

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: SOCIALIZAÇÃO E RESSIGNIFICAÇÃO NOS PROCESSOS DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM¹

Luane Santos Argolo²

RESUMO

O presente trabalho de fim de curso, na modalidade de artigo científico, procura compreender a função do lúdico na educação da primeira infância, considerando o seu papel socializador nos processos de ensino e de aprendizagem na escola. Trata-se de um estudo exploratório preliminar, de caráter bibliográfico e documental, com o intuito de recolher dados teóricos e conceituais, com vista à montagem de um projeto de pesquisa mais exaustivo a ser implementado no futuro. O estudo procura, assim, compreender, através da revisão crítica da literatura, o aspecto socializador do lúdico, sobretudo na aprendizagem escolar, nas primeiras séries da educação infantil, considerando a escola como primeiro espaço privilegiado de socialização, fora do ambiente familiar. Portanto, o foco do estudo é entender como é que a ludicidade pode desempenhar um papel positivo, tanto na aprendizagem escolar, como na socialização da criança, sobretudo nas primeiras séries da educação infantil e qual é o papel do(a) professor(a) na ressignificação da brincadeira.

Palavras-chave: aprendizagem social; brincadeiras; educação infantil; socialização.

ABSTRACT

This final course work, in the form of a scientific article, seeks to understand the role of play in early childhood education, considering its socializing role in the teaching and learning processes at school. This is a preliminary exploratory study, of a bibliographic and documentary nature, with the aim of collecting theoretical and conceptual data, with a view to setting up a more exhaustive research project to be implemented in the future. The study thus seeks to understand, through a critical review of the literature, the socializing aspect of play, especially in school learning, in the first years of early childhood education, considering school as the first privileged space for socialization, outside the family environment. Therefore, the focus of the study is to understand how playfulness can play a positive role, both in school learning and in the child's socialization, especially in the first years of early childhood education and what is the role of the teacher in the resignification of play.

Keywords: early childhood education; games; socialization; social learning.

¹ Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), Campos dos Malês, sob a orientação do Prof. Dr. Fernando Jorge Pina Tavares.

² Graduanda em Pedagogia pela UNILAB.

1 INTRODUÇÃO

No presente estudo, faço uma análise crítica e exploratória sobre a função do lúdico nos processos de ensino e de aprendizagem das crianças na educação infantil, considerando o seu papel socializador. Assim, procuro compreender a brincadeira como instrumento importante para o desenvolvimento emocional, social, intelectual e físico das crianças e a sua contribuição para uma melhor qualidade da educação pública que apesar de variadas tentativas de reajustes, permanece ainda insatisfatória. O estudo faz, igualmente, uma breve contextualização referente ao uso das brincadeiras por parte do(a) educador(a).

A brincadeira passou a não somente se destacar por diversão, mas também como ferramenta educativa independente da classe social ou cultural, por permitir transformações consideráveis no desenvolvimento social, psicológico, físico e mental das crianças.

O que foi por muito tempo considerado desnecessário, hoje é considerado um estímulo para o aprendizado escolar da criança, para que ela, sobretudo na sua fase inicial, possa ser capaz de desenvolver relacionamento social, capacidades afetivas, motoras e psicológicas. Ao brincar, a criança tem novas ideias, o que facilita a aprendizagem de novos conteúdos e favorece também as interações conscientes e inconscientes, proporcionando confiança em si e no grupo em que está inserida.

Deste modo, a escola precisa atentar-se que ao brincar, as crianças experimentem contextos diferenciados, explorando de variadas formas, permitindo assim seu crescimento e adaptação ao mundo, a viver em sociedade. Para isto, a educação infantil, por meio da formação da criança, vem investindo em ferramentas lúdicas como o brinquedo e o brincar para o desenvolvimento destas capacidades, melhorando a forma de ensino e aprendizagem da criança, transformando em uma forma divertida de orientação e aprendizado.

A importância dos brinquedos como caráter pedagógico lúdico é temática que vem se destacando cada vez mais na compreensão do aprendizado da educação infantil, sendo abordados por diversos teóricos na área da educação. Como observa Ribeiro (2023, p.1), “lúdico é parte integrante do mundo infantil da vida de todo ser humano. O olhar sobre o lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim, de grande importância no processo de ensino-aprendizagem na fase da infância”.

Como instrumento importante para o desenvolvimento intelectual, social, emocional e físico das crianças, o brinquedo contribui para uma melhor qualidade da educação pública que apesar de variadas tentativas de reajustes, permanecem insatisfatórias.

Torna-se pertinente no presente estudo, uma breve contextualização referente ao uso das brincadeiras como ferramentas de socialização no ensino e na aprendizagem escolar. O brinquedo como forma facilitadora do desenvolvimento das capacidades e habilidades da pequena infância, melhorando igualmente os processos e as metodologias de ensino e aprendizagem das crianças, transformando-os em mecanismos divertidos de socialização e de aprendizado. A questão que nos interpelou para a realização do presente estudo, partiu da constatação de que a ludicidade, na maioria das vezes, é subestimada como instrumento socializador das crianças nos processos de ensino e de aprendizagens. Por outro lado, constatamos, igualmente, que a diversidade étnica e racial, bem como as desigualdades de gênero e de classe social não estão refletidas na ludicidade, fazendo com que esta assuma uma dimensão eurocêntrica e colonizadora na educação infantil brasileira, reproduzindo, assim o racismo estrutural e institucional.

2 BREVE HISTÓRICO DA LUDICIDADE

Desde muito tempo que a ludicidade atua na comunidade escolar no âmbito familiar até os dias de hoje, sendo uma ferramenta importante para os professores ajudarem a criança no desenvolvimento da aprendizagem.

O lúdico surgiu com a origem do folclore que daí surgiram as brincadeiras, os brinquedos construídos. Primeiramente por um adulto, e também usado para depois ser explicado a construção do mesmo pela criança.

No período da escravidão, as crianças brincavam entre si de correr, pular, e as vezes brincavam de montar em animais com os quais eles estavam acostumados em sua época. Nesse tipo de brincadeira usavam os próprios colegas para representarem esses animais como meio de transporte. Assim, segundo Kishimoto (1998) os filhos dos senhores brancos sempre faziam dos meninos negros animal de montaria e, dessa forma, maltratavam as crianças negras, considerando-as como seres inferiores.

Esta era a forma como elas se divertiam, e contraditoriamente, todo esse aparato racista e discriminatória parecia que se dava de forma espontânea.

Nos dias de hoje, para que haja desenvolvimento e crescimento como ser social, é importante levar o lúdico para a escola para que a criança brinque, aprendendo a trilhar e considerar normas de contato coletivo, sendo um destaque muito importante dentro da educação brasileira, principalmente os docentes de educação infantil, na qual, contribui para facilitar as atividades do cotidiano da criança, através dos jogos, brincadeiras e tantas outras atividades que motivem a aprendizagem da criança já que ela brinca, corre, ou seja, participa do lúdico de forma natural. Mas é preciso também que os professores estejam atentos à diversidade étnica e racial das crianças que frequentam as escolas para que os processos de ensino e aprendizagem sejam significativas e representativas, sobretudo para as crianças oriundas das classes consideradas minoritárias. Referimo-nos concretamente às crianças negras, indígenas e filhos de trabalhador, cujas significações culturais foram historicamente apagadas e silenciadas. Neste particular é fundamental que as brincadeiras comecem a ser pensadas à luz da aplicação das leis 10.639/03 e 11.645/08, para que a educação da pequena infância possa, democraticamente, atender à diversidade étnica e racial que caracteriza a sociedade brasileira.

A criança passa a interagir com o meio social e a se divertir e aprendendo ao mesmo tempo através da brincadeira. O lúdico desenvolvido na aula ajuda muito na rotina escolar, fazendo com que a criança aprenda favoravelmente de maneira prazerosa criando, a partir do imaginário, a reconstrução da sua realidade, realizando novas descobertas.

A criança quando inicia na escola, traz uma bagagem de experiências do âmbito familiar devido a atividades feitas com brincadeiras. Muitos professores precisam reconhecer que a brincadeira na sala de aula favorece o desenvolvimento da aprendizagem da criança, além do que, leva a criança a expressar seus sentimentos através dessas brincadeiras que por sua vez são monitoradas pelo professor. As crianças gostam de brincar cada uma com seu gosto diferenciado.

umas gostam de brincar de correr, outras de esconde-esconde, outras de faz de conta, mas o importante é que estejam inseridas no mundo das brincadeiras. E nessas brincadeiras espontâneas com regras ou sem regras a criança aprende.

Podemos perceber, que o lúdico tem suas peculiaridades como um elemento importante na aprendizagem da criança, gerando várias habilidades e proporcionando divertimento e controle sobre si, dando novos significados para sua vida social, cognitiva e emocional. Percebe-se que a ludicidade, atrelada aos jogos e brincadeiras ensinam. Brincando com uso de regras ou espontaneamente a criança percebe que há o lúdico na aplicação dos conteúdos, a criança se interessa melhor e passa a adquirir mais conhecimento nos conteúdos aplicados (Kishimoto, 1998).

A criança exerce a ludicidade desde seu primeiro dia de vida, quando começa com gestos de bater as pernas, sorrir, engatinhar e assim sucessivamente. Logo, segundo afirma Kishimoto (1998) o lúdico está sempre em nossas vidas para que elementos que elaboramos sejam de fundamental importância para o desenvolvimento cognitivo, na qual auxilia diretamente ao aprendizado.

A criança gosta desse momento de ludicidade, desde que ela esteja participando de modo espontâneo sem que haja pressão para que a mesma participe, pois, o lúdico requer vontade da criança. Não adianta levar a criança a brincar, se ela não está satisfeita com o tipo de brincadeira proporcionada para o momento dela.

A brincadeira poderá levar o aluno a aprender brincando, mesmo sem a percepção dele para que mais tarde ele entenda como a brincadeira é importante para o aprendizado. Cada criança tem suas peculiaridades em aprender nas brincadeiras e fazer descobertas nessas brincadeiras para o seu desenvolvimento educacional.

2.1 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

A brincadeira para as crianças representa diversos fatores, na qual favorece princípios educacionais. O momento dos jogos e brincadeiras, é uma grande oportunidade para que o aluno desenvolva suas potencialidades.

Segundo Dias (2013, p.13), existem diversas razões importantes para destacar o brincar, desde o prazer até a importância do desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social da criança.

Através dos jogos e brincadeiras as crianças compreendem o que o mundo a sua volta pode lhes oferecer, aprender sobre regras, habilidades como correr, pular, aprender também o conhecimento sobre linguagem e a habilidade motora e física. As brincadeiras em grupo, favorecem diversos princípios como o compartilhar a cooperação, liderança, competições e a obedecer a regras. Com os jogos e

brincadeiras, as crianças podem expressar seus sentimentos tanto positivos quanto negativos.

Por diversas vezes os pais não permitem que os filhos vão para a escola brincar, pois a maioria deles acha que os jogos e brincadeiras são apenas passatempo, algo sem significado. Segundo Dias (2013, p.15), é a partir daí que surge o professor ou a professora com sua didática inovadora, permitindo explicar o quanto o lúdico é de suma importância para a educação infantil. O lúdico proporciona para cada criança, sua formação de maturidade quanto a conquista de diversas atitudes e tarefas.

É de fundamental importância que a família tenha uma conduta que possa possibilitar para a criança seu momento de lazer pelo fato de que a criança precisa participar dessa fase inicial da sua vida.

Podemos ressaltar a importância da ludicidade como um fator que faz a diferença no âmbito escolar na qual a criança está inserida. Os professores se adaptam na maioria das vezes a seus alunos na educação infantil, por exemplo quando se trata da ludicidade, a didática precisa ser voltada para isso pois o lúdico não é um simples jogo ou uma simples brincadeira sem fundamento. O lúdico precisa se encaixar com o aluno de maneira positiva para que com os jogos e as brincadeiras aprendam diversos fatores contidos na recreação oferecida. Ronca afirma que:

O movimento lúdico, simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança constrói classificações, elabora sequências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência (Ronca, 1989, p. 27).

Com as brincadeiras e jogos elaborados pelo professor, o aluno tende a conquistar a sua identidade nos levando a perceber que através das brincadeiras a criança interage de forma lúdica e com afetividade. Vygotsky afirma que:

Brincar é coisa séria, também, porque na brincadeira não há trapaça, há sinceridade e engajamento voluntário e doação. Brincando nos equilibramos, reciclamos nossas emoções e nossa necessidade de conhecer e reinventar. E tudo isso desenvolvendo atenção, concentração e muitas habilidades. É brincando que a criança mergulha na vida, sentindo-a na dimensão de possibilidades. No espaço criado para brincar nessa aparente fantasia, acontece a expressão de uma realidade interior que pode estar bloqueada pela necessidade de ajustamento às expectativas sociais e familiares (Vygotsky, 1994, p. 67)

Para que a criança descubra coisas novas através dos jogos e brincadeiras, o professor deverá fazer com que cada criança transforme o jogo no qual está jogando em um novo jogo ou seja em uma nova forma de estar jogando. A criança passa informações sobre sua vida familiar e sua vida pessoal, sem saber através da brincadeira. Com isso, o professor aproveita a oportunidade para saber mais sobre a criança e começar a observar cada movimento, cada gesto para que possa avaliar o comportamento da criança. Na brincadeira a criança pode interagir de maneira social aprendendo a se expressar, a respeitar regras, a concordar e discordar das opiniões dos colegas, expressar seus pensamentos e sua imaginação.

O professor para que o lúdico seja importante para a criança, deverá propor situações motivadoras na qual a criança possa compartilhar suas alegrias, e dessa forma propiciar momentos de diversão e aprendizado. Para Kishimoto (1996, p. 24), “Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade”. Assim, nas brincadeiras, a criança é preparada também para atividades voltadas para a leitura, resolução de problemas com situações do seu dia a dia, trabalhar números, contagens, enfim uma série de fatores que levam a criança ao desenvolvimento na aprendizagem. O brincar é importante para adultos e principalmente para crianças para que suas potencialidades sejam desenvolvidas, na qual o professor não deve utilizar da brincadeira apenas para recreação e sim, como uma atividade que deverá estar inserida no plano de aula para que seja um requisito de lembrete para o professor sobre a importância de brincar na escola e principalmente na educação infantil, na qual a ludicidade tem ocupado espaço, auxiliando a criança a desenvolver situação da sua imaginação e sua interação com o grupo das brincadeiras que irão contribuir para crescer em conhecimento.

A presença de um professor para coordenar as brincadeiras é importante, pois o mesmo tem a função de organizar o ambiente depois que planejar a brincadeira, estimulando o contato da criança com o meio em que ela está participando.

Os familiares têm uma valia muito grande na participação das brincadeiras das crianças, pois torna-se importante que o adulto possa também planejar brincadeiras que deva ser uma continuidade da escola, fazendo do momento da brincadeira um momento prazeroso.

Com a brincadeira, a criança expressa suas emoções expondo os conflitos existentes dentro da família, e tenta resolver seus conflitos internos através de ações criadas dentro das brincadeiras e jogos. Através dos jogos a criança aprende a resistir às frustrações quando perde, dessa forma também aprende a desenvolver sua personalidade e a criar equilíbrio para o seu desenvolvimento pessoal. Nesse sentido, Oliveira salienta que:

A brincadeira, seja ela qual for, é algo de suma importância na infância. Pelos pais, ela deve ser vista não apenas como um momento de entretenimento e lazer de seus filhos, mas também como uma oportunidade de desenvolver nas crianças hábitos e atitudes que os façam amadurecer se tornando responsáveis (Oliveira, 2010, p 14.)

Os adultos devem estimular a brincadeira usando a imaginação da criança para que despertem ideias com questionamentos e incentivos para que busquem soluções para os problemas que venham a surgir.

Através da brincadeira, os conhecimentos das crianças são acomodados possibilitando a ação sobre o meio em que está inserido, expandindo sua imaginação através do mundo imaginário na qual ele fantasia, levando a ação praticada para o seu mundo real.

É preciso que o professor facilite a aprendizagem utilizando o brincar, já que é um método que facilita a aprendizagem e nada adianta se o professor não se interessar por essa forma de educação. Ainda é necessário que o professor fique a observar a criança ao brincar e entenda que nesse brincar a criança está mostrando o seu universo de informações, criatividade, espírito de competitividade e interação na qual as crianças expressam cada movimento em forma de múltiplas linguagens.

2.2 BENEFÍCIOS DA ATIVIDADE LÚDICA PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

As atividades que envolvem a brincadeira no cotidiano das classes de educação infantil, oferecem grandes benefícios para o ensino. A classe se empenha mais em cumprir tarefas oferecidas, ainda há o benefício de a criança aprender a realizar em equipe compreendendo as diversas opiniões dos colegas, beneficia também a memória no momento de pensar nas regras da brincadeira, internalizando o que aconteceu durante a brincadeira (Kishimoto, 2000).

Por conta desses exercícios, os alunos podem desenvolver um conhecimento que estará sendo agregado em toda sua classe, de modo que surtirá uma boa aprendizagem. A brincadeira em sala de aula aumenta a motivação e favorece ainda mais a ludicidade nos contextos educacionais. Como se pode deparar na citação a seguir,

O lúdico é uma forma de interação do estudante com o mundo, podendo utilizar-se de instrumentos que promovam a imaginação, a exploração, a curiosidade e o interesse, tais como jogos, brinquedos, modelos e exemplificações realizadas habitualmente pelo professor entre outros. O lúdico permite uma maior interação entre os assuntos abordados, e quanto maior for essa interação, maior será o nível de percepções e reestruturações cognitivas realizadas pelo aluno (Brasil, 1997).

Dessa forma, é necessário ter habilidade em incluir o conhecimento firmado em aprendizagem de novas brincadeiras na sala de aula, principalmente na educação infantil. Para obter um resultado é necessária confiança, pois o uso de jogos poderá auxiliar como parte de ensino e aprendizagem, ajudando no desenvolvimento da criança e despertando a motivação dos alunos gerando o aprendizado.

É importante lembrar, que as brincadeiras permitem que os alunos demonstrem seus conhecimentos, habilidades e compreensão sobre o que deve ser elaborado, auxiliando-os a obter uma assimilação melhor evitando o estresse diário que poderá vir a acontecer.

De acordo com o Ministério da Educação (MEC), um dos grandes benefícios que o aluno pode ter no seu aprendizado baseado em brincadeira, é a sua competência de incentivar a memória. Durante o tempo em que os alunos estiverem jogando, eles precisam indicar os detalhes que necessitam de maior importância. Por este motivo, também é de grande relevância o aluno trabalhar em equipe, aprendendo a valorizar o outro, criar respeito com o colega, a ouvir e jogar de maneira correta e justa (Brasil, 2006, p.10).

É de extrema importância, o profissional habilitado na educação infantil proporcionar atividades diversas ligadas à ludicidade para assegurar o progresso da criança, tendo como objetivo atender a carência e competência de cada um, ordenando suas práticas educacionais a partir da decisão de assimilar as brincadeiras a um dispositivo pedagógico relevante para possibilitar aquisições significativas e consideráveis. A ideia da ludicidade fala sobre a importância das atividades e brincadeiras no âmbito educacional (Levy, 1984, p.60).

Desta forma, percebemos que de fato as atividades lúdicas possibilitam aos alunos aprender de forma positiva. Podemos ver que o brincar remete a criança à sua infância, objetivando as brincadeiras lúdicas na educação infantil e criando um desenvolvimento satisfatório na vida da criança, na qual o processo no desenvolvimento da criança passa a ser uma das primeiras etapas na qual a criança passa a interagir e mostrar seus sentimentos com as outras crianças, mostrando, dessa forma, sua autoconfiança e autonomia para criar suas brincadeiras e brinquedos.

O lúdico quando oferecido à criança através das brincadeiras, possibilita um olhar sobre o seu cotidiano quando utilizam dessa brincadeira uma das maneiras de mostrar seus sentimentos de forma livre. Qualquer atividade que proporcione à criança um aprendizado, ela irá desencadear uma série de desenvolvimentos na sua área social e cognitiva desde que a criança interaja, ampliando suas dimensões, seu mundo de fantasias.

Para Macedo, Petty & Passos (2005), a brincadeira de faz de conta leva a criança a entender o mundo de maneira que o assunto aplicado começa a assimilar melhor criando imaginação a partir de suas experiências já vivenciadas. O educador deverá oferecer ambientes que levem a criança a desenvolver suas possibilidades. As regras devem existir ou não nas brincadeiras para que sejam cumpridas pelas crianças na qual reproduzem com seus brinquedos o que ouvem dos adultos quando conversam com suas bonecas e etc.

A criança tem a capacidade de participar das brincadeiras e respeitar as regras impostas pelo adulto e conhecendo de que um adulto também deverá participar das brincadeiras da criança, se envolver e criar.

Um bom método para tornar o brincar enriquecido é levar as crianças para diferentes tipos de espaços, na qual ao chegar no local da brincadeira, as crianças já percebem qual será a brincadeira proposta e imaginem quais serão seus papéis em cada brincadeira.

2.3 FUNDAMENTOS DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL NO CONTEXTO COLONIAL

Os fundamentos do lúdico na educação infantil, nesse contexto, estão entrelaçados com narrativas que muitas vezes marginalizavam perspectivas culturais

diversas. Jogos e atividades lúdicas eram, por vezes, moldados para transmitir ideologias coloniais, reforçando estereótipos e hierarquias sociais.

Segundo Winnicott (1975, p.203), o lúdico tornou-se, inadvertidamente, uma ferramenta de assimilação cultural, onde as tradições das comunidades colonizadas eram subjugadas ou distorcidas. Além disso, as práticas lúdicas na educação infantil muitas vezes refletiam a segregação social imposta pelo colonialismo, perpetuando desigualdades educacionais. As crianças eram expostas a jogos que reproduziam estruturas de poder coloniais, impactando não apenas seu aprendizado, mas também sua visão de mundo e autoestima.

Portanto, ao explorar os fundamentos do lúdico na educação infantil, é imperativo compreender as complexidades históricas que permeiam esse fenômeno. Somente ao reconhecer e desafiar as influências coloniais no lúdico podemos avançar em direção a uma abordagem mais inclusiva e respeitosa, que promova o pleno desenvolvimento das crianças, independentemente de suas origens étnicas, raciais e culturais. Essa reflexão crítica é essencial para construir um ambiente lúdico na educação infantil que seja verdadeiramente enriquecedor e igualitário. Segundo Maia (2012, p.15).

O conceito de infância só se manifestou plenamente no século XVI, emergindo gradualmente durante os séculos XVII e XVIII subsequentes. Embora as crianças sempre tenham existido, a sociedade anteriormente as considerava carentes de conhecimento e não necessitando de uma experiência distinta para cada estágio de desenvolvimento.

Durante a Idade Média, as crianças eram consideradas adultos em miniatura e tratadas de acordo com certos costumes adultocêntricos. A importância da educação infantil não foi enfatizada nessa época. Segundo Saviani e Corte (2008, p.2), as crianças aprenderam com suas interações com os adultos e adquiriram conhecimentos que as beneficiariam em suas vidas. Cada família assumiu a responsabilidade de educar os filhos, transmitindo costumes e valores culturais. À medida que as escolas começaram a surgir, as famílias receberam assistência na criação e educação dos seus filhos.

Em algumas famílias, a transmissão do conhecimento não ocorria dentro dos laços familiares devido aos laços afetivos, mas em outros domicílios as crianças colaboravam com os adultos na aquisição de competências específicas.

No Brasil, houve mudanças nas perspectivas em relação às práticas ideais para instituições que atendem crianças, embora ainda se apeguem às noções de infância orientadas para o bem-estar. No final do século XIX, sob a influência das ideologias americanas e europeias (eurocentrismo), o Brasil passou a adotar os princípios do Movimento da Escola Nova. Como resultado, os jardins de infância surgiram como um dos resultados deste movimento (Mackey E Reganhan 2009, p.63).

A importância do tempo como uma ferramenta valiosa na educação é exemplificada por estas várias épocas históricas. No Brasil, a educação formal de crianças pequenas fora do lar e da esfera familiar surgiu no final do século XIX devido a circunstâncias diversas. Estas incluíram esforços do governo para combater a pobreza e proporcionar rendimento adicional às famílias (Duarte, 2012, p.3).

2.4 PERSPECTIVAS ANTICOLONIAIS: RESSIGNIFICANDO O LÚDICO NA EDUCAÇÃO

As perspectivas anticoloniais na ressignificação do lúdico na educação, representam uma abordagem essencial para superar as influências prejudiciais do colonialismo nos ambientes educacionais. Este paradigma emergente busca desconstruir as estruturas hereditárias de poder e reconstruir práticas lúdicas (Duarte, 2012, p.6). Para compreender plenamente essas perspectivas, é crucial revisar abordagens educacionais que desafiem a colonialidade no ambiente lúdico. Isso envolve uma desconstrução crítica das normas estabelecidas, questionando como o lúdico tem sido historicamente utilizado como instrumento de assimilação cultural. As abordagens anticoloniais buscam resgatar e valorizar as tradições culturais, muitas vezes marginalizadas, por meio do lúdico.

A ressignificação do lúdico na educação anticolonial não é apenas uma questão de modificar jogos e atividades, mas também de propor estratégias mais amplas para remodelar a representação infantil nos contextos lúdicos. Isso implica uma reconfiguração dos currículos, incorporando narrativas diversas e autênticas que reflitam a riqueza da experiência humana. Os jogos podem ser concebidos como ferramentas para preservar e transmitir conhecimentos culturais, desafiando assim as práticas coloniais passadas.

Ao adotar perspectivas anticoloniais na ressignificação do lúdico na educação, estamos construindo um caminho para um ambiente educacional mais justo e

enriquecedor. Essa abordagem não apenas desafia o *status quo*, mas também oferece a oportunidade de cultivar um entendimento mais profundo e apreciativo das diversas culturas que compõem a tapeçaria da sociedade. Em última análise, a ressignificação do lúdico de acordo com essas perspectivas é um passo significativo em direção a um futuro educacional mais inclusivo e anticolonial (Mackey E Reganhan 2009, p.74).

Além disso, a implementação de práticas anticoloniais na educação requer uma profunda reflexão sobre a interseccionalidade das experiências infantis. Isso significa considerar não apenas a representação cultural, mas também aspectos como gênero, classe social e habilidades diversas. Os espaços lúdicos podem se tornar arenas para promover a igualdade, onde as crianças possam se ver refletidas de maneira positiva e se relacionar com outros de maneira respeitosa. Esta reflexão nos remete para a importância do ensino de história e cultura africana, afro-brasileira e indígenas sobretudo na educação infantil, como forma de preparar as futuras gerações de brasileiras e brasileiros para a formação de atitudes e hábitos antirracistas. Nesse sentido, o ensino das histórias e culturas dessas minorias étnicas pressupõe uma reconfiguração estrutural do lúdico e da produção de brinquedos e brincadeiras, com vista à sua ressignificação a partir da diversidade étnica e racial brasileira.

2.5 PRÁTICAS LÚDICAS OBSERVADAS EM SALAS DE AULAS AFRO-BRASILEIRAS E AFRICANAS

Na perspectiva da descolonização do lúdico na educação infantil e considerando a necessidade premente da aplicação da Lei 10.639/03 nas séries iniciais da educação infantil, foram elencadas uma brincadeira de cada um dos 07 países membros da CPLP (Comunidade de Países de Língua Portuguesa). Esses jogos foram extraídos do Catálogo de Jogos e Brincadeiras Africanas e Afro – Brasileiras de Helen Pinto, Luciana Soares da Silva e Míghian Danae, mostrando que em todos esses países a brincadeira é levada a sério e que se pode fazer adequações para qualquer faixa etária e brincar com prazer. Vejamos a seguir:

Banana verde (brincadeira de Angola)

Participantes: Duas pessoas ou mais.

Descrição: Tira-se a sorte, por exemplo, por meio do “cara ou coroa” ou com alguém escondendo algo em uma das mãos para o adversário descobrir qual é a mão vazia. Quem perder, com os olhos fechados, deve gritar “banana” repetidas vezes, enquanto os demais participantes correm para se esconder, respondendo “verde”, a fim de dar a entender que ainda não se esconderam. Após todos se esconderem, devem parar de gritar “verde”; assim o participante que gritava “banana” pode começar a sua missão de achar todos. Depois de todos serem encontrados, a pessoa que foi encontrada primeiro fica com a responsabilidade de procurar os colegas na próxima rodada.

Castanha (brincadeira do Brasil)

Participantes: Duas pessoas ou mais.

Descrição: Para a realização deste jogo são necessárias castanhas de caju ainda com a casca. A maior castanha deverá ser equilibrada de pé encostada em uma parede. Cada criança ficará com um punhado de castanhas para acertar essa maior de uma distância considerável, indicada por uma linha no chão. Sorteia-se a ordem das jogadas. O primeiro jogador lança uma de suas castanhas tentando derrubar a castanha maior. Caso consiga derrubá-la, recuperará as castanhas que jogou. Após a brincadeira, as castanhas podem ser assadas e servidas para as crianças.

Frik frank (brincadeira de Cabo Verde)

Participantes: Duas pessoas.

Descrição: O primeiro passo para essa brincadeira é desenhar um quadrado no chão, em uma folha de papel ou em outro material. Dentro do quadrado, as crianças devem desenhar quatro traços, dividindo o quadrado em oito espaços, como indica a ilustração. Cada jogador precisa ter três tampinhas de garrafa PET nas mãos, cada jogador com uma cor de tampinha, de modo que seja possível identificar de quem é cada tampinha. Após tirar par ou ímpar, a criança que for começar deve colocar sua tampinha no centro do quadrado; em seguida, joga a outra criança, colocando uma tampinha sobre uma das linhas verticais ou horizontais. O objetivo é impedir que o adversário consiga colocar as suas três tampinhas em uma linha reta; caso isso aconteça, o adversário ganha o jogo.

Cerca-cerca (brincadeira de Guiné-Bissau)

Participantes: Quatro pessoas ou mais.

Descrição: Para saber quem começa a brincadeira, pode-se tirar a sorte com uma pedrinha: uma pessoa esconde a pedrinha em uma das suas mãos, e os demais participantes tentam adivinhar em qual mão ela se encontra; quem errar deverá contar até 15 e depois sair para cercar (pegar) os outros participantes, correndo atrás deles. Assim que conseguir alcançar alguém e tocar em seu ombro, a pessoa capturada deverá contar até 15 e correr atrás dos demais, e assim sucessivamente.

Esuga Mebene (brincadeira de Guiné Equatorial)

Participantes: Cinco pessoas ou mais.

Descrição: Esuga Mebene é uns dos jogos mais famosos e antigos do povo Fang. Nele, meninos e meninas são liderados por dois anciãos ou adultos, que se revezam dando às crianças nomes de animais, plantas, aldeias, pessoas, filmes, séries etc. Um dos adultos decide que nome dar a cada criança e comunica suas escolhas ao outro adulto, o qual, por sua vez, vai escolher os nomes que mais lhe agradam. As crianças que representam esses nomes vão se sentar ao lado daquele que agora está chamando por eles, ficando feliz com a escolha. A criança que fica por último acaba virando piada do jogo. Essa brincadeira costumava ser realizada nas tardes de verão ou à noite, à luz da lua, no quintal ou pátio da casa ou, ainda, na cozinha, levando em consideração que na cultura Fang a cozinha costuma ser construída separadamente do restante da casa.

Fábrica de carros de arames (brincadeira de Moçambique)

Participantes: Três pessoas ou mais.

Descrição: Para esta brincadeira, materiais como arames, borrachas e latas são usados pelas crianças para fabricar carrinhos. Elas podem fazer uma votação a fim de escolher o mais bonito, trabalhando individualmente ou em grupos. As crianças podem, ainda, estabelecer uma disputa pelos carrinhos: a pessoa ou equipe que perder a votação perde também o carinho para a equipe vencedora.

Corrida de saco (brincadeira de São Tomé e Príncipe)

Participantes: Uma pessoa ou mais.

Descrição: Para esta brincadeira, cada criança deve ter um saco no qual possa entrar e que vá até sua cintura. Dentro do saco e segurando sua borda com as mãos, as crianças devem saltar e correr até uma linha de chegada. Quem alcançar a chegada primeiro sai vencedor.

Além da sua dimensão lúdica, os jogos acima descritos encerram um conjunto de valores e significações multi-étnico-raciais que podem potencializar projetos de uma educação infantil anticolonial e antirracista no Brasil.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da pesquisa realizada sobre a importância do lúdico na socialização das crianças na educação infantil, pode-se perceber que o lúdico exerce influência importante no desenvolvimento da aprendizagem dos alunos, visto que o elo da educação com o lúdico assume papel relevante no sentido de haver a sensibilização em relação ao olhar desmistificando que alguns professores e até mesmo de escolas veem a ludicidade apenas como uma forma de diversão.

Nesse sentido, devem ver a ludicidade como um recurso que leva a criança a aprender de forma interativa, com situações que envolvem problemas que poderão desenvolver o aspecto afetivo da criança, assim como, permitir que a criança libere o seu lado emocional, aplicando a sua realidade como uma forma de linguagem na qual não poderia ser dita e sim demonstrada, através de seus atos na brincadeira proposta.

O lúdico como instrumento importante para superar dificuldades na aprendizagem, deve ser apresentada à criança sua atividade diversificada para que em cada atividade a criança veja a solução para sua inquietação. E essas atividades levaram a criança a aprender de forma significativa, interagindo, criando suas ideias e socializando com sua realidade, desenvolvendo potencialidades através das relações interpessoais.

Como observa Violada (2011, p.1), através das atividades lúdicas, as crianças desenvolvem a linguagem oral, a atenção, o raciocínio e a habilidade do manuseio,

além de resgatar as potencialidades e conhecimentos. Desenvolve também a imaginação, a espontaneidade, o raciocínio mental, a atenção, a criatividade.

Quando a criança brinca, ela traz para sua realidade o dinamismo e a disposição no envolvimento com a brincadeira e sua aprendizagem também tende a ser desenvolvida num processo prazeroso, sem que a criança tenha que ficar muito tempo sentada na cadeira a ouvir o professor somente ensinando e ela ter que ficar atenta ao que o professor diz.

Dessa forma, podemos ver que o lúdico na educação infantil deve facilitar a evolução da criança em todos os sentidos, a fim de que seja valorizada no ensino aprendizagem sem que haja restrição.

Para o professor da educação infantil, torna-se necessário pensar a ludicidade como aliada à prática pedagógica para que se respeite o interesse da criança em participar da brincadeira, possibilitando o envolvimento no processo para que a aprendizagem não seja uma atividade monótona. A presença do lúdico em nosso dia a dia é importante desde a infância, pois é nessa fase que a criança começa a aprimorar sua aprendizagem.

Segundo alguns pesquisadores, experientes na aplicação da ludicidade, o brincar possibilita à criança criar e recriar, criando, dessa forma, algumas situações que venham a contribuir para a sua aprendizagem. Nesse sentido, torna-se importante a capacitação de professores para essas atividades para que se possa mediar todo processo de desenvolvimento e de inserção da criança com o meio físico e social envolvente. Nesse sentido, concordamos com Bethlem (1998, p. 168) quando afirma que brincar é muito importante porque enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina os hábitos necessários ao seu crescimento. O professor precisa atuar como mediador nas atividades lúdicas, propondo um melhor aproveitamento dos alunos.

Assim, podemos concluir que a ludicidade é algo que diz respeito à própria essência e identidade infantil, ressignificando valores e significações, sendo que o educador desempenha um papel crucial nesse processo de ressignificação do lúdico na construção da personalidade infantil e nos processos de ensino e de aprendizagem.

Notamos, entretanto, através da revisão da literatura, um posicionamento muito superficial do(a)s autor(a)s pesquisado(a)s, sobre a relação da ludicidade com a problemática da educação para as relações étnicas e raciais, para as relações de

gênero e sexualidade bem como para as relações de classe social e desigualdade. Esta preocupação constituirá o objeto da pesquisa futura que pretendemos realizar, a partir de uma abordagem qualitativa, etnográfica, a partir das escolas da educação da infância. Nesse sentido, importa ressaltar que esse estudo é ainda muito embrionário e residual, pelo que será complementado com estudos empíricos futuros que pretendemos realizar no mestrado em educação.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, Rogério Andrade. **Kakopi, Kakopi: Brincando e jogando com crianças de vinte países africanos**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2019.
- BARROS, A. J. S.; LEHFELD, N. A. S. **Fundamentos de Metodologia científica**. 3. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007
- BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho**. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1988.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998. v. 1, 2.
- DIAS Elaine. A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. **Revista Educação e Linguagem**, v. 7, n. 1, 2013.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2008.
- HUBNER, L.; CAPELLI, J.; ELIAS, A. **Etnomatemática**. Revista Diário do Grande ABC, p. 3, 31 de out. 2003.
- KISHIMOTO, T. M. Brinquedo e Brincadeira – Usos e significações dentro de contextos culturais. In: SANTOS, S. M. P., (org.) **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 3. ed. Petrópolis, Vozes, 1998.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 1996.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e educação**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- MACEDO, L.; PASSOS, N. C.; PETTY, A. L. S. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MACKEY, Letícia. REGANHAN, Simone Gonçalves. **A importância da educação infantil no processo de escolarização**. São Paulo: Atlas, 2009.

OLIVEIRA, F. S. **Lúdico como instrumento facilitador na aprendizagem da educação infantil**. Monografia (pós-graduação) - Universidade Cândido Mendes, 2010.

RIBEIRO, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância**. São Paulo: Vozes, 2013.

RONCA, P.A.C. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. São Paulo: Edesplan, 1989

VIOLADA, Rosiane. **Brincadeiras e jogos na educação infantil**. São Paulo: Atlas, 2014.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.