

# JOGOS EDUCATIVOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA ESTRATÉGIA PARA COMBATER O RACISMO E PRECONCEITO

*Data de aceite: 01/08/2023*

**Marileide do Carmo Amorim Arruda**

PPGEDU-UNEMAT/Cáceres-MT  
<https://orcid.org/0000-0002-8987-8367>

**Cira Alves Martins**

PPGEDU-UNEMAT/ Cáceres-MT  
<https://orcid.org/0000-0002-4374-7898>

**Waldinéia Antunes de Alcântara Ferreira**

PPGEDU-UNEMAT/Cáceres-MT  
<https://orcid.org/0000-0001-5949-7590>

**Marizeth de Amorim Campos**

PPGEDU-UNEMAT/Cáceres-MT  
<https://orcid.org/0000-0001-5722-1304>

**Elizaneth de Arruda Martins Eubank**

UFMT/Cuiabá-MT  
<https://orcid.org/0000-0002-2252-541X>

**Julice Martins**

UNEMAT/Cáceres-MT  
<https://orcid.org/0000-0001-7371-5259>

**Expedita José da Silva**

INVEST/Cuiabá-MT  
<https://orcid.org/0009-0006-0516-0697>

**Marilene Luzia Pinto de Carvalho**

UNIC/Cuiabá-MT  
<https://orcid.org/0000-0002-6178-1889>

**Wender Sandro Amorim Oliveira**

UNIC/Cuiabá-MT  
<http://lattes.cnpq.br/2777668822053834>

**Agna Fernandes Bacani**

AJES/Juina-MT  
<https://orcid.org/0009-0007-7429-6579>

**Valdirene Gonçalves de Amorim Campos Pereira**

INVEST/Cuiabá-MT  
<http://lattes.cnpq.br/9817175919553185>

**Barbara Maria Moraes Magalhães**

FAVEC- Várzea Grande  
<https://orcid.org/0000-0003-1810-1689>

**RESUMO:** O presente artigo discute a importância dos jogos educativos na educação infantil, como estratégia para combater o racismo e preconceito. O objetivo é apresentar através da abordagem bibliográfica, as contribuições para evidenciar a importância dos jogos educativos no desenvolvimento do processo cognitivo da criança, uma vez que através dele o educando pode vivenciar diversas formas de aprendizagens, a criança aprende desafiar seus próprios limites, podendo experimentar os mais diversos estímulos em sua caminhada de maturação e, contudo desenvolve a socialização e afetividade diminuindo assim ações de racismo e preconceito. Para escrever este

artigo foi feito uma pesquisa bibliográfica, onde o embasamento teórico esteve fortalecido nas teorias dos autores Vygostsky, Piaget, Fortuna, Macedo, Petty e Passos, Mafra, entre outros que fundamentam o assunto e contribuem com a Educação Infantil com abordagem explicativa.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos Educativos. Socialização. Racismo. Preconceito.

## EDUCATIONAL GAMES IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION: A STRATEGY TO COMBAT RACISM AND PREJUDICE

**ABSTRACT:** This article discusses the importance of educational games in early childhood education as a strategy to combat racism and prejudice. The objective is to presenttr avés of the bibliographic approach, the contributions to evidence the importance of educational games in the development of the cognitive process of the child, since through it the learner can experience various forms of learning, the child learns to challenge his own limits, being able to experience the most diverse stimuli in his journey of maturation and, however, it develops socialization and affectivity, thus reducing actions of racism and prejudice. To write this article a bibliographic research was made, where the theoretical basis was strengthened in the theories of the authors Vygostsky, Piaget, Fortuna, Macedo, Petty and Passos, Mafra, among others that ground the subject and contribute to Early Childhood Education with an explanatory approach.

**KEYWORDS:** Educational Games. Socialization. Racism. Prejudice.

## INTRODUÇÃO

Este artigo tem como propósito apresentar a importância dos jogos educativos na educação infantil, como estratégia para combater o racismo e preconceito.

Os jogos além de contribuir para o desenvolvimento da criança na construção motora e desenvolvimento, proporciona possibilidades de interação, socialização entre criança com outra criança e professor com a criança. Com isso ocorre a afetividade e diminui qualquer situação de racismo e preconceito.

Discutir esse tema justifica-se pela importância dos jogos e da ludicidade, pois o lúdico deve ser visto com uma ferramenta que contribui para o melhor desenvolvimento e socialização das crianças e não ser visto como algo fora do contexto educacional, como um preenchimento de tempo.

De acordo com Piaget (1973) a educação e a ludicidade devem unir-se para que haja uma concretização do aprendizado escolar. O educador precisa estar sempre observando as habilidades desenvolvidas por elas, e as quais ainda precisam ser revistas e estimuladas em sala de aula.

Para escrever este artigo foi feito uma pesquisa bibliográfica, onde o embasamento teórico esteve fortalecido nas teorias dos autores Vygostsky, Piaget, Fortuna, Macedo, Petty e Passos, Mafra, entre outros que fundamentam o assunto e contribuem com a Educação Infantil.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

CAMBI (1999), enfatiza que as discussões sobre a importância do lúdico têm início na Grécia, com filósofos como Platão, que falava da formação moral do cidadão a partir da infância por meio de brincadeiras. A partir de então, filósofos, psicólogos e educadores como Santo Agostinho, Pestalozzi, Froebel, Piaget e Vygotsky empreenderam esforços teóricos e práticos para valorizar o papel dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento humano, sobretudo na infância. De acordo com (KISHIMOTO, 1993), alguns filósofos como São Tomás de Aquino (1225-1274) e Schiller (1759-1805) entendem o jogo como uma maneira de introduzir o homem na vida em sociedade. Por meio de atividades lúdicas, o homem desenvolve capacidades sociais, morais e estéticas necessárias à sua inserção social. Foi aproximadamente lá pelos meados de 1930 que houve a inserção dos jogos educativos nas instituições infantis e contudo nessa mesma época a Psicologia trouxe significativas contribuições no campo de estudos do universo infantil incluindo a temática dos jogos. A palavra jogo, do latim “*incus*” tem o significado de diversão, brincadeira.

(KISHIMOTO, 1999) Os jogos formam percebidos como sendo uma necessidade das crianças, algo próprio de seu universo. No campo pedagógico passaram a ser vistos e tratados não como mera distração ou passatempo. Portanto passaram a ser utilizados de forma a viabilizar o processo ensino-aprendizagem. Portanto no campo da educação é consenso que o jogo pedagógico ou jogos educativos tem um papel fundamental no desenvolvimento do processo cognitivo da criança, uma vez que através dele o educando pode vivenciar diversas formas de aprendizagens. Mediante prática do jogo pedagógico a criança aprende desafiar seus próprios limites, podendo experimentar os mais diversos estímulos em sua caminhada de maturação. (FORTUNA, 2013b).

Fortuna (2013a), afirma que se faz importante esclarecer que defender o brincar na escola não significa negligenciar a responsabilidade sobre o ensino e a aprendizagem.

Para Piaget (1990) o início das atividades lúdicas está em sintonia com o desenvolvimento da inteligência, relacionando-se com os estágios do desenvolvimento cognitivo. Assim, a cada etapa do desenvolvimento está relacionado um tipo de jogo que acontece da mesma forma para todos os sujeitos.

Vygotsky (1989), estabeleceu uma relação entre o jogo e a aprendizagem, uma vez que o jogo contribui para o desenvolvimento intelectual, social e moral, isto é para o desenvolvimento integral da criança. Para este psicólogo, o jogo só surge nas atividades infantis por volta dos 3 anos, pois antes desta idade a criança não consegue interiorizar símbolos para representar o real através imaginário. Desta forma, Vygotsky (1989) diz que através do jogo a criança consegue definir conceitos, criar situações que desenvolvam a sua atuação de situações reais. Podemos então dizer que para este autor, o jogo aparece no mundo imaginário e contribui para o desenvolvimento do sujeito onde as interações sociais levam a uma aprendizagem.

Na concepção de jogo apresentada por Wallon (1981) diz que toda a atividade exercida pela criança é lúdica, considerando mesmo a fase infantil sinônimo de lúdico. Sendo o jogo para ele uma atividade espontânea, livre, alega que todas as crianças devem ter a oportunidade de brincar, uma vez que é por meio do corpo que elas estabelecem o primeiro contato com o meio exterior; onde as aquisições motoras levam a um desenvolvimento intelectual e social. De fato, pois quanto mais a criança brinca mais ela se desenvolve intelectualmente e socialmente, essa interação durante os jogos consegue quebrar barreiras como diz Haigh (2010).

Segundo Haigh (2010), ele reconhece a importância dos jogos como sendo ferramentas educacionais eficazes, pois para além de exercitar os sentidos, o corpo a as suas habilidades; estes também ajudavam nas relações sociais, é exatamente esta relação social que prezamos muito, pois é nesse contexto que os jogos aproxima as crianças e distancia qualquer situação de racismo e preconceito.

Vygotsky (1998), afirma que o sujeito se constitui nas relações com os outros, por meio de atividades caracteristicamente humanas, que são mediadas por ferramentas técnicas e semióticas. E nessa perspectiva, a brincadeira infantil assume uma posição que possibilite o processo de constituição do sujeito, rompendo com a visão tradicional de que ela é uma atividade natural de satisfação de instintos infantis.

Toda via sabemos que a criança por intermédio da brincadeira, das atividades lúdicas, dos jogos, atua, mesmo que simbolicamente, nas diferentes situações vividas pelo ser humano, reelaborando sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes.

Ainda de acordo com o pensamento de Vygotsky (1998), Os jogos educativos são aqueles que contribuem para formação das crianças e geralmente são iniciados na educação infantil. Podemos encontrar jogos divididos em dois grupos: os de enredo e os de regras. Os primeiros são chamados de jogo imaginativo podemos exemplificar como: as fábulas; essa modalidade estimula o desenvolvimento cognitivo e afetivo-social da criança, pois elas vivenciam o comportamento do adulto. Quanto o segundo os de regras podemos citar o jogo de dominó; neste a imaginação esta limitada, pois são as regras que norteiam o jogo, exigindo atenção para o seu desenvolvimento.

Por meio de jogos educativos, a criança se envolve por inteiro na brincadeira que provoca o interesse em se relacionar com o espaço e com o outro que está participando, estimulando a socialização, criando assim laços de afetividade que diminuem situações e ações racista e preconceituosa. Por isso, é relevante distinguir com clareza o papel do professor em relação aos jogos, sobretudo suas atitudes perante o jogo são fundamentais para que a aula seja lúdica, interativa e muito interessante para a criança.

Considerar o jogo educativo no ensino do ponto de vista pedagógica significa proclamar uma verdadeira revolução, já que a concepção hegemônica de ensino sempre teve controle da aprendizagem e a direção de ensino, exigindo do professor seguir a risca um currículo programado nos processos envolvidos no que ensinar e no que aprender.

Como se pode perceber dentro de uma nova perspectiva, a pedagogia do brincar implica uma autêntica revolução lúdica. O fato é que, nesse novo desafio o jogo pedagógico como um dos mecanismos na aprendizagem da criança é que está o prazer podendo transbordar para outras atividades escolares, e tornar a aula bastante atrativa e significativa.

De acordo com Piaget (1975) o jogo pode ser dividido em quatro categorias que são: o jogo de exercício, o jogo simbólico, o jogo de regra e o jogo de construção. Cada tipo de jogo tem suas características e definições como segue a explicação no quadro abaixo.

<b>Tipo de Jogo</b>	<b>Características</b>
<b>Jogo de Exercício</b>	Concebido como a prática de movimento do corpo e do intelecto, gerando uma série de exercícios sensório-motor. Esse tipo de jogo pode ser observado no gesto de espirrar, piscar, caminhar, pular, andar de bicicleta e muitos outros.
<b>Jogo Simbólico</b>	Este tipo de jogo tem uma maior utilização por crianças de 2 e 6 anos, nada mais é do que a modificação do que é real para algo que tem desejo, ocorrendo uma assimilação a realidade, muitas crianças usam esse tipo de jogo para expressar algo de sua realidade, transparecendo assim seus medos, angústias e sonhos. Contudo as crianças de 7 a 12 anos fazem uso desses jogos, porém não de forma abstrata e sim de uma maneira mais expressiva e concreta, por meio de desenhos, representações teatrais e entre outras.
<b>Jogo de Regra</b>	Este jogo tem como fundamento principal a existência de leis, que um determinado grupo de jogadores deve seguir, acarretando em penalidades o não cumprimento, essas leis ou regras pode ser implícito, como o jogo faz de conta em que há a necessidade de uma representação da realidade, e explícitas como o jogo de baralho. Esse tipo de jogo desenvolve a cidadania, definindo um padrão ético e moral a ser seguido ao longo da vida social, vivemos em uma sociedade arbitrária, pois ao longo da vida somos submetidos a respeitar regras, e sermos conscientes dos direitos e deveres.
<b>Jogo de Construção</b>	O jogo de construção, é aquele em que a criança cria algo. Esta última situa-se a meio caminho entre o jogo e o trabalho. Piaget considera o jogo de construção por fases, iniciando na fase sensório motor, pré-operacional e subsequente.

Quadro com tipos de jogos e suas características de acordo com pensando de Piaget (1975)

Fonte: Quadro organizado pelas autoras de acordo com Piaget (1975)

Portanto, os jogos acima definidos por Piaget tem a intencionalidade no desenvolvimento físico e mental da criança. Como exemplo ao jogar xadrez realiza o esforço mental, já em um jogo de futebol exige metal e o físico. O que nos mostra o quão importante é a prática do jogo na sala de aula.

Na perspectiva de Macedo, Petty e Passos (2005 p.106) afirmam que: "é como se o espírito de jogo influenciasse diretamente o ambiente da sala de aula, favorecendo a aprendizagem e situando os alunos efetivamente como sujeitos da aprendizagem". De toda a forma, na aula com jogos pedagógicos, cabe ao professor de cuidar da brincadeira, impedindo que se tornasse um jogo didático perdendo sua dimensão lúdica.

Diante do exposto, é importante o professor estar bastante atento, nem intrusivo,

tampouco omisso, entretendo, sua intervenção deve ser aberta, baseada na provocação e no desafio. O professor, sem corrigir ou determinar as ações das crianças, ele problematiza, apoiando-os em sua realização (FORTUNA, 2012 ).

No dia a dia, a criança ao se envolver com atividades lúdicas, é como se a brincadeira transbordasse do meio escolar para o cotidiano da criança tornando-a efetivamente sujeito de sua própria aprendizagem capaz de conhecer a sua identidade. Educar não se limita a repassar informações ou passar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas ajuda a pessoa a tomar consciência de si mesma dos outros e da sociedade. É acreditar-se como pessoa e saber aceitar os outros. O âmbito escolar tem o papel de reconhecer vários mecanismos para que a criança tenha autonomia para escolher entre muitos caminhos, aquele que for de acordo com seus valores e sua visão de mundo, desse modo estará preparando para a vida e o jogo lúdico embora com regras é um produto que permite a inserção da criança na sociedade com seu cognitivo desenvolvido na afetividade, no físico e no intelectual.

No processo vocacional infantil, o professor tem o papel muito importante na construção do conhecimento da criança. É de suma importância que ele crie ambiente saudável com diversos materiais e participe das brincadeiras afazendo a mediação do mesmo.

Vygotsky (1989) ainda afirma que:

Entende-se, a partir dos princípios aqui expostos, que o professor deve contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades pedagógicas possibilitando encontrarem através das manifestações corporais significados pelo lúdico na relação que a criança não mantém com o meio. É importante dizer que essa proposta de atividade lúdica os jogos educativos, precisa ser bem planejado para que assim possa ser desenvolvido.

Percebe-se que Vygotsky já chamava atenção para a importância do planejamento, e a importância do professor como medidor da ação na condução da criança.

Para Ostetto (2000, p.176), “planejar é traçar, projetar, programar, elaborar um roteiro para empreender uma viagem de conhecimento, de interação, de experiências múltiplas e significativas para/com o grupo de crianças”.

Em conformidade com Ostetto, as Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil (2013) diz:

A criança, centro do planejamento curricular, é sujeito histórico e de direitos que se desenvolve nas interações, relações e práticas cotidianas a ela disponibilizadas e por ela estabelecidas com adultos e crianças de diferentes idades nos grupos e contextos culturais nos quais se insere. Nessas condições ela faz amizades, brinca com água ou terra, faz-de-conta, deseja, aprende, observa, conversa, experimenta, questiona, constrói sentidos sobre o mundo e suas identidades pessoal e coletiva, produzindo cultura (BRASIL, 2013, p. 86).

As Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil (2013) enfatizam que criança

deve consistir como figura central do planejamento docente, sendo este desenvolvido para e com as crianças. Na mesma direção, destaca-se a imprescindibilidade das interações e das relações proporcionadas às crianças, de forma a oportunizar situações que envolvam o brincar, a experimentação, a observação, a aprendizagem e o questionamento.

Segundo RIZZI, HAYDT (2000), Os jogos e as brincadeiras possibilitam à criança a construção da realidade, a percepção e ação sobre o mundo, pois “brincando e jogando, a criança reproduz suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Assim a criança desenvolve habilidades, adquirindo autonomia e confiança em sua relação com o mundo, os objetos, e com os demais atores sociais.

FERNÁNDEZ (1991), enfatiza que:

Não pode haver construção do saber, se não se joga com o conhecimento. Ao falar de jogo, não estou fazendo referência a um ato, nem a um produto, mas a um processo. Estou me referindo a esse lugar e tempo que Winnicott chama de espaço transicional, de confiança, de criatividade. (FERNÁNDEZ, 1991, p. 165).

Portanto o jogo como prática educativa propicia tanto para o professor como para a criança um ambiente favorável em construir conhecimentos e ser dialogarem com clareza e confiança. O jogo, compreendido sobre ótica do brinquedo e da criatividade, deverá encontrar espaço para ser entendido como educação conforme o professor compreender melhor sua capacidade e potencial de contribuir para com o desenvolvimento da criança.

É importante ressaltar que o professor deverá registrar as ações lúdicas a partir da: Observação, registro no caderno de campo; análise e tratamento. Também é possível fazer o mapeamento da criança na sua trajetória durante sua participação dentro de um jogo ou de uma brincadeira, buscando desse modo entender e compreender melhor suas ações e fazer intervenções, diagnosticar mais seguramente ajudando o indivíduo ou o coletivo.

Com isso podendo definir as ações lúdicas mais adequadas para cada criança envolvida, dessa forma respeitando assim a individualidade de cada ser humano e da sua criatividade, isso tudo no brincar espontâneo. Já no brincar dirigido o professor pode propor desafios a partir das escolhas dos jogos, brinquedos ou brincadeiras determinado por ele. Os jogos orientados devem ser feitos de modo claro que promova acesso a aprendizagem em todas as áreas de conhecimento. E ajudar também no desenvolvimento cognitivo, afetivo e social.

Para Almeida (1987)

A esperança de uma criança, ao caminhar para a escola é encontrar um amigo, um dia, um animador, um líder-alguém muito consciente que se preocupe com ela e a que a faça pensar tomar consciência de si e do mundo e que seja capaz de dar-lhe as mãos para construir com ele uma nova história e uma sociedade melhor. (ALMEIDA, 1987, p.195).

O professor tem o papel de observar, anotar todas e quaisquer informações sobre as brincadeiras das crianças, para ajudá-la a enriquecer seu aprendizado. O professor precisa

participar diretamente das brincadeiras sempre que possível, e aproveitar a oportunidade de questioná-las sobre a brincadeira, dessa forma estará estimulando a imaginação da criança. Considerando que brincando, a criança desenvolve potencialidade; ela compara, analisa, nomeia, mede, associa, calcula, classifica, compõem, conceitua e cria. O jogo e a brincadeira traduz o mundo para realidade infantil, possibilitando a criança a desenvolver sua inteligência, sua sensibilidade, habilidade e a criatividade, além de aprender e socializar com outras crianças e adultos.

Fontoura (2013a), destaca que:

É necessário encontrar o equilíbrio sempre móvel entre o cumprimento das funções pedagógicas (ensinar conteúdo e habilidades, ensinar a aprender) e psicológicas (contribuir para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo e criativo). Tudo isso na moldura do desempenho das funções sociais (deparar para o exercício da cidadania e da vida coletiva, incentivar a busca da justiça social e da igualdade com respeito à regras diferença), sem negligenciar aquilo que caracteriza a ludicidade propriamente dita. (FONTOURA, 2013, p. 30)

Nesta perspectiva durante as interações proporcionadas pelos jogos e brincadeiras e que se desenvolve o respeito mutuo entre educador e educando e entre os próprios educandos, dentro de um clima afetivo em que ela tem a oportunidade de construir seu conhecimento social, físico e cognitivo, estruturando sua inteligência e interação com o meio a qual esta inserida. Muitos são as habilidades reforçadas pelos jogos, como a cooperação, comunicação eficaz, competição honesta, redução da agressividade. O brinquedo permite que as crianças progridam até atingirem um nível de autonomia, maior que as demais crianças que não tem esta prática.

Portanto, o jogo é de suma importância na vida da criança, é através dos jogos que vivencia inúmeras formas de aprendizagem, é jogando que a criança constrói seus valores e princípios que norteiam sua formação como individuo e assim eliminando quaisquer situações que possam desenvolver ações racistas e preconceituosas.

Sendo assim o jogo é uma das estratégias para se trabalhar na educação infantil, servindo como alicerce para inserção da criança na sociedade.

Os jogos e brincadeiras são importantes no desenvolvimento cognitivo da criança de acordo com Vygotsky e Piaget esse recurso deve acompanhar toda a prática pedagógica, pois, além de proporcionar prazer e satisfação à criança este aguça a aprendizagem de modo seguro, pois aproxima de seu mundo infantil então os conteúdos abstratos ganham conceitos concretos para toda criança.

Mafra (2008 p.5), defende o jogo como uma pratica Sócio construtivista- interacionista, pois o jogo é um meio de garantir a construção de conhecimentos e a interação entre os indivíduos; a possibilidade de trazer o jogo para dentro da escola é a possibilidade de pensar a educação numa perspectiva criadora, autônoma e consciente.

Portanto é necessário que todo profissional da educação (infantil, fundamental)



façam seus planejamentos buscando inserir as brincadeiras e jogos para o desenvolvimento das habilidades psíquica, motora e social, das crianças pois estes recursos auxiliam na sua aprendizagem.

Nessa perspectiva os jogos e brinquedos são considerados ricas ferramentas lúdicas no processo de ensino aprendizagem, é visto como fontes de divertimento sobretudo de interação entre as crianças negras e brancas e o seu meio social, de modo que contribuem com o desenvolvimento educacional da criança independente de sua cor, credo ou raça. Para isso é necessário pensar em brinquedos e brincadeiras que ajudem a trazer a cultural da identidade negra para ajudar nesse processo vale levar para as brincadeiras diversas dinâmicas como: roda de conversa, audiovisuais no combate do preconceito e mostrar que as diferenças enriquecem o conhecimento, contribuindo para a formação de uma educação antirracista.

Nas Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil, nos campos da experiência traz situações de experiências e saberes das crianças que entrelaçam os conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural, pois o reconhecimento, a valorização, o respeito e a interação das crianças com as histórias e as culturas africanas, afro-brasileiras, quando bem desenvolvidas de forma lúdica como jogos, se torna uma ferramenta no combate ao racismo e à discriminação.

Todas as atividades lúdicas realizadas devem ter como parâmetro sobre as orientações pedagógicas legais. Na Educação Infantil existem muitas propostas que podem ser usadas como ferramenta para trabalhar a temática étnico racial, sempre respeitando as singularidades do universo da criança para que o trabalho seja, construído e compreendido pela criança. No Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (RCNEI) propõem que nessa fase todas as atividades devem contribuir para o desenvolvimento integral da identidade da criança e que o conhecimento seja de acordo com a realidade social e cultural que ela está inserida. Nesse documento consta que na Educação Infantil o ensino aprendizagem e as práticas devem considerar que:

(...) as especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças de zero a seis anos, a qualidade das experiências oferecidas que podem contribuir para o exercício da cidadania devem estar embasadas nos seguintes princípios:

- o respeito à dignidade e aos direitos das crianças, consideradas nas suas diferenças individuais, sociais, econômicas, culturais, étnicas, religiosas etc.;
- o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil;
- o acesso das crianças aos bens socioculturais disponíveis, ampliando o desenvolvimento das capacidades relativas à expressão, à comunicação, à interação social, ao pensamento, à ética e à estética;
- a socialização das crianças por meio de sua participação e inserção nas mais diversificadas práticas sociais, sem discriminação de espécie alguma;

- o atendimento aos cuidados essenciais associados à sobrevivência e ao desenvolvimento de sua identidade (BRASIL, 1998a, p.13).

Essas ações devem ser inseridas nos jogos e brincadeiras, na primeira infância como agentes transformadores no meio em que estão inseridas. Por uma infância sem racismo também é fundamental que as Instituições pautem o Currículo de acordo com o que diz a Lei 10.639/03, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação e Legislações vigentes.

Nessa perspectiva os profissionais da educação têm tarefas desafiadoras no desenvolvimento da proposta da lei nº10.639/2003 que deve incluir as atividades relativas às temáticas de cunho identitário, de diversidade e relacionados com as questões étnicas raciais na sua proposta de trabalho durante o ano letivo, que não fique somente nas datas comemorativa ainda de forma estereotipada, estático reafirmando o discurso colonial que o negro escravizado era tratado como objeto. E a escola tem o dever de discursar que o negro ainda escravizado lutou por dias melhores, por liberdade de fala, de movimentar do oriente ao ocidente por onde quer que seja assegurado pelos seus direitos constitucionais.

E no que se refere ao universo infantil, a ludicidade, jogos e brincadeiras abrem diversas formas para o ensino da cultura antirracista, como diz Luckesi:

“A ludicidade é um fazer humano mais amplo, que se relaciona não apenas à presença das brincadeiras ou jogos, mas também a um sentimento, atitude do sujeito envolvido na ação, que se refere a um prazer de celebração em função do envolvimento genuíno com a atividade, a sensação de plenitude que acompanha as coisas significativas e verdadeiras” (LUCKESI, 2000, pg. 52)

Observa-se que Luckesi não se refere ao ensino propriamente da cultura africana, mas traz para sensibilização para ensiná-lo e aprender, independente da temática. Portanto ensinar a cultura africana, sem sensibilização, sem contextualização, nem está envolvido, não terá nenhum efeito. A proposta de ensino na educação infantil tem como finalidade a função sociopolítico e pedagógico na educação e no cuidado da criança que promove o respeito com o diferente.

Nessa construção a escola tem o papel fundamental para o enfrentamento do racismo, percebe se que ainda há uma timidez em discuti sobre essa temática preferindo por muitas vezes silenciar, por não saber que atitude tomar diante de uma prática de racismo, no contexto das práticas pedagógicas não evidencia metodologia que trata sobre as manifestações da cultura africana como na arte, na dança, nos brinquedos e brincadeiras, que a criança negra se vê nesse processo.

Cavalleiro (2018) na sua narrativa expressa bem esse silêncio, a respeito dos professores dentro do ritual pedagógico, um silêncio que tem como finalidade cumprir o ritual pedagógico pertencente aos objetivos de uma sociedade pretensamente hegemônica. No entanto, superar isso, significa compreender que o currículo escolar carece estar em

consonância com a realidade dos que pertencem a esta meio escolar, um currículo que carrega trajetórias e histórias de vida, um currículo que é vivo e cultural. Pois, a criança, e aí chamam a atenção para a criança negra, ainda que seja uma criança, mas que, porém, trás consigo sua vivência com seus pais e avós, que tem uma história ancestral e coletiva, ela já pertence a uma construção histórica.

Percebe-se que o currículo escolar foi construído de uma forma que dê visibilidade somente para um povo, mas isso vem mudando, com os movimentos dos negros e com as leis e diretrizes já é pensada um currículo descolonizado onde contempla a diversidade étnica racial.

Quando dentro da Instituição acontece a não percepção do racismo, isto está relacionado fortemente com um modelo de ensino eurocêntrica /colonial, que continua a implantar com esse projeto dominador. A esse respeito Walsh (2007) pode-se afirmar que:

“Ao problema da “ciência” em si; isto é, a maneira através da qual a ciência, como um dos fundamentos centrais do projeto Modernidade/Colonialidade, contribuiu de forma vital ao estabelecimento e manutenção da ordem hierárquica racial histórica e atual, na qual os brancos e especialmente os homens brancos europeus permanecem como superiores” (Walsh 2007. p.9).

Nessa direção, é tarefa da instituição de educação infantil permitir que as crianças aprendam a conviver com a riqueza das diferenças entre os seres humanos, colaborando para o exercício pleno da cidadania e necessariamente com o combate às desigualdades.

Diante desta percepção, Bento (2011) entende e define a construção da identidade étnico-racial na educação infantil, como expressiva e significativa, na perspectiva de uma vertente da cidadania, que consiste em um direito da criança pequena, se apresentando como condição necessária para a manutenção de sua saúde, bem estar e desenvolvimento integral. Podemos afirmar que posicionamento assumido pela autora é de fundamental importância para a defesa de uma construção positiva da identidade da criança na educação infantil. Nossa compreensão é a de que a identidade deve ser visualizada na perspectiva de um processo contínuo e mutável, uma vez que todo e qualquer aprendizado pode ser transformado, tanto para as crianças brancas quanto para as negras. Portanto, os jogos lúdicos é uma ferramenta fundamental para ajudar a combater qualquer tipo de preconceitos entre as crianças, acredita-se que nessa relação de proximidade, ocorre trocas de vivências e simultaneamente o respeito e valores que precisa ser construído nesse espaço escolar.

## **TECENDO ALGUMAS CONSIDERAÇÕES**

Consideramos as crianças como sujeitos históricos e de direitos que estão imersos no universo simbólico de uma cultura lúdica, gerada a partir das interações estabelecidas entre criança-adulto e criança-criança. Nesse sentido Brougère (2002) nos diz que a cultura lúdica é produzida pelos sujeitos que dela participam, sendo ativada por operações

concretas que são as próprias atividades lúdicas. Ou seja, a cultura é construída por meio de um movimento interno e externo, em que a criança vai construindo na medida em que brinca e se relaciona com o outro sendo adulto ou criança.

Compreende-se que é de bem pequeno que se inicia o processo de socialização, do conviver, respeitar e isso pode e deve ser inserido através dos jogos e brincadeiras pois estas ferramentas irão dar direções importantes no processo educacional e social da criança, contribuindo para eliminar quaisquer praticas de racismo e preconceito.

Considerar o jogo no ensino da educação infantil consiste em uma aposta positiva no desenvolvimento, na interação e na aprendizagem da criança, em sua história, marcas muito fortes no que se refere à inserção dos jogos e brincadeiras em seu cotidiano. Muitas dessas marcas refletem e se reproduzem na prática pedagógica de boa parte dos educadores. A proposta desta investigação foi de contribuir na conscientização dos professores da Educação Infantil e fundamental numa perspectiva lúdica, direcionando um novo olhar para o “brincar” da criança, de forma a possibilitar a superação do racismo e do preconceito por meio de atividades lúdicas.

As reflexões apresentadas, na presente investigação, se referem a alternativas metodológicas diferenciadas que possibilitarão ao professor tomar conhecimento da importância desses instrumentos no processo de ensino-aprendizagem para que, por meio do seu uso, possam interferir significativamente no desenvolvimento do educando, tornando os jogos situações propícias às aprendizagens e de superação ao racismo e as diferentes formas de preconceito. Desse modo, os jogos são situações em que a criança revela uma maneira própria de ver e pensar o mundo aprende a se relacionar com os companheiros, a trocar pontos de vista com outras perspectivas possíveis, a raciocinar sobre o dia-a-dia, aprimorar as coordenações de movimentos, enfim, compreendidos a sua importância, eles podem tornar-se uma atividade pedagógica indispensável à formação de conceitos.

Logo, utilizar o jogo como um meio educacional é um avanço para a educação Infantil. Tomar consciência disto requer mudanças, o que nos leva a resgatar nossas vivências pessoais e incorporar o lúdico em nosso trabalho. Ainda há muito a ser aprendido e questionado, pois, o jogo oferece condições de sociabilidade, levando a criança a se organizar mutuamente nas ações e intensificando a comunicação e a cooperação. Permite ainda, a descoberta do ‘outro’ e isso repercute sobre a descoberta de si mesmo. Diante deste artigo, evidencia-se que as atividades lúdicas, na escola possibilitam que sejam alcançados os objetivos educacionais que norteiam o trabalho pedagógico, como já foi comprovado por muitos pesquisadores, que as experiências adquiridas pelas crianças nos seus primeiros anos de vida, são fundamentais para o seu desenvolvimento em todos os aspectos. Neste sentido, a escola pode formar crianças, autônomas, críticas, criativas, ou ao contrário, dependentes, estereotipadas, com aversão ao trabalho escolar.

Portanto, a utilização dos jogos na Educação Infantil é uma excelente ferramenta metodológica eficaz no combate a preconceito e racismo pois melhora a socialização e

fortalece a identidade. Nestas últimas linhas das considerações ressaltamos a importância do brincar, do lúdico (jogos e brincadeiras) na educação infantil.

Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação infantil (2009), em seu Artigo 9º, os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa primeira etapa da Educação Básica são: as interações e a brincadeira, destacamos que com essas experiências, as crianças podem adquirir novos conhecimentos por meio de suas ações e interações, o que vai possibilitar a aprendizagem, o desenvolvimento e a socialização. Estes eixos estruturantes também estão reforçadas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), visto que essa interação durante o brincar vai caracterizar o cotidiano da infância, para trazer muitas aprendizagens e reforçar o desenvolvimento integral das crianças possibilitando do desenvolvimento dos seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento que são: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. E o professor, este deve sempre buscar, ampliar e inovar seus conhecimentos na realização das atividades, priorizando a criança nesse processo educativo e elaborar um ambiente de crescimento que seja pautado nas necessidades das mesmas.

Espera-se que este artigo possa contribuir, servir de incentivo aos educadores que não utilizam o lúdico no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que se demonstrou e evidenciou a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento de crianças na Educação Infantil. Que os jogos e brincadeiras não sejam praticados só nos intervalos, na hora do lanche mas que seja inserido no planejamento no conteúdo trabalhado.

## REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO **BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS**. *NBR 10520: informação e documentação: citações em documentos*. Rio de Janeiro. 2002.

BENTO, Maria Aparecida Silva. **A identidade racial em crianças pequenas**. In: BENTO, Maria Aparecida Silva. Educação infantil, igualdade racial e diversidade: aspectos políticos, jurídicos e conceituais. São Paulo: Centro de Estudos das Relações de Trabalho e Desigualdades – CEERT, 2011, p.98-117.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil** / Secretaria de Educação Básica. – Brasília : MEC, SEB, 2010. 36 p. : il. ISBN: 978-85-7783-048-0 1. Educação Infantil. 2. Proposta Pedagógica. I. Título. CDU 373.21

BRASIL. Ministério da Educação Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil – RCNEI. Brasília, MEC/SEF, 1998a. Volume I.

BRASIL. **Educação anti-racista**: caminhos abertos pela Lei Federal nº 10.639/03 / Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade. – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, 2005.

BRASIL. Alteração da Lei 9.394 de 20 de dezembro de 1996. Lei nº. 10.639, 9 de janeiro de 2003.

CAVALLEIRO, E. dos S. **Do silêncio do lar ao silêncio escolar**: racismo, preconceito e discriminação na educação infantil. São Paulo: Contexto, 2018.

CAMBI, F. **História da Pedagogia**. São Paulo: Fundação Editora Da UNESP (FEU), 1999.

FERNÁNDEZ Alicia. **A inteligência aprisionada**: abordagem psicopedagógica clínica da criança e sua família. Trad. Iara Rodrigues. Porto alegre: Arte Médicas. 1991.

HAIGH, Alan. **A Arte de Ensinar**. Coleção Ciências da Educação. Editora. Academia do Livro 2010.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

LUCKESI, C. C. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: “uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese”**, in Educação e Ludicidade, Coletânea Ludo pedagogia Ensaios 01, organizada por Cipriano Carlos Luckesi, publicada pelo GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, 2000.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho Imagem a Representação**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975. 49 PIAGET, Jean; INHELDER, B. Teoria de Piaget. In: MUSSEN. Paul H. (org) Psicologia da criança. São Paulo: EPU/Edusp, 1975.

RIZZI, Leonor & HAYDT, Regina. **Atividades lúdicas na Educação da Criança**. São Paulo: Ática, 2001.

VYGOTSKY, Levi. **A Formação Social da mente**. Editora: Martins Fontes 1989.

WALLON, Henri . **A Evolução Psicológica da Criança**. Editora: edições 70, 1981.

WALSH, C. **Interculturalidad Crítica/Pedagogia decolonial**. In: Memórias del Seminário Internacional “Diversidad, Interculturalidad y Construcción de Ciudad”, Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional, 2007. . Acesso em: 20 fev. 2021.