras – chave: Brincadeira. Educação Física. Criança. Aprendizado.Lúdico.

**INTRODUÇÃO**

 Com o objetivo de analisar a importância das brincadeiras e jogos a Educação Física para o desenvolvimento e aprendizagem de crianças entre 4 a 6 anos de idade, tendo como ponto de partida as brincadeiras realizadas no contexto escolar numa perspectiva lúdica, sendo que foi de conhecer como as brincadeiras e jogos no Brasil vêm se desenvolvendo ao longo da sua trajetória enquanto disciplina escolar consegue-se identificar qual a concepção dos professores quanto o envolvimento e importância das brincadeiras e jogos na prática pedagógica.

 Sabe-se que a infância é marcada pelo jogo, pelas brincadeiras. A falta dessa atividade para a criança pode desencadear neuroses infantis que permanecerão até a fase adulta, uma vez que não forem superados de forma precisa os níveis de agressividade e competitividade.

Partindo daí, a atividades com jogos passa a ser um instrumento indispensável para o desenvolvimento da criança no que diz respeito à socialização, superação de inúmeros desajustes de ordem psicossocial, ao mesmo tempo em que estimula a criatividade, raciocínio e investigação. Sua principal importância se dá na construção da personalidade integral do indivíduo. Ao brincar a criança explora e manuseia percebendo tudo que está a sua volta, por meio dos esforços físicos e mentais e sem sentir-se pressionada pelo adulto, desenvolve o sentimento de liberdade e satisfação pelo o que faz. Segundo ARAÚJO[[3]](#footnote-3) (1992, p. 64) “Jogo é uma atividade espontânea e desinteressada, admitindo uma regra livremente escolhida, que deve ser observada, ou um obstáculo deliberadamente estabelecido, que deve ser superado.”

As atividades trabalhadas na educação infantil devem ter seu início a partir do jogo como desafio à participação da criança na construção do seu conhecimento. Dentro deste contexto, os jogos passam a ser um recurso didático de muito valia para o processo de ensino aprendizagem, pois está provado que a crianças aprendem melhor brincando. Conforme PIAGET[[4]](#footnote-4) (1979, p. 95) “Os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.”

Por muito tempo da nossa história, os jogos infantis adquiriram um papel importante no que diz respeito às atividades diária das crianças, embora houvesse restrições feitas por parte dos adultos, estas por sua vez não abandonavam suas brincadeiras que se manteve a cada etapa de seu desenvolvimento físico e mental. Entretanto, na escola e pelas próprias famílias, os jogos na infância eram interpretados como atividades programadas para atender determinadas datas, para recreação, encerramento de ano letivo, etc. O que se fica claro é que tanto a escola como os adultos imaginavam a criança como um adulto em miniatura, a exemplo disso é só buscar o modelo de sociedade do século XII, onde as crianças eram instruídas a desenvolver as suas habilidades artísticas, intelectuais e manuais logo em seus primeiros anos de vida.

Todas essas discussões entornam dos jogos como recurso didático, foi necessária investigação quanto a sua importância e significado durante o transcorrer da infância. Assim, vários pensadores ligados a psicologia, filosofia, biologia e sócio-cultural contribuíram, através de fundamentações teóricas, para se tiver este conceito. Dentre vários se podem citar: ARAÚJO, PIAGET, VYGOSTSKY.

**A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA ESCOLA FRANCISCO DONIZETI DE LIMA**

 Acredita-se que a infância é marcada pelo jogo, pelas brincadeiras. A falta dessa atividade para a criança pode desencadear neuroses infantis que permanecerão até a fase adulta, uma vez que não forem superados de forma precisa os níveis de agressividade e competitividade.

Partindo daí, a atividades com jogos passa a ser um instrumento indispensável para o desenvolvimento da criança no que diz respeito à socialização, superação de inúmeros desajustes de ordem psicossocial, ao mesmo tempo em que estimula a criatividade, raciocínio e investigação. Sua principal importância se dá na construção da personalidade integral do indivíduo. Ao brincar a criança explora e manuseia percebendo tudo que está a sua volta, por meio dos esforços físicos e mentais e sem sentir-se pressionadas pelo adulto, desenvolve o sentimento de liberdade e satisfação pelo o que faz. Segundo ARAÚJO[[5]](#footnote-5) (1992, p. 64) “Jogo é uma atividade espontânea e desinteressada, admitindo uma regra livremente escolhida, que deve ser observada, ou um obstáculo deliberadamente estabelecido, que deve ser superado.”

As atividades trabalhadas na educação infantil devem ter seu início a partir do jogo como desafio à participação da criança na construção do seu conhecimento. Dentro deste contexto, os jogos passam a ser um recurso didático de muito valia para o processo de ensino aprendizagem, pois está provado que a crianças aprendem melhor brincando. Conforme PIAGET[[6]](#footnote-6) (1979, p. 95) “Os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.”

Por muito tempo da nossa história, os jogos infantis adquiriram um papel importante no que diz respeito às atividades diária das crianças, embora houvesse restrições feitas por parte dos adultos, estas por sua vez não abandonavam suas brincadeiras que se manteve a cada etapa de seu desenvolvimento físico e mental. Entretanto, na escola e pelas próprias famílias, os jogos na infância eram interpretados como atividades programadas para atender determinadas datas, para recreação, encerramento de ano letivo, etc. O que se fica claro é que tanto a escola como os adultos imaginavam a criança como um adulto em miniatura, a exemplo disso é só buscar o modelo de sociedade do século XII, onde as crianças eram instruídas a desenvolver as suas habilidades artísticas, intelectuais e manuais logo em seus primeiros anos de vida.

Diante de uma nova visão em relação aos jogos infantis, educadores e pesquisadores estimulam a prática do jogo como condição para o desenvolvimento infantil. A partir daí, todos os tipos de jogos que fazem parte de um recurso lúdico, passam a ser importantes para uma proposta de ensino que leva em conta o desenvolvimento da criança através desses recursos. Portanto, esta proposta ganha um novo enfoque e está sendo integrado aos currículos escolares, numa perspectiva na qual deixa de serem consideradas atividades secundárias e passa a ser pedagogicamente aceitos como parte dos conteúdos escolares.

Todas essas discussões entornam dos jogos como recurso didático, foi necessária investigação quanto a sua importância e significado durante o transcorrer da infância. Assim, vários pensadores ligados a psicologia, filosofia, biologia e sócio-cultural contribuíram, através de fundamentações teóricas, para se tiver este conceito. Dentre vários se podem citar: Freud, Wallon, Vygostsky, Makarenke, Florestam Fernandes.

Vale ressaltar que entre os vários pesquisadores que investigaram o desenvolvimento infantil nas áreas ligadas à psicologia, da psicanálise na educação ou em outra área foi necessário trazer para o campo da pesquisa a relação da criança com brinquedo, o jogo e a artes.

Por meio dos jogos a criança pode desenvolver várias habilidades de comunicação, facilitando a auto-expressão. Cria condições de encorajamento para o desenvolvimento intelectual por meio do exercício da atenção, pelo estímulo à imaginação. Através do uso da imaginação, todos os desejos e vontades das crianças podem ser realizados quando se trata dos jogos. É um faz de conta real para ela.

Sabe-se que nos dias atuais as crianças estão mais desenvolvidas e espertas, é importante considerar que elas também assimilam o conhecimento muito mais fácil através dos jogos, das brincadeiras em geral.

Este tema tem muito a nos proporcionar e a debater qual a melhor maneira de trabalhar a alfabetização de forma concreta e lúdica.

HUIZINGA[[7]](#footnote-7) (1938 apud BOMTEMPO e Hussein, 1986) confirma que as qualidades lúdicas podem estar presentes em situações e atividades humanas superiores, quando focalizamos o jogo como fenômeno cultural, em sua investigação histórica. Para WINNICOTT[[8]](#footnote-8) (1975) é no Brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou adulto fluem sua liberdade de criação.

 VYGOTSKY[[9]](#footnote-9) (1989) acrescenta que, para resolver esta tensão, a criança envolve-se em um mundo imaginário e de ilusões onde grande parte dos desejos não realizados pode se concretizar. Este mundo é o que ele chama de brinquedo. Ao fazer a distinção do brincar da criança de outras atividades, conclui-se que no brinquedo é criada uma situação imaginária.

 O brinquedo, objeto manipulável, é o suporte da brincadeira (KISHIMOTO[[10]](#footnote-10), 1997, Pág. 23) que tem uma relação íntima com a criança quando esta exerce uma ação, ou seja, quando mergulha no lúdico. Ao brincar, a criança esquece-se do seu cotidiano e descobre através das ações realizadas com seu brinquedo o poder de criatividade e o seu lado simbólico, muitas vezes esquecido ao penetrar no mundo escolar. Os professores estão cada vez mais trabalhando com o lúdico em sala de aula, para que através da brincadeira possam ensinar os alunos em sua alfabetização.

 No princípio da vida quando a memória e a imaginação são ainda inativas, a criança só presta atenção àquilo que afeta seus sentidos no momento, sendo suas sensações o primeiro material de seus conhecimentos oferecê-las numa ordem conveniente e preparar sua memória a fornecê-las um dia na mesma ordem de seu entendimento, mas como ela só presta atenção a suas sensações, basta primeiramente mostrar-lhe, bem distintamente a ligação destas sensações com os objetos que a provocam. Ela quer meter a mão em tudo, tudo manejar: não contrarieis esta inquietação; ela sugere um aprendizado muito necessário. Assim é que ela aprende a sentir calor, frio, a dureza, a moleza. (ROUSSEAU[[11]](#footnote-11), apud LEME GOULART, 1994: p. 14).

É no mundo da fantasia que as crianças vivem simulações repletas de simbolismos e abstrações, para tanto, se engana quem pensa que elas apenas estão se divertindo neste momento, o fato é que ela leva o lúdico muito a sério, abstraem o brinquedo, a situação, os comportamentos e os resultados da brincadeira, até mesmo as crianças com menos de três anos, que não usam o brinquedo sem separar a situação imaginaria do real, também levam o ato da brincadeira a sério.

Acredita-se que o lúdico corresponde na verdade uma das necessidades da vida social. É fácil perceber que onde estiver a criança o brinquedo também estará, mesmo porque é o primeiro objeto que a criança realmente possui. Assim, o brinquedo tal como é, oferece um objetivo a alcançar, ele foi construído para dar uma ou mais destinações, seja na alfabetização, na formação de textos, matemáticas, teatros, e outros.

Diferente de todo objeto existente, o lúdico apresenta além de função, um valor simbólico. Neste sentido, argumenta Vygotsky: a ação e o significado do brinquedo, a criança não vê no objeto apenas uma imagem, pois ela lhe atribui um significado. Na verdade a função do lúdico se constitui no brincar e este não tem função definida, o que o define são as construções feitas pelas crianças através de manipulação do objeto associada ao meio em que vive. A criança brinca do modo que a convém livre de regras e princípios. (apud Kishimoto, 1997, pág. 18).

De acordo com OLIVEIRA[[12]](#footnote-12) (1992, pág. 43) "o brinquedo fornecedor da brincadeira, ele é fonte de imagens a ser manipulada, traduzindo o universo real ou imaginário, alimentando a ação. Essas imagens fazem parte da cultura a ser assimilada pela criança, ela pode transformar criar e recriar suas próprias significações por meio da manipulação".

O lúdico na sua categorização apresenta uma formulação ampla acolhendo o jogo regrado, a brincadeira que é na verdade um jogo sem regras e o brinquedo como suporte da brincadeira (KISHIMOTO, 1997, pág. 23). Assim o lúdico reforça o aspecto simbólico e criativo do brinquedo que por sua vez se diferencia em relação aos demais objetos culturalmente impostos sofrendo uma grande interferência da mídia, pois atribuem significações e cria elementos funcionais pré-estabelecidos descaracterizando o real proposta do brinquedo.

Sabe-se que o brinquedo visto com potencial educativo tem seu reconhecimento desde o Renascimento (Ex: quebra-cabeça), (BUJES, [[13]](#footnote-13)2000, Pág. 54), permitindo a ação intencional, a manipulação de objetos, o desempenho da ação sensório-motora e troca na interação, em um contexto diferenciado, pois, a função do brinquedo no processo pedagógico hoje, é permitir o desenvolvimento da criança na apreensão do mundo e em seus conhecimentos, para tanto esse brinquedo pode ser escolhido voluntariamente e vai atingir sua função lúdica quando propiciar prazer, diversão ou até mesmo desprazer.

É no brincar e somente no brincar que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral. (apud Santin, 1998, pág. 116).

Segundo TIZUKO MORCHIDA KISHIMOTO[[14]](#footnote-14), (1988, p. 26) “Educar e desenvolver a criança significa introduzir brincadeiras mediadas pela ação do adulto, sem omitir a cultura, o repertório de imagens sociais e culturais que enriquece o imaginário infantil.”

O adulto deve observar as brincadeiras, investigar, mas deixar que as regras sejam criadas pelas crianças ou com participação da mesma, pois desta maneira terá facilidade para obedeces-lhas. “Se brincar é essencial é porque é brincando que o paciente se mostra criativo”. (RICHTER 2005, p. 21).

 VYGOTSKY[[15]](#footnote-15) (1998), um dos representantes mais importantes da psicologia histórico-cultural, partiu do princípio que o sujeito se constitui nas relações com os outros, por meio de atividades caracteristicamente humanas, que são mediadas por ferramentas técnicas e semióticas. Nesta perspectiva, a brincadeira infantil assume uma posição privilegiada para a análise do processo de constituição do sujeito, rompendo com a visão tradicional de que ela é uma atividade natural de satisfação de instintos infantis. Ainda, o autor refere-se à brincadeira como uma maneira de expressão e apropriação do mundo das relações, das atividades e dos papéis dos adultos.

 A capacidade para imaginar, fazer planos, apropriar-se de novos conhecimentos surge, nas crianças, através do brincar. A criança por intermédio da brincadeira, das atividades lúdicas, atua, mesmo que simbolicamente, nas diferentes situações vividas pelo ser humano, reelaborando sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes.

 De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL[[16]](#footnote-16), 1998, p. 27, v.01):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

 ZANLUCHI[[17]](#footnote-17) (2005, p. 89) reafirma que “Quando brinca, a criança prepara-se a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.” Assim, destacamos que quando a criança brinca, parece mais madura, pois entra, mesmo que de forma simbólica, no mundo adulto que cada vez se abre para que ela lide com as diversas situações.

 Portanto, a brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados. Nas situações em que a criança é estimulada, é possível observar que rompe com a relação de subordinação ao objeto, atribuindo-lhe um novo significado, o que expressa seu caráter ativo, no curso de seu próprio desenvolvimento.

 O ato de brincar acontece em determinados momentos do cotidiano infantil, neste contexto, OLIVEIRA[[18]](#footnote-18) (2000) aponta o ato de brincar, como sendo um processo de humanização, no qual a criança aprende a conciliar a brincadeira de forma efetiva, criando vínculos mais duradouros. Assim, as crianças desenvolvem sua capacidade de raciocinar, de julgar, de argumentar, de como chegar a um consenso, reconhecendo o quanto isto é importante para dar início à atividade em si.

 O brincar se torna importante no desenvolvimento da criança de maneira que as brincadeiras e jogos que vão surgindo gradativamente na vida da criança desde os mais funcionais até os de regras. Estes são elementos elaborados que proporcionarão experiências, possibilitando a conquista e a formação da sua identidade. Como podemos perceber, os brinquedos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva. Para uma aprendizagem eficaz é preciso que o aluno construa o conhecimento, assimile os conteúdos. E o jogo é um excelente recurso para facilitar a aprendizagem, neste sentido, CARVALHO[[19]](#footnote-19) (1992, p.14) afirma que:

(...) desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos se mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante.

CARVALHO (1992, p.28) acrescenta, mais adiante:

(...) o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo.

 É brincando também que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesmo e ao outro. Por meio da ludicidade a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança, e sendo liderados e compartilhando sua alegria de brincar. Em contrapartida, em um ambiente sério e sem motivações, os educandos acabam evitando expressar seus pensamentos e sentimentos e realizar qualquer outra atitude com medo de serem constrangidos.

ZANLUCHI[[20]](#footnote-20) (2005, p.91) afirma que

 “A criança brinca daquilo que vive; extrai sua imaginação lúdica de seu dia-a-dia.”, portanto, as crianças, tendo a oportunidade de brincar, estarão mais preparadas emocionalmente para controlar suas atitudes e emoções dentro do contexto social, obtendo assim melhores resultados gerais no desenrolar da sua vida.

Entretanto, VYGOTSKY[[21]](#footnote-21) (1998) toma como ponto de partida a existência de uma relação entre um determinado nível de desenvolvimento e a capacidade potencial de aprendizagem. Defende a idéia de que, para verificar o nível de desenvolvimento da criança, temos que determinar pelo menos, dois níveis de desenvolvimento. O primeiro deles seria o nível de desenvolvimento efetivo, que se faz através dos testes que estabelecem a idade mental, isto é, aqueles que a criança é capaz de realizar por si mesma, já o segundo deles se constituiria na área de desenvolvimento potencial, que se refere a tudo aquilo que a criança é capaz de fazer com a ajuda dos demais, seja por imitação, demonstração, entre outros.  O que a criança pode fazer hoje com a ajuda dos adultos ou dos iguais certamente fará amanhã sozinha. Assim, isso significa que se pode examinar, não somente o que foi produzido por seu desenvolvimento, mas também o que se produzira durante o processo de maturação.

 Para VYGOTSKY, citado por BAQUERO (1998), a brincadeira, o jogo são atividades específicas da infância, na quais a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. É uma atividade com contexto cultural e social. O autor relata sobre a zona de desenvolvimento proximal que é a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver, independentemente, um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz.

Segundo CRAIDY[[22]](#footnote-22) & KAERCHER (2001) VYGOTSKY relata novamente que quando uma criança coloca várias cadeiras uma através da outra e diz que é um trem, percebe-se que ela já é capaz de simbolizar, esta capacidade representa um passo importante para o desenvolvimento do pensamento da criança. Brincando, a criança exercita suas potencialidades e se desenvolve, pois há todo um desafio, contido nas situações lúdicas, que provoca o pensamento e leva as crianças a alcançarem níveis de desenvolvimento que só às ações por motivações essenciais conseguem. Elas passam a agir e esforça-se sem sentir cansaço, não ficam estressadas porque estão livres de cobranças, avançam, ousam, descobrem, realizam com alegria, sentindo-se mais capazes e, portanto, mais confiantes em si mesmas e predispostas a aprender.

 Para VYGOTSKY (1998), o educador poderá fazer o uso de jogos, brincadeiras, histórias e outros, para que de forma lúdica a criança seja desafiada a pensar e resolver situações problemáticas, para que imite e recrie regras utilizadas pelo adulto.

 O lúdico pode ser utilizado como uma estratégia de ensino e aprendizagem, assim o ato de brincar na escola sob a perspectiva de Lima (2005) está relacionada ao professor que deve apropriar-se de subsídios teóricos que consigam convencê-lo e sensibilizá-lo sobre a importância dessa atividade para aprendizagem e para o desenvolvimento da criança. OLIVEIRA (1997, p. 57) acrescenta o fato que a:

 Com isso, é possível entender que o brincar auxilia a criança no processo de aprendizagem. Ele vai proporcionar situações imaginárias em que ocorrerá no desenvolvimento cognitivo e facilitando a interação com pessoas, as quais contribuirão para um acréscimo de conhecimento. A atividade lúdica permite que a criança se prepare para a vida, entre o mundo físico e social. Observamos, deste modo que a vida da criança gira em torno do brincar, é por essa razão que pedagogos têm utilizado a brincadeira na educação, por ser uma peça importante na formação da personalidade, tornando-se uma forma de construção de conhecimento.

**METODOLOGIA**

Desde o início, entendeu-se que os dados deveriam ser colhidos através de uma pesquisa qualitativa. Neste tipo de metodologia, o pesquisador busca os dados a ser analisados considerando o ambiente natural, um estudo in loco.

Foi feito um levantamento bibliográfico de textos que trabalham com grupos focais e, assim, chegamos aos trabalhos de GONDIM[[23]](#footnote-23) (2003) e Dias (2003) que nos ajudaram a confirmar o grupo focal. A finalidade da técnica de grupos focais, conforme DIAS[[24]](#footnote-24) (2003) é que sejam geradas idéias e opiniões espontâneas, que os participantes possam expor abertamente seus pontos de vista, uma vez que o estudo tem um caráter exploratório. Essa é uma característica diferencial própria do grupo focal: os participantes debateram, trocaram idéias com os seus pares e não com o pesquisador.

Há um grande número de escolas no município de Sorriso - MT que oferecem o Ensino de Educação Infantil. Por esse motivo a adequação do espaço físico e o conhecimento de propostas de ensino voltadas para a prática da ludicidade é uma constante que está sempre presente no meio escolar dessas instituições. Daí, um aprofundamento do ponto de vista de pesquisa de como está sendo visto e desenvolvido atividades relacionadas aos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. A realização do trabalho deu-se através de uma busca minuciosa em literatura de autores que trouxeram à tona esta temática, que visam ampliar a concepção da importância de jogos e brincadeiras na Educação Infantil.

A metodologia usada nesta pesquisa foi do grande número de escolas no município de Sorriso - MT que oferecem o Ensino de Educação Infantil. A partir dos dados obtidos da entrevista, foi feito a análise de forma qualitativa, levando em conta as opiniões dos entrevistados. Enfim, estar ao lado do aluno, acompanhando seu desenvolvimento, para levantar problemas que o leve a formular hipóteses. Brinquedos adequados para idade, com objetivo de proporcionar o desenvolvimento infantil e a aquisição de conhecimentos em todos os aspectos.

**CONCLUSÃO**

 Acredita-se que além da interação, a brincadeira, o brinquedo e o jogo proporcionam, é fundamental como mecanismo para desenvolver a memória, a linguagem, a atenção, a percepção, a criatividade e habilidade para melhor desenvolver a aprendizagem. Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de concentrar-se, dentre outras habilidades. Nessa perspectiva, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos vêm contribuir significamente para o importante desenvolvimento das estruturas psicológicas e cognitivas do aluno.

 Nota-se que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, mas principalmente na infância, na qual ela deve ser vivenciada, não apenas como diversão, mas com objetivo de desenvolver as potencialidades da criança, visto que o conhecimento é construído pelas relações interpessoais e trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a formação integral da criança.

A partir de pesquisa bibliográfica vemos que a criança aprende enquanto brinca. De alguma forma a brincadeira se faz presente e acrescenta elementos indispensáveis ao relacionamento com outras pessoas.  Assim, a criança estabelece com os jogos e as brincadeiras uma relação natural e consegue extravasar suas tristezas e alegrias, angústias, entusiasmos, passividades e agressividades, é por meio da brincadeira que a criança envolve-se no jogo e partilha com o outro, se conhece e conhece o outro.

Portanto, a introdução de jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar é muito importante, devido a influencia que os mesmos exercem frente aos alunos, pois quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem.

Conclui-se que o aspecto lúdico voltado para as crianças facilita a aprendizagem e o desenvolvimento integral nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo. Enfim, desenvolve o indivíduo como um todo, sendo assim, a educação infantil deve considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança. Sabe-se que nas escolas os jogos podem ser afirmações do que está acontecendo, ou representações do que as crianças entendem. Foi visto nesta pesquisa que o jogo está presente no dia-a-dia do aluno. É através do jogo que ele constrói grande parte de seu conhecimento, caracterizado pelo aspecto lúdico e prazeroso, e a interação com o outro é espontânea. Com o jogo, a criança ultrapassa seus próprios limites, adquirindo autonomia na aprendizagem. Com recursos pedagógicos, a professora poderá utilizar-se de jogos e brincadeiras em atividades de leitura e escrita, matemática e outros conteúdos, devendo, no entanto, saber usar o jogo no momento oportuno.

Sem contar que a ludicidade estimulam o aprendizado dos alunos os jogos também podem fornecer oportunidades para explorarem aspectos da vida. Quando jogam ou criam os seus, as crianças terão uma compreensão maior de como o mundo funciona e de como poderão lidar com ele à sua maneira. Percebeu-se que é brincando também que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesmo e ao outro. Por meio da ludicidade a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança, e sendo liderados e compartilhando sua alegria de brincar. Em contrapartida, em um ambiente sério e sem motivações, os educandos acabam evitando expressar seus pensamentos e sentimentos e realizar qualquer outra atitude com medo de serem constrangidos.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

**ARAÚJO**, Vânia Carvalho de. **O jogo no contexto da Educação Psicomotora**. São Paulo: Cortez, 1992.

**BOMTEMPO** e Hussein. **Psicologia do Brinquedo – Aspectos Teóricos e Metodológicos**, USP-SP, 1986.

**BRASIL**. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

**BUJES,** M. I. **Estudos culturais em educação**: **mídia, arquitetura, brinquedo, biologia, literatura, cinema...**1a. ed. Porto Alegre, Universidade, 2000.

**CARVALHO,** A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura:viajando pelo Brasil que brinca***.*São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

**CRAIDY**, Carmem Maria, org; KAERCHER, Gladis E., org. **Educação infantil:pra que te quero?**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

**DIAS,** Nadir Silveira, (Resenha **'Sócios Fundadores da Sociedade Partenon Literário** Fase Século XXI'), in “Genesis” (p.5), Organizador Nadir Silveira Dias, 168 pp., 14x21, com abas, ISBN 85 894 0005-0, 1ª Edição, Editor Nadir Silveira Dias, Porto Alegre, RS, Brasil, 2003.

**GONDIM,** S. M. G. **Grupos Focais como Técnica de Investigação Qualitativa: Desafios Metodológicos.** Paidéia, 2003, 12(24), 149-161. FFCL Ribeirão Preto, USP.

**KISHIMOTO** , Tizuko M. **O Jogo e a Educação Infantil** . São Paulo : Pioneira, 1997.

**LEME** GOULART, A. M. **“O Projeto Pedagógico de Maria Montessori”.** Dissertação de Mestrado, USP, 1994.

**OLIVEIRA**, Z. M**. Creches**:Crianças, **Faz de Conta & Cia**. Petrópolis: Vozes, 1992

**OLIVEIRA,** Z. M**. Creches**:Crianças, **jogos e brincadeiras**. Petrópolis: Vozes, 2000

**PIAGET**, J. **A Formação do Símbolo na Criança** : imitação, jogo e sonho. Rio de Janeiro : Zanar, 1979.

**VYGOTSKY,** Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente** . São Paulo : Martins Fontes, 1989

**WINNICOTT, D. W. A Criança e seu mundo. Rio de Janeiro : Zahar, 1975**

**ZANLUCHI**, Fernando Barroco. O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2005.

1. Acadêmica da IMP- Institucional MT de Pós Graduação.

 [↑](#footnote-ref-1)
2. Professora e orientadora da IMP- Institucional MT de Pós Graduação. [↑](#footnote-ref-2)
3. **ARAÚJO**, Vânia Carvalho de. **O jogo no contexto da Educação Psicomotora**. São Paulo: Cortez, 1992 [↑](#footnote-ref-3)
4. PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança** : imitação, jogo e sonho. Rio de Janeiro : Zanar, 1979. [↑](#footnote-ref-4)
5. **ARAÚJO**, Vânia Carvalho de. **O jogo no contexto da Educação Psicomotora**. São Paulo: Cortez, 1992 [↑](#footnote-ref-5)
6. PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança** : imitação, jogo e sonho. Rio de Janeiro : Zanar, 1979. [↑](#footnote-ref-6)
7. **BOMTEMPO** e Hussein. **Psicologia do Brinquedo – Aspectos Teóricos e Metodológicos**, USP-SP, 1986. [↑](#footnote-ref-7)
8. **WINNICOTT, D. W. A Criança e seu mundo. Rio de Janeiro : Zahar, 1975**  [↑](#footnote-ref-8)
9. VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente** . São Paulo : Martins Fontes, 1989 [↑](#footnote-ref-9)
10. KISHIMOTO , Tizuko M. **O Jogo e a Educação Infantil** . São Paulo : Pioneira, 1997. [↑](#footnote-ref-10)
11. LEME GOULART, A. M. “O Projeto Pedagógico de Maria Montessori”. Dissertação de Mestrado, USP, 1994. [↑](#footnote-ref-11)
12. OLIVEIRA, Z. M**. Creches**:Crianças, Faz de Conta & Cia. Petrópolis: Vozes, 1992 [↑](#footnote-ref-12)
13. **BUJES,** M. I. **Estudos culturais em educação**: **mídia, arquitetura, brinquedo, biologia, literatura, cinema...**1a. ed. Porto Alegre, Universidade, 2000.

 [↑](#footnote-ref-13)
14. KISHIMOTO , Tizuko M. **O Jogo e a Educação Infantil** . São Paulo : Pioneira, 1988 [↑](#footnote-ref-14)
15. VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente** . São Paulo : Martins Fontes, 1998 [↑](#footnote-ref-15)
16. **BRASIL**. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2. [↑](#footnote-ref-16)
17. ZANLUCHI, Fernando Barroco. O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2005. [↑](#footnote-ref-17)
18. OLIVEIRA, Z. M**. Creches**:Crianças, jogos e brincadeiras. Petrópolis: Vozes, 2000 [↑](#footnote-ref-18)
19. **CARVALHO,** A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura:viajando pelo Brasil que brinca***.*São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992. [↑](#footnote-ref-19)
20. ZANLUCHI, Fernando Barroco. O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2005. [↑](#footnote-ref-20)
21. GOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente** . São Paulo : Martins Fontes, 1998 [↑](#footnote-ref-21)
22. **CRAIDY**, Carmem Maria, org; KAERCHER, Gladis E., org. **Educação infantil:pra que te quero?**. Porto Alegre: Artmed, 2001 [↑](#footnote-ref-22)
23. **GONDIM,** S. M. G. **Grupos Focais como Técnica de Investigação Qualitativa: Desafios Metodológicos.** Paidéia, 2003, 12(24), 149-161. FFCL Ribeirão Preto, USP. [↑](#footnote-ref-23)
24. **DIAS,** Nadir Silveira, (Resenha **'Sócios Fundadores da Sociedade Partenon Literário** Fase Século XXI'), in “Genesis” (p.5), Organizador Nadir Silveira Dias, 168 pp., 14x21, com abas, ISBN 85 894 0005-0, 1ª Edição, Editor Nadir Silveira Dias, Porto Alegre, RS, Brasil, 2003.

 [↑](#footnote-ref-24)