

O BRINCAR NA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR SOB A PERSPECTIVA DA PSICOLOGIA HISTÓRICO-CULTURAL

Janis Joplin dos Santos Lazier ¹

Claudia Maria Petchak ²

RESUMO

O presente resumo tem por finalidade apresentar uma pesquisa de trabalho de conclusão de curso, o qual tem como objetivo principal investigar o brincar como base para a aprendizagem nos anos iniciais e a garantia do mesmo na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), especialmente na faixa etária dos 6 anos de idade, fase de alfabetização. A perspectiva teórica que irá fundamentar os estudos será a Psicologia Histórico-Cultural, uma vez que reconhece a contribuição do brincar e dos jogos simbólicos como base para a aprendizagem. Para tanto, a pesquisa trata-se de uma análise documental e bibliográfica, que tem caráter exploratório e possui uma abordagem qualitativa, buscando responder a seguinte questão norteadora: a Base Nacional Comum Curricular incorpora o brincar como base para a aprendizagem, especificamente em classes do 1º ano? Preliminarmente, foi possível observar que o brincar aparece com maior frequência em componentes que abordam interações sociais e práticas corporais como Educação Física e Arte, já as Ciências da Natureza e Ciências Humanas são as que menos exploram o brincar como atividade ou prática pedagógica.

Palavras-chave: Brincar. Base Nacional Comum Curricular. Psicologia Histórico-Cultural. Anos Iniciais.

INTRODUÇÃO

O presente texto tem por finalidade apresentar um Trabalho de Conclusão de Curso, que está em andamento, sob o tema “O Brincar na Base Nacional Comum Curricular sob a perspectiva da Psicologia Histórico-Cultural”. Para tanto a questão norteadora é: será que a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), documento normativo que orienta a educação básica no Brasil e estabelece diretrizes para o Ensino Fundamental dos Anos Iniciais, incorpora o brincar como base para aprendizagem especificamente em classes do 1º ano?

Diante dessa questão norteadora, o Trabalho de Conclusão de Curso tem por objetivo geral investigar se a Base Nacional Comum Curricular contempla o brincar como um eixo

¹ Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Paraná- UNESPAR, janislazier19@gmail.com;

² Pós doutora em educação (UEPG), professora adjunta da Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR), Campus de União da Vitória, curso de Pedagogia. Docente do Mestrado Profissional em Educação Inclusiva, membro do Grupo de Estudos e Pesquisas em Práxis Educativa (GEPPRAX). aecmari@gmail.com



estruturante da aprendizagem no 1º ano dos anos iniciais, uma vez que como regra as crianças estão na fase da alfabetização. Para tanto, a pesquisa busca-se compreender, a luz dos autores da Psicologia Histórico-Cultural, as fases do desenvolvimento infantil e a contribuição do brincar para a aprendizagem. Além disso, tem a pretensão de analisar teorias que tratam do currículo e sua relação com a perspectiva crítica, bem como tem o intuito de investigar a Base Nacional Comum Curricular e os aspectos que abordam a importância da brincadeira na primeira etapa escolar do Ensino Fundamental.

Esta pesquisa justifica-se pela necessidade de garantir que a brincadeira seja reconhecida não apenas como um direito da criança, mas também como o principal eixo para as práticas pedagógicas nos primeiros anos escolares. O brincar é uma atividade essencial para o desenvolvimento infantil, contribuindo para a construção do conhecimento social, emocional e cognitivo.

METODOLOGIA

A metodologia adota uma abordagem qualitativa de caráter exploratório. Para alcançar os objetivos propostos será realizado uma análise documental e bibliográfica. A análise documental consiste na verificação da BNCC com ênfase nas disciplinas, conteúdos, habilidades e unidades temáticas e principalmente na interpretação dos trechos do documento normativo. Será investigado se o brincar é incorporado e mencionado como estratégia pedagógica, quais são as diretrizes para a sua aplicação e se há coerência com a teoria de Vygotsky que defende que o brincar é essencial para o desenvolvimento infantil e o faz de conta como internalização e assimilação do meio social da própria criança.

A pesquisa bibliográfica será fundamentada na perspectiva da Psicologia Histórico-Cultural, de Lev Semionovich Vygotsky e seus colaboradores. A pesquisa bibliográfica também será utilizada para apontar teorias que tratam do currículo.

Nesse sentido, a discussão sobre o tema possibilitará interpretar de forma produtiva e reflexiva acerca da ausência ou da presença no documento normativo, dessa maneira espera-se não apenas descrever as diretrizes presentes no documento, mas também refletir sobre sua aplicabilidade e coerência com as perspectivas teóricas que sustentam a importância e valorização da brincadeira nos Anos Iniciais.

REFERENCIAL TEÓRICO



Ao brincar, cria-se uma situação imaginária, essa imaginação ainda está muito próxima da realidade que vivência. No início a criança se baseia em elementos do seu próprio cotidiano para construir as brincadeiras, até mesmo para dar personalidade e identidade no faz de conta, utilizando objetos e situações reais como referência.

É notável que a criança comece com uma situação imaginária que, inicialmente, é tão próxima da situação real. O que ocorre é uma reprodução da situação real. Uma criança brincando com uma boneca, por exemplo, repete quase exatamente o que sua mãe faz com ela. Isso significa que, na situação original, as regras operam sob uma forma condensada e comprimida. Há muito pouco de imaginário. É uma situação imaginária, mas é compreensível somente à luz de uma situação real que, de fato, tenha acontecido. O brinquedo é muito mais a lembrança de alguma coisa que realmente aconteceu do que imaginação. É mais a memória em ação do que uma situação imaginária nova. (Vygotsky, 1989, p. 117).

O brincar não é apenas um passatempo, mas uma atividade essencial para o desenvolvimento humano, pois permite que a criança vivencie papéis, compreenda regras e internalize conceitos que serão fundamentais para a vida em sociedade.

A partir das brincadeiras cria-se uma esfera imaginativa e situações fictícias que exigem planejamento e intenção, por exemplo, ao brincar de “mãe e filha”, primeiramente é importante imaginar o papel, planejar ações e executar tarefas baseadas no cenário imaginativo, as mesmas são precursoras de comportamento avançados na vida real, como tomada de decisões e estabelecimento de metas, é relevante desmitificar a ideia de que o brincar é “passatempo” e sim é um elemento estruturante, sendo uma conexão entre as necessidades e a consciência da criança e o mundo real, o qual, está aprendendo a compreender e dominar. Nesse sentido, as brincadeiras continuam presentes, o que muda é a estrutura, passam a ser mais elaboradas, esquematizadas e se adaptam conforme os contextos das brincadeiras e dos jogos simbólicos.

No início a criança se baseia em elementos do seu próprio cotidiano para construir as brincadeiras, até mesmo para dar personalidade e identidade no faz de conta, utilizando objetos e situações reais como referência. O faz de conta ajuda a criança a se entender e a compreender a realidade real, as crianças brincam para lidar com as situações que acontecem no dia-a-dia, pois a brincadeira faz com que aceite ou facilite ações indesejadas ou rotineiras, ou seja, o brinquedo não é apenas um mundo “a parte” do real, a realidade se tornam um só, é uma ponte entre o que é real e o que é imaginação. As crianças internalizam regras sociais e as imitações podem ser positivas ou negativas, dependerá do contexto social em que a criança está inserida. Nesse contexto, a escola desempenha um papel fundamental ao orientar e mediar as brincadeiras, cabe aos educadores sugerirem interpretações positivas e



apresentar outras perspectivas, promovendo o desenvolvimento de comportamentos mais empáticos, inclusivos direcionados e construtivos.

Na brincadeira existem regras implícitas e explícitas, ou seja, diferente da vida real, onde certos comportamentos acontecem naturalmente, no jogo a criança se esforça para agir de acordo com as expectativas que construiu sobre aquele papel. Esse exercício fortalece sua capacidade de planejamento, autocontrole e o pensamento abstrato.

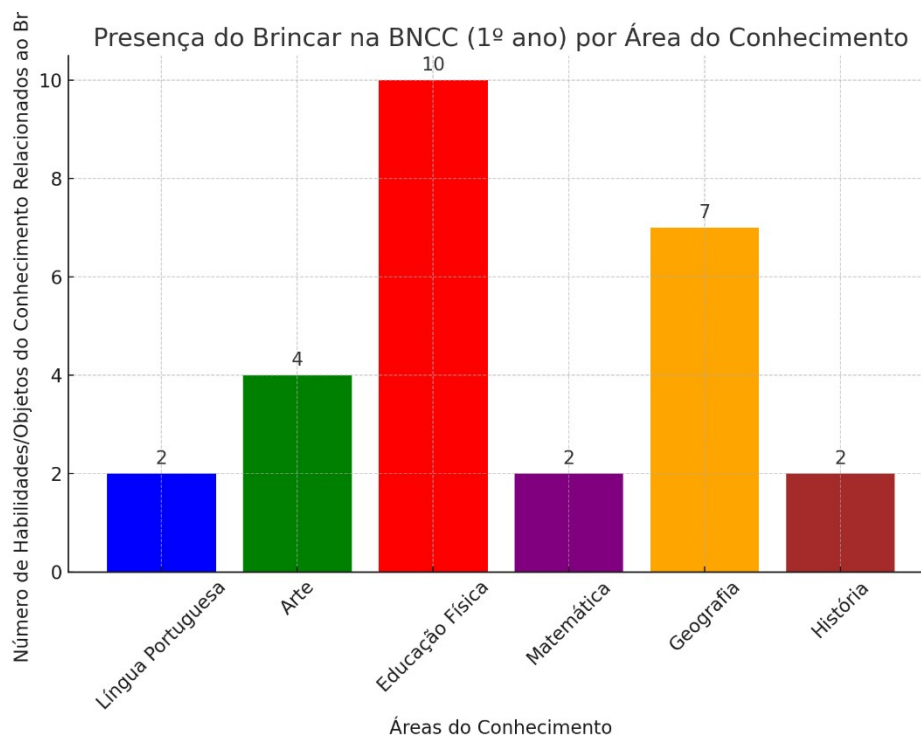
É relevante, mesmo que de forma breve, abordar a questão da Base Nacional Comum Curricular, (Brasil, 2018), implementada em 2018, desempenha um papel fundamental ao estabelecer os direitos de aprendizagens para cada etapa da Educação Básica, incluindo o Ensino Fundamental. A Base Nacional Comum Curricular não é um currículo em si, mas sim uma referência obrigatória para a construção e elaboração dos currículos, por meio das redes de ensino e instituições educacionais, delimitando os conhecimentos primordiais e os valores que necessitam ser garantidos a todos os estudantes brasileiros, assegurando equidade e uma formação integral. No Ensino Fundamental, as aprendizagens são organizadas em áreas do conhecimento, dividindo-se em competências gerais específicas, além de habilidades que são instigadas durante as etapas da escolarização. Essa estruturação tem como objetivo alinhar com as demandas contemporâneas, promovendo aprendizagens importantes e contextualizadas que contribuam para o desenvolvimento de competência como o pensamento crítico, a resolução de problemas, a criatividade e a cidadania. A relação entre o currículo e a BNCC se materializa na adaptação local e regional, enquanto o documento norteador fornece as diretrizes nacionais, os sistemas de ensino, as escolas devem construir os currículos considerando as particularidades locais, culturais e sociais dos alunos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Preliminarmente, foi possível observar na Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018) que o conceito de “brincar” aparece com maior frequência em componentes que abordam interações sociais e práticas corporais como Educação Física e Artes. Em Geografia e História, a brincadeira é associada a contextualização de vivências e tradições culturais. Áreas como Língua Portuguesa e Matemática apresentam o brincar em contextos específicos, como jogos didáticos e práticas discursivas. Já Ciências que é dividido entre Ciências da Natureza e Ciências humanas é a área que menos aborda a brincadeira.



Gráfico 1: Coleta de dados referentes ao número de habilidades/objetos de conhecimento em classes de 1º ano que indicam a presença do brincar na Base Nacional Comum Curricular



Fonte: Dados organizados pela autora com base na análise e informações obtidas na Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), especialmente em classes do 1º ano.

Observa-se no gráfico acima a presença do brincar em classes do 1º ano e os resultados obtidos revelaram que a Educação Física é a área do conhecimento que tem maior presença do brincar, dado as informações coletadas esmiuçada de cada trecho relacionada a essa área do conhecimento, totalizando 5 habilidades (EF12EF01)³; (EF12EF02); (EF12EF03); (EF12EF04); (EF12EF11) e 5 objetos do conhecimento (cultura popular; jogos e brincadeiras populares, reconhecimento e desafio de jogos e brincadeiras populares, produção de textos e brincadeiras, danças e jogos populares) diretamente relacionados ao brincar, a Educação Física se destaca como a área que mais incorpora essa abordagem.

O brincar não aparece só como prática pedagógica e sim como um eixo estruturante para a estimulação do desenvolvimento motor, cognitivo e social das crianças. Além disso, sua presença é notável na introdução e na competência 10, que enfatiza o uso e a valorização das brincadeiras, jogos, danças e práticas corporais, esse resultado reforça a compreensão da

³ Códigos utilizados na BNCC.



Educação Física como um campo de aprendizado que vai além do movimento corporal, contribuindo para a socialização e a valorização cultural.

A Geografia apresentou 3 habilidades (EF01GE02); (EF01GE06) e (EF01GE08) e 6 objetos do conhecimento (o sujeito e seu lugar no mundo, comparação de diferentes tipos de moradia e objetos de uso, criação de mapas mentais e desenhos e o modo de vida da criança em diferentes lugares) contando com a introdução totalizou 8 aspectos vinculado ao brincar, abordando principalmente as diferenças entre brincadeiras de diferentes épocas e lugares, além da criação de mapas mentais a partir de histórias e jogos.

Já a área de Arte apresentou duas habilidades (EF15AR14) e (EF15AR24) e dois objetos de conhecimento (música e arte), ou seja o totalizando 4 habilidade/objetos de conhecimento, destacando-se no ensino da música e na experimentação de brinquedos, jogos e danças de diferentes matrizes culturais. A presença do brincar na introdução, ilustra o reconhecimento como parte artística, mas sem uma diretriz clara de como deve ser trabalhado.

A Língua Portuguesa ilustra uma habilidade (EF01LP01) e um objeto de conhecimento (leitura e escrita de textos) e o mesmo processo se repete na área de Exatas, apenas uma habilidade (EF01MA04) e um objeto de conhecimento (leitura e escrita dos números), nesse caso, totalizando 4 habilidade/objeto do conhecimento associados ao brincar.

A área de História, por sua vez, também apresentou uma habilidade (EF01HI05) e um objeto do conhecimento (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), totalizando 2 habilidades/objeto do conhecimento, mostrando-se, ser um contexto limitado referente ao brincar no estudo comparativo entre jogos e brincadeiras do passado e do presente. Esse resultado sugere que, embora a disciplina reconheça a brincadeira como parte de sua cultura e história das sociedades, não é trabalhado de forma significativa como estratégia de ensino.

A Área de Ciências que é dívida entre Ciências da Natureza e Ciências Humanas apresentou ser preocupante e foi um dos pontos críticos identificado durante a análise, a ausência do brincar nessas áreas, essa lacuna indica que essas disciplinas ainda não incorporam o brincar como um recurso ou atividade prática pedagógica como base para aprendizagem, o que pode limitar abordagens mais dinâmicas e experimentais no ensino de conceitos científicos.

Diante o exposto, a Educação Física se destaca por integrar o brincar de forma consistente em relação as outras áreas. Além disso, a ausência do brincar nas introduções e competências de algumas áreas podem indicar uma lacuna entre o reconhecimento da brincadeira como estimulação e aprendizagem significativa e sua efetivação no planejamento



curricular. Esses resultados reforçam a necessidade de ampliar o uso do brincar no ensino fundamental, garantindo que ele seja valorizado não apenas em disciplinas tradicionalmente associadas ao movimento e a expressão, mas também nas áreas que envolvem o desenvolvimento do pensamento lógico e da compreensão científica. Contudo, torna-se fundamental repensar a aplicação da brincadeira como metodologia pedagógica de forma mais integrada e interdisciplinar.

A ausência do brincar na introdução e nas competências dessas áreas podem indicar uma visão mais tradicional do ensino, em que a brincadeira não é explorada como a metodologia central para a aprendizagem.

Para Vygotsky, no período pré-escolar, o brinquedo é a atividade condutora do desenvolvimento e aprendizado, ele não é apenas uma atividade recreativa e sim um meio pelo qual a criança se desenvolve. Quando as crianças brincam, elas criam planos, intenções voluntárias e formam motivações. A imaginação que ocorre tanto nos jogos simbólicos quanto nas brincadeiras, permite controlar as emoções, se autorregular em ocasiões de frustração, por exemplo, quando não é possível satisfazer o desejo da criança ou em jogos estruturados que podem ser ganhos ou não. Nesse sentido, o brincar possibilita a formação do pensamento, autonomia, independência e construção da identidade.

Apesar da relação, brinquedo-desenvolvimento pode ser comparada à relação instrução-desenvolvimento, o brinquedo fornece ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência. A ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas – tudo aparece no brinquedo, que se constitui, assim, no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar. A criança desenvolve-se, essencialmente, através da atividade de brinquedo. Somente neste sentido o brinquedo pode ser considerado uma atividade condutora que determina o desenvolvimento da criança, (Vygotsky, 1989, p. 117).

A Base Nacional Comum Curricular apresenta o brincar em várias disciplinas e unidades temáticas, todavia esse documento normativo não esclarece a contribuição do brincar para o desenvolvimento. A ausência do brincar em Ciências da Natureza e Ciências Humanas constata a falta de coerência e integração com a teoria da perspectiva crítica de Vygotsky, que vê a brincadeira como eixo estruturante para a formação social da criança, apresentando uma lacuna em áreas que envolvem o pensamento lógico e a compreensão científica que são deixadas de ser exploradas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



O brincar e o faz de conta não são apenas atividades recreativas, mas sim formas essenciais de desenvolvimento cognitivo, emocional e social. A capacidade de transformar objetos simples em elementos simbólicos é um reflexo da evolução do pensamento infantil e da construção da realidade. Cada fase da infância traz um novo olhar sobre o mundo e o brincar se adapta a essas mudanças, proporcionando um espaço onde a criatividade e a aprendizagem caminham juntas.

REFERÊNCIAS

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

VYGOTSKI, Lev Semyonovich. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 3. ed. São Paulo, Martins Fontes, 1989. 168 p.

