

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS – CAMPUS SERTÃO

LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

JANAINA DOS SANTOS SOUZA

MARIA LUANA LISBOA DA SILVA

**A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL E NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL: Uma análise da Base Nacional Comum Curricular**

Delmiro Gouveia – AL

2023

JANAINA DOS SANTOS SOUZA

MARIA LUANA LISBOA DA SILVA

**A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL E NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL: Uma análise da Base Nacional Comum Curricular**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado pela
Universidade Federal de Alagoas – Campus
Sertão, como requisito para obtenção do grau de
Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Prof. Dra. Ana Paula Solino

Delmiro Gouveia – AL

2023

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca do Campus Sertão
Sede Delmiro Gouveia

Bibliotecária responsável: Renata Oliveira de Souza CRB-4/2209

S7291 Souza, Janaína dos Santos

A ludicidade na educação infantil e nos anos iniciais do ensino Fundamental: uma análise da Base Nacional Comum Curricular / Jandos Santos Souza ; Maria Luana Lisboa da Silva. – 2023.
75 f. ; il.

Orientação: Ana Paula Solino Bastos.
Monografia (Pedagogia) – Universidade Federal de Alagoas.
Curso de Pedagogia. Delmiro Gouveia, 2023.

1. Educação infantil. 2. Ensino Fundamental – Séries iniciais. 3. Base Nacional Comum Curricular. 4. Ludicidade. 5. Ensino e Aprendizagem. 6. Jogos e Brincadeiras. I. Silva, Maria Luana Lisboa da. II. Título.

CDU: 373.3.016

FOLHA DE APROVAÇÃO

JANAINA DOS SANTOS SOUZA
MARIA LUANA LISBOA DA SILVA

A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL E NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: Uma análise da Base Nacional Comum Curricular

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado pela
Universidade Federal de Alagoas – Campus
Sertão, como requisito para obtenção do grau de
Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Prof. Dra. Ana Paula Solino

Profª. Dra. Ana Paula Solino Bastos
Universidade Federal de Alagoas (orientadora)

Banca examinadora

Profª. Dra. Lilian Kelly de Almeida Figueiredo Voss
Universidade Federal de Alagoas (membro interno)

Profª. Me. Mayara Teles Viveiro de Lira
Universidade Federal de Alagoas (membro interno)

AGRADECIMENTOS

Agradecemos em primeiro lugar a Deus, por não ter nos desamparado durante todo o nosso processo de formação e de construção dessa pesquisa.

Aos nossos pais e familiares que sonham com esse momento junto com a gente e que não mediram esforços para nos apoiar e aconselhar nesse momento tão importante de nossa vida.

Aos nossos amigos e colegas de curso que foram muito especiais, incentivadores e companheiros em todos os momentos que compartilhamos experiências em sala de aula e fora dela. Em especial, agradecemos as nossas amigas Jamires e Vanessa que foram nossas parceiras durante toda graduação.

A nossa orientadora, Ana Paula, por ter nos apoiado e nos norteado nessa pesquisa, sem ela nada disso seria possível.

Aos professores do curso que exerceram com excelência a profissão e nos ensinaram tudo o que sabemos hoje sobre o nosso ofício.

*Dedicamos a Deus, aos nossos pais e familiares
e aos nossos amigos próximos.*

RESUMO

A ludicidade é um termo amplo que abrange jogos e brincadeiras, não sendo apenas uma atividade recreativa, mas também uma ferramenta de ensino e aprendizagem. Por ser uma temática importante na área de Ensino e de Educação, temos como propósito responder a seguinte questão de pesquisa: de que forma a ludicidade tem sido considerada nos documentos oficiais, sobretudo na Base Nacional Comum Curricular na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do ensino Fundamental? Diante disso, nossa pesquisa tem como objetivo principal analisar o lúdico e suas particularidades na Base Nacional Comum Curricular, comparando com o que tem sido apresentado em outros documentos curriculares oficiais das duas primeiras etapas da educação básica. O trabalho é de cunho quali-quantitativo, composta por duas etapas: a primeira analisa qualitativamente o objeto de estudo a partir de pesquisas bibliográficas e a segunda analisa quantitativamente a presença da ludicidade nos documentos com uso de tabelas e gráficos. Para análise dos dados foi utilizada a Análise Textual Discursiva. Dentre os resultados, o estudo apontou para as diferenças e semelhanças que o documento oficial traz para as duas etapas, demonstrando a importância de se trabalhar a ludicidade no âmbito escolar e os benefícios que essa atividade traz para o desenvolvimento cognitivo e emocional da criança e do aluno.

Palavras-chave: Ludicidade. Base Nacional Comum Curricular. Educação Infantil. Ensino Fundamental. Aprendizagem.

ABSTRACT

Playfulness is a broad term encompassing games and playing, not only a recreational activity but also a tool for teaching and learning. Focusing on the early stages of schooling, how has playfulness been considered in the Common National Curriculum in the areas of Early Childhood Education and Elementary I? Therefore, our research has as its leading aim to analyze playfulness and its particularities in the Common National Curricular, in the stages of Early Childhood Education, and in the initial years of Elementary School. Our work is qualitative, in which two approaches are used, the first analyses the object of study and the second makes use of graphs. The research is structured in three parts: 1- contextualization of the history of playfulness in early childhood education and elementary school in the Brazilian educational scenario, 2- the significance of playfulness for the child development and learning, based on the concepts of Piaget, Wallon, Vygotsky and Froebel, 3- graphical analysis of playfulness in the Common National Curriculum. In the final considerations, our study pointed to the differences and similarities that the official document brings to the two stages, demonstrating the importance of working with playfulness in the school environment and the benefits of this activity to the cognitive and emotional development of the child and student.

Keywords: Playfulness. Brazil's National Common. Childhood education. Elementary School. Apprenticeship.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Educação Infantil _____	37
Tabela 2 – Ensino Fundamental (Anos Iniciais) _____	38
Tabela 3 – Quantitativo total de palavras _____	38

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Ludicidade nos campos de experiência da Educação Infantil _____	40
Gráfico 2 - Ludicidade nos componentes curriculares dos anos iniciais do Ensino Fundamental _____	42
Gráfico 3 - Ludicidade nas disciplinas dos anos iniciais do Ensino Fundamental _____	43

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ATD	Análise Textual Discursiva
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
DCNEF	Diretrizes Curriculares para o Ensino Fundamental
DCNEI	Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil
LDB	Lei de Diretrizes e Bases
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
RCNEI	Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	13
2. IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA.....	18
2.1....O jogo e a brincadeira como ferramentas lúdico-pedagógicas: concepções de Piaget, Wallon, Vygotsky e Froebel.....	18
2.1.1 Concepção de Jean Piaget.....	19
2.1.2 Concepção de Henri Wallon.....	22
2.1.3 Concepção de Lev Vygotsky.....	24
2.1.4 Concepção de Froebel.....	25
2.2 A LUDICIDADE NOS DOCUMENTOS OFICIAIS DE EDUCAÇÃO.....	27
2.2.1 Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.....	27
2.2.2 Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.....	29
2.2.3 Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Fundamental.....	30
2.2.4 Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental.....	31
2.3 Base Nacional Comum Curricular – Educação Infantil e Anos Iniciais.....	33
3. METODOLOGIA E ANÁLISE DA LUDICIDADE NOS DOCUMENTOS OFICIAIS E NA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR.....	35
3.1 Pesquisa quali-quantitativa.....	35
3.2 Tipos de pesquisa – pesquisa documental.....	35
3.3 Ferramenta de análise – ATD.....	36
3.4 Análise dos dados: identificação da ludicidade nos documentos oficiais.....	37
3.5 Analisando a temática da ludicidade na BNCC.....	40
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	49
5. REFERÊNCIAS.....	52
6. APÊNDICE.....	55

1. INTRODUÇÃO

Com o avanço da urbanização nas últimas décadas, a Educação Infantil no Brasil ganhou grande espaço. Isso ocorreu porque cada vez mais as mulheres começaram a ter participação no mercado de trabalho, fazendo com que a sociedade compreendesse a importância de creches e pré-escolas para crianças de zero a seis anos.

Até a década de 1980, no Brasil, a expressão “pré-escola” era entendida como uma etapa de preparação da criança para a escolarização, portanto, essa etapa da Educação Infantil ainda não se enquadrava no âmbito da educação formal pois, como colocado:

A expressão educação “pré-escolar”, utilizada no Brasil até a década de 1980, expressava o entendimento de que a Educação Infantil era uma etapa anterior, independente e preparatória para a escolarização, que só teria seu começo no Ensino Fundamental. Situava-se, portanto, fora da educação formal. (BRASIL, 2018, p.35)

Isso mudou a partir da promulgação da Lei de Diretrizes e Bases de 1996 (LDB), na qual a Educação Infantil passou a ser parte da Educação Básica junto com o Ensino Fundamental e o Ensino Médio.

Em 2009, a Educação Infantil torna-se obrigatória para as crianças de 4 e 5 anos, porém, é apenas em 2013 que essa mudança é incluída na LDB, na qual em seu artigo 4º coloca que deve ser oferecida uma educação básica obrigatória e gratuita para todos que possuem entre 4 e 17 anos, seja na pré-escola, no Ensino Fundamental ou no Ensino Médio.

No contexto do Ensino Fundamental, a Constituição Federal de 1934 foi a primeira a determinar a obrigatoriedade dessa etapa com a duração de 4 anos no Brasil. Em 1967, essa duração foi ampliada para 8 anos e após essa ampliação surgiu a Lei nº 5.692/71 que modificou a antiga estrutura do ensino, juntando o curso primário com o ginásio, o qual foi denominado como 1º grau, e o 2º era o ensino profissionalizante.

Nos últimos anos, a organização e o funcionamento do Ensino Fundamental no Brasil têm passado por mudanças educacionais em busca de melhorar a qualidade do ensino.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN nº 9.394/96) é flexível em relação ao tempo de duração do Ensino Fundamental e estabelece que ele tenha no mínimo 8 anos de duração.

Em 6 de fevereiro de 2006, ocorre a alteração da redação da LDBEN, na qual a Lei nº 11.274/06 dispõe que a duração do Ensino Fundamental no Brasil seja de 9 anos, com matrícula obrigatória de crianças de 6 anos de idade.

A faixa etária das crianças, do Ensino Fundamental obrigatório de 9 anos, é dos 6 aos 14 anos de idade. Seguindo os termos da lei e das normas vigentes nacionais relacionadas a matrícula obrigatória no Ensino Fundamental, crianças que tenham 6 anos completos ou que irão completar até o dia 31 de março do ano em que a matrícula irá ocorrer, são matriculadas no 1º ano do Ensino Fundamental, já as que só irão completar após essa data, são matriculadas na Educação Infantil.

Tanto a Educação Infantil, quanto o Ensino Fundamental possuem documentos oficiais que são essenciais para a construção dos currículos escolares, são eles: os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (RCNEI); Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental (PCN), as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) e, mais recentemente, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais tanto para o Ensino Fundamental, quanto para a Educação Infantil foram instaurados em 1997 e 1998, respectivamente pelo MEC e contou com o apoio de vários órgãos para buscar e promover um ensino público de qualidade. O objetivo é transformar a sociedade em um lugar democrático e justo através da educação, formando sujeitos pensantes e atuantes na comunidade.

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica foram lançadas em 2013 e são um documento que norteia várias áreas e campos da educação nacional, perpassando pelas etapas educacionais: Educação Infantil, Ensino Fundamental e o Ensino Médio. Assim como essas etapas, também estão inseridas modalidades que vão desde a Educação Profissional Técnica de Nível Médio até à Educação Ambiental. Em geral, as DCN são formadas por um conjunto de princípios que ajudam na criação e no desenvolvimento das propostas pedagógicas escolares. As diretrizes foram criadas com base na LDBEN e agem em conjunto com o mais novo documento curricular denominado de BNCC.

A BNCC é um documento importante e que também aborda as três etapas da educação básica. Se caracteriza como um documento normativo legal que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica (BRASIL, 2017, p. 7). Um dos objetivos da BNCC é reduzir a desigualdade na educação nacional, tornando-a mais igualitária em todas as etapas de ensino.

No cenário apresentado pela BNCC, a “interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças” (BRASIL, 2017, p.33). Ou seja, se a criança interage

com outras por meio de brincadeiras ela está tendo a capacidade de se desenvolver integralmente.

A transição da criança da etapa da Educação Infantil para a etapa dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental é um ponto que precisa da atenção do docente e de toda a gestão escolar, pois essa mudança deve garantir que a criança tenha continuidade no seu processo de desenvolvimento e aprendizagem. Para isso, é importante que o educador respeite as singularidades de cada criança e de cada aluno. Como a própria BNCC coloca:

A transição entre essas duas etapas da Educação Básica requer muita atenção, para que haja equilíbrio entre as mudanças introduzidas, garantindo integração e continuidade dos processos de aprendizagens das crianças, respeitando suas singularidades e as diferentes relações que elas estabelecem com os conhecimentos, assim como a natureza das mediações de cada etapa. (BRASIL, 2017, p.53)

Deve-se haver uma conexão entre os dois níveis de ensino, pois o resultado de um dependerá do desenvolvimento da outra, por isso precisa haver uma ligação entre ambas as partes. Como citado nas Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Básica (2013), “é preciso garantir que a passagem da Pré-Escola para o Ensino Fundamental não leve a ignorar os conhecimentos que a criança já adquiriu”.

Durante esse processo de transição entre as duas etapas da Educação Básica é necessário que sejam estabelecidas estratégias de adaptação das crianças e dos docentes, pois esta é uma situação nova para ambos. Essa nova etapa deve ser construída tendo como base o que a criança já sabe e o que ela é capaz de fazer, para que dessa forma seja possível dar continuidade ao processo de aprendizagem dela.

É ao longo desse processo que a ludicidade precisa ser introduzida e trabalhada. Ludicidade é um termo que surge da palavra lúdico, que se origina do latim “ludus” e significa brincar. A ludicidade vem desde a Grécia Antiga, quando os jogos eram utilizados como instrumentos para a transmissão de conhecimento para as crianças. Segundo Gonçalves (2018), eram construídos muitos brinquedos de barro, como bonecos e animais, o que comprova que estes materiais vêm desde a antiguidade e perpassou todos esses anos, provocando mudanças ao longo dos séculos.

Os jogos e brincadeiras presentes hoje são uma das riquezas deixadas por nossos antepassados. Em relação a isso, Sant’Anna e Nascimento (2011) colocam que esses instrumentos “devem ser preservados, valorizados e utilizados para o ensino dos nossos alunos, sempre estimulando o resgate histórico que merece cada um deles”.

Por meio das vivências e participação que tivemos enquanto estudantes do Curso de Pedagogia da UFAL/Sertão e bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID, em etapas de ensino diferentes, uma na educação infantil e outra no ensino fundamental, foi possível perceber em nossas conversas informais junto aos demais estudantes pibidianos e a professora supervisora, que existia uma diferença na preparação das aulas. Pois, na educação infantil o foco era priorizar a forma lúdica de ensinar para as crianças utilizando sempre brincadeiras, dinâmicas, músicas e jogos e já no ensino fundamental o foco e interesse era na alfabetização e no ensino de conteúdos de várias disciplinas diferentes colocando o lúdico em segundo plano.

Cabe destacar que nos documentos curriculares oficiais da Educação Infantil e do Ensino Fundamental (Anos Iniciais) o lúdico tem se apresentado como elemento importante para os processos de ensino e aprendizagem. Neste sentido, este trabalho busca responder a seguinte questão de pesquisa: De que forma a ludicidade tem sido considerada nos documentos curriculares oficiais, sobretudo na Base Nacional Comum Curricular da Educação Infantil e dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental?

Jogos e brincadeiras podem ser trabalhados de diversas formas, mas todos beneficiarão a criança e o aluno durante seu processo de ensino e aprendizagem. Assim, busca-se inserir a ludicidade dentro da sala de aula com o intuito de mostrar os benefícios na aprendizagem dos alunos, destacando como a BNCC trata dessa ferramenta de ensino na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. É relevante tratar dessa temática para mostrar a importância dos jogos e brincadeiras nessas duas etapas de ensino, e o quanto isso enriquece a bagagem pedagógica do educador e aumenta o conhecimento da criança e do aluno.

A pesquisa tem como objetivo principal investigar o papel da ludicidade na Base Nacional Comum Curricular na Educação Infantil e no Ensino Fundamental (Anos Iniciais) e suas implicações para o processo de ensino e aprendizagem. E como objetivos específicos, buscamos identificar na BNCC indicativos da ludicidade nos textos voltados para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental (Anos Iniciais), comparar a presença da ludicidade na BNCC com outros documentos curriculares oficiais e analisar como a ludicidade presente na BNCC é tratada em ambas as etapas da educação e suas relações com o processo de ensino e aprendizagem.

Sendo assim, esta pesquisa será realizada de forma quali-quantitativa, a partir da pesquisa documental. De acordo com Moreira e Caleffe (2008), a pesquisa do tipo documental é semelhante à pesquisa bibliográfica, o que as diferem são as fontes utilizadas

para a obtenção de informações, que nesse caso utiliza-se apenas de documentos, sejam eles escritos ou não. Dessa forma, a presente pesquisa é dos tipos bibliográfica e documental e de cunho quali-quantitativo.

A presente pesquisa está estruturada em quatro seções, iniciando pela primeira seção que é a introdução, trazendo uma breve contextualização sobre a trajetória da educação infantil e do ensino fundamental no Brasil, os objetivos da pesquisa que já foram anteriormente citados e a metodologia utilizada. A segunda seção trata sobre a importância da ludicidade para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, apresentando os conceitos de brincadeira, brinquedo e jogo, e as concepções de Piaget, Wallon, Vygotsky e Froebel sobre o desenvolvimento de crianças através do lúdico. Já a terceira seção apresenta a metodologia e análise da ludicidade na BNCC, na qual os dados da análise estão apresentados em forma de gráficos e quadros. E, por fim, a última seção apresenta as considerações finais deste estudo.

2. IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA

O desenvolvimento infantil acontece de forma gradual, ou seja, cada criança tem seu tempo de evolução e cabe aos adultos que estão ao seu redor respeitarem esse percurso. Durante esse período é muito importante o papel da escola para a promoção do seu crescimento, pois através dela podemos ampliar as possibilidades de aprendizagem, a partir das ferramentas utilizadas no âmbito escolar. Sendo assim, nesta seção iremos discutir sobre a ludicidade na visão de Piaget, Wallon, Vygotsky e Froebel, destacando suas contribuições para o ensino e aprendizagem das crianças.

2.1 O jogo e a brincadeira como ferramentas lúdico-pedagógicas: concepções de Piaget, Wallon, Vygotsky e Froebel

No século XV, a Igreja Católica proibiu o uso de jogos na educação, o que resultou em uma queda enorme dessa atividade no Brasil. Em contrapartida, no século XX, surgiram movimentos como a Pedagogia Nova, nos quais utilizavam métodos de aprender fazendo e de solução de problemas. Nessa mesma época, surgiu o Movimento da Educação Matemática, no qual o lúdico ganhou extrema força, pois utilizava essa ferramenta no processo de ensino e aprendizagem dos alunos. E assim, a ludicidade foi sendo inserida na educação, tornando-se uma ferramenta potente no ensino escolar.

A ludicidade desempenha um papel importante dentro da escola, tanto na educação infantil quanto nos anos iniciais do Ensino Fundamental, pois o lúdico adentra a sala de aula como uma ferramenta de ensino que, atrelado a outros recursos, permite um aprendizado prático e facilitador para os alunos. Essa metodologia permite que o professor compreenda e enxergue a criança como um ser de direitos e deveres, que está constantemente em evolução.

Ludicidade é um termo que abrange várias categorias, entre elas podemos citar três importantes que estão ligadas ao desenvolvimento da criança: jogo, brincadeira e brinquedo. É necessário conhecer cada um desses conceitos, para entender como cada um é definido e pode ficar a par dos benefícios que eles trazem.

Segundo Dallabona e Mendes (2004), a palavra jogo traz sentidos amplos, porém, a mais marcante consiste em afirmar que jogo é aquilo que possui regras. Pode ser um jogo de futebol, um jogo de cartas, jogo de tabuleiro, todos esses exemplos têm um conjunto de normas que precisam ser seguidas pelo jogador ou participante. Essa característica do jogo é

um fator importante, porque poderemos observar como as crianças agem diante dessas regras, se elas as seguem ou não. A partir do jogo se constrói o caráter e se desenvolve a cognição da criança.

Mesmo se falando em jogos na atualidade, esse termo não é novo. Vem desde a Grécia Antiga, ou até antes disso, porém era visto como recreação ou um simples passatempo. Com o passar dos anos, isso foi sendo mais desmistificado, mas é importante frisar que nem todos ainda sabem da relevância que o jogo traz para o desenvolvimento infantil.

Com relação a brincadeira, Dallabona e Mendes (2004) citam que esse termo “basicamente se refere à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não- estruturada”. É na brincadeira que se atinge altos níveis de desenvolvimento, no qual a criança se torna livre para imaginar e trabalhar sua autonomia. É aquilo que a criança constrói, cria, como Pereira e Silva (2017) falam “a criança tem o direito de usar seu mundo imaginário e construir com autonomia sua própria visão da brincadeira”.

E isso é tão necessário na vida da criança, que precisa ser implementado desde o seu nascimento, para que assim se construa um sujeito de direitos e com autonomia para falar e agir sobre aquilo que acredita.

Já o brinquedo é o instrumento que permite à criança realizar a ação que é o brincar. A imaginação da criança vai tão longe, que qualquer objeto se torna atrativo para esse feito, desde uma folha de uma árvore a uma boneca ou carrinho. E isso é criatividade, não precisa de muito para a brincadeira acontecer, a criança simplesmente brinca.

Atualmente, no Brasil, os documentos que norteiam a Educação Infantil e Ensino Fundamental, como as DCNEI, as DCNEF, os PCN e a BNCC. Todos valorizam a ludicidade nessa fase tão importante na vida, retratando a relevância que tem para o desenvolvimento infantil. O RCNEI foi criado no ano de 1998 e tem uma grande parte dedicada somente a orientações teóricas relacionadas a ludicidade, além que compreende as brincadeiras e os jogos como uma ferramenta didático-pedagógica que possibilita um melhor desenvolvimento integral da criança.

As contribuições deixadas por Piaget, Wallon, Vygotsky e Froebel para a educação foram muito importantes, pois todos pensavam o homem como um sujeito social que constrói o seu conhecimento progressivamente, no entanto, eles divergem em algumas concepções sobre desenvolvimento e aprendizagem, assim como em relação ao conceito de jogo e brincadeira como ferramentas pedagógicas na educação de crianças.

2.1.1 Concepção de Jean Piaget

Jean William Fritz Piaget (1896-1980) foi um biólogo e psicólogo suíço, nascido em Neuchâtel. Desde a infância já era considerado uma criança prodígio, sempre demonstrando interesse pela ciência e pela mente humana. Seus conceitos sobre a infância revolucionaram a maneira de enxergar a criança.

Para Piaget, o desenvolvimento da criança acontece por estágios divididos em quatro etapas: sensório motor (0 a 2 anos), pré-operatório (2 a 7 anos), operatório-concreto (7 a 12 anos) e operatório formal (a partir dos 12 anos).

Na fase sensório motor Piaget coloca que o bebê nasce sem nenhum pensamento ou capacidade, e que suas habilidades serão adquiridas através da relação com o ambiente que está a sua volta.

No pré-operatório, a criança já começa a adquirir pensamentos e sua imaginação começa a criar vários símbolos que representam objetos, animais e outras coisas. É o que é chamado de assimilação.

No operatório-concreto, como o próprio nome já traz, a criança além de se ter conhecimento sobre a realidade concreta também passa a conhecer a realidade como ela é. Então, nesse momento ela começará a ter noções de espaço e tamanho, assim como outros termos que são aprendidos na escola.

E por último tem o estágio das operações formais, que é quando a criança chega à adolescência e alcança o nível mais alto de seu desenvolvimento cognitivo.

É através desses estágios que Piaget coloca que os jogos acompanham a criança a partir da aquisição de suas habilidades, usando o parâmetro da idade. Mesmo sendo dividido por fases, cada criança irá se desenvolver de maneiras diferentes. A partir desses estágios, Piaget separa os jogos em três estruturas: exercício, símbolo e regras.

Nos jogos de exercícios, a criança pratica determinada ação pelo simples prazer de realizar tal tarefa, como pular um riacho ou saltar entre pedras, apenas pela diversão e não para uma finalidade específica.

Esse tipo de jogo é o primeiro a se manifestar na criança, por isso ele aparece na fase sensório-motor. Com essa definição, Piaget (1978, p. 153) afirma que “os jogos de exercício sensório-motores não chegam a constituir sistemas lúdicos independentes e construtivos, à maneira dos jogos de símbolos ou de regras”.

A segunda categoria é a de jogos de símbolo, que em seu livro “A Formação do Símbolo na Criança”, o teórico traz como exemplo o jogo de bonecas. Ele apresenta a ideia de

que quando uma criança brinca com uma boneca, ela irá tratar aquele objeto da mesma forma que sua mãe a trata. A figura materna será a inspiração para esse ato, e a criança irá refletir todos os cuidados e tratamentos que recebe na boneca.

Esse tipo de jogo irá se manifestar no segundo ano do seu desenvolvimento, e pode ser entendido como a assimilação de um determinado objeto com outro imaginário. Dessa maneira, uma caixa pode se tornar um carrinho e uma folha de árvore pode se tornar uma comida de um banquete. A imaginação será um ponto forte nessa fase e Piaget (1978, p. 155) confirma isso quando fala que “o jogo simbólico ainda é, no seu todo, um jogo de exercício, mas que exercitativa (e sobretudo, “pré-exercitativa) essa forma particular de pensamento que é a imaginação como tal”.

A última classificação é o jogo de regras. Nesse, regras são impostas para serem seguidas pelos jogadores, não podendo ser violadas, caso seja, o jogador receberá uma falta ou poderá ser eliminado do jogo. Apesar de ser algo que se inicia na infância, também está presente na vida adulta, e geralmente é passado de geração para geração, deixando um legado e fortalecendo a cultura lúdica. Apesar de estar em uma categoria de regras, esse tipo de jogo também pode ser sensorio-motor e simbólico.

Com esse pensamento acerca da ludicidade, Piaget traz três fases divididos por idade nos quais mostram o desenvolvimento do jogo e da brincadeira ao longo dos anos.

Na primeira fase as crianças começam a criar personagens imaginários de maneira deformante do que é na realidade. A assimilação e a imitação estarão interligadas em um só propósito na brincadeira.

Através do que a criança vê e se espelha é que irá imaginar determinado ser em suas atividades lúdicas, por isso Piaget afirma que “os jogos fictícios que o jogo permite à criança dar-se por seus companheiros só adquirem existência na medida em que servem de ouvintes benévolos ou de espelhos para o eu” (PIAGET, 1978, p. 170).

Na segunda fase, com crianças de quatro aos sete anos, os jogos simbólicos começam a perder força, pois nesse momento as atividades se aproximam mais do real. Essa fase traz características que a diferenciam da anterior.

A primeira é que nessa idade a criança consegue ter um diálogo mais claro que nas idades anteriores e sem grandes interrupções de ideias, como Piaget coloca “a partir dos quatro anos, pelo contrário, é possível manter um interrogatório, o que não significa, naturalmente, que tenha o mesmo valor dos que se fazem depois dos sete aos oito anos” (PIAGET, 1978, p. 175).

A segunda característica é a semelhança da brincadeira com o real. Nessa fase, as crianças conseguem projetar melhor os objetos que elas querem. Então, uma casa de bonecas será construída pela criança de uma maneira que se aproxime mais do que realmente é.

A terceira, e última nessa fase, trata do simbolismo coletivo, que Piaget (1978) explicita que “há passagem do egocentrismo inicial para a reciprocidade, graças a uma dupla coordenação nas relações interindividuais e nas representações correlativas.”

Essa etapa é marcada pela relação e contato com o outro, por isso é trabalhada a reciprocidade. São exercidas atividades lúdicas tanto de maneira individualizada, quanto coletivamente.

Na última fase, Piaget (1978, p. 180) coloca que “este último período, que devemos situar entre sete a oito anos e onze a doze anos, é caracterizado pelo declínio evidente do simbolismo”.

Ou seja, a partir dessas idades a criança já começa a brincar, situando-se mais no real, principalmente quando a brincadeira envolve a construção de objetos. A criatividade e habilidade manual ganham mais destaque e espaço do que nos anos anteriores.

Para confirmar, Piaget (1978, p. 182) cita que “o símbolo se tornou imagem e esta já não serve para a assimilação ao eu, mas, outrossim, para adaptação ao real”.

Porém, mesmo com essas fases, estágios e divisões, Piaget coloca que os jogos não podem ser classificados em apenas uma categoria. Um jogo ou brincadeira pode se modificar a cada fase e idade que a criança passa, trazendo um sentimento e uma nova forma de enxergar. A transição em cada categoria acontece de maneira gradual, por isso, nem sempre um mesmo jogo ficará isolado em apenas uma classificação.

2.1.2 Concepção de Henri Wallon

Henri Paul Hyacinthe Wallon (1879-1962) foi um psicólogo e filósofo francês que trabalhava com a Psicologia do Desenvolvimento e seus estágios. De acordo com as teorias dele, ao se estudar o desenvolvimento infantil, a criança deve ser considerada como um ser completo, que se compõe através do meio em que ela vive.

A teoria walloniana tem como ponto central a psicogênese da pessoa completa. Para o autor, para que o sujeito seja constituído como um ser social, é necessário a integração de alguns fatores, como os afetivos, motores e cognitivos, pois dessa forma o desenvolvimento dele será de forma progressiva.

Wallon divide as fases do desenvolvimento infantil em dois estágios, são eles: o impulsivo emocional, que ocorre entre 0 e 1 ano de idade, e o sensório motor e projetivo, que ocorre entre 1 e 3 anos de idade.

No primeiro estágio, impulsivo emocional, é quando a criança começa a ter o entendimento sobre si mesma e sobre seus sentimentos, e por meio de gestos, vocalizações e movimentos desordenados ela comunica o que pode estar sentindo. Já o segundo estágio, sensório motor e projetivo, ocorre quando a criança desenvolve a linguagem e a função simbólica, explorando objetos e espaços de forma livre.

Para Wallon (1989), os sentidos e percepções sobre o exterior são mais fortes do que o objeto em si. Na visão do escritor, quando uma criança caracteriza algo, pode definir aquilo a partir do que ela observa e sente, trazendo aspectos e aparências que ela acredita ser o correto, mesmo que não corresponda à realidade. Wallon (1989) ainda acrescenta que:

Identificar um objeto é reduzir, à sua simples unidade, seus aspectos variáveis e a diversidade de suas relações. Pode acontecer que a criança o faça tão numeroso quanto ele pode assumir aparências diferentes. (WALLON, 1989, p. 256)

A criança não consegue diferenciar uma ação da outra. O autor traz o exemplo de uma fumaça no bosque, acendida por um homem. Para a criança, toda fumaça que houver no céu será ocasionada por aquele sujeito, isso é explicado pelo fato de que a criança ainda não consegue diferenciar as diversas identidades que existem, não identificando o tempo e o espaço. O escritor coloca ainda que a criança sempre levará as respostas pelo lado lúdico e fantasioso, porque isso expressa o pensamento dela.

É com essa vasta imaginação, que o autor fala que a fase da infância é onde a criança é livre para pensar, brincar, características essas que são diferentes da fase adulta. Com esse pensamento, Wallon divide os jogos em algumas categorias: funcional, ficção, aquisição e fabricação.

No funcional, Wallon (1968, p. 75) coloca que os jogos dessa categoria “podem ser movimentos muito simples, como estender e dobrar os braços ou as pernas, agitar os dedos, tocar os objetos, imprimir-lhes balanceamentos, produzir ruídos ou sons”.

Os jogos de ficção são aqueles nos quais o fator preponderante é a imaginação, pois a criança pode usar objetos reais para fazer uma assimilação com um outro objeto. Wallon (1968) cita que essa atividade exige maior compreensão, se tornando algo complexo de se entender.

A próxima etapa é da aquisição, nesses jogos, a criança observa e compreende muito mais as coisas. Nessa fase, tudo se torna atrativo para ela, principalmente quando se depara com um objeto novo.

O último é o jogo de fabricação, Wallon (1968, p. 76) coloca que esse tipo permite “reunir, combinar, modificar, transformar objetos, e a criar novos”. Ou seja, a criança já alcança aqui um nível alto de criatividade, pois consegue manusear brinquedos e objetos com mais facilidade do que nas fases anteriores.

A cada etapa que a criança passa, vão sendo trabalhadas novas habilidades, o que contribui para o seu desenvolvimento social e cognitivo. Com o surgimento de novas funções, a criança vai se adaptando ao mundo e criando relações com o eu e com os outros.

2.1.3 Concepção de Lev Vygotsky

Lev Semionovitch Vygotsky (1896-1934) foi um psicólogo e pensador bielo-russo que defendia a ideia de que a criança se desenvolve a partir do convívio que se tem com o outro e por meio da relação com o mundo.

Por isso, desenvolveu dois níveis em que baseia seus estudos: nível de desenvolvimento real, no qual a criança consegue realizar uma atividade sem ajuda de um adulto; nível de desenvolvimento potencial, no qual a criança necessita de auxílio do outro para realizar suas tarefas. A zona de desenvolvimento proximal - ZDP, portanto, é a distância entre os dois níveis anteriores, então em algum momento a criança poderá realizar um determinado trabalho sozinha, mas em outro momento não.

É por essa aproximação com a realidade que Vygotsky coloca que a criança traz para o jogo aquilo que ela vivencia e observa na vida real. É com essa perspectiva que se conhece a importância de se trabalhar com o lúdico na escola, pois as crianças estão constantemente em contato com outras pessoas e essa relação permite uma grande troca de aprendizados.

A criança possui vontades que vão se transformando ao longo dos anos. Uma criança pequena não consegue pensar e desejar coisas para um futuro distante, ela prefere que as coisas ajam imediatamente, por isso seus desejos são para o aqui e agora. Com crianças maiores isso acontece de maneira diferente. Elas alcançam um nível cognitivo mais alto, que permite pensar em coisas que elas gostariam que se realizassem futuramente. Geralmente envolvem situações difíceis de se realizar de forma rápida.

Com isso, Vygotsky aborda que a criança irá colocar suas expectativas e vontades em um brinquedo. Pois, esse objeto irá refletir aquilo que ela espera para si mesma e que tanto quer que aconteça. A brincadeira não é simplesmente um ato de diversão, mas sim uma atividade de autoconhecimento, descobertas. A criança entende perfeitamente suas ânsias e desejos ao brincar, porém, é uma situação que muitas vezes fica alheia a quem está olhando de fora.

Baseado nas ideias de Vygotsky, Rolim, Guerra e Tassigny (2008) colocam que:

No brincar, a criança consegue separar pensamento (significado de uma palavra) de objetos, e a ação surge das idéias, não das coisas. Por exemplo: um pedaço de madeira torna-se um boneco. Isso representa uma grande evolução na maturidade da criança. (ROLIM; GUERRA; TASSIGNY, 2008, p. 178)

Essa assimilação com o real, aproxima a criança do objeto que vai proporcionar o brincar. Por isso essas aproximações com o outro vão ser essenciais para essa construção do ser que é a criança.

Todos esses fatores são preponderantes para o crescimento da criança como indivíduo na sociedade. Ela começará a realizar ações que antes necessitaria da ajuda de adulto, mas que passará a executar sozinha. O simples ato da brincadeira não precisará necessariamente de uma outra pessoa. O brinquedo pode ser a companhia que a criança precisará para realizar suas ações e seus desejos. É nesse momento que a linguagem já é adquirida de maneira mais complexa, pois ela permite que o ser humano possa pensar, agir e analisar as questões sociais com mais propriedade e segurança. É a partir dos estudos de Vygotsky, que Joenk (2007) coloca que “a linguagem é, ela própria, um produto da elaboração conceitual, assim como também os significados das palavras”.

É durante a vida escolar que o indivíduo irá adquirir conhecimento, mas também compartilhará. Pois ele já terá uma bagagem de aprendizados que adquiriu durante suas experiências fora dos muros da escola.

2.1.4 Concepção de Froebel

Friedrich Wilhelm August Froebel (1782-1852), foi um pedagogo alemão que desenvolveu teorias sobre a Educação Infantil e o desenvolvimento de crianças, antes dessas teorias a educação de crianças não era considerada necessária para o seu desenvolvimento integral.

Froebel foi quem desenvolveu o termo jardim de infância, chamado de *kindergarten*, tão comumente conhecido nos dias de hoje. Trazendo o contexto do jardim, ele necessita dos cuidados do jardineiro que será o responsável pelo crescimento e desenvolvimento das plantas, respeitando o tempo de cada uma. Para Froebel, “assim também ocorre com as crianças e, portanto, os adultos encarregados da educação delas deveriam comportar-se tal como o jardineiro” (ARCE, 2002, p. 108). E assim surgiu o nome jardim de infância, pois como as plantas, as crianças são vistas como sementinhas que desde pequenas precisam ser cuidadas para que cresçam e se desenvolvam.

Froebel foi discípulo de Pestalozzi, tendo como grande influenciador em seus estudos Rousseau. Estes foram instigadores no seu processo de pesquisa quando o assunto era a educação de crianças. Destacando o pensamento frequente entre esses autores que defendiam a instrução centrada na criança em desenvolvimento, enfatizando a liberdade dela como meio de se educar.

Para Froebel, assim como para Pestalozzi e Rousseau, a educação pela natureza acontece pelo contato direto, meio pelo qual a criança desenvolve a ação e a atividade. Em função disso, ele destaca a autoatividade ou autoatividade livre como a iniciativa da própria criança em dar o primeiro passo rumo a qualquer atividade. (ARCE, 2002, p.187 apud MORAIS, 2009, p. 42)

Esses conceitos de autoatividade permitindo a liberdade da criança estavam muito presentes em sua pedagogia, ele acreditava que com essa autonomia a mesma demonstrava o seu interior através da exteriorização que acontecia através dos jogos, brinquedos, sendo detentora de uma natureza natural, vinda de Deus. “O aprender fazendo, proposto por Froebel, respeita, antes de tudo, a metodologia natural das crianças” (ARCE, 2004, p. 12) assim a criança instrui-se executando as atividades que estarão em seu ambiente.

A educação infantil, na pedagogia froebiliana, não visa que a criança obtenha conhecimentos de conteúdos didáticos, mas que ela se desenvolva integralmente. Ou seja, para garantir esse pleno desenvolvimento é importante, no processo educativo, que se valorize a espontaneidade da criança, pois é dessa forma que será possível que ela promova o autoconhecimento.

Na teoria desenvolvida por Froebel, o ato de brincar é um dos pontos essenciais para garantir um pleno desenvolvimento, pois, na brincadeira a criança é envolvida de forma inteira, utilizando seus sentimentos, sua imaginação, seus movimentos e a interação com as pessoas envolvidas na brincadeira, sejam elas os pais, irmãos, outras crianças.

Embora em sua teoria Froebel tenha consciência de que por meio da brincadeira a criança fortalece todo seu corpo e desenvolve todos os seus sentidos, ele foca mais em respeitar o interesse da criança em brincar de maneira livre, na interação que ela vai ter com as outras pessoas e com objetos como os próprios brinquedos que ajudam em desenvolver a imaginação e a fala.

O jogo e a brincadeira são vistos por Froebel como uma atividade livre, é por meio dessas atividades que a criança exterioriza o que ela já sabe e dessa forma eles podem ser tornar instrumentos educativos, contribuindo para o desenvolvimento da criança. E essa é a meta da pedagogia froebiliana, educar a criança através da autoatividade.

Cada um desses teóricos possui pensamentos e conceitos próprios acerca da ludicidade, porém, todos tratam as brincadeiras e jogos com o mesmo grau de importância. É diante dessas ideias que destacamos o quanto essas atividades ajudam no desenvolvimento da criança, pois a partir da ludicidade ela irá construir e desenvolver habilidades que serão essenciais para o seu crescimento. As brincadeiras e jogos permitem que a criança se torne um sujeito crítico e autônomo, além de aprender a respeitar e ouvir as outras pessoas que estão a sua volta.

2.2 A LUDICIDADE NOS DOCUMENTOS OFICIAIS DE EDUCAÇÃO

2.2.1 Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil - RCNEI é um documento oficial brasileiro constituído por um conjunto de referências e orientações pedagógicas que tem como objetivo colaborar com a inserção e efetivação de práticas educacionais de qualidade que ajudem a promover e melhorar as condições que são estabelecidas como necessárias para que as crianças brasileiras exerçam sua cidadania.

A sua principal função é contribuir com as políticas e programas educacionais relacionados à educação infantil, fazendo isso por meio de socialização de informações e pesquisas, custeando os trabalhos dos profissionais que fazem parte da educação infantil e dando apoio aos sistemas de ensino dos estados e dos municípios.

A estrutura do RCNEI conecta objetivos gerais e específicos, conteúdos e orientações didáticas com a concepção de operacionalização do processo de ensino e aprendizagem.

Este referencial utiliza a mesma divisão por faixa etária que é disposta na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional de 1996, que deixa explícito no artigo 30, capítulo II, seção II que: “A educação infantil será oferecida em: I- creches ou entidades equivalentes para crianças de até três anos de idade; II- pré-escolas, para as crianças de quatro a seis anos”.

A educação infantil deve ser pensada a partir de três pilares que são educar, cuidar e brincar, ambos precisam necessariamente caminhar juntos para que a criança consiga se desenvolver integralmente, e esses três pilares são apresentados no RCNEI.

Sendo assim, segundo o RCNEI:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. (BRASIL, 1998, p.23)

Cada criança possui uma singularidade e individualidade, o que as permitem sentir, ver e imaginar o mundo do seu jeito e isso acontece através das interações que essa criança tem com as pessoas que a cercam e com o lugar em que ela vive. É por meio dessas interações e situações vivenciadas, e até mesmo por meio de brincadeiras, que as crianças se expressam e explicitam as suas condições de vida. Um dos principais desafios da educação infantil é conseguir compreender, conhecer e reconhecer a singularidade de cada criança.

É dever das instituições de educação infantil tornar o ambiente escolar acessível para todas as crianças que o frequentam, incluindo principalmente, elementos de suas culturas que o seu desenvolvimento social, cumprindo assim, seu papel socializador de proporcionar por meio de atividades diversas o desenvolvimento integral das crianças.

No ambiente escolar, para que a criança consiga expressar sua forma de pensar, imaginar e ver o mundo, é indispensável que exista uma diversidade de experiências, principalmente por meio de brincadeiras, sejam elas realizadas de maneira livre ou com um caráter pedagógico intencional com a intervenção direta do professor.

Como é apontado no RCNEI (1998, p.27), “a brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o ‘não-brincar’”. É no ato de brincar que a criança desperta a sua imaginação e aprende a diferenciar o que é brincadeira e o que é realidade. No entanto, para que essa diferenciação aconteça é necessário que a criança se aproprie dos elementos da realidade que a cerca ou de situações que elas tenham vivenciado anteriormente.

A brincadeira contribui com a autoestima da criança, pois, ao brincar elas recriam e imitam acontecimentos que presenciaram ou viram acontecer em algum lugar, assumem papéis e profissões de adultos, dão novos significados a objetos e espaços, tudo isso tendo a consciência de que estão apenas brincando.

Fazendo a observação de cada criança durante uma brincadeira, seja ela realizada de maneira livre ou com alguma intervenção intencional, o professor consegue ter uma visão de como está o processo de desenvolvimento de cada uma delas. Por meio dessas observações, o professor também pode oferecer às crianças objetos que potencializem suas capacidades e competências organizacionais, criativas e imaginativas.

2.2.2 Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil - DCNEI foram aprovadas pelo Conselho Nacional de Educação pela Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009 e articulam-se às Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica, é um documento de caráter mandatório, que norteia a criação de políticas educacionais, abrangendo as políticas de formação de professores e dos demais profissionais que atuam na educação básica. Orientam também, as instituições educacionais no processo de planejamento, desenvolvimento e avaliação do seu Projeto Político Pedagógico - PPP, e serve para manter as famílias das crianças informadas sobre como podem ser realizados os trabalhos e práticas pedagógicas na instituição de Educação Infantil.

O currículo criado para a Educação Infantil deve conceber um conjunto de práticas pedagógicas que busquem associar as vivências e os saberes das crianças com os aprendizados que fazem parte do patrimônio cultural, tecnológico, científico e artístico. Essas práticas pedagógicas devem ser realizadas através das relações sociais que as crianças estabelecem com as pessoas que as cercam.

Cada criança aprende e se expressa de uma forma, ou seja, cada uma possui a sua singularidade, e isso faz com que ela se relacione socialmente em um ritmo e uma forma própria perante as situações que ela seja exposta.

Como é apontado nas DCNEI:

Uma atividade muito importante para a criança pequena é a brincadeira. Brincar dá à criança oportunidade para imitar o conhecido e para construir o novo, conforme ela reconstrói o cenário necessário para que sua fantasia se aproxime ou se distancie da realidade vivida, assumindo personagens e transformando objetos pelo uso que deles faz. (BRASIL, 2013, p.87)

Ao interagir com outras pessoas, sejam elas crianças da mesma idade, crianças mais velhas ou até mesmo adultos, as crianças aprendem coisas que são muito significativas para o seu desenvolvimento e aprendizagem.

As DCNEI's apresentam três princípios que são fundamentais nesse nível da educação, são eles os princípios éticos, políticos e estéticos.

Os princípios éticos visam a “valorização da autonomia, da responsabilidade, da solidariedade e do respeito ao bem comum, ao meio ambiente e as diferentes culturas, identidades e singularidades” (DCNEI, 2013, p.87). Ou seja, cabe às instituições de Educação Infantil proporcionar para as crianças diversas oportunidades de aprendizagem e desenvolvimento, valorizando práticas educativas que priorizem os interesses e desejos das crianças, deixando em determinados momentos que elas realizem atividades e brincadeiras de forma livre, para que assim conquistem sua autonomia.

Os princípios políticos visam os “direitos de cidadania, do exercício da criticidade e do respeito à ordem democrática” (DCNEI, 2013, p.87). É um dever da Educação Infantil promover práticas educativas que preparem as crianças para o exercício de sua cidadania, tornando-as sujeitos críticos e participativos na sociedade em que vivem. Essas práticas educativas devem auxiliar as crianças a expressarem seus sentimentos e pensamentos e fazer com que elas aprendam a escutar e respeitar a opinião do outro.

Os princípios estéticos visam a “valorização da sensibilidade, da criatividade, da ludicidade e da diversidade de manifestações artísticas e culturais” (DCNEI, 2013, p.88). Cabe às instituições de Educação Infantil promoverem práticas pedagógicas que valorizem o que a criança constrói, dando a ela autonomia no seu processo de desenvolvimento e aprendizagem. É necessário que essas práticas sejam organizadas de uma maneira que desperte na criança o interesse em participar das atividades e brincadeiras propostas.

O currículo das instituições de Educação Infantil deve assegurar que as crianças tenham variadas experiências de aprendizagem por meio de diversas formas de linguagem como imagens, fala, escrita e sons. Por isso, segundo as DCNEI (2013, p.93) “nesse processo, é preciso valorizar o lúdico, as brincadeiras e as culturas infantis”. Ou seja, o educador precisa compreender e respeitar a ludicidade dentro do âmbito escolar, utilizando-os com a finalidade de educar e ensinar através de atividades lúdicas e divertidas.

2.2.3 Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Fundamental

Os Parâmetros Curriculares Nacionais- PCN, criado pelo Governo Federal, tem por objetivo auxiliar todos os educadores na construção do currículo disciplinar. Sua elaboração iniciou em 1997, com o apoio de vários órgãos e instituições tendo como foco principal oferecer uma educação de qualidade para todos os alunos. Inicialmente, o próprio documento defende esse interesse educacional:

Os Parâmetros Curriculares Nacionais, referenciais para a renovação e reelaboração da proposta curricular, reforçam a importância de que cada escola formule seu projeto educacional, compartilhado por toda a equipe, para que a melhoria da qualidade da educação resulte da corresponsabilidade entre todos os educadores. (BRASIL, 1997, p. 10)

O PCN da Educação Fundamental mostra, através de estudos, que a repetência é um dos maiores indicadores de evasão escolar. Esse problema afeta negativamente a educação básica, pois, os altos índices de repetência e evasão prejudicam o rendimento dos alunos e ocasiona uma baixa qualidade de ensino na instituição escolar. Devido a esses fatores é necessário haver uma reformulação nas escolas, para que a gestão e os professores possam reaver a causa dos problemas e buscar melhorias que consigam diminuir esses índices negativos.

Por isso, os PCNs apontam ações que o Estado e a escola devem ter para proporcionar um ensino no qual preparem as crianças e jovens para a sociedade democrática, trabalhando com eles o individual e o coletivo. O objetivo é desenvolver em cada aluno habilidades importantes para o seu crescimento, onde cada um possa compreender e respeitar as diferenças que o outro possui.

Com relação a ludicidade, o documento não cita em nenhum momento a palavra, nem apresenta metodologias que possam envolver o lúdico nessa etapa de ensino. A palavra jogo é citada seis vezes no PCN do Ensino Fundamental, porém em cinco dessas o termo está ligado a outra palavra ou frase e aparece como “em jogo”. No documento isso significa que existam ações ou objetos que merecem atenção e cuidado.

O Parâmetro Curricular Nacional do Ensino Fundamental aponta capacidades que influenciam no desenvolvimento de cada indivíduo, como exemplo, habilidades cognitivas, físicas, afetivas, pessoal e social, ética e estética. É apenas nesse momento que a palavra jogo, em seu sentido mais conhecido, é citada, onde o PCN (1997, p. 47) coloca que “a capacidade física engloba o autoconhecimento e o uso do corpo na expressão de emoções, na superação de estereótipos de movimentos, nos jogos, no deslocamento com segurança”.

2.2.4 Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental

As Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) são um documento que orienta os professores e gestores durante o período escolar. Cada etapa de ensino possui diretrizes, que buscam construir um ensino de qualidade, no qual os conteúdos básicos possam ser transmitidos e que a escola reconheça as particularidades e as diferenças culturais de cada aluno. A DCN (2013, p. 107) do Ensino Fundamental confirma isso dizendo que essa promoção da aprendizagem é pertinente pois refere-se “à possibilidade de atender às necessidades e às características dos estudantes de diversos contextos sociais e culturais e com diferentes capacidades e interesses.”

As Diretrizes defendem uma educação multicultural, onde crianças e adolescentes não sejam prejudicados pela sua cultura e que todos possam conhecer e aprender mais sobre os costumes e hábitos do outro. Outro meio que o documento defende é trabalhar a ludicidade nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

É preciso resgatar da Educação Infantil as metodologias lúdicas que propiciam um ensino prazeroso e atrativo para os alunos, de forma que eles possam aprender conteúdos importantes de todas as disciplinas estudadas e não apenas da Arte e da Educação Física. Esse método de ensino facilitará o progresso dos anos iniciais aos anos finais do Ensino Fundamental, pois a partir desse momento as mudanças que ocorrerem serão maiores e mais complexas, sendo necessário uma preparação que permita deixar o aluno mais tranquilo e pronto para a nova fase que virá.

Como o próprio documento traz:

O Ensino Fundamental terá muito a ganhar se absorver da Educação Infantil a necessidade de recuperar o caráter lúdico da aprendizagem, particularmente entre as crianças de 6 (seis) a 10 (dez) anos que frequentam as suas classes, tornando as aulas menos repetitivas, mais prazerosas e desafiadoras e levando à participação ativa dos alunos. (BRASIL, 2013, p. 121)

A ludicidade pode ser um ótimo método no combate aos altos índices de repetência, que é um outro ponto levantado pelas diretrizes. Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais do Ensino Fundamental (2013), a repetência é um processo que desconsidera todo o aprendizado do aluno, levando-o a perder os interesses nas aulas e conseqüentemente abandonar a escola.

Nesse momento, o lúdico pode desempenhar um grande papel na educação brasileira. Para isso é necessário que os educadores e toda comunidade escolar acolha a ideia e execute esse método de maneira correta e eficiente, para que assim produza resultados excelentes e satisfatórios para todos.

Portanto, como abordado na DCN, a ludicidade não pode ser interrompida nem descartada a cada ano que o aluno passa, pois é algo que está no convívio da criança mesmo enquanto aluno. Então os efeitos obtidos serão mais positivos do que negativos, pois é algo que o aluno já conhece e pratica fora da sala de aula.

Ao analisar os documentos importantes para a educação brasileira é possível perceber que a ludicidade é citada como o caminho de desenvolvimento e aquisição da aprendizagem infantil. “O lúdico auxilia na aprendizagem, pois ajuda na construção da reflexão, autonomia e da criatividade” (TEIXEIRA; VOLPIN, 2014).

Assim, percebe-se que a ludicidade é citada em todos os documentos oficiais, porém em alguns ganha maior destaque e em outros é apontado de maneira breve. Porém, todos dão a mesma importância, apontando formas e métodos de como deve ser trabalhado a ludicidade dentro da escola. Dessa forma, estabelece de maneira formal e oficial que o lúdico deve ser inserido nas camadas sociais para que possa contribuir no desenvolvimento da criança.

2.3 Base Nacional Comum Curricular – Educação Infantil e Anos Iniciais

“A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (PNE)” (BRASIL, 2018, p.7).

Este documento está estruturado de forma simples apresentando as competências que devem ser desenvolvidas durante todas as etapas de escolaridade da Educação Básica brasileira, assegurando os direitos de desenvolvimento e aprendizagem de todos os estudantes.

As etapas de escolaridade apresentadas pela BNCC são três, sendo elas, a Educação Infantil, o Ensino Fundamental (Anos Iniciais - 1º ao 5º ano e Anos Finais - 6º ao 9º ano) e o Ensino Médio. Porém, como o foco da nossa pesquisa é apenas a Educação Infantil e os Anos Iniciais do Ensino Fundamental iremos analisar o que é apresentado apenas nessas etapas.

A primeira etapa da Educação Básica é a Educação Infantil, que deve assegurar para as crianças 6 (seis) direitos de aprendizagem e desenvolvimento, são eles os direitos de: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. É através desses direitos que as crianças terão condições de aprender e se desenvolver.

Diante destes direitos a BNCC estabelece cinco campos de experiência nos quais as crianças podem aprender e se desenvolver, são eles: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação e; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações. Em cada um desses campos de experiência são definidos objetivos de aprendizagem e desenvolvimento, divididos em grupos de três faixas etárias, que são elas: Bebês (zero a 1 ano e 6 meses); Crianças bem pequenas (1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses) e Crianças pequenas (4 anos a 5 anos e 11 meses).

A segunda etapa da Educação Básica é o Ensino Fundamental, que está organizado em cinco áreas de conhecimento, que são elas: Linguagens; Matemática; Ciências da Natureza; Ciências Humanas e; Ensino Religioso. Cada área de conhecimento estabelece competências que são específicas da área e abriga componentes curriculares que devem ser desenvolvidos ao longo dos nove anos de ensino.

Para que o desenvolvimento das competências específicas de cada área de conhecimento seja alcançado, cada componente curricular que constitui a área traz um conjunto de habilidades que devem ser desenvolvidas. Essas habilidades relacionam-se com diversos objetos de conhecimento, também entendidos como conteúdos, que são organizados e apresentados na BNCC por unidades temáticas. Cada unidade temática abrange uma quantidade maior ou menor de objetos de conhecimento.

3. METODOLOGIA E ANÁLISE DA LUDICIDADE NOS DOCUMENTOS OFICIAIS E NA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR

3.1 Pesquisa quali-quantitativa

A pesquisa quali-quantitativa é uma abordagem que utiliza de duas vertentes, em uma o pesquisador analisa o objeto de estudo de maneira detalhada e complexa, e no outro faz uso de números e gráficos para comprovar aquilo que está sendo estudado. Dessa maneira, a pesquisa torna-se mais aprofundada, enriquecendo a análise com detalhes importantes que não seriam notados se fossem feitos de apenas uma maneira.

A pesquisa qualitativa utiliza de vários recursos para a obtenção de dados, sendo eles entrevistas, fotografias, vídeos, revistas, anotações, diários e entre muitos outros. Assim, a pesquisa se torna descritiva, pois é rica em palavras e imagens. A pesquisa quantitativa é objetiva e medida por meio de números. As características que são observadas durante uma pesquisa quantitativa mostram que se diferentes pessoas ou pesquisadores analisarem algo todos terão o mesmo resultado.

3.2 Tipos de pesquisa – pesquisa documental

A pesquisa documental é uma pesquisa que abrange vários documentos que não possuem um conhecimento analítico ou científico. Ou seja, são documentos que podem receber diversas interpretações, podendo ser compreendido de maneiras diferentes por aqueles que o leem. Além dessas características, a pesquisa documental nos permite uma aproximação com acontecimentos do passado, tendo conhecimento de situações vivenciadas por pessoas que já morreram.

É baseado nesse conceito que Godoy (1995) afirma que existem dois tipos de documentos: o primário, que são aqueles produzidos por pessoas que vivenciaram o momento; e o secundário, que são escritos produzidos por terceiros, ou seja, por pessoas que não viveram aquilo.

A pesquisa documental é muito semelhante à pesquisa bibliográfica, porém esta última utiliza-se das contribuições de diversos autores que escrevem sobre determinado estudo ou temática.

A pesquisa documental ocorreu em duas etapas: a primeira foi realizada a partir de leitura e estudos sobre a temática. E a segunda ocorreu a partir da análise minuciosa da ludicidade nos documentos oficiais. Para verificar a presença da ludicidade nos documentos, tomamos como parâmetro as seguintes palavras-chaves:

Quadro 1 – Palavras-chaves

Palavras-Chaves	
Ludicidade; Lúdico	brincar; brincadeira
Jogo	

Fonte: Elaboração própria

Com uso das palavras-chaves, utilizamos a ferramenta de busca (Control + F) para todos os documentos oficiais selecionados (RCNEI, DCNEI, PCN, DCNEF; BNCC) e contabilizamos o número de vezes que essas palavras apareciam tanto na etapa da Educação Infantil quanto na etapa dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. A partir dessa contagem, construímos tabelas e gráficos com a totalização das palavras em cada documento. Após esse momento, buscamos comparar esses dados com os apresentados pela BNCC, com o intuito de aprofundar o estudo neste documento curricular, uma vez que esse é o que tem sido atualmente utilizado nas escolas do país.

3.3 Ferramenta de análise – ATD

De acordo com Moraes (2003), a Análise Textual Discursiva (ATD) é um processo de construção e organização textual para compreensão e entendimento de textos na qual utilizam-se análises de conteúdo e análises de discurso. Esse método necessita de três etapas: unitarização, categorização e captação de um novo emergente.

A primeira etapa é a unitarização, é o processo de desconstrução, ou seja, é o momento de “bagunçar” aquilo que está organizado. Como Moraes (2003) diz “torna caótico o que era ordenado”. Nessa etapa será feita a análise e leitura de textos, examinando cada detalhe importante para aquilo que se quer estudar. É nessa fase que acontece a fragmentação desses textos, transformando-se em unidades que vão servir de base para o estudo que o pesquisador está fazendo.

A segunda etapa é a categorização, como o próprio nome já diz tem o objetivo de construir categorias. Essas categorias são formadas a partir da unitarização, do desmonte e da fragmentação dos textos. Por isso, ambos agem em união e se entrelaçam em um só propósito. É como Moraes e Galiuzzi (2006) definem “a combinação da unitarização e categorização corresponde a movimentos no espaço entre ordem e caos, em um processo de desconstrução que implica construção”. É o momento que o pesquisador vai organizar aquilo que ele “bagunçou” e enxergar esse meio como um facilitador para a sua pesquisa.

A terceira e última fase traz a captação de um novo emergente, assim se dará início a criação de metatextos. Esses metatextos partem da construção de novas ideias e novos conhecimentos, gerado do caos e da ordem que foram a unitarização e categorização respectivamente. É um processo que requer muita atenção, estudo e compreensão para que se possa alcançar os objetivos implementados. Com esse pensamento mais uma vez Moraes (2003) coloca que essa etapa “requer um exercício e um esforço de retomada periódica das produções, seja em seu todo, seja em cada uma de suas partes, submetendo-as a críticas e reformulações.” Necessita de calma e paciência para chegar ao destino final.

3.4 Análise dos dados: identificação da ludicidade nos documentos oficiais

As tabelas 1 e 2 apresentam a quantidade de vezes que as palavras brincadeira, jogos, ludicidade, lúdico e brincar são citadas nos documentos oficiais brasileiros referentes à Educação Básica, nas etapas da Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Já a tabela 3, apresenta o quantitativo geral com a somatória das palavras que têm relação com a ludicidade.

Os documentos utilizados para a realização desta contagem foram, a Base Nacional Comum Curricular, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil e para o Ensino Fundamental e os Parâmetros Curriculares Nacionais.

Tabela 1. Temática da Ludicidade na Educação Infantil

PALAVRAS-CHAVE	BNCC	RCNEI	DCNEI
Brincadeiras	26	21	7
Jogos	4	10	0
Ludicidade	0	0	4
Lúdico	1	2	1

Brincar	3	23	5
---------	---	----	---

Fonte: Elaboração própria com dados extraídos da BNCC (2018); RCNEI (1998); DCNEI (2013)

Tabela 2. Temática da Ludicidade no Ensino Fundamental (Anos Iniciais)

PALAVRAS-CHAVE	BNCC	PCN	DCNEF
Brincadeiras	41	0	0
Jogos	51	6	4
Ludicidade	3	0	0
Lúdico	2	0	2
Brincar	3	0	0

Fonte: Elaboração própria com dados extraídos da BNCC (2018); PCN (1997); DCNEF (2013)

Tabela 3. Quantitativo total de palavras baseada na temática da Ludicidade

	BNCC	DCNEI / DCNEF	RCNEI / PCN
Educação Infantil	34	17	56
Ensino Fundamental – Anos Iniciais	100	6	6
Total	134	23	62

Fonte: Elaboração própria com dados extraídos da BNCC (2018); RCNEI (1998); DCNEI (2013); PCN (1997); DCNEF (2013)

Com base nos dados obtidos nas tabelas acima, é perceptível que o documento pioneiro da inserção da ludicidade na Educação Infantil é o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), que dialoga de maneira positiva com os demais documentos analisados.

Na tabela 1, sobre a Educação Infantil, é possível perceber o quanto o RCNEI traz um peso muito grande sobre a temática da ludicidade, sendo citada 56 vezes, aparecendo de forma mais expressiva nas palavras “brincadeiras” e “brincar”. Ao compararmos esses dados com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI), nota-se que a BNCC apresenta um quantitativo mais abaixo de 34 vezes e as DCNEI 17 vezes.

Ressaltamos que o RCNEI traz a brincadeira como um elemento fundamental na Educação Infantil, ela é vista como uma forma da criança se expressar, de pensar, interagir e se comunicar com as outras crianças. A temática da ludicidade, no RCNEI, está relacionada ao brincar, e é essencial para o desenvolvimento integral da criança.

Já na tabela 2, ao analisarmos os Anos Iniciais do Ensino Fundamental, observa-se que houve um avanço na BNCC em relação à temática da ludicidade, sendo citada 100 vezes, aparecendo de forma expressiva nas palavras jogos e brincadeiras. Em contrapartida, nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) houve um quantitativo bem baixo da temática, sendo citado apenas 6 vezes, sendo a maioria relacionado à palavra “jogos”. Cabe ressaltar que na BNCC, o que se encontra com maior frequência é a palavra brincar, ou seja, a temática da ludicidade está relacionada diretamente com as brincadeiras, e o brincar é apresentado neste documento como um dos direitos da criança.

Já nas DCNEIs a temática da ludicidade aparece 17 vezes e está ligada aos eixos curriculares, que são orientados pelas brincadeiras e pelas interações entre as crianças.

No Ensino Fundamental é perceptível o avanço da ludicidade na educação brasileira. A Base Nacional Comum Curricular traz essa evolução, introduzindo a importância de se trabalhar com jogos e brincadeiras nas disciplinas escolares. Analisando os anos, os Parâmetros Curriculares Nacionais foram criados em 1997 e 1998, as Diretrizes Curriculares Nacionais 2010 e 2013 e a BNCC em 2017. Mesmo com as atualizações ao decorrer dos anos, desde o primeiro documento ao último foram mais de vinte anos de diferença, sendo notório o avanço ao longo das décadas e consolidando um marco importante para a efetivação da ludicidade tanto na Educação Infantil e no Ensino Fundamental.

Esses dados podem ser analisados na tabela 3, o qual mostra o quantitativo total de palavras que remetem a ludicidade nas duas etapas de ensino. Na Educação Infantil, a RCNEI foi o precursor do lúdico no Brasil, e mesmo com os anos ainda é superior às DCNEIs e a BNCC. Já na etapa dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental é a BNCC que avança e ganha notoriedade em comparação às Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental e os PCNs, dando mais ênfase à temática do que os documentos anteriores.

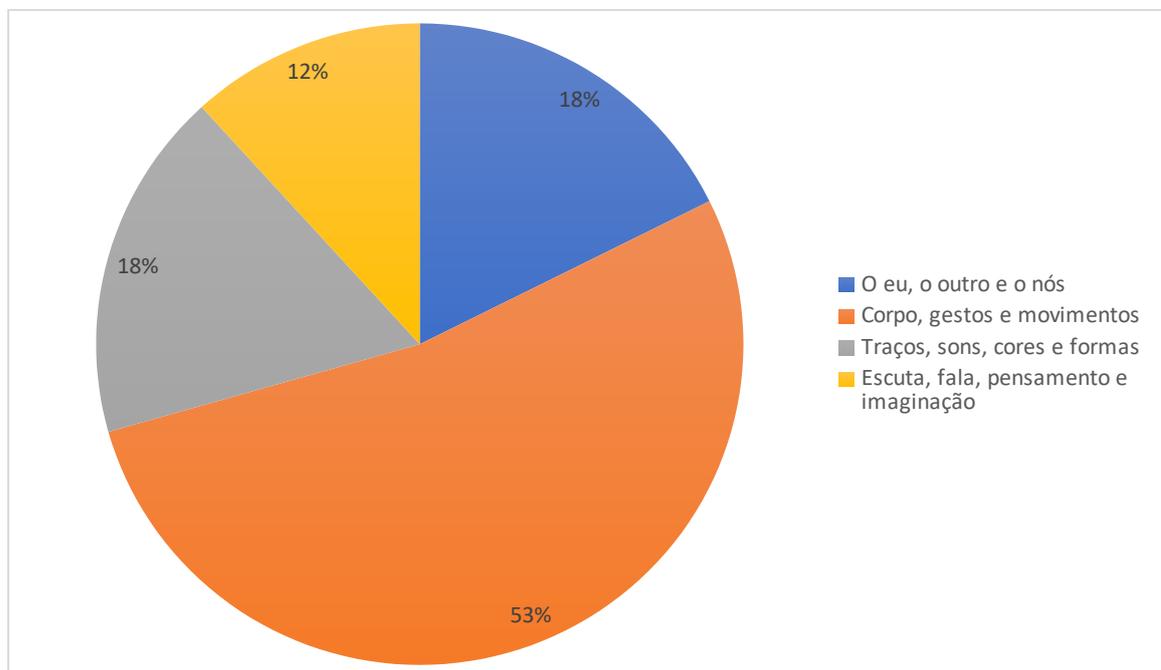
Nota-se que a ludicidade é um dos elementos principais no processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança, no entanto, nos documentos oficiais e legais que foram analisados nesta pesquisa foi percebido que o uso das palavras brincar e brincadeira são mais evidentes do que a palavra jogo, por exemplo, e isso é percebido em todas as etapas de ensino.

3.5 Analisando a temática da ludicidade na BNCC

Como já visto, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento amplo, bem estruturado e que norteia as etapas da educação básica. Essas etapas abrangem áreas e campos que são base para a construção de currículos e planejamentos escolares, sendo um grande documento norteador. É dentro dessas orientações que a ludicidade é abordada.

Com base nos dados coletados e no quantitativo de palavras, foi feito um levantamento para indicar quais campos de experiência e quais disciplinas escolares mais trabalham a ludicidade na BNCC. Assim, também tomamos como parâmetro de busca as palavras-chaves “brincadeiras, jogos, ludicidade, lúdico e brincar”. Foi feita a contabilização dessas palavras em cada área da Educação Infantil e dos componentes curriculares dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, revelando assim quantas vezes elas foram citadas, conforme é possível observar no Gráfico 1.

Gráfico 1: Ludicidade nos campos de experiência da Educação Infantil (BNCC)



Fonte: Elaboração própria com dados extraídos da BNCC (2018)

É possível observar que na BNCC, várias palavras relacionadas a temática da ludicidade aparecem, tais como brincadeiras, jogos, ludicidade, brincar e lúdico, antes já

citadas aqui. A Educação Infantil trabalha com os campos de experiência, diferente do Ensino Fundamental que está concentrado nas áreas de conhecimento, ou seja, nas disciplinas. Ao analisar os campos de experiência da Educação Infantil, percebe-se que no quinto campo, intitulado como “Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações”, não apareceu nenhuma das palavras relacionadas à ludicidade.

No primeiro campo de experiência “O eu, o outro e o nós”, a palavra que aparece 3 vezes é brincadeira, as demais não estão presentes neste campo. Já no segundo campo de experiência *Corpo, gestos e movimentos*, a palavra brincadeira aparece 6 vezes e jogos aparece 3 vezes, as demais também não foram citadas. No terceiro campo de experiência “Traços, sons, cores e formas”, também só aparece a palavra brincadeira 3 vezes. O quarto campo de experiência “Escuta, fala, pensamento e imaginação” só aparece a palavra brincadeira 2 vezes e as demais não foram citadas.

Na Educação Infantil, as brincadeiras em geral são consideradas como ferramentas de aprendizagem que auxiliam no desenvolvimento da criança e tal entendimento corrobora com o que está sendo previsto pela BNCC. A BNCC cita, por exemplo que:

“por meio das diferentes linguagens, como a música, a dança, o teatro, as brincadeiras de faz de conta, elas se comunicam e se expressam no entrelaçamento entre corpo, emoção e linguagem” (BRASIL, 2018, p.41).

Essa citação foi tirada do campo de experiência *Corpos, Gestos e Movimentos*, na qual coloca que as brincadeiras de faz de conta podem ser um meio de comunicação entre os três pontos mencionados. Piaget, Wallon, Vygotsky e Froebel são autores que trazem a imaginação e esse faz de conta em seus estudos.

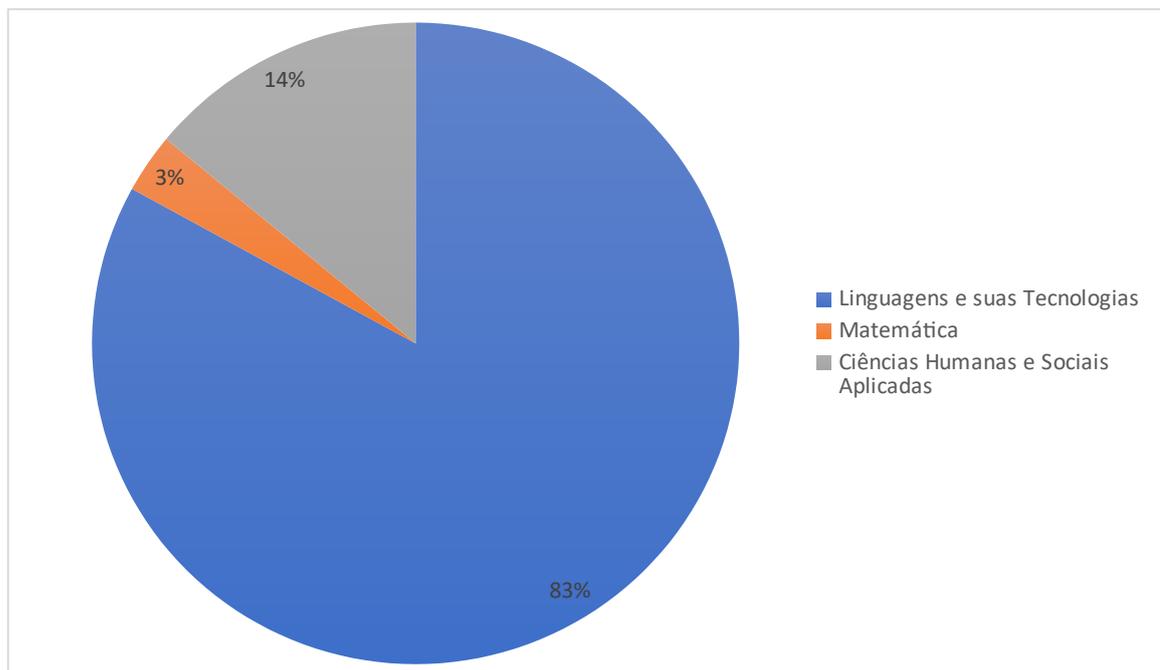
Piaget (1978), por exemplo, usa o termo jogo para definir as brincadeiras de faz de conta, ou seja, aquelas brincadeiras em que a imaginação ganha mais força. O psicólogo refere-se a essa fase como simbólica. A criança irá utilizar de objetos para formar e imaginar diversas situações, como uma boneca que se torna sua filha ou uma planta que se torna uma comida. Os demais autores abdicam do mesmo pensamento quanto a esse tópico, o que os diferenciam são apenas as fases e nomenclaturas que eles dão a esse processo. Como um estudo baseado nas ideias de Vygotsky diz, “o brincar prepara para futuras atividades de trabalho: evoca atenção e concentração, estimula a autoestima e ajuda a desenvolver relações de confiança consigo e com os outros” (ROLIM; GUERRA; TASSIGNY, 2008, p. 177).

A partir desse comparativo trazido pela BNCC e pelos teóricos é possível perceber que as ações realizadas pela criança no brincar se assemelham à realidade. Então, o seu corpo e

seus pensamentos estarão voltados a algo que ela vivencia no seu dia a dia, externando suas emoções para aquele determinado brinquedo, ou objeto, durante a brincadeira.

Quando analisamos a temática da ludicidade nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, nota-se que também há uma grande expressividade deste tema, conforme é possível observar nos gráficos II e III.

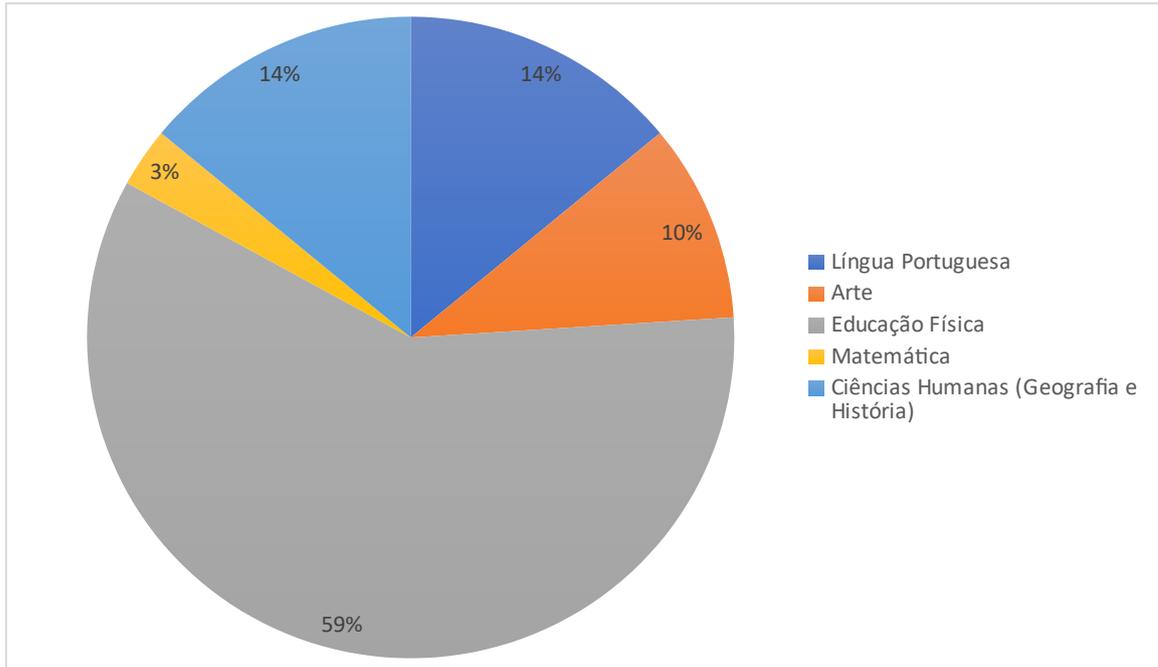
Gráfico II: Ludicidade nos componentes curriculares dos anos iniciais do Ensino Fundamental (BNCC)



Fonte: Elaboração própria com dados extraídos da BNCC (2018)

Ao fazer a análise do segundo gráfico, sobre a presença da ludicidade nas disciplinas dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, é possível perceber que a área de conhecimento com maior destaque foi a de Linguagens, composta pelas disciplinas de Língua Portuguesa, Artes e Educação Física, onde a disciplina de Educação Física aparece com a maior porcentagem de palavras do gráfico.

Gráfico III: Ludicidade nas disciplinas dos anos iniciais do Ensino Fundamental (BNCC)



Fonte: Elaboração própria com dados extraídos da BNCC (2018)

É importante destacar que de todas as áreas de conhecimento que compõem o Ensino Fundamental, apenas a área de Ciências da Natureza não apresenta essa temática.

A BNCC (2018) coloca que “valorizam-se, nessa fase, os elementos mais concretos e os ambientes que os cercam (casa, escola e bairro), oferecendo aos alunos a oportunidade de interação, compreensão e ação no seu entorno”. As competências trazem objetivos como compreender, analisar ou avaliar situações referentes ao mundo do trabalho, cuidados com o corpo, o bem-estar e com a natureza.

A área de Educação Física foi a única que contemplou as cinco palavras relacionadas à temática da ludicidade, sendo citadas no total 59 vezes. Não é novidade evidenciar esse quantitativo, uma vez que a própria natureza da área requer um trabalho pedagógico que envolva movimentos corporais por meio de diversas brincadeiras, jogos, danças e esportes.

Língua Portuguesa e Ciências Humanas, precisamente Geografia e História, contabilizam a mesma quantidade de palavras, sendo 14 para cada área.

Na disciplina de Língua Portuguesa são citadas apenas duas palavras: brincadeiras e jogos. Porém, nessa área essas práticas são propostas para serem trabalhadas em atividades que envolvam gênero textual, mais precisamente suas regras e instruções.

Já nas disciplinas de Ciências Humanas, as brincadeiras e jogos são colocadas como importantes práticas de preservação e identificação cultural, passando de geração em geração como forma de manter viva a cultura local de diversos lugares.

Em Arte foram citadas as palavras jogos, brincadeiras e ludicidade, com 10 menções no total. É interessante destacar que no tópico inicial deste componente curricular, a BNCC salienta que os alunos saem dos campos de experiência da Educação Infantil, onde são norteados por jogos e brincadeiras, para entrar em uma organização curricular composta pelas áreas de conhecimento.

Isso é reforçado quando a Base Nacional Comum Curricular (2018) coloca que:

(...) o ensino de Arte deve assegurar aos alunos a possibilidade de se expressar criativamente em seu fazer investigativo, por meio da ludicidade, propiciando uma experiência de continuidade em relação à Educação Infantil. (UNIDADE 2, p.199)

Observamos que, com 3% temos o componente curricular de Matemática. Essa matéria escolar da área de exatas faz apenas uma menção a palavra brincadeiras e duas a palavra jogos.

No Ensino Fundamental a brincadeira pode estar pautada em diversos sentidos. Na disciplina de Língua Portuguesa, as regras de uma brincadeira são usadas como exemplo de gênero textual, pois segue um modelo que serve de base para estudo e aprendizado.

Isso é diferente do que é ensinado na disciplina de Educação Física, onde se tem uma unidade temática intitulada “brincadeiras e jogos”. Uma das habilidades dessa disciplina traz o seguinte:

Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem. (UNIDADE 23, p.227)

Essa orientação relaciona-se, de maneira interdisciplinar, com outras disciplinas como Geografia e História. As temáticas e habilidades colocadas na BNCC evidenciam que é possível trabalhar um mesmo tema em várias disciplinas e de maneiras variadas. São a partir desses ensinamentos que o aluno terá conhecimento sobre a cultura local e regional e entender como as brincadeiras passaram por vários caminhos até chegar na atualidade, compreendendo a riqueza do processo que foi feito.

Além disso, será o momento que o aluno irá trabalhar o individual e o coletivo, o eu e outro. Como reforça Pereira e Silva (2017), “a criança que aprende brincando melhor se socializa com as outras crianças. As atividades lúdicas são necessárias ao desenvolvimento infantil, pedagógico e cultural desse sujeito”.

Trabalhar isso de maneira prática e lúdica, fará com que o aluno perceba como é a vida fora dos muros da escola, capacitando-os para situações futuras. Como a própria Base Nacional Comum Curricular coloca:

As crianças possuem conhecimentos que precisam ser, por um lado, reconhecidos e problematizados nas vivências escolares com vistas a proporcionar a compreensão do mundo e, por outro, ampliados de maneira a potencializar a inserção e o trânsito dessas crianças nas várias esferas da vida social. (BRASIL, 2018, p.224)

Essa citação é colocada após a BNCC destacar a importância da continuidade do brincar no Ensino Fundamental. Ela sai da Educação Infantil como criança e vai para o Ensino Fundamental como estudante, porém isso não diminui a importância da brincadeira nessa etapa escolar.

Quando analisamos a palavra “jogo” observamos uma queda no número de menções na área da Educação Infantil. No campo de experiências “Corpo, Gestos e Movimentos”, um dos objetivos de aprendizagem para as crianças pequenas é:

“demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades” (UNIDADE 2, p. 47).

Esse objetivo está pautado no controle que a criança terá sob o seu corpo durante os jogos e outras atividades. É trabalhar a coordenação motora e agir conforme os desafios são estabelecidos. Para Wallon, o fator motor, integrado ao afetivo e cognitivo, é essencial para o progresso da criança.

A ludicidade é um elemento presente no processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças da Educação Infantil, porém, diante das análises feitas nos documentos relacionados à educação, o termo ludicidade é pouco citado, o termo que se encontra em maior evidência é o “brincar” ou “brincadeira”.

No Ensino Fundamental, a palavra jogo é citada várias vezes, sendo ainda mais mencionada do que a palavra brincadeira. Logo no tópico inicial de Língua Portuguesa, para os anos iniciais, a BNCC coloca que:

As diversas práticas letradas em que o aluno já se inseriu na sua vida social mais ampla, assim como na Educação Infantil, tais como cantar cantigas e recitar parlendas e quadrinhas, ouvir e recontar contos, seguir regras de jogos e receitas, jogar *games*, relatar experiências e experimentos, serão progressivamente intensificadas e complexificadas, na direção de gêneros secundários com textos mais complexos. (UNIDADE 1, p. 89)

Jogos, nessa passagem, é citado de duas maneiras. Na primeira é colocado como uma ação que contém regras e que estas precisam ser seguidas. Na segunda é mencionada como verbo. Jogar *games* estaria ligado a ideia de jogos eletrônicos, descartando aqueles que não fazem uso da tecnologia. Essa menção aos *games* e não aos jogos tradicionais, como tabuleiros ou esportes, pode estar atrelado ao fato de que nos dias atuais crianças e adolescentes fazem mais uso de celulares, computadores e videogames. Ambas as atividades são vistas como práticas sociais que os alunos já conhecem e praticam, e que por isso, precisam ser utilizadas como exemplos para reforçar o aprendizado dentro da sala de aula.

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, a BNCC ainda coloca que jogos podem ser criados e recriados em diferentes lugares do mundo, e por isso as regras estabelecidas não são estáveis, ou seja, podem ser mudadas.

Sobre isso, Piaget já compreendia as regras como uma das três estruturas dos jogos. Para o autor (1978, p.148), “a regra é uma regularidade imposta pelo grupo, e de tal sorte que a sua violação representa uma falta”. Quando ele coloca que a regra é imposta pelos jogadores, já deixa subentendido que as normas podem ser criadas por aqueles que irão jogar, porém, devem ser respeitadas e seguidas. A Base Nacional Comum Curricular (2018) ainda afirma que “as brincadeiras e os jogos têm valor em si e precisam ser organizados para ser estudados.”

Quando analisamos a palavra lúdico, são encontradas apenas três menções, sendo uma na Educação Infantil e duas nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A primeira etapa traz o seguinte:

(...) 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. (UNIDADE 1, p.41)

No Ensino Fundamental o lúdico é colocado da seguinte maneira:

No Ensino Fundamental – Anos Iniciais, é importante valorizar e problematizar as vivências e experiências individuais e familiares trazidas pelos alunos, por meio do lúdico, de trocas, da escuta e de falas sensíveis, nos diversos ambientes educativos. (UNIDADE 2, p.354)

Quando analisamos a Educação Infantil primeiramente, é percebido que a criança é definida como um ser de espírito lúdico e que essa animosidade vai ser um fator preponderante para explorar as diversas habilidades motoras. Essa designação está relacionada ao fato que o brincar é um dos direitos que as crianças precisam ter nessa etapa.

Já no Ensino Fundamental, a ludicidade é utilizada como ferramenta. Então, por meio dela os alunos irão aprender a valorizar e respeitar os interesses e experiências de cada um. Assim, na Educação Infantil o lúdico é um direito obrigatório que contribui para o desenvolvimento da criança e nos anos iniciais do Ensino Fundamental o lúdico é tido como uma ferramenta de ensino e aprendizagem para os alunos. Essa distinção pode ser entendida através da transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, pois passa de Campos de Experiência para Componentes Curriculares. A BNCC (2018) aponta que:

Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos. (BRASIL, 2018, p.58)

O brincar é visto como um aspecto integrador da ludicidade, ou seja, o brincar/brincadeira faz parte do lúdico/ludicidade. Muitas vezes essas duas palavras se apresentam como sinônimo de brincar/brincadeira, e isso é visível ao analisar os documentos legais da educação, pois, na maioria das circunstâncias jogos e brincadeiras estão atrelados na mesma definição. Sendo assim, entendemos que brincar, brincadeira e jogos estão contidos dentro do termo ludicidade.

Por muitos anos, na Educação Básica, a brincadeira era vista como uma atividade de segundo plano utilizada somente para “passar o tempo” quando os alunos estavam sem realizar atividades em sala de aula. Ao analisar a BNCC fica perceptível que a melhor forma de uma criança interagir com outras é por meio de brincadeiras, sejam elas realizadas livremente ou planejadas para fins pedagógicos que auxiliem no desenvolvimento da criança.

A etapa da infância é uma fase muito importante e marcante na vida do ser humano, por isso o brincar não deve ser deixado de lado, pois o ato de brincar é fundamental para que a criança desenvolva sua identidade e autonomia, ou seja, se desenvolva integralmente.

O desenvolvimento infantil acontece em vários níveis, cognitivo, motor, social e afetivo. No cognitivo, a criança vai trabalhar com a memória, raciocínio, linguagem e muitas outras funções cerebrais, permitindo expandir a aprendizagem e o conhecimento. O desenvolvimento motor está relacionado com o crescimento, os movimentos, fazendo com

que a criança adquira habilidades importantes para a sua vida. O social é desenvolvido a partir da comunicação com o outro, do saber ouvir e falar, do respeito, da interação. E o nível afetivo trabalha com os sentimentos, o comportamento, a relação que a criança terá com os outros. Esses níveis estão todos interligados, trabalhando em conjunto para um melhor desenvolvimento e aprendizado. Diante disso, Pereira e Silva (2017) colocam que:

O lúdico se mostra imprescindível para o desenvolvimento do educando, por proporcionar uma aprendizagem prazerosa e atrativa, bem como se apresenta eficaz no desenvolvimento das condicionantes cognitivas e motoras da criança nos mais diversos estágios de sua vida infantil. (PEREIRA; SILVA, 2017, p. 12)

Esses níveis são abordados nos campos de experiência e nas áreas específicas de conhecimento na BNCC e podem ser desenvolvidas através das brincadeiras e jogos. Como colocado no documento, na Educação Infantil:

(...) as aprendizagens essenciais compreendem tanto comportamentos, habilidades e conhecimentos quanto vivências que promovem aprendizagem e desenvolvimento nos diversos campos de experiências, sempre tomando as interações e a brincadeira como eixos estruturantes. Essas aprendizagens, portanto, constituem-se como objetivos de aprendizagem e desenvolvimento. (UNIDADE 10, p.44)

Vygotsky (1995) trabalha muito com o conceito de desenvolvimento infantil, no qual divide em dois níveis: o real e o potencial. O primeiro compreende as atividades que a criança consegue realizar sozinha e que já teve o grau de aprendizado completo. O segundo é o nível onde para a criança aprender é preciso o auxílio de outras pessoas.

Compreender todas essas ideias, experiências, objetivos e habilidades que a BNCC traz acerca da ludicidade, é entender que a escola é um local onde existe uma troca de aprendizados, no qual a criança e o aluno podem se desenvolver e aprender de maneira divertida.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade não é um conceito atual. É um termo antigo que significa jogos e brincadeiras, porém, para a Pedagogia é compreendida como uma prática educativa.

Brincar e jogar, são ações que não são restritas apenas às crianças, mas sim a uma vasta gama de pessoas que buscam nos jogos e brincadeiras um pouco de lazer em meio a um turbilhão de tarefas exaustivas. Mas, mais do que lazer, o lúdico é aprendizagem.

A ludicidade foi, e é, palco de estudos para muitos teóricos, educadores, filósofos e psicólogos. Assim como vimos, autores como Jean Piaget, Lev Vygotsky, Henri Wallon e Friedrich Froebel defendem os jogos e brincadeiras não apenas como ferramenta de aprendizagem, mas também como atividade psíquica importante para o desenvolvimento infantil. Essas práticas permitem que a criança e o aluno desenvolvam em si o espírito de liderança, autonomia e pensamento crítico, preparando-os para lidar com as adversidades da vida. Por meio da brincadeira e do jogo a criança poderá se expressar, compartilhar ideias e pensamentos e também ouvir os outros. É uma troca de aprendizados e saberes.

Além dos pensadores, há documentos importantes e necessários para a educação básica. Na Educação Infantil, o RCN e as DCN são documentos fundamentais para essa etapa. Ambos trazem orientações e políticas educacionais para a formação de professores e para melhorias na rede de ensino, sendo um auxílio na construção dos currículos escolares. As DCN também tratam do Ensino Fundamental, e assim como elas os Parâmetros Curriculares Nacionais também é um documento norteador para essa área.

Esses referenciais também abordam a ludicidade, porém, alguns mais breves do que outros. Um dos documentos mais importantes no cenário educacional brasileiro é a Base Nacional Comum Curricular.

A BNCC traz as três etapas da educação básica, onde cada uma é estruturada de maneira organizada com a finalidade de facilitar a leitura para os educadores e gestores que trabalharão a partir dela. Tanto na Educação Infantil quanto no Ensino Fundamental, jogos e brincadeiras são citados e possuem um grande grau de importância. O que os diferencia é apenas a forma que são abordados em cada etapa.

Vimos que na Educação Infantil brincar é um dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento que precisa ser assegurada para que as crianças tenham condições de aprender. Além disso, essa etapa é trabalhada a partir de campos de experiência, onde os objetivos de aprendizagem são divididos por idades. Essa divisão possibilita um entendimento maior sobre como as brincadeiras e os jogos irão agir em cada estágio.

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental a divisão é feita de outra forma, é estruturada a partir das áreas de conhecimentos, ou seja, das disciplinas. Cada uma delas traz os objetos e as habilidades importantes para o desenvolvimento educacional e social. Por trazer conteúdos e ensinamentos mais específicos, a ludicidade nessa etapa ganha diversos significados. Vai da compreensão das regras de um jogo até a conservação de uma brincadeira que ultrapassa gerações.

Dessa forma, é notável que a Base Nacional Comum Curricular considera a ludicidade importante para o ensino e aprendizagem, independente da etapa escolar que o aluno estiver. A forma que ela será abordada não diminui a eficácia dos resultados que serão obtidos ao decorrer da vida escolar. Mesmo que uma pessoa saia da Educação Infantil como uma criança e ingresse no Ensino Fundamental como um aluno, não minimiza a relevância das brincadeiras e dos jogos para o aprendizado. É uma transição que não pode interromper ou acabar com essas práticas, deve acontecer de maneira contínua, apenas ajustando-as às novas demandas e aos novos objetivos.

Porém, após a análise foi percebido que na BNCC a ludicidade não é proposta para ser trabalhada de maneira proporcional, conforme foi possível observar nos gráficos I e II. Não existe um equilíbrio, alguns campos de experiência e algumas áreas de conhecimento abordam mais a ludicidade do que outras, algumas inclusive nem trazem essa temática. Ou seja, por mais que a BNCC trate a ludicidade como um elemento importante e benéfico para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças, ela acaba sendo contraditória quando exclui o lúdico de algumas áreas educacionais, sejam elas na Educação Infantil quanto no Ensino Fundamental. Isso gera um desequilíbrio e uma desproporção quanto à defesa que faz sobre a importância da ludicidade.

Outro ponto que merece destaque é o fato de sabermos que embora a ludicidade proporciona vários benefícios ao desenvolvimento da criança, muitas vezes o brincar ainda é reduzido a uma simples diversão, um passatempo tanto em ambientes escolares quanto em ambientes familiares. Muitos educadores e pais têm dificuldades para perceber a brincadeira como uma atividade educacional e de aprendizagem para os seus filhos, o que impede de ver o quanto é fundamental ser promovida dentro e fora da sala de aula.

Educadores, gestores, pais e toda a comunidade escolar poderiam ter conhecimento sobre as vantagens que o lúdico traz para o desenvolvimento das crianças e dos alunos. É necessário compreender que jogos e brincadeiras não são apenas diversão. É conhecimento, prática, aprendizagem, autonomia, liderança. Quando jogos e brincadeiras são inseridos no contexto escolar, acaba-se criando laços de afetividade entre os alunos, permitindo-os se aproximarem e olharem para o outro com mais respeito e compreensão. É o momento do ouvir, do falar, do agir. É durante este momento que a criança aprende e se desenvolve.

Cada brincadeira que é levada para dentro da escola, precisa ter um propósito e um objetivo. A proposta é que crianças e alunos aprendam brincando e se divertindo, porém, os professores devem visar plenamente o desenvolvimento de cada um, explorando suas competências e habilidades, assim como a BNCC traz.

As qualidades que serão desenvolvidas permitirão com que a criança cresça e compreenda o mundo a sua volta, ajudando-a a lidar com momentos e situações diversas da vida. A teoria precisa ser praticada, para assim proporcionar grandes experiências que marcarão a aprendizagem de muitas crianças e alunos.

5. REFERÊNCIAS

ARCE, Alessandra. **Lina, uma criança exemplar! Friender Froebel e a pedagogia dos jardins-de-infância.** Revista brasileira de educação, maio/jun/ago 2002.

ARCE, Alessandra. **O jogo e o desenvolvimento infantil na teoria da atividade e no pensamento educacional de Friedrich Froebel.** Campinas: Car. Cedes, vol. 24, n. 62, p. 9-25, abril 2004.

BARANITA, Isabel Maria da Costa. **A importância do jogo no desenvolvimento da criança.** Tese (Mestrado em Ciências da Educação) – Escola Superior de Educação Almeida Garrett, Lisboa. Lisboa, 79 p.

BARBOSA, Vânia Kaline da Silva. **Jogos e brincadeiras: a importância do brincar e do jogar nos anos iniciais do ensino fundamental.** 2017. 15f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia), Secretaria de Educação a Distância - SEDIS, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Caicó/RN, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018.

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

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional,** LDB. 9394/1996.

BRASIL, Ministério da Educação, (1997). **Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental.** Brasília, MEC/SEF.

Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica.** Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, vol. 1, n. 4, p. 107-112, jan./mar. 2004.

Educação Infantil: novo documento de apoio a gestores municipais. **Movimento pela Base**, 2019. Disponível em: <<https://movimentopelabase.org.br/acontece/educacao-infantil-novo-documento-de-apoio-gestores-municipais/>>. Acesso em: 15 de jul. de 2021.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo: Editora Atlas, 2008.

GONÇALVES, Edna Ferreira. **Ludicidade na Educação**. São Paulo, 2018. Disponível em: <<https://dspace.doctum.edu.br/handle/123456789/1256>>. Acesso em: 14 jul 2021.

GODOY, Arilda Schmidt. Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v. 35, n. 3, p. 20-29, mai-jun, 1995.

JOENK, Inhelora Kretzschmar. **Uma introdução ao pensamento de Vygotsky**. **Revista Linhas**, Florianópolis, v. 3, n. 1, 2007. Disponível em: <<https://www.periodicos.udesc.br/index.php/linhas/article/view/1276>>. Acesso em 25 ago 2021.

KENDZIERSKI, M. Friederich Froebel e os jardins-de-infância. Unicentro, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Froebel e a concepção de jogo infantil. *Revista da faculdade de educação*. USP, São Paulo, 1996.

LUIZ, Jessica Martins Marques; SANTOS, Ana Carolina Belther; ROCHA, Francielli Ferreira da; ANDRADE, Soraia Camila de; REIS, Yara Galinari. As concepções de jogos para Piaget, Wallon e Vygotski. **EFDeportes.com, Revista Digital**. Buenos Aires, n. 195, agosto de 2014. Disponível em: <<https://www.efdeportes.com/efd195/jogos-para-piaget-wallon-e-vygotski.htm>>. Acesso em 17 ago 2021.

MENEZES, Ebenezer Takuno de. Verbete RCN para a Educação Infantil. **Dicionário Interativo da Educação Brasileira - EducaBrasil**. São Paulo: Midiamix Editora, 2001. Disponível em <<https://www.educabrasil.com.br/rcn-para-a-educacao-infantil/>>. Acesso em 15 jul 2021.

MORAES, Roque; GALIAZZI, Maria do Carmo. Análise Textual Discursiva: processo reconstrutivo de múltiplas faces. **Revista Ciência e Educação**, v. 12, n. 1, p. 117-128, 2006.

MORAES, Roque. Uma tempestade de luz: a compreensão possibilitada pela análise textual discursiva. **Revista Ciência e Educação**, v. 9, n. 2, p. 191-211, 2003.

54

NASCIMENTO, Edaniele Cristine Machado. Processo histórico da Educação Infantil no Brasil: Educação ou Assistência?. In: XII CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 2015. V **Seminário Internacional sobre Profissionalização Docente – SPID – Catedra Unesco**. Curitiba, 2015, p. 17439-17455.

PEREIRA, Francirlei Vieira; SILVA, Marcela Macedo da. **O papel do lúdico no processo de ensino-aprendizagem dos alunos das séries iniciais do Ensino Fundamental**. Orientador: Francisco de Assis Cruz Melo. 2017. 58 f. TCC (Graduação) – Curso de Pedagogia, Plano Nacional de Formação de Professores, Universidade Federal Rural da Amazônia, Novo Repartimento, 2017. Disponível em: <http://bdta.ufra.edu.br/jspui/handle/123456789/587>. Acesso em: 31 mar. 2021.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

ROLIM, Amanda Alencar Machado; GUERRA, Siena Sales Freitas; TASSIGNY, Mônica Mota. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Rev. Humanidades**, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180, jul./dez. 2008.

SANT'ANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto do. A história do lúdico na Educação. **REVEMAT**, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011.

TEIXEIRA, H. C.; VOLPIN M. N. **A importância do brincar no contexto da educação infantil: creche e pré-escolar**. São Paulo: Bebedouro, cad. Educação: ensino e sociedade, p. 6-88, 2014

WALLON, Henri. **As origens do pensamento na criança**. São Paulo: Editora Manole, 1989.

WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1968.

6. APÊNDICE

Tabela 4 – Palavras-chaves do quadro 1 e suas citações na Base Nacional Comum Curricular (BNCC)

	EDUCAÇÃO INFANTIL	ANOS INICIAIS
Brincadeiras	<p>Uni 1 – “Na primeira etapa da Educação Básica, e de acordo com os eixos estruturantes da Educação Infantil (interações e brincadeira), devem ser assegurados seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento, para que as crianças tenham condições de aprender e se desenvolver.” (p.25);</p> <p>Uni 2 – “Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante</p>	<p>Uni 1 – “Alguns gêneros textuais deste campo: agendas, listas, bilhetes, recados, avisos, convites, cartas, cardápios, diários, receitas, regras de jogos e brincadeiras.” (p.96);</p> <p>Uni 2 – “Alguns gêneros textuais deste campo: agendas, listas, bilhetes, recados, avisos, convites, cartas, cardápios, diários, receitas, regras de jogos e brincadeiras.” (p.102);</p> <p>Uni 3 – “Alguns gêneros textuais deste campo: agendas, listas, bilhetes, recados, avisos, convites, cartas, cardápios, diários, receitas, regras de jogos e brincadeiras.” (p.118);</p> <p>Uni 4 – “Assistir, em vídeo digital, a programa infantil com instruções de montagem, de jogos e brincadeiras e, a partir dele, planejar e produzir tutoriais em áudio ou vídeo.” (p.121);</p> <p>Uni 5 – “...Anos Iniciais, os alunos vivenciam a transição de uma orientação curricular estruturada por campos de experiências da Educação Infantil, em que as interações, os jogos e as brincadeiras norteiam o processo de aprendizagem e desenvolvimento...” (p.199);</p>

	<p>brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais, festas.” (p.26);</p> <p>Uni 3 – “Ainda de acordo com as DCNEI, em seu Artigo 9º, os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica são as interações e a brincadeira, experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização.” (p.37);</p> <p>Uni 4 – “Ao observar as</p>	<p>Uni 6 – “Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.” (p.203);</p> <p>Uni 7 – “Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.” (p.203);</p> <p>Uni 8 – “Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.” (p.203);</p> <p>Uni 9 – “Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.” (p.203);</p> <p>Uni 10 – “Investigar brincadeiras, jogos, danças coletivas e outras práticas de dança de diferentes matrizes estéticas e culturais como referência para a criação e a composição de danças autorais, individualmente e em grupo.” (p.207);</p> <p>Uni 11 – “A unidade temática Brincadeiras e jogos explora aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço...” (p.214);</p>
--	---	---

	<p>interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções.” (p.37);</p> <p>Uni 5 – “Participar ativamente, com adultos e outras crianças, tanto do planejamento da gestão da escola e das atividades propostas pelo educador quanto da realização das atividades da vida cotidiana, tais como a escolha das brincadeiras, dos materiais e dos ambientes, desenvolvendo diferentes</p>	<p>Uni 12 – “Mesmo assim, é possível reconhecer que um conjunto grande dessas brincadeiras e jogos é difundido por meio de redes de sociabilidade informais, o que permite denominá-los populares.” (p.214);</p> <p>Uni 13 – “Não é raro que, no campo educacional, jogos e brincadeiras sejam inventados com o objetivo de provocar interações sociais específicas entre seus participantes ou para fixar determinados conhecimentos.” (p.214);</p> <p>Uni 14 – “Neste documento, as brincadeiras e os jogos têm valor em si e precisam ser organizados para ser estudados.” (p.215);</p> <p>Uni 15 – “São igualmente relevantes os jogos e as brincadeiras presentes na memória dos povos indígenas e das comunidades tradicionais, que trazem consigo formas de conviver...” (p.215);</p> <p>Uni 16 – “Na BNCC, as unidades temáticas de Brincadeiras e jogos, Danças e Lutas estão organizadas em objetos de conhecimento conforme a ocorrência social dessas práticas corporais...” (p.219);</p> <p>Uni 17 – “Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.” (p.223);</p> <p>Uni 18 – “Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.” (p.225);</p> <p>Uni 19 – “Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo.” (p.225);</p>
--	---	---

	<p>linguagens e elaborando conhecimentos, decidindo e se posicionando.” (p.38);</p> <p>Uni 6 – “Conhecer-se e construir sua identidade pessoal, social e cultural, constituindo uma imagem positiva de si e de seus grupos de pertencimento, nas diversas experiências de cuidados, interações, brincadeiras e linguagens vivenciadas na instituição escolar e em seu contexto familiar e comunitário.” (p.38);</p> <p>Uni 7 – “...que se traduzem nas práticas de cuidados pessoais (alimentar-se, vestir-se, higienizar-se), nas brincadeiras, nas</p>	<p>Uni 20 – “Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana.” (p.225);</p> <p>Uni 21 – “Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.” (p.226);</p> <p>Uni 22 – “Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.” (p.227);</p> <p>Uni 23 – “Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.” (p.227);</p> <p>Uni 24 – “Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.” (p.227);</p> <p>Uni 25 – “Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola...” (p.227);</p> <p>Uni 26 – “Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.” (p.227);</p> <p>Uni 27 – “Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo.” (p.228);</p>
--	--	---

	<p>experimentações com materiais variados, na aproximação com a literatura e no encontro com as pessoas.” (p.39);</p> <p>Uni 8 – “Considerando que, na Educação Infantil, as aprendizagens e o desenvolvimento das crianças têm como eixos estruturantes as interações e a brincadeira, assegurando-lhes os direitos de conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se...” (p.40);</p> <p>Uni 9 – “Por meio das diferentes linguagens, como a música, a dança, o teatro, as brincadeiras de faz de conta, elas se comunicam e</p>	<p>Uni 28 – “Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana.” (p.228);</p> <p>Uni 29 – “Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico-cultural.” (p.229);</p> <p>Uni 30 – “Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana.” (p.229);</p> <p>Uni 31 – “Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana...” (p.229);</p> <p>Uni 32 – “Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo...” (p.229);</p> <p>Uni 33 – “Contar a quantidade de objetos de coleções até 100 unidades e apresentar o resultado por registros verbais e simbólicos, em situações de seu interesse, como jogos, brincadeiras, materiais da sala de aula, entre outros.” (p.279);</p> <p>Uni 34 – “...guardam datas e fatos, sabem a hora de dormir e de ir para a escola, negociam horários, fazem relatos orais e revisitam o passado por meio de jogos, cantigas e brincadeiras ensinadas pelos mais velhos.” (p.354);</p> <p>Uni 35 – “...Anos Iniciais, busca-se ampliar as experiências com o espaço e</p>
--	--	--

	<p>se expressam no entrelaçamento entre corpo, emoção e linguagem.” (p.41);</p> <p>Uni 10 – “...sempre tomando as interações e a brincadeira como eixos estruturantes. Essas aprendizagens, portanto, constituem-se como objetivos de aprendizagem e desenvolvimento.” (p.44);</p> <p>Uni 11 – “Perceber as possibilidades e os limites de seu corpo nas brincadeiras e interações das quais participa.” (p.45);</p> <p>Uni 12 – “Reconhecer seu corpo e expressar suas sensações em momentos de alimentação, higiene,</p>	<p>o tempo vivenciadas pelas crianças em jogos e brincadeiras na Educação Infantil...” (p.362);</p> <p>Uni 36 – “...guardam datas e fatos, sabem a hora de dormir, de ir para a escola, negociam horários, fazem relatos orais, revisitam o passado por meio de jogos, cantigas e brincadeiras ensinadas pelos mais velhos, posicionam-se criticamente sobre determinadas situações, e tantos outros.” (p.367);</p> <p>Uni 37 – “Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras de diferentes épocas e lugares.” (p.371);</p> <p>Uni 38 – “Criar mapas mentais e desenhos com base em itinerários, contos literários, histórias inventadas e brincadeiras.” (p.371);</p> <p>Uni 39 – “A vida em casa, a vida na escola e formas de representação social e espacial: os jogos e brincadeiras como forma de interação social e espacial.” (p.406);</p> <p>Uni 40 – “Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares.” (p.407);</p>
--	--	---

	<p>brincadeira e descanso.” (p.45);</p> <p>Uni 13 – “Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras.” (p.46);</p> <p>Uni 14 – “Resolver conflitos nas interações e brincadeiras, com a orientação de um adulto.” (p.46);</p> <p>Uni 15 – “Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras.” (p.47);</p> <p>Uni 16 – “Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano</p>	
--	---	--

	<p>quanto em brincadeiras, dança, teatro, música.” (p.47);</p> <p>Uni 17 – “Experimentar as possibilidades corporais nas brincadeiras e interações em ambientes acolhedores e desafiantes.” (p.47);</p> <p>Uni 18 – “Deslocar seu corpo no espaço, orientando-se por noções como em frente, atrás, no alto, embaixo, dentro, fora etc., ao se envolver em brincadeiras e atividades de diferentes naturezas.” (p.47);</p> <p>Uni 19 – “Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades</p>	
--	---	--

	<p>artísticas, entre outras possibilidades.” (p.47);</p> <p>Uni 20 – “Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.” (p.47)</p> <p>Uni 21 – “Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais, festas.” (p.48);</p> <p>Uni 22 – “Explorar diferentes fontes sonoras e materiais para acompanhar brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias.” (p.48);</p>	
--	---	--

Uni 23 – “Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias.” (p.48)

Uni 24 – “Inventar brincadeiras cantadas, poemas e canções, criando rimas, aliterações e ritmos.” (p.49);

Uni 25 – “Vivenciar diferentes ritmos, velocidades e fluxos nas interações e brincadeiras (em danças, balanços, escorregadores etc.).” (p.51);

Uni 26 – “Relacionar-se com o outro empregando gestos, palavras, brincadeiras, jogos, imitações, observações e expressão corporal.” (p.54);

<p>Jogos</p>	<p>Uni 1 - “Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras.” (p.47);</p> <p>Uni 2 – “Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.” (p.47);</p> <p>Uni 3 – “Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.” (p.47);</p> <p>Uni 4 – “Relacionar-se com o outro empregando gestos, palavras, brincadeiras, jogos,</p>	<p>Uni 1 - “...assim como na Educação Infantil, tais como cantar cantigas e recitar parlendas e quadrinhas, ouvir e recontar contos, seguir regras de jogos (...)” (p.89);</p> <p>Uni 2 - “Alguns gêneros textuais deste campo: agendas, listas, bilhetes, recados, avisos, convites, cartas, cardápios, diários, receitas, regras de jogos e brincadeiras.” (p.96);</p> <p>Uni 3 - “Alguns gêneros textuais deste campo: agendas, listas, bilhetes, recados, avisos, convites, cartas, cardápios, diários, receitas, regras de jogos e brincadeiras.” (p.102);</p> <p>Uni 4 - “Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, sonoridades, jogos de palavras (...)” (p.111);</p> <p>Uni 5 - “Reconhecer, em textos versificados, rimas, sonoridades, jogos de palavras (...)” (p.111)</p> <p>Uni 6 - “Identificar gêneros do discurso oral, utilizados em diferentes situações e contextos comunicativos, e suas características linguístico-expressivas e composicionais (...) (narração de jogos esportivos no rádio e TV, aula, debate etc.)” (p.113)</p> <p>Uni 7 - “Alguns gêneros textuais deste campo: agendas, listas, bilhetes, recados, avisos, convites, cartas, cardápios, diários, receitas, regras de jogos</p>
--------------	--	---

<p>imitações, observações e expressão corporal.” (p.54).</p>		<p>e brincadeiras.” (p.118)</p> <p>Uni 8 - “Assistir, em vídeo digital, a programa infantil com instruções de montagem, de jogos e brincadeiras (...)” (p.121)</p> <p>Uni 9 - “Identificar e reproduzir, em textos injuntivos instrucionais (instruções de jogos digitais ou impressos).” (p.123)</p> <p>Uni 10 - “Ler e compreender, com certa autonomia, textos em versos, explorando rimas, sons e jogos de palavras, imagens poéticas (sentidos figurados) e recursos visuais e sonoros.” (p.133)</p> <p>Uni 11 - “Os processos de criação teatral passam por situações de criação coletiva e colaborativa, por intermédio de jogos (...)” (p.196)</p> <p>Uni 12 - “Ao ingressar no Ensino Fundamental – Anos Iniciais, os alunos vivenciam a transição de uma orientação curricular estruturada por campos de experiências da Educação Infantil, em que as interações, os jogos e as brincadeiras norteiam o processo de aprendizagem (...)” (p.199)</p> <p>Uni 13 - “Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos (...)” (p.203)</p> <p>Uni 14 - “Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.” (p.203)</p>
--	--	---

		<p>Uni 15 - “Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.” (p.203)</p> <p>Uni 16 - “A unidade temática Brincadeiras e jogos explora aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras (...)” (p.214)</p> <p>Uni 17 - “...ainda que possam ser reconhecidos jogos similares em diferentes épocas e partes do mundo, esses são recriados, constantemente, pelos diversos grupos culturais.” (p.214)</p> <p>Uni 18 - “...é possível reconhecer que um conjunto grande dessas brincadeiras e jogos é difundido por meio de redes de sociabilidade informais.” (p.214)</p> <p>Uni 19 - “Não é raro que, no campo educacional, jogos e brincadeiras sejam inventados com o objetivo de provocar interações sociais específicas entre seus participantes ou para fixar determinados conhecimentos.” (p.214)</p> <p>Uni 20 - “Neste documento, as brincadeiras e os jogos têm valor em si e precisam ser organizados para ser estudados.” (p.215)</p> <p>Uni 21 - “São igualmente relevantes os jogos e as brincadeiras presentes na memória dos povos indígenas e das comunidades tradicionais (...)” (p.215)</p> <p>Uni 22 - “Integram também essa prática os denominados jogos de malabar ou malabarismo.” (p.217)</p>
--	--	--

		<p>Uni 23 - “Os jogos de malabar caracterizam-se por sua dificuldade e beleza, desafiando o jogador (malabarista) a aprender técnicas específicas, utilizando diversas partes do corpo, principalmente as mãos.” (p.217)</p> <p>Uni 24 - “Na BNCC, as unidades temáticas de Brincadeiras e jogos, Danças e Lutas estão organizadas em objetos de conhecimento conforme a ocorrência social dessas práticas corporais (...)” (p.219)</p> <p>Uni 25 - “Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.” (p.223)</p> <p>Uni 26 – “Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional” (p.225)</p> <p>Uni 27 - “UNIDADE TEMÁTICA: Brincadeiras e jogos” (p.225)</p> <p>Uni 28 - “Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo” (p.225)</p> <p>Uni 29 - “Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana” (p.225)</p> <p>Uni 30 - “UNIDADES TEMÁTICAS: Brincadeiras e jogos” (p.226)</p> <p>Uni 31 - “Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional” (p.226)</p> <p>Uni 32 - “Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.”</p>
--	--	---

		<p>(p.226)</p> <p>Uni 33 - “Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional (...)” (p.226)</p> <p>Uni 34 - “...reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.” (p.226)</p> <p>Uni 35 - “Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.” (p.226)</p> <p>Uni 36 - “Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola (...)” (p.226)</p> <p>Uni 37 - “UNIDADES TEMÁTICAS: Brincadeiras e jogos” (p.228)</p> <p>Uni 38 - “Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo” (p.228)</p> <p>Uni 39 - “Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana” (p.228)</p> <p>Uni 40 - “Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.” (p.228)</p> <p>Uni 41 - “Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de</p>
--	--	---

		<p>matriz indígena e africana.” (p.228)</p> <p>Uni 42 - “Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana (...)” (p.228)</p> <p>Uni 43 - “Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo (...)” (p.228)</p> <p>Uni 44 - “Desse modo, recursos didáticos como malhas quadriculadas, ábacos, jogos, livros, vídeos, calculadoras, planilhas eletrônicas e softwares de geometria dinâmica têm um papel essencial (...)” (p.276)</p> <p>Uni 45 - “Contar a quantidade de objetos de coleções até 100 unidades e apresentar o resultado por registros verbais e simbólicos, em situações de seu interesse, como jogos (...)” (p.278)</p> <p>Uni 46 - “...guardam datas e fatos, sabem a hora de dormir e de ir para a escola, negociam horários, fazem relatos orais e revisitam o passado por meio de jogos (...)” (p.354)</p> <p>Uni 47 - “No Ensino Fundamental – Anos Iniciais, busca-se ampliar as experiências com o espaço e o tempo vivenciadas pelas crianças em jogos e brincadeiras na Educação Infantil (...)” (p.362)</p> <p>Uni 48 - “...revisitam o passado por meio de jogos, cantigas e brincadeiras ensinadas pelos mais velhos (...)” (p.367)</p> <p>Uni 49 - “Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras de</p>
--	--	---

		<p>diferentes épocas e lugares.” (p.371)</p> <p>Uni 50 - “A vida em casa, a vida na escola e formas de representação social e espacial: os jogos e brincadeiras como forma de interação social e espacial” (p.406)</p> <p>Uni 51 - “Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares.” (p.406)</p>
Ludicidade		<p>Uni 1 – “Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.” (p.198);</p> <p>Uni 2 – “...o ensino de Arte deve assegurar aos alunos a possibilidade de se expressar criativamente em seu fazer investigativo, por meio da ludicidade, propiciando uma experiência de continuidade em relação à Educação Infantil.” (p.199);</p> <p>Uni 3 – “Ao brincar, dançar, jogar, praticar esportes, ginásticas ou atividades de aventura, para além da ludicidade, os estudantes se apropriam das lógicas intrínsecas...” (p.220).</p>
Lúdico	<p>Uni 1 – “Assim, a instituição escolar precisa promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito</p>	<p>Uni 1 – “É importante salientar que a organização das unidades temáticas se baseia na compreensão de que o caráter lúdico está presente em todas as práticas corporais, ainda que essa não seja a finalidade da Educação Física na escola.” (p.219);</p> <p>Uni 2 – “No Ensino Fundamental – Anos Iniciais, é importante valorizar e</p>

	<p>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...” (p.41).</p>	<p>problematizar as vivências e experiências individuais e familiares trazidas pelos alunos, por meio do lúdico, de trocas, da escuta e de falas sensíveis, nos diversos ambientes educativos.” (p.354).</p>
Brincar	<p>Uni 1 – “A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças.” (p.37);</p> <p>Uni 2 – “Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com</p>	<p>Uni 1 – “A unidade temática Brincadeiras e jogos explora aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si.” (p.214);</p> <p>Uni 2 – “Ao brincar, dançar, jogar, praticar esportes, ginásticas ou atividades de aventura, para além da ludicidade, os estudantes se apropriam das lógicas intrínsecas...” (p.220).</p> <p>Uni 3 – “É importante reconhecer, também, a necessária continuidade às experiências em torno do brincar, desenvolvidas na Educação Infantil.” (p.224).</p>

	<p>diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.” (p.38);</p> <p>Uni 3 – “Considerando que, na Educação Infantil, as aprendizagens e o desenvolvimento das crianças têm como eixos estruturantes as interações e a brincadeira, assegurando-lhes os direitos de conviver, brincar, participar, explorar,</p>	
--	---	--

	expressar-se e conhecer-se...” (p.40).	
--	--	--

Fonte: Elaboração própria com dados extraídos da BNCC (2018)

