



## **A LUDICIDADE E A DECOLONIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: PERSPECTIVAS E DESAFIOS**

**Melina Carminati**

**Mestranda em Administração e Ciências Contábeis na linha de Gestão Escolar  
Fucape Business School (FUCAPE)**

**Mirtho Carminati**

**Especialista em Gestão de Pessoas  
Centro Universitário Católico de Vitória (SALESIANO)**

**Resumo:** A escola é considerada uma instituição importante para o desenvolvimento das potencialidades das crianças. No entanto, a grande maioria das teorias pedagógicas define a escola como um espaço que prepara o indivíduo para a vida. Diante disso, o presente artigo visa analisar como os processos lúdicos que envolvem os jogos e as brincadeiras contribuem para o processo de desenvolvimento dos educandos nas instituições de educação infantil. Para fomentar as discussões, foi realizada uma pesquisa bibliográfica e, a partir dela, constatou-se a importância da utilização dos processos lúdicos, pois é por meio deles que ocorrem experiências inteligentes e reflexivas, praticadas com emoção, prazer e seriedade. Além disso, foi possível considerar que as atividades lúdicas permitem à criança transitar entre o mundo imaginário e o real, estabelecendo uma conexão entre esses dois universos. Esse contato estimula o desenvolvimento de habilidades essenciais, como a criatividade e a capacidade de relacionar diferentes conhecimentos. Dessa forma, a criança desenvolve sua linguagem gradualmente e aprende a dominar diversos tipos de informação.

**Palavras-chave:** Educação Infantil; Jogos; Brincadeiras.

*Playability and decolonization in childhood education: perspectives and challenges*

**Abstract:** The school is considered an important institution for the development of children's potentialities; however, the great majority of pedagogical theories define school as a space that prepares the individual for life. Therefore, this article aims to analyze how the playful processes that involve games and playing contribute in the development process of the students in the institutions of early childhood education. In order to promote the discussions, was carried out a bibliographical research and from this, it became possible to verify the importance of the use of the ludic processes, because it is through these that intelligent and reflexive experiences occur, practiced with emotion, pleasure and seriousness. Furthermore, it was possible to consider that playful activities allow the child to move between the imaginary and the real world, establishing a connection between these two worlds. This interaction stimulates the

development of essential skills, such as creativity and the ability to relate different areas of knowledge. In this way, the child gradually develops their language and learns to master different types of information.

**Keywords:** Child education; Games; Just kidding.

## 1. Introdução

Desde a publicação da obra *História Social da Infância e da Família*, de Philippe Ariès (1986), argumenta-se que a infância deixou de ser percebida como uma condição natural e universal para ser compreendida como uma construção social específica, moldada pela sociedade ocidental burguesa e suas transformações históricas. A infância, nesse contexto, é vista como uma fase de desenvolvimento em que os sujeitos em formação se encontram principalmente na família e na escola. A percepção contemporânea da infância é, assim, resultado de uma construção histórica, na qual as crianças emergem como sujeitos de direitos, incluindo o direito à educação, ao brincar, ao lazer e à cultura. Essa perspectiva fica clara no artigo 16 do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), que determina:

Art. 4º É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária. [...]

Art. 15. A criança e o adolescente têm direito à liberdade, ao respeito e à dignidade como pessoas humanas em processo de desenvolvimento e como sujeitos de direitos civis, humanos e sociais garantidos na Constituição e nas leis.

Art. 16. O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos:

I - ir, vir e estar nos logradouros públicos e espaços comunitários, ressalvadas as restrições legais;

II - opinião e expressão;

III - crença e culto religioso;

IV - brincar, praticar esportes e divertir-se;

V - participar da vida familiar e comunitária, sem discriminação;

VI - participar da vida política, na forma da lei;

VII - buscar refúgio, auxílio e orientação (Brasil, 1990).

O ECA exerce um poder discursivo significativo na formação de um modelo de infância centrado em direitos e na vida como uma experiência que deve ser prazerosa. Com isso, a escola torna-se uma parte essencial da vida da criança, conferindo-lhe direito à aprendizagem. No entanto, à medida que o século XXI se aproxima, essa aprendizagem

começa a incorporar a dimensão da ludicidade, especialmente com o fortalecimento das teorias sociointeracionistas. Nesse contexto, emerge uma perspectiva pedagógica que valoriza o lúdico na educação infantil. É crucial reconhecer que esse modelo educacional, fundamentado na escola formal e em um currículo selecionado por especialistas, é um projeto de origem moderna, iluminista e burguesa, que não necessariamente oferece liberdade genuína às crianças. A escola, enquanto instância de socialização, também atua como um mecanismo de controle. Assim, o papel do brincar dentro dessa estrutura é frequentemente limitado a disciplinar e docilizar os corpos, para que a socialização ocorra de acordo com os padrões da sociedade vigente.

O espaço educacional, por excelência, é o espaço da vida, do qual nos lembra Porto (2011, p. 21-22): “viver o fazer, faz o saber”.

Escola é... o lugar onde se faz amigos. Não se trata só de prédios, salas, quadros, programas, horários, conceitos... Escola é, sobretudo, gente, gente que trabalha, gente que estuda, gente que se alegra, se conhece, se estima. O diretor é gente, o professor é gente, o aluno é gente, cada funcionário é gente. E a escola será cada vez melhor, na medida em que cada um se comporta como colega, como amigo. Nada de ilha cercada de gente por todos os lados. Nada de ser como tijolo que forma parede indiferente, frio, só. Importantemente na escola não é só estudar, é também criar laços de amizade, é criar ambiente de camaradagem, é conviver, é se amarrar nela. Ora, lógico... em uma assim vai ser fácil estudar, crescer, fazer amigos, educar e ser feliz (Porto, 2011, p. 20).

A escola, reconhecida como uma instituição essencial para o desenvolvimento das potencialidades infantis, tradicionalmente tem sido vista como um espaço que prepara o indivíduo para a vida, frequentemente desconsiderando as realidades sociais e culturais de seus alunos e comunidades. Segundo Leite, Ramalho e Carvalho (2019), a educação tradicional adota uma abordagem universalista que dissemina conhecimentos predominantes do Hemisfério Norte, ao mesmo tempo que marginaliza saberes diversos, contribuindo para a perpetuação da colonialidade. Nesse contexto, a escola, surgida em paralelo com a Modernidade e a consolidação do Estado-nação, visa moldar indivíduos para se tornarem membros da sociedade, mas faz isso promovendo uma visão homogênea e descontextualizada de infância e adolescência, impondo padrões e normas baseados em uma dinâmica de poder que não reconhece a diversidade cultural e territorial dos estudantes.

Segundo Vygotsky (1997), a educação exerce um papel transformador na formação do indivíduo, especialmente na primeira infância, na qual o desenvolvimento

cognitivo, afetivo, social, psicomotor e moral deve ser promovido de forma integrada e holística, conforme a perspectiva histórico-cultural. Ele introduz o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal como uma abordagem inovadora que revela a relação entre aprendizagem e desenvolvimento, demonstrando que as interações culturais e sociais são cruciais para expandir as capacidades infantis. A Zona de Desenvolvimento Proximal, sendo multidirecional e dialógica, permite que a criança, por meio dessas interações, aja e pense de forma mais complexa, especialmente no contexto lúdico. Além disso, Vygotsky (1997) estabelece uma clara conexão entre a Zona de Desenvolvimento Proximal e o comportamento lúdico, sugerindo que o jogo é um meio pelo qual as crianças podem superar suas capacidades habituais, agindo como se fossem “maiores do que são na realidade” (Vygotsky, 1994, p. 117). O jogo não apenas favorece a criação de Zonas de Desenvolvimentos Proximais, mas também auxilia as crianças a se adaptarem à realidade, coordenando e organizando seus corpos em um contexto espaço-temporal significativo. Por fim, Vygotsky (1994) destaca a importância de adaptar as situações de aprendizagem ao desenvolvimento da autonomia das crianças, permitindo que os educadores ajustem suas estratégias pedagógicas para oferecer suporte adequado conforme necessário e desafiar os alunos de acordo com o seu crescimento.

Este trabalho tem como objetivo analisar a contribuição dos processos lúdicos, como jogos e brincadeiras, para o desenvolvimento dos educandos nas instituições de educação infantil, destacando a importância de compreender como esses recursos pedagógicos promovem o desenvolvimento social e cognitivo das crianças em diferentes etapas de sua formação. A pesquisa justifica-se pela necessidade de investigar as implicações dos processos lúdicos na aprendizagem infantil e reconhecer seu papel no desenvolvimento integral dos sujeitos. Para sustentar essa análise, foi realizada uma pesquisa bibliográfica, na qual foram utilizados quatro descritores relevantes – educação infantil, jogos, brincadeiras e aprendizagem – para a busca em bancos de dissertações e teses da CAPES e SCIELO.

## **2. Fundamentação teórica**

A história da educação brasileira é composta de vários pontos relevantes, nos quais pode-se observar marcas próprias que caracterizam a época em que foram construídas. Dessa forma, concomitantemente à prática educativa, é importante que os conceitos de desenvolvimento, respeito e liberdade sejam colocados em prática. Um dos

principais papéis da escola, atualmente, é criar condições para que isso possa ocorrer e oferecer espaços para a reflexão, não ficando restrita apenas a questões individualistas.

É possível observar, nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) (Brasil, 1997), que a educação básica precisa ter a qualidade que a sociedade merece, com a possibilidade de o sistema educacional propor uma prática educativa adequada às necessidades sociais, políticas, econômicas e culturais, considerando os interesses reais dos alunos com a garantia de uma metodologia essencial para a formação de cidadãos autônomos, críticos e participativos, capazes de atuar com competência, dignidade e responsabilidade na sociedade em que vivem (Brasil, 1996).

## **2.1 O jogo, a brincadeira e a educação infantil**

O jogo, a brincadeira e a educação infantil são componentes interdependentes que constituem a base do desenvolvimento integral da criança. Esses elementos são fundamentais no contexto pedagógico, pois oferecem às crianças um ambiente de aprendizado que é ao mesmo tempo significativo e prazeroso. No ambiente escolar, o jogo e a brincadeira não apenas complementam as práticas educativas, mas frequentemente se configuram como o núcleo da aprendizagem, permitindo que as crianças explorem, experimentem e internalizem o mundo ao seu redor de maneira profunda e envolvente.

De acordo com Vitor da Fonseca (1995), no *Manual de Observação Psicomotora*, o jogo transcende sua função recreativa, sendo uma manifestação estruturada com regras e objetivos claros que refletem o desenvolvimento psicomotor, cognitivo e emocional da criança. Jean Piaget (1967), em *A Psicologia da Inteligência*, complementa essa visão ao destacar o jogo como uma expressão crucial da inteligência em formação, facilitando o desenvolvimento da função simbólica e das operações mentais essenciais para o pensamento lógico. Lev Vygotsky (1997), por sua vez, aborda o jogo como uma atividade mediada culturalmente, essencial para o desenvolvimento das funções mentais superiores, onde a ZDP permite que a criança, por meio do jogo, alcance níveis de desenvolvimento que não seriam possíveis de forma isolada.

A brincadeira, distinguida do jogo por sua espontaneidade e flexibilidade, é definida por Tizuko Kishimoto (1999) como uma interação lúdica sem regras rígidas, que promove a criatividade e a expressão emocional da criança. Fonseca destaca a importância da brincadeira no desenvolvimento psicomotor, enquanto Piaget e Vygotsky

ênfatizam seu papel no desenvolvimento cognitivo e linguístico. No contexto da educação infantil, a integração do lúdico, conforme argumentado por Maria da Glória Lopes (2005), deve ser planejada e intencional, superando os desafios da formação dos educadores e a resistência às abordagens pedagógicas não tradicionais. A valorização do lúdico na educação infantil promove um ambiente de aprendizado que respeita o ritmo e as necessidades das crianças, contribuindo para seu desenvolvimento harmônico e preparando-as para a vida em sociedade de maneira plena e saudável. De acordo com Fonseca (1995, p. 112):

[...] o ser humano pode modificar-se por efeitos da educação e, ao mudar a sua estrutura de informação, formação e transformação do envolvimento, pode adquirir novas possibilidades e novas capacidades. [...] A criança como ser humano é um ser aberto à mudança, deficiente ou não deficiente, pode modificar-se por efeitos da educação e, ao mudar a sua estrutura de informação, formação e transformação do envolvimento, pode adquirir novas possibilidades e novas capacidades. À criança, pois, a nossa esperança.

## **2.2 O lúdico na educação: conceitos e impactos**

O termo “lúdico” deriva da palavra latina *ludus*, que significa “jogo” ou “brincar”, abrangendo o divertimento e as atividades como jogos e brinquedos, as quais desempenham um papel crucial na aprendizagem do indivíduo. A inserção do lúdico no contexto escolar se mostra uma estratégia eficaz para conectar o universo infantil ao adulto, facilitando a transmissão de conhecimentos e modos de interação. Brincar, além de ser uma atividade prazerosa, estimula a memória, organizando e ampliando as informações a serem recordadas, o que está intimamente ligado ao desenvolvimento gradual dos processos linguísticos e emocionais da criança. A ludicidade, portanto, é uma necessidade humana em todas as idades, e seu papel vai além do simples entretenimento, contribuindo para o desenvolvimento pessoal, social e cultural, além de promover a saúde mental e física. Sob a perspectiva de Vygotsky (1994), a criança, enquanto produto de um contexto cultural, utiliza o lúdico para explorar sua imaginação, memória e experiências vividas, o que reforça a importância dele no desenvolvimento integral do ser humano. Vygotsky (1994, p. 109) afirma que:

[...] é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das

motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos.

A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica pode propiciar diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para as crianças como para os jovens. Acerca das brincadeiras, Kishimoto (1999, p. 33) afirma:

Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver a forma de convivência social e permitir o prazer de brincar. Por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança, a brincadeira tradicional infantil garante a presença do lúdico, na situação imaginária.

Assim, o lúdico pode ser utilizado como uma estratégia de ensino e de aprendizagem, e o professor é a peça-chave desse processo, devendo ser encarado como um elemento essencial e fundamental. Quanto maior e mais rica for sua história de vida pessoal e profissional, maiores serão as possibilidades de ele desempenhar uma prática educacional consistente e significativa. De acordo com Nóvoa (1991), não é possível construir um conhecimento pedagógico para além dos professores, isto é, que ignore as dimensões pessoais e profissionais do trabalho docente. Não quer dizer, com isso, que o professor seja o único responsável pelo sucesso ou insucesso do processo educativo. No entanto, é de suma importância sua ação como pessoa e como profissional.

### **2.3 O papel do lúdico no desenvolvimento educacional por faixa etária**

A concepção de educação, quando associada ao lúdico, adquire uma perspectiva diferenciada, na qual o interesse do educando pelas atividades está diretamente relacionado ao crescimento intelectual e à construção da autonomia. As atividades lúdicas podem ser aplicadas em diversas faixas etárias, porém, a metodologia e as estratégias de aplicação devem ser adaptadas conforme as necessidades específicas de cada grupo. Para crianças de 2 a 3 anos, o foco está na manipulação de materiais, no desenvolvimento muscular e na estimulação da criatividade, com destaque para atividades que incentivem a descoberta do próprio corpo. Dos 4 aos 6 anos, as crianças apresentam uma inclinação por novidades e necessitam de atividades com regras que desafiem sua imaginação, preferindo brincadeiras em grupo. Já na faixa etária de 7 a 9 anos, há uma maior precisão

nos movimentos, tornando-se um período propício para o incentivo às atividades desportivas e reflexivas, além da necessidade de reforçar conceitos básicos por meio do lúdico. Entre 10 e 12 anos, as atividades ao ar livre e em equipe ganham importância, com foco na autonomia e aceitação social, levando em conta as diferenças de interesses entre meninos e meninas e seus ritmos de amadurecimento. A partir dos 13 anos, o interesse se volta para questões culturais e religiosas, com uma tendência ao aperfeiçoamento de habilidades motoras, especialmente nas atividades esportivas, que variam em intensidade e exigências físicas conforme o gênero. Nesse contexto, o lúdico torna-se um elemento essencial não apenas para o desenvolvimento físico, mas também intelectual e social, servindo como uma ponte entre a infância e a vida adulta e promovendo a criatividade, o autodomínio e a formação da personalidade.

A introdução de atividades lúdicas no processo educacional é essencial para o desenvolvimento integral da criança, promovendo tanto o crescimento intelectual quanto a autonomia. Segundo Piaget (1967), o jogo funciona como um exercício preparatório que desenvolve as percepções, a inteligência e os instintos sociais das crianças, além de ser um meio pelo qual elas interpretam e assimilam a realidade. Jogos educativos, quando aplicados com fins pedagógicos, aumentam a construção do conhecimento ao unir elementos lúdicos, prazer, e motivação, proporcionando às crianças o acesso a uma variedade de conhecimentos e habilidades. A utilização de jogos no ambiente escolar não apenas cria um espaço de aprendizagem gratificante, mas também serve como um potente estímulo ao desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor.

Piaget (1967) classificou os jogos infantis em três grandes categorias, correspondentes às fases do desenvolvimento: jogos de exercícios sensório-motores (nascimento até 2 anos), jogos simbólicos (2 a 6 anos) e jogos de regras (7 a 11 anos). Cada uma dessas fases reflete a evolução das estruturas mentais da criança, com os jogos de exercícios sensório-motores focando na repetição de gestos simples, os jogos simbólicos permitindo a transformação da realidade segundo os desejos da criança, e os jogos de regras introduzindo um conjunto de normas que regula a interação social e a competição. A participação em jogos de regras, por exemplo, contribui para a internalização de normas sociais e a aprendizagem da cooperação e da competição.

Em atividades de faz de conta, as crianças desenvolvem a capacidade de lidar com a realidade por meio da fantasia e da imaginação, o que é crucial para o entendimento das relações interpessoais e da identidade pessoal. Imitando papéis sociais, como os de pais,



médicos ou heróis, as crianças aprendem sobre si mesmas, os outros e o mundo que as rodeia.

Segundo Piaget (1967), o jogo serve como um exercício preparatório que aprimora as percepções, a inteligência e os instintos sociais das crianças, além de facilitar a interpretação e assimilação da realidade. Jogos educativos, quando implementados com objetivos pedagógicos, ampliam a construção do conhecimento ao integrar elementos de prazer e motivação, proporcionando acesso a diversas habilidades e conhecimentos. A classificação dos jogos em três categorias, como fez Piaget – exercícios sensório-motores, jogos simbólicos e jogos de regras –, reflete as fases do desenvolvimento mental infantil, desde a repetição de gestos simples até a internalização de normas sociais e competição.

Nesse contexto, a educação não se limita à transmissão de informações, mas deve facilitar a conscientização e a formação integral do indivíduo, oferecendo ferramentas para que ele possa fazer escolhas compatíveis com seus valores e sua visão de mundo. Um ambiente educacional lúdico, que valoriza a beleza, o humor e a harmonia, estimula a confiança e a iniciativa, essenciais para o desenvolvimento de um pensamento infantil autônomo e criativo.

#### **2.4 A ludicidade e a decolonização na educação infantil: perspectivas e desafios**

Atividades lúdicas são práticas amplamente reconhecidas como direitos fundamentais das crianças, e sua presença em diversas culturas sublinha sua relevância, sendo amplamente estudadas nas ciências humanas. As teorias socioculturais e psicológicas conceituam o brincar não apenas como uma interação com objetos, mas como um processo que se desenvolve nas relações sociais durante as brincadeiras, essencial para o desenvolvimento infantil. Esse processo implica na atribuição de significados aos brinquedos e às práticas lúdicas, configurando o brincar como uma construção cultural por meio da qual as crianças absorvem e compartilham significados com seu meio, podendo também gerar novos sentidos para essas atividades.

No contexto educacional, a ludicidade é promovida ao reconhecer a criança como um sujeito ativo, capaz de múltiplas formas de compreensão e expressão. Assim, o papel do educador é criar condições que permitam à criança atribuir significado ao mundo por meio do brincar, facilitando o ensino-aprendizagem ao integrar conteúdos cotidianos e

possibilita a experimentação de diversas linguagens. Além disso, a aprendizagem é influenciada por fatores situacionais, como o local, as pessoas envolvidas e o momento específico, sendo crucial compreender o contexto para promover relações adequadas. A interação com os educadores e a consideração do tempo, que deve englobar tanto a história individual quanto a coletiva, são fundamentais para a construção do conhecimento, que passa por processos de validação e transmissão conforme as relações sociais. A relação com o conhecimento abrange as dimensões epistêmica, social e identitária, que definem o engajamento do sujeito no processo de aprendizagem.

Rocha e Ribeiro (2017) argumentam, à luz da teoria histórico-cultural, que não devemos considerar características essenciais inatas nas crianças como ponto de partida, ao contrário do construtivismo. Segundo essa abordagem, as características individuais e as semelhanças psicológicas entre crianças da mesma faixa etária são resultantes das condições e atividades educacionais da cultura em que estão inseridas, não sendo universais. A capacidade imaginativa das crianças, por exemplo, não é inata, mas desenvolvida mediante a participação em atividades culturais, como literatura infantil, desenhos e brincadeiras de faz de conta. Documentos enfatizam a importância central das atividades lúdicas para o desenvolvimento infantil na pré-escola.

A presença de atividades lúdicas no ambiente escolar está intrinsecamente ligada ao ensino de leitura e escrita, embora, nos primeiros anos escolares, essas práticas muitas vezes sejam restritas, com exceções notáveis como playgrounds, brinquedotecas e jogos pedagógicos. Em muitos contextos, o brincar é usado como forma de recompensa ou punição, o que restringe seu potencial educativo.

Sobre a função do brincar, Lopes (2005, p. 110), afirma que:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecerem também capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização, e da experimentação de regras e papéis sociais.

As atividades lúdicas podem ser classificadas em três categorias principais: atividades físicas, que evoluem de ações sensoriais para movimentos motores como correr e deslizar; brincadeiras de fantasia, nas quais as crianças criam narrativas e assumem papéis fictícios; e competições com normas, que envolvem regras e objetivos específicos. Esses

tipos de brincadeiras são essenciais para o desenvolvimento infantil e para a formação da Zona de Desenvolvimento Proximal, na qual as crianças exploram intenções e planos de vida. A ludicidade, portanto, desempenha um papel crucial e influente no desenvolvimento das crianças.

As pedagogias da infância oferecem uma crítica ao modelo educacional tradicional, caracterizado por uma abordagem disciplinar e de controle, em favor de um modelo participativo e decolonial. O debate sobre a infância, iniciado por Ariès (1986) e Postman (1999), introduziu conceitos como o “sentimento de infância” e o “desaparecimento da infância”, que exploram a visão contemporânea desta e a exposição precoce das crianças a informações destinadas aos adultos. A crítica à pedagogia empresarial e a discussão sobre a educação infantil colonizadora versus decolonizadora são fundamentais para compreender a necessidade de uma abordagem que permita às crianças participarem ativamente na definição de sua rotina. Nesse contexto, é argumentado que as crianças devem ser vistas não como passivas, mas como agentes ativos que influenciam sua própria educação e seu desenvolvimento. A pedagogia contemporânea deve reconhecer as crianças como protagonistas na construção social e na produção cultural em vez de meros receptores de papéis e comportamentos sociais. Assim, abordagens educacionais que tratam as crianças como inferiores ou incapazes são classificadas como pedagogias colonizadoras.

A decolonização do conhecimento, segundo Kuhn, Arenhart e Salva (2024), envolve questionar as epistemologias dominantes e a hegemonia científica ocidental moderna. É essencial promover uma nova interpretação epistemológica que reconheça a complexidade dos saberes e culturas. A decolonização do brincar, por sua vez, deve considerar que a definição da brincadeira infantil tem sido tradicionalmente controlada pelos adultos, limitando a liberdade e a expressão das crianças. Portanto, a educação deve buscar romper com essas práticas e permitir que as crianças participem ativamente na definição e na vivência de suas próprias experiências lúdicas.

## **2.5 A importância do brincar e da ludicidade na educação infantil: princípios e diretrizes**

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (Brasil, 1998) evidencia uma sociedade que reconhece a importância das experiências adquiridas na

primeira infância. Desde 1988, a educação infantil, compreendida em creches e pré-escolas, passou a ser um direito garantido aos cidadãos e um dever do Estado. Esse marco legal reflete um compromisso com a educação integral das crianças desde os primeiros anos de vida, reconhecendo a importância do desenvolvimento pleno nas dimensões sociais e culturais.

Chateau (1987) enfatiza que a capacidade de brincar é essencial para o desenvolvimento infantil e que a ausência dessa habilidade pode acarretar sérios problemas na vida adulta. Lopes (2005) aponta que o desenvolvimento das crianças está se tornando cada vez mais acelerado devido às rápidas transformações sociais e aos avanços tecnológicos, o que implica um aumento da precocidade no desenvolvimento das potencialidades infantis.

Atualmente, as crianças têm acesso a uma vasta quantidade de informações e jogos variados, disponíveis a qualquer momento. No entanto, o papel dos jogos nas escolas deve ser entendido como uma ferramenta fundamental no processo de ensino e aprendizagem. Kishimoto (2003, p. 36) reforça essa ideia ao afirmar:

Utilizar o jogo na Educação Infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

No contexto da educação infantil, as crianças exercitam funções simbólicas ao brincar com fantasias e signos. O desenvolvimento cognitivo é associado ao aprimoramento da coordenação mental e da representação simbólica, permitindo às crianças transformarem objetos do mundo real conforme suas fantasias. O uso do faz de conta é um método crucial que transforma objetos e espaços físicos em representações significativas para as crianças, permitindo-lhes explorar e compreender o mundo ao seu redor.

Sobre isso, Vygotsky (1994, p. 87) afirma:

A criança de idade pré-escolar envolve-se em um mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, é esse mundo que chamamos de brinquedo. A imaginação é um processo psicológico novo para a criança, representa uma forma especificadamente uma atividade consciente.

Para o teórico, a brincadeira é um recurso que facilita a comunicação entre objetos concretos e suas várias representações possíveis, promovendo uma transição significativa por meio das vivências e das brincadeiras (Vygotsky, 1994).

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (Brasil, 1998) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a educação infantil deve proporcionar um campo de experiências no qual as crianças se apropriem ludicamente dos conhecimentos historicamente legitimados. O documento da BNCC estabelece:

Assim, a instituição escolar precisa promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito lúdico e na interação com seus pares, explorar e vivenciar um amplo repertório de movimentos, gestos, olhares, sons e mímicas com o corpo, para descobrir variados modos de ocupação e uso do espaço com o corpo (tais como sentar com apoio, rastejar, engatinhar, escorregar, caminhar apoiando-se em berços, mesas e cordas, saltar, escalar, equilibrar-se, correr, dar cambalhotas, alongar-se etc.) (Brasil, 2018, p. 39).

A BNCC destaca a importância do diálogo e do compartilhamento de responsabilidades entre a instituição de educação infantil e a família para promover o crescimento e a aprendizagem das crianças. As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI) (Brasil, 2010) reforçam que as práticas pedagógicas devem focar as interações e o brincar, possibilitando que as crianças construam conhecimento e se desenvolvam por meio de suas experiências com as outras e com os adultos. A brincadeira, portanto, é parte essencial do cotidiano infantil, proporcionando aprendizados significativos e estimulando o desenvolvimento integral.

Além disso, a observação das interações e das brincadeiras permite identificar aspectos cruciais do desenvolvimento infantil, como a expressão dos sentimentos, a resolução de conflitos e a regulação das emoções. A BNCC garante seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento, criando ambientes desafiadores que incentivam as crianças a resolverem problemas e construir significados sobre si mesmas, os outros e o mundo. A visão da criança como um ser ativo e curioso deve ser apoiada por práticas pedagógicas intencionais na educação infantil, tanto em creches quanto em pré-escolas.

Assim, as políticas educacionais curriculares brasileiras estão alinhadas com as percepções contemporâneas sobre a importância do brincar e da ludicidade na formação integral das crianças, refletindo um compromisso com a promoção de práticas pedagógicas que respeitam e valorizam o desenvolvimento infantil em sua totalidade.

### **3. Aspectos metodológicos**

A pesquisa em questão foi desenvolvida com um objetivo central: compreender a relevância e o impacto da ludicidade na educação infantil. Para tanto, recorreu-se a uma análise sistemática de diversas fontes acadêmicas, utilizando ferramentas amplamente reconhecidas, como o Google Acadêmico, os bancos de dados de dissertações e teses da CAPES e a plataforma SCIELO. Quatro descritores fundamentais foram focados: educação infantil, jogos, brincadeiras e aprendizagem. Essa abordagem não apenas permitiu a identificação de estudos pertinentes, mas também ofereceu uma visão ampla e detalhada sobre como o lúdico influencia o desenvolvimento das crianças no contexto educacional.

Ao iniciar esse processo de investigação, foi possível observar que a ludicidade não é apenas uma atividade recreativa, mas um componente essencial que enriquece a experiência educativa das crianças. Desde os primeiros anos de vida, o brincar e o jogar se revelam como atividades fundamentais para a construção do conhecimento, facilitando o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. A pesquisa mostrou que esses elementos lúdicos são vitais não apenas para o aprendizado, mas também para a formação de indivíduos equilibrados, capazes de enfrentar os desafios do crescimento e da vida em sociedade.

No entanto, a pesquisa também trouxe à tona a constatação de que o modelo tradicional de escola, que ainda prevalece em muitas instituições, tende a ser colonizador e disciplinador. Esse modelo, marcado por uma visão autocêntrica, impõe às crianças uma perspectiva de vida moldada pelos valores e expectativas dos adultos. Essa abordagem limita a capacidade das crianças de expressarem sua criatividade, autonomia e suas habilidades para resolverem problemas de forma independente. Em vez de promover um ambiente no qual a criança possa explorar livremente e aprender de maneira natural, o modelo tradicional frequentemente restringe o desenvolvimento infantil a padrões rígidos e preestabelecidos.

É aqui que as pedagogias da infância, como destacadas na pesquisa, oferecem uma alternativa poderosa e necessária. Essas pedagogias propõem uma visão decolonizada da infância, na qual o processo de construção do conhecimento é participativo e centrado na criança. Em vez de serem passivas receptoras de informações, as crianças são vistas como agentes ativos em seu próprio processo de aprendizagem. Essa mudança de perspectiva é fundamental para promover uma educação infantil que seja verdadeiramente inclusiva e respeitosa em relação às necessidades e potencialidades de cada criança.

Embora o reconhecimento da ludicidade como uma ferramenta essencial para o desenvolvimento infantil esteja bem documentado, a transição dessa teoria para a prática ainda enfrenta muitos desafios, que incluem a resistência de alguns educadores em adotar métodos menos tradicionais, a falta de recursos adequados em muitas escolas e a necessidade de formação contínua para que os professores possam integrar o lúdico de maneira eficaz em suas práticas pedagógicas.

Sabemos que as práticas lúdicas não são universais e podem variar significativamente de uma cultura para a outra. Assim, uma compreensão mais aprofundada de como as diferentes tradições culturais influenciam as práticas educativas seria crucial para desenvolver abordagens pedagógicas mais efetivas.

Embora a pesquisa tenha feito uma contribuição significativa para o entendimento da importância do lúdico na educação infantil, ainda há muito a ser explorado e compreendido. A implementação prática das teorias lúdicas, bem como a consideração das variáveis culturais, são áreas que merecem uma investigação mais profunda e contínua.

Voltando ao cerne da pesquisa, um dos principais achados foi a constatação de que a ludicidade na educação infantil não apenas enriquece o processo de aprendizagem, mas também desempenha um papel crucial na prevenção de dificuldades futuras. Crianças que têm a oportunidade de se envolver em jogos e brincadeiras desde cedo tendem a desenvolver habilidades cognitivas e emocionais de maneira mais equilibrada. Além disso, o brincar oferece às crianças uma maneira segura e natural de explorar e compreender o mundo ao seu redor, facilitando a internalização de conceitos e habilidades de forma mais eficaz do que métodos de ensino mais formais e diretos.

A ludicidade também tem o potencial de reduzir significativamente o surgimento de dificuldades educacionais e de formação geral. Quando as crianças participam de atividades lúdicas, elas estão ativamente engajadas em processos que promovem a resolução de problemas, a comunicação, a colaboração e a criatividade. Essas são habilidades essenciais que não só ajudam no desempenho escolar, mas também na formação de indivíduos bem ajustados e capazes de navegar pelos desafios da vida adulta.

A implementação prática da teoria lúdica enfrenta significativos desafios, sendo a resistência institucional um dos principais obstáculos. O modelo tradicional de ensino, ainda dominante, prioriza o controle e a disciplina em detrimento da espontaneidade e da criatividade, o que frequentemente resulta na marginalização do jogo e da brincadeira como atividades secundárias ou distrações das atividades educacionais principais. Para

superar esse desafio, é imperativo promover uma mudança de paradigma nas instituições de ensino, reconhecendo o lúdico como um componente essencial do processo educativo. A formação contínua dos professores é crucial nesse contexto, pois eles devem ter não apenas uma compreensão teórica da importância do jogo e da brincadeira, mas também habilidades práticas para planejar e implementar atividades lúdicas alinhadas com os objetivos educativos.

Ainda, é necessário que as escolas estejam dispostas a repensar e reestruturar suas práticas e políticas. Isso pode incluir a criação de espaços mais flexíveis e acolhedores, nos quais as crianças tenham a liberdade de explorar e brincar de maneira mais espontânea. Também pode envolver a incorporação de novas abordagens pedagógicas que sejam mais alinhadas com os princípios das pedagogias da infância, como o aprendizado baseado em projetos, a aprendizagem colaborativa e o uso de recursos lúdicos e multimodais.

#### **4. Resultados**

Jean Piaget (1967), em sua obra seminal *A Psicologia da Inteligência*, argumenta que o jogo é um elemento crucial na construção do conhecimento e na assimilação da realidade pelas crianças. Segundo ele, o ato de brincar não é uma mera distração, mas um meio fundamental pelo qual as crianças desenvolvem habilidades cognitivas e adaptativas. O jogo permite à criança explorar a realidade, experimentar novas formas de interação e atribuir significados às suas experiências. Essa interação lúdica é essencial para o desenvolvimento do pensamento simbólico e da capacidade de resolução de problemas, aspectos centrais na formação do pensamento lógico e abstrato.

Lev Vygotsky (1997), por sua vez, contribui para essa compreensão ao enfatizar a importância do jogo no desenvolvimento das funções mentais superiores. Em *The Collected Works of L. S. Vygotsky: The History of the Development of Higher Mental Functions*, o teórico descreve o jogo como um mecanismo crucial para a internalização de normas sociais e o desenvolvimento da linguagem. Ele introduz o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal, que descreve a diferença entre o que uma criança pode fazer sozinha e o que pode realizar com a ajuda de outros. O jogo, segundo Vygotsky (1997), é o meio pelo qual as crianças transitam por essa zona, adquirindo habilidades e conhecimentos que não seriam acessíveis em atividades não lúdicas.



O trabalho de Tisuko Kishimoto (2003) em *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação* amplia essa perspectiva ao discutir a integração do lúdico no contexto educacional. Kishimoto argumenta que as brincadeiras e jogos não são apenas atividades secundárias, mas componentes essenciais do processo educativo. Por meio da brincadeira, as crianças desenvolvem não apenas habilidades cognitivas, mas também capacidades sociais e emocionais. Kishimoto enfatiza que a educação infantil deve incorporar o lúdico de forma sistemática, proporcionando às crianças oportunidades para explorar, criar e interagir de maneira significativa.

Maria da Glória Lopes (2005), em *Jogos na Educação: criar, fazer, jogar*, reforça a ideia de que as atividades lúdicas são indispensáveis para um aprendizado eficaz. Ela destaca que as brincadeiras e jogos funcionam como ferramentas pedagógicas que facilitam a aprendizagem ao torná-la mais envolvente e prazerosa. A autora argumenta ainda que, ao integrar o lúdico nas práticas pedagógicas, os educadores podem promover um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e estimulante, no qual as crianças são incentivadas a participar ativamente e a se engajar com o conteúdo de maneira mais profunda.

Vitor da Fonseca (1995), em *Manual de Observação Psicomotora*, oferece uma perspectiva adicional ao examinar a significação psiconeurológica dos fatores psicomotores envolvidos no jogo. Fonseca argumenta que o lúdico não apenas promove o desenvolvimento cognitivo, mas também desempenha um papel crucial no desenvolvimento psicomotor das crianças. As atividades lúdicas ajudam as crianças a desenvolverem habilidades motoras, coordenação e percepção espacial, aspectos que são fundamentais para o crescimento integral e harmonioso.

## **5. Considerações finais**

A compreensão do lúdico como um espaço fundamental para o desenvolvimento infantil é corroborada por diversas teorias e pesquisas acadêmicas, que ressaltam a importância das atividades lúdicas na formação cognitiva, emocional e social das crianças. De acordo com os estudos realizados e as evidências empíricas disponíveis, é possível afirmar que o lúdico constitui um laboratório essencial para o crescimento infantil, demandando a atenção e o envolvimento tanto dos pais quanto dos educadores. O lúdico, enquanto prática rica em experiências inteligentes e reflexivas, é marcado pela emoção,

pelo prazer e pela seriedade, proporcionando um ambiente no qual a criança explora e internaliza diferentes aspectos da realidade.

A partir das abordagens teóricas e práticas, é possível compreender que o lúdico atua como um laboratório vital para o desenvolvimento infantil. Ele oferece um espaço onde as crianças podem explorar e experimentar a realidade, ao mesmo tempo que desenvolvem habilidades essenciais para a vida. Por intermédio do jogo e da brincadeira, as crianças descobrem não apenas a si mesmas, mas também os outros, promovendo um entendimento mais profundo e holístico do mundo ao seu redor.

Contudo, é fundamental que tanto pais quanto educadores reconheçam a importância de criar condições adequadas para que as crianças possam se beneficiar plenamente das atividades lúdicas. A integração do lúdico na prática educativa requer uma abordagem cuidadosa e planejada, que considere as necessidades individuais de cada criança e as características do ambiente educativo. Os educadores devem selecionar atividades que sejam apropriadas para o desenvolvimento das crianças e que estejam alinhadas com os objetivos pedagógicos, garantindo que a aprendizagem seja tanto agradável quanto eficaz.

Além disso, a pesquisa revelou lacunas importantes que merecem uma consideração mais aprofundada. Primeiramente, há uma necessidade de investigação das barreiras práticas e institucionais que dificultam a implementação do lúdico nas escolas. Embora haja um consenso crescente sobre a importância do lúdico, muitos educadores ainda enfrentam desafios na incorporação dessas práticas em seus currículos, como a falta de recursos adequados e a resistência a mudanças pedagógicas, além da necessidade de formação contínua.

Outra lacuna importante diz respeito à consideração das diversidades culturais e como essas influenciam a prática do lúdico na educação infantil. A pesquisa atual não abordou suficientemente como diferentes contextos culturais afetam as práticas lúdicas e as experiências de aprendizagem das crianças. Uma análise mais aprofundada dessa questão poderia oferecer insights valiosos sobre como adaptar as práticas pedagógicas para melhor atender às necessidades e expectativas das crianças em diferentes contextos culturais.

Diante dessas lacunas, é evidente que há um potencial significativo para aprofundar a compreensão e a aplicação do lúdico na educação infantil. A integração deste nas práticas pedagógicas deve ser acompanhada de uma reflexão crítica sobre os desafios e as oportunidades que surgem na prática educativa. A promoção de um

ambiente de aprendizagem que valorize o jogo e a brincadeira, respeitando a diversidade cultural e superando as barreiras institucionais, é essencial para garantir que todas as crianças possam aproveitar plenamente os benefícios do lúdico.

Em conclusão, a pesquisa destacou a importância indiscutível do lúdico na educação infantil, não apenas como um meio de promover o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças, mas também como uma ferramenta essencial para a construção de um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e enriquecedor. As atividades lúdicas oferecem uma forma de aprendizado que é ao mesmo tempo prazerosa e eficaz, facilitando a aquisição de conhecimentos e habilidades que são fundamentais para o crescimento e a formação integral das crianças. No entanto, para que o lúdico possa ser plenamente integrado e valorizado na prática educativa, é necessário enfrentar os desafios existentes e considerar as diversidades culturais que influenciam as experiências de aprendizagem. A continuidade da pesquisa e a implementação de práticas pedagógicas inovadoras são cruciais para promover uma educação infantil que seja verdadeiramente centrada na criança e que respeite suas necessidades e potencialidades.

## **Referências**

ARIÈS, P. **História social da infância e da família**. Tradução: Dora Flaksman. Rio de Janeiro: LCT, 1986.

BRASIL. **Base Nacional Curricular Comum**: educação é a base. Brasília, DF: MEC, 2018.

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília, DF: MEC/SEB, 2010.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Brasília, DF: MEC, 1990.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília, DF: MEC, 1996.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

FONSECA, V. **Manual de observação psicomotora**: significação psiconeurológica dos fatores psicomotores. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1999.

KUHN, M.; ARENHART, L. O.; SALVA, S. Decolonialidade e educação infantil: para pensar uma pedagogia da infância. **Educar em Revista**, Curitiba, v. 40, p. e87423, 2024.

LEITE, L. H. A.; RAMALHO, B. B. M.; CARVALHO, P. F. L. D. A educação como prática de liberdade: uma perspectiva decolonial sobre a escola. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 35, p. e214079, 2019.

LOPES, M. G. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

NÓVOA, A. **Os professores e sua formação**. Lisboa: Dom Quixote, 1991.

PIAGET, J. **A psicologia da inteligência**. Lisboa: Fundo de Cultura, 1967.

PORTO, O. **Psicopedagogia institucional: teoria, prática e assessoramento psicopedagógico**. Rio de Janeiro: Wak, 2011.

POSTMAN, N. **O desaparecimento da infância**. Tradução: Suzana Menescal Carvalho e José Laurenio de Melo. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

ROCHA, M. S. P. M. L.; RIBEIRO, R. B. A vida cotidiana e as brincadeiras no primeiro ano do ensino fundamental. **Cadernos CEDES**, Campinas, v. 37, n. 102, p. 237-258, maio 2017.

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

VYGOTSKY, L. S. **The collected works of L. S. Vygotsky**. New York: Plenum Press, 1997. (The history of the development of higher mental functions, v. 4). Original work published 1931.