



# A BNCC E A (RE)INVENÇÃO DO LÚDICO À BRASILEIRA

The BNCC and the (re)invention of playfulness to the manner brazilian

La BNCC y la (re)invención del lúdico a la manera brasileña

**Resumo:** O lúdico é urdido nos discursos curriculares brasileiros, nos últimos 25 anos, como sinônimo de jogo, brincadeira, brinquedo e até de gamificação mais recentemente. Pode-se arrazoar que ele se transfigurou em uma espécie de flatus vocis no cotidiano brasileiro, dado que é utilizado para qualificar objetos e ações diversas, formato e classificação de brinquedos, elaborações culinárias, obras de arte, métodos didático-pedagógicos, avaliações, atividades escolares etc. Nessa contextura, emerge a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) como o documento que, atualmente, rege a educação brasileira. Porém, atinente ao lúdico, este documento não o conceitua, nem alvitra referenciais teóricos e/ou propostas didático-metodológicas. Em função disso, a BNCC retroalimenta um processo de desreferencialização do lúdico. Nesse sentido, o escopo do presente artigo é analisar o viés que a BNCC difunde concernente ao lúdico no âmago de seu texto. Aproveitaremos o ensejo, para trazer um olhar crítico quanto à ausência do lúdico na área de Ciências da Natureza, no documento em pauta. Para tal, assumimos uma pesquisa qualitativa do tipo revisão crítica, cujo dados são, a priori, descritos e sistematizados para, a posteriori, serem devidamente discutidos e analisados sob o ponto de vista teórico-conceitual.

**Palavras-Chave:** Lúdico; BNCC; Desreferencialização; Práxis Pedagógica; Ciências.

**Abstract:** In the last 25 years, ludic has been warped in Brazilian curricular discourses as a synonym for game, play, toy, and even gamification more recently. It can be argued that it has become a kind of flatus vocis in Brazilian daily life, as it is used to qualify objects and various actions, format and classification of toys, culinary preparations, works of art, didactic and pedagogical methods, assessments, school activities, etc. In this context, the Base Nacional Comum Curricular (BNCC) emerges as the document that currently governs Brazilian education. However, concerning ludic, this document does not conceptualize it, nor does it suggest theoretical references and/or didactic-methodological proposals. As a result, the BNCC feeds back a process of dereferentialization of ludic. In this sense, the scope of this article is to investigate the perspective that the BNCC disseminates concerning the ludic in the essence of its text. We will take this opportunity to take a critical view of the absence of ludic in the area of Natural Sciences in the document in discussion. Thus, we assume qualitative research of the critical review type, whose data are, a priori, described and systematized to, a posteriori, be appropriately discussed and examined under the theoretical and conceptual perspective.

**Keywords:** Ludic; BNCC; Dereferentialization; Pedagogical Praxis; Sciences.

**Resumen:** Lo lúdico se ha deformado en los discursos curriculares brasileños, en los últimos 25 años, como sinónimo de juego, juego infantil, juguete e incluso gamificación más recientemente. Se puede afirmar que se ha transfigurado en una especie de flatus vocis en la vida cotidiana brasileña, dado que se utiliza para calificar objetos y acciones diversas, formato y clasificación de juguetes, preparaciones culinarias, obras de arte, métodos didácticos y pedagógicos, evaluaciones, actividades escolares etc. En este contexto, la Base Nacional Comum Curricular (BNCC) surge como el documento que, actualmente, rige la educación brasileña. Sin embargo, respecto a lo lúdico, este documento no lo conceptualiza, ni sugiere referencias teóricas y/o propuestas didáctico-metodológicas. Por ello, el BNCC retroalimenta un proceso de desreferencialización del lúdico. En este sentido, el objetivo de este artículo es analizar el sesgo que el BNCC difunde respecto a lo lúdico en el núcleo de su texto. Aprovecharemos la ocasión para aportar una mirada crítica a la ausencia de lo lúdico en el área de las Ciencias Naturales en el documento en cuestión. Para ello, asumimos una investigación cualitativa de tipo revisión crítica, cuyos datos son, a priori, descritos y sistematizados para, a posteriori, ser debidamente discutidos y analizados desde el punto de vista teórico y conceptual.

**Palabras clave:** Lúdico; BNCC; Desreferencialización; Praxis pedagógica; Ciencias.

ROGÉRIO DE MELO GRILLO

Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

iD 0000-0002-2859-7326

GILSON SANTOS RODRIGUES

Universidade Estadual de Campinas (Unicamp)

iD 0000-0002-1472-2480

ELOISA ROSOTTI NAVARRO

Universidade Federal do Paraná (UFPR)

iD 0000-0003-4528-2294



## INTRODUÇÃO

*Não é suficiente dar às crianças o direito ao jogo, é preciso despertar e manter nelas o desejo do jogo. Joseph Leif e Lucien Brunelle*

No Brasil, nos últimos 25 anos, emergiram vários documentos oficiais de nível federal e estadual atinentes à Educação Escolar (PCN - BRASIL, 1997; BNCC, 2018; CBC - SEE/MG, 2007; SEE/SP, 2008; SEE/RS, 2009, dentre outros). Esses documentos trouxeram à luz do debate algumas discussões referentes ao lúdico, ao jogo, à brincadeira e ao brinquedo como recursos pedagógicos imprescindíveis à aprendizagem dos estudantes. Todavia, na conjuntura hodierna, o documento curricular que orienta a educação brasileira é a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2018). Esse documento foi lançado em dezembro de 2017, sendo reeditado com o texto do Ensino Médio no ano seguinte, em 2018. De caráter normativo, a BNCC 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, 2018, p. 7).

Conquanto o susodito documento seja uma referência nacional à formulação dos currículos dos sistemas e das redes escolares dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios, no que se refere ao lúdico, a BNCC não o conceitua. Por consequência, ratifica a criação de jargões como “o lúdico é educativo”, “o lúdico é sinônimo de jogo e por isso gera desenvolvimento”, “a gamificação é lúdica e propicia a construção de conhecimentos”, “a ludicidade é engajadora”, entre outras menções.

Propugnamos que esse movimento de adjetivar coisas como sendo lúdicas e, tal-qualmente, de atribuir ao lúdico um conjunto de predicados desvinculados, implementou especificamente um processo de desreferencialização. De maneira mais destrinchada, a desreferencialização é o processo de inflação de signos em detrimento da significação. Isto denota usar mais signos em vez de interpretações e conceptualizações relativas às coisas reais, quer dizer, dispensar os significados oblitera as referências conceituais.

Berardi (2020) minudencia que a desreferencialização advém de um movimento, em que as palavras se demudaram em sentidos polissêmicos de outras palavras. Aludido de outro modo, concerne à emancipação do signo linguístico (a palavra) no que compete ao seu referente. A questão que se coloca é o quanto isso pode influir na desconstrução de um conceito.

No caso do lúdico, desreferencializar é apartar o seu conceito de seu referente. Subsequentemente, convertendo o conceito em uma palavra (signo) desprovida de significação. Destarte, o lúdico tem sido tomado como uma palavra desreferencializada, ou seja, tornou-se um símbolo multifacetado para adjetivar variados objetos, discursos e ações externas às pessoas. Uma crítica substancial a esse tipo de desreferencialização do termo lúdico pertence a Santin (2001, p. 16) para quem: “[...] o lúdico pode estar se tornando uma moda. Apontar a ludicidade como uma tábua de salvação em

todas as esferas parece adquirir ares de modismos”. Assim, Santin (2001) assinala que o lúdico não é um *slogan*, ou uma palavra esvaziada de significação, mas uma forma de expressividade.

Coadunando com o autor referido, consideramos que o lúdico ainda é preconcebido nos discursos curriculares brasileiros, como sinônimo de jogo, brincadeira, brinquedo e até de gamificação. Ora, ele transmutou-se em uma espécie de *flatus vocis* no cotidiano, por ser empregado para qualificar objetos e ações diversas, formato e classificação de brinquedos, elaborações culinárias, obras de arte, métodos didático-pedagógicos, avaliações e atividades escolares etc.

Isso posto, faz-se fulcral dar importância às peculiaridades, características e diferenças no âmago do fenômeno estudado. Dessarte, é indispensável entender o conceito de lúdico para, justamente, não fetichizá-lo, como decorre no bojo da BNCC. Por essa razão, analisamos que esse documento delinea superficialmente como o lúdico pode favorecer o trabalho do professor com as crianças e/ou jovens-estudantes. Nesses moldes, afirmamos que a BNCC não dá azo à criação de uma proposta didático-metodológica em que assuma o lúdico como expressividade e que, por conseguinte, transponha o discurso da desreferencialização do lúdico, no sentido de materializar uma prática realmente pedagógica.

Observamos que, não obstante à BNCC citar o lúdico ou a ludicidade, ela não arquiteta um conceito, nem mesmo alvitra sistematicamente uma proposta didático-metodológica que fundamente a prática do professor com o lúdico. Aliás, no que corresponde a uma didática, sequer o jogo dispõe de uma proposição didática nos documentos curriculares (GRILLO; NAVARRO; SANTOS RODRIGUES, 2020; SANTOS RODRIGUES; ALMEIDA; GRILLO, 2021). De resto, a BNCC não viabiliza uma reflexão e/ou comprovação de que o lúdico seria realmente favorável à formação dos alunos.

Discorrido nestes moldes, o escopo deste artigo é apresentar um recorte específico de uma Tese de Pós-Doutorado, cuja finalidade diz respeito à apreensão que a BNCC propala no tocante ao lúdico no cerne de seu texto. Por conseguinte, teceremos críticas à ausência do lúdico na área de Ciências da Natureza.

Para tanto, pautamo-nos em uma pesquisa qualitativa do tipo revisão crítica (MORANDI, CAMARGO, 2015). Cabe sublinhar que os artigos de revisão crítica são utilizados para descrever e discutir determinada temática, sob o ponto de vista teórico ou conceitual. Em suma, não objetivam à reprodutibilidade de dados e/ou à descrição de resultados de outras pesquisas. Quer dizer, seu fito é a reflexão crítica sobre um assunto, em que o pesquisador possui certa “liberdade” em relação a um protocolo rigoroso para a sua produção. Nesse entendimento, o pesquisador pode trabalhar com um tema de maneira mais ampla, interpondo variadas fontes de conhecimentos.

Para uma organização das ideias, o presente artigo foi subdividido em duas seções, afora essa introdução e as considerações finais (“Em defesa do lúdico”), no intuito de se alcançar o objetivo delineado. A saber: “O lúdico sob a ótica da BNCC”; “Uma análise crítica”.

## O LÚDICO SOB A ÓTICA DA BNCC

*Play behavior seems to occur when sufficient contingencies to responding are suspended to allow intrinsic motives to sustain behavior. Michael J. Ellis*

Como foi elucidado, a BNCC é um documento normativo nacional, que define o conjunto progressivo de aprendizagens precípuas aos alunos da Educação Infantil ao Ensino Médio de todo o Brasil. Seu intuito é garantir aos discentes os seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com as metas do Plano Nacional de Educação (PNE) (BRASIL, 2014), bem como uma formação humana integral, sendo respaldada em preceitos éticos, estéticos e políticos, sob a égide das Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (DCN) (BRASIL, 2013) e dos princípios legais da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – Lei n. 9.394 (LDB) (BRASIL, 1996).

Posto isso, quando tratamos do termo lúdico, no suprarreferido documento normativo (BNCC), este vocábulo aparece três vezes:

Assim, a instituição escolar precisa promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito lúdico e na interação com seus pares, explorar e vivenciar um amplo repertório de movimentos, gestos, olhares, sons e mímicas com o corpo, para descobrir variados modos de ocupação e uso do espaço com o corpo (tais como sentar com apoio, rastejar, engatinhar, escorregar, caminhar apoiando-se em berços, mesas e cordas, saltar, escalar, equilibrar-se, correr, dar cambalhotas, alongar-se etc.). (BRASIL, 2018, p. 41, grifo nosso).

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 (BRASIL, 2018, p. 220, grifo nosso).

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 (bibliotecas, pátio, praças, parques, museus, arquivos, entre outros). Essa abordagem privilegia o trabalho de campo, as entrevistas, a observação, o desenvolvimento de análises e de argumentações, de modo a potencializar descobertas e estimular o pensamento criativo e crítico (BRASIL, 2018, p. 355, grifo nosso).

Correspondente ao termo “lúdica”, como equivalente de lúdico, a sua aparição se dá por cinco vezes:

A BNCC do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil (BRASIL, 2018, p. 57, grifo nosso).

*Revista Eletrônica Ludus Scientiae (Ludus), v. 6, p. 1-13, jan./dez., 2022.*

Envolver-se em práticas de leitura literária que possibilitem o desenvolvimento do senso estético para fruição, valorizando a literatura e outras manifestações artístico-culturais como formas de acesso às dimensões lúdicas, de imaginário e encantamento, reconhecendo o potencial transformador e humanizador da experiência com a literatura (BRASIL, 2018, p. 87, grifo nosso).

Reconhecer que os textos literários fazem parte do mundo do imaginário e apresentam uma dimensão lúdica, de encantamento, valorizando-os, em sua diversidade cultural, como patrimônio artístico da humanidade. (BRASIL, 2018, p. 97, grifo nosso).

É fundamental frisar que a Educação Física oferece uma série de possibilidades para enriquecer a experiência das crianças, jovens e adultos na Educação Básica, permitindo o acesso a um vasto universo cultural. E Esse universo compreende saberes corporais, experiências estéticas, emotivas, lúdicas e agonistas, que se inscrevem, mas não se restringem, à racionalidade típica dos saberes científicos que, comumente, orienta as práticas pedagógicas na escola (BRASIL, 2018, p. 213, grifo nosso).

Ao longo de toda a Educação Básica, o ensino das Ciências Humanas deve promover explorações sociocognitivas, afetivas e lúdicas capazes de potencializar sentidos e experiências com saberes sobre a pessoa, o mundo social e a natureza (BRASIL, 2018, p. 354, grifo nosso).

No mais, tem-se igualmente o uso da expressão “ludicidade”, como sinônimo de lúdico, nos seguintes fragmentos:

Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte (BRASIL, 2018, p. 198, grifo nosso).

Nessa nova etapa da Educação Básica, 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 (BRASIL, 2018, p. 199, grifo nosso).

Ao brincar, dançar, jogar, praticar esportes, ginásticas ou atividades de aventura, para além da ludicidade, os estudantes se apropriam das lógicas intrínsecas (regras, códigos, rituais, sistemáticas de funcionamento, organização, táticas etc.) a essas manifestações, assim como trocam entre si e com a sociedade as representações e os significados que lhes são atribuídos (BRASIL, 2018, p. 220, grifo nosso).

A Arte, enquanto área do conhecimento humano, contribui para o desenvolvimento da autonomia reflexiva, criativa e expressiva dos estudantes, por meio da conexão entre o pensamento, a sensibilidade, a intuição e a ludicidade (BRASIL, 2018, p. 482, grifo nosso).

Como se pode analisar, a utilização dos termos lúdico, lúdica e ludicidade é realizada de diversas formas. Ora subentende-se como análogo a jogo, ora como algo frívolo e até mesmo como um elemento

metodológico (ensinar algum conteúdo ou desenvolver uma habilidade por meio do lúdico). Essa desreferencialização, no entanto, precisa ser problematizada para lograr a efetiva transposição do lúdico para o contexto dos processos de ensino. À vista disso, na seção seguinte, escrutinaremos os usos destes termos pela BNCC.

## UMA ANÁLISE CRÍTICA

*Le ludique est un espace de liberté nécessaire pour le joueur afin de s'approprier le jeu, le faire sien et devenir alors le créateur de sa propre expérience ludique. Maude Bonenfant*

De acordo com os estudos de Grando (1995), Grillo (2018; 2022), Grillo e Grando (2021) e outros, o verbete “lúdico” provém do latim *Ludus* e conota divertimento, passatempo, brincadeira, recreação, representações teatrais, zombaria, aula ou escola. Já o vocábulo “jogo” provém do latim *Jocus* (ou *locus*, *locare* – zombaria, gracejo, piada, brincadeira); e igualmente do vocábulo *ludo* (jogo, brinquedo). Com isso, é notória a profusão de significados atinentes a ambas as expressões (“lúdico” e “jogo”).

Entrementes, no decorrer da história, este sobredito termo (lúdico) foi transmutado em termos de significação. À guisa de exemplo, Baldwin (1891) e Carr (1902) indicaram que o lúdico seria *play-instinct* e Gulick (1920), por seu turno, alvitrou que lúdico seria *play-attitude*<sup>1</sup>. Basilarmente, estes autores sugeriam que o lúdico seria um fenômeno presente não apenas nos jogos e brincadeiras, mas em outros comportamentos lúdicos, como a dança, as adivinhas, as parlendas, as atitudes batoteiras etc.

Na língua francesa, lúdico é denominado como *ludique*. Todavia, tal-qualmente a língua portuguesa, este termo tem diferentes acepções, a saber: expressão da personalidade no ato de brincar e jogar (GUTTON, 2013; GREEN, 2013); divertimento expressado em comportamentos lúdicos (GRANDMONT, 1995); desejo e alegria (LEIF; BRUNELLE, 1978); atitude de intencionalidade (HENRIOT, 1969, 1989; DUFLO, 1997); encantamento do sujeito frente ao jogo/brincadeira (BATAILLE, 1951); estado de espírito (MAURIRAS-BOUSQUET, 1984), dentre outros autores. Percebe-se claramente que em nenhuma ocasião o lúdico foi tratado como sinônimo de jogo, brinquedo ou brincadeira.

Na língua alemã, o vocábulo lúdico foi alcunhado como *spielhafte*, mormente, por autores como Fink ([1960] 2016), Heidemann (1968) e Scheuerl (1954). É interessante observar que Fink ([1960] 2016) sintetizou uma diferenciação entre *spielerisch* e *spielhafte*. O primeiro termo denota divertimento, qualificando uma situação como alegre e entusiasmante. Por sua vez, *spielhafte* representa lúdico, tendo o sentido de presentificação, de pertencimento e de autorrealização no jogo ou outro tipo de comportamento lúdico. Para Fink ([1960] 2016), o lúdico (*spielhafte*) é a base para a livre expressão. Dito

<sup>1</sup> Cf. GULICK (1920, p. 271-272).

isso, ao concatenarmos o lúdico ao jogo ou a outros comportamentos lúdicos (brincadeiras, parlendas, rondas, adivinhas etc.), podemos asseverar que o lúdico é precisamente a liberdade do sujeito em decidir se entregar ou não a situação objetiva do comportamento lúdico<sup>2</sup>.

Mediante as elusivas conceituações, acastelamo-nos em vários autores como Gusdorf (1967), Cazeneuve (1967), Euvé (2000), Buytendijk (1935; 1977), Duflo (1997), Spariosu (1989) e Fink ([1960] 2016), para sustentarmos que o lúdico é uma forma de livre expressão do sujeito na sua vivência em um comportamento lúdico (jogos, brincadeiras, danças, rondas, cantigas etc.). Isto posto, o lúdico é subjetivo e se consolida como uma experiência significativa do próprio sujeito (somente pode ser vivenciada e sentida por ele mesmo). Nesses moldes, o lúdico não é um fenômeno externo, posto que se concretiza na relação vivencial do sujeito com um comportamento lúdico.

Unissonante a nossa concepção, Emerique (2004, p. 4) enfatizou o “[...] lúdico como meio privilegiado de expressão”. E continua, ao postular que o lúdico precisa ser reconhecido em “[...] uma perspectiva dialética, na qual os tidos como opostos passam a ser encarados como complementares, ambivalentes” (EMERIQUE, 2004, p. 4).

[...] o lúdico poderia, então, ser ocasião de se lidar com a segurança e o incerto, o medo e a coragem, a perda e o ganho, o prazer e o desprazer, o sério e o cômico, a objetividade e a subjetividade, enfim, uma oportunidade de ensinar e aprender sobre a vida” (EMERIQUE, 2004, p. 4).

Emerique (2004, p. 5) finda a sua aquilatação, alvitando que o *modus operandi* do lúdico é ser um “veículo para resgatar nossa humanidade, para entrar em contato com a sensibilidade e com a criatividade esquecidas, para possibilitar um olhar que descubra o ridículo (no sentido de risível) da realidade que anseia pela transformação”. Cabe trazer ao debate, que este autor primou, destacadamente, por uma análise em que admite o lúdico como algo subjetivo, quer dizer, um modo de expressividade nas vivências com comportamentos lúdicos. Adstrito às ideias explicitadas, Buytendijk (1935; 1977) argumentou que o lúdico, por seu caráter pático, catártico e extático, emerge como modo de expressividade do sujeito que joga/brinca.

Outrossim, Gusdorf (1967), em seu estudo clássico “*L’Esprit des Jeux*”, deslindou que o lúdico é pertencente ao sujeito, propriamente na sua concatenação com um comportamento lúdico. Este autor sustentou que “*l’esprit ludique, prédominant dans l’amusement, désignerait alors une forme de plénitude personnelle, une allégresse qui est à la fois accomplissement de soi*”<sup>3</sup> (GUSDORF, 1967, p. 1159).

---

<sup>2</sup> Cf. Fink ([1960] 2016, p. 12).

<sup>3</sup> **Tradução:** “O espírito lúdico, predominante na diversão, designaria então uma forma de plenitude pessoal, uma alegria que é, ao mesmo tempo, autorrealização” (GUSDORF, 1967, p. 1159).

Sob esta perspectiva, Gusdorf (1967) teorizou que o espírito lúdico é o cerne do jogar/brincar. Em vista disso, o lúdico não é algo externo ao sujeito que joga, brinca, dança etc., pelo contrário, é uma experiência interna e singular. Para este autor, o lúdico é um movimento de expressividade que liberta o sujeito de todo arbítrio axiológico mediante a atitude lúdica e a autossatisfação. Caso não se manifeste esse espírito lúdico no desenrolar de um comportamento lúdico, então, não este deixa de fazer sentido para o sujeito (passa a existir exercício, trabalho enfadonho, atividade sem sentido, repetição etc., menos o lúdico em si).

Em outros termos, o lúdico, na qualidade de autorrealização, não é algo que está extrínseco ao sujeito. Por este motivo, não é um objeto ou um discurso para adjetivar coisas externas. Ora, o lúdico é inerente à condição humana, “[...] pois as práticas culturais não são lúdicas por si mesmas: elas são construídas na interação do sujeito com a experiência vivida” (GOMES, 2014, p. 13).

Grillo (2022, p. 174-75) corrobora com tais explicitações, ao perscrutar que

[...] o lúdico não é igual para todos. Quando analiso certos comportamentos lúdicos que são direcionados para nós como lúdicos, seja no contexto do trabalho, das mídias sociais, na educação escolar ou nos mais variados discursos curriculares e acadêmicos, são situações ou manifestação culturais que podem gerar o estado lúdico para uma pessoa, porém, para outra pessoa pode não suscitar. Destarte, o lúdico não pode ser mensurado de fora, todavia, pode ser vivenciado e expressado por cada pessoa, por intermédio daquilo que lhe afeta, que lhe é desafiador e tem sentido durante uma vivência com um comportamento lúdico (e.g., a relação de expressividade no jogo, na dança, na luta, na brincadeira, ou em comportamentos lúdicos semiestruturados ou não estruturados etc., em que essa relação afeta a pessoa e, assim, é assumida como algo desafiador e dotado de sentido).

Na contramão aos conceitos dilucidados e respaldados em diferentes perspectivas epistemológicas, respeitante ao entendimento de lúdico, frisamos que este é depreendido, usualmente no campo acadêmico e nos discursos pedagógicos no Brasil, como sinônimo de jogo, brincadeira ou brinquedo. Ademais, é um vocábulo que se tornou desreferencializado no próprio cotidiano brasileiro, sendo utilizado para adjetivar reuniões, materiais didáticos, formato e classificação de brinquedos, obras de arte, métodos pedagógicos. Do mesmo modo, é usitado em discursos atinentes à festivais ou festas, em elaborações culinárias e em diversas propagandas sobre passeios, viagens ou estilos de decoração de interiores. Nesse embasamento, o lúdico é empregado como uma espécie de adjetivo alusivo a algo supostamente divertido, recreativo, colorido, descontraído, sendo oposto de seriedade. Esse viés parece ser apregoado pela BNCC, já que os excertos transcritos na seção anterior não trazem à baila referências teóricas ou conceitos para conceptualizar o lúdico.

Tal fator acarreta imprecisões conceituais que favorecem à compreensão de que o jogo, o brinquedo e a brincadeira, por exemplo, são sinônimos de lúdico. Porém, é fulcral explicar que jogo, brinquedo e brincadeira são produções histórico-culturais da humanidade e, destarte, são produções aprendidas e estruturadas com base na unidade dialética “imaginação-regra” (ou fantasia-regra) e na linguagem. Portanto, não são produções instintivas, mas dotadas de significação sociocultural.

A título de exemplo, Vigotski (2021) expôs que jogo e brincadeira são produções culturais que retratam reelaborações criativas de impressões vivenciadas pelos sujeitos. Por conseguinte, é pela vinculação dessas impressões, que surge uma nova realidade concreta que responde aos desejos e vontades do sujeito. Posto isso, jogar e brincar são ações humanas providas de sentido, em que se configuram formas de interpretar, representar e agir no mundo. Ora, jogar e brincar são processos de imaginação em atividade.

No âmago destes tipos de comportamentos lúdicos, podemos inferir que o lúdico seria uma premissa *sui generis* para que o sujeito jogue ou brinque. Ora, a situação de jogo ou brincadeira é objetiva e a atitude lúdica do sujeito em querer jogar/brincar é subjetiva. O lúdico é um tipo de sentimento manifestado no jogo, na brincadeira, no brinquedo ou outros comportamentos lúdicos, que exprime formas de motivações reiteradas e exitosas, ou seja, demonstrando intensão (aumento de energia ou tensão). Em síntese, é um tipo de expressividade (sentimento) do sujeito orientado à atitude (jogar, brincar, cantar etc.).

As pesquisas de Grillo, Navarro e Santos Rodrigues (2021) e Grillo e Grando (2021) averiguaram que a BNCC deixou como lacuna uma proposta pedagógica para os comportamentos lúdicos na escola, tendo o lúdico como elemento basilar. Fala-se do lúdico, do jogo, do brinquedo, da brincadeira etc., todavia, não se discute neste documento curricular, os conceitos (base epistemológica) para que se possa sistematizar as ações pedagógicas (base didática) do professor com tais comportamentos lúdicos.

Ideamos que a BNCC não dá sustentáculo conceitual ao professor, no que tange ao lúdico, de tal modo que ele produza coletivamente na escola, um conjunto de ações didático-metodológicas, epistemológicas e políticas, as quais proporcionem a reflexão e a criação de metodologias de ensino, de recursos didáticos e de procedimentos de avaliação.

Em virtude disso, a ausência deste conceito na BNCC fossiliza a práxis pedagógica do professor. Subentende-se que toda práxis pedagógica não condiz com uma atividade prática (ações didáticas) contrária à teoria (sustentáculo epistemológico). A práxis é um movimento imanente entre conceitos e ações. Nesse contexto, ela é ativa, histórica e sociocultural, sendo ressignificada constantemente, com vistas à transformação da realidade.

Com isso, faz-se peremptório superarmos a visão relativista (displícência pedagógica) de que o lúdico é sinônimo de jogo, brinquedo ou brincadeira e, subsequentemente, é educativo por si só.

Precisamos analisar criticamente que tais produções histórico-culturais e o lúdico podem sim ser tematizados pedagogicamente na escola. Entrementes, é precípua nos apropriamos dos conceitos para organizarmos a nossa práxis pedagógica.

Em face às supramencionadas argumentações, sumariamente faltou à BNCC:

- Conceituar o lúdico para que possa ser trabalhado sob os pressupostos de uma práxis pedagógica do professor.
- Dar elementos teóricos para que o docente construa uma base epistemológica a respeito do lúdico, visando concatená-lo aos conhecimentos que possui concernentes aos comportamentos lúdicos, de forma a erigir uma organização curricular para aquilo que ensina.
- Instigar o professor à pesquisa quanto ao lúdico e aos comportamentos lúdicos, tencionando dirimir a desreferencialização destes conceitos. Dessarte, facultando um trabalho pautado na dialogicidade, na expressividade e na leitura de mundo de seus atores.
- Dar aportes à práxis pedagógica dos professores, uma vez que os “campos de experiências” (Educação Infantil) e as “áreas de conhecimento” (Ensino Fundamental e Médio), conquanto de maneira desreferencializada, difundem a utilização do lúdico (ou da ludicidade) nas práticas pedagógicas. A título de dilucidação, no bojo da área de Ciências da Natureza, particularmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, há uma ausência de debate e conceituação correspondente ao lúdico (e à ludicidade). Este fator reverbera desfavoravelmente no âmbito da contextualização das experiências e vivências com comportamentos lúdicos, voltados ao desenvolvimento do letramento científico, sobretudo, com as crianças oriundas da Educação Infantil.

À vista do explanado, sublinhamos que o documento BNCC expõe uma concepção limitada em se tratando do lúdico, no imo dos campos de experiência (Educação Infantil) e de todas as áreas de conhecimento (Ciências da Natureza, Linguagens, Matemática e Ciências Humanas – Ensino Fundamental e Médio). Assim dizendo, alavanca um tipo de esvaziamento conceitual que intrinca as possibilidades de conceptualização e de trabalho pedagógico do professor com o jogo, a brincadeira e outros comportamentos lúdicos. Sinteticamente, a BNCC dá ensejo ao entendimento de que o lúdico é uma “atividade” (sinônimo de jogo, por exemplo) ou um “instrumento pedagógico” (atividade utilitária), mas não algo subjetivo (estado interno do sujeito).

Finalmente, essa omissão conceitual da BNCC tem transformado o lúdico em quaisquer objetos e situações externas aos sujeitos. Como culminância, tem retroalimentado a formação de ideários propagandísticos, mercadológicos e tecnicistas atinente ao lúdico. Esse processo de ludicização<sup>4</sup>, tomado

---

<sup>4</sup> Para mais detalhes ver: GRILLO, R. M.; GRANDO, R. C. Ludopolítica: práticas de ludicização. In: SAKAMOTO, C. K.; MALTA CAMPOS, M. C. (Orgs.). **Brincar, cuidar e educar**. 1. ed. São Paulo: Gênio Criador Editora, 2021. GRILLO, R. M.; GRANDO, R. C. Ludopolítica: a ditadura da ludicização. **Brazilian Journal of Policy and Development**,

especialmente como uma estratégia neoliberal em diferentes contextos, como empresas, mídias sociais, ambiente escolar etc., tem conferido ao lúdico o status de mercadoria, um chavão para se vender uma ideia de sentimento de tempo livre, leveza, diversão, criatividade e prazer.

## EM DEFESA DO LÚDICO: CONSIDERAÇÕES FINAIS

*Spiel wird ist also nicht durch Ziele und Zwecke charakterisiert sondern durch die Freiheit. Hans Scheuerl*

Encetamos esta seção assinalando que o lúdico ainda é subentendido na esfera acadêmica, no senso comum e em muitos discursos pedagógicos brasileiros, como equivalente ao jogo, brincadeira e/ou brinquedo. De símile maneira, é um vocábulo que se tornou desreferencializado, uma vez que é utilizado como mote para a promulgação de métodos pedagógicos e livros didáticos, para a classificação de jogos e brinquedos como lúdicos objetivando ampliar vendas (indústria dos jogos/brinquedos), para a expansão dos discursos e ações de departamentos de RH em empresas, quando intentam difundir avaliações de desempenho gamificadas e enquetes “lúdicas”, dentre outros usos.

Defendemos que o lúdico é um modo de expressividade (livre expressão) do sujeito na sua vivência com um comportamento lúdico (jogos, brincadeiras, rondas, cantigas, danças, puzzles, enigmas, adivinhas, parlendas etc.). Em função disso, manifesta-se por intermédio do sentido que o sujeito atribui a essa vivência. O lúdico, então, desponta da experiência significativa do sujeito, quer dizer, de uma experiência autêntica que somente pode ser vivenciada e, assim, sentida por ele próprio (afetar-se). Nesse viés, o lúdico é subjetivo, em razão de ser uma experiência simbólica-emocional direta e singular (biocultural) do sujeito, que provoca sentidos frente aos diversificados afetos vivenciados nos comportamentos lúdicos.

Dito isso, a nossa análise interpretativa embasou as leituras e os *insights*, os quais oportunizaram as interpretações e, conseqüentemente, possibilitou-nos constatar que há limitações concernentes à indistinção entre lúdico e jogo, brinquedo, brincadeira e/ou outro tipo de comportamento lúdico, à inexistência de um conceito de lúdico e à ausência de uma proposta didático-metodológica que aponte caminhos para se trabalhar com o lúdico na escola. Além disso, constatamos que a BNCC não engendra uma conceptualização do lúdico em seu texto. A inexistência de um conceito fomenta um processo de desatrelamento entre o termo e o seu referente. Excogitado de outra forma, o lúdico é um vocábulo sem referência na BNCC.

Essa desreferencialização ocasiona a reiteração e a naturalização de discursos que veiculam as ideias de que jogo é lúdico e educativo por si só, que o lúdico causa uma aprendizagem motivadora e engajadora, que o lúdico permite um ensino eficaz e divertido, e assim sucessivamente. Esse processo desencadeia uma inflação de signos, em que retrata o lúdico como uma palavra (signo) desprovida de significação. Desse modo, propugnamos que a desreferencialização promove a dissociação do potencial emancipatório dos sujeitos e, no caso do professor, obstaculiza a sua práxis pedagógica.

À guisa de conclusão, seguem as lacunas deixadas pela BNCC quanto ao lúdico e que carecem de maiores problematizações:

- Há uma essencialidade de se arquitetar epistemologicamente um conceito de lúdico, pautado em referenciais e pesquisas, para subsidiar o seu uso em discursos e práticas pedagógicas.
- Faz-se primordial entender como o lúdico emerge em diversificados contextos (espaço-tempo) permeados por comportamentos lúdicos, a saber: jogos, brincadeiras, rondas infantis, parlendas, trivias, danças etc.
- É necessário assumir que o lúdico tem diferentes dimensões afetivas, por ser subjetivo. Com isso, requer a indicação de pesquisas e estudos dirigidos para se comprovar a sua relação com a aprendizagem.
- Faz-se indispensável instigar formações continuadas com os professores, a fim de viabilizar espaços de estudo, pesquisa, vivências e reflexões relativas ao lúdico e sua concatenação com diferentes comportamentos lúdicos.

Findamos o presente texto, trazendo ao debate o intelectual francês Euvé (2000) que, por sua vez, postulou que se tudo se tornar lúdico, então, perderemos toda a fecundidade da noção e, ao fim e ao cabo, nada mais será lúdico. É nesta esteira teórica que justificamos o nosso inventário epistemológico relativo ao lúdico em confronto com a BNCC. Não temos o intuito de haurir o reportado vocábulo, mas defendemos que se faz indispensável debatê-lo, não no sentido dogmático, porém com o propósito de guiar estudos, pesquisas e práticas pedagógicas, intencionando combater a desreferencialização do conceito de lúdico nos variados contextos o qual ele circula.

## REFERÊNCIAS

BALDWIN, J. M. **Handbook of psychology: feeling and will**. New York: Henry Holt & Company, 1891.

BATAILLE, G. Sommes-nous là pour jouer ou pour être sérieux? **Critique**, n. 49, p. 100-125, 1951.

BERARDI, F. **Asfixia: capitalismo financeiro e a insurreição da linguagem**. São Paulo: Ubu, 2020.

BONENFANT, M. **Le libre jeu: réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique**. Montréal: Liber, 2015.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/CCIVIL\\_03/Leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/Leis/L9394.htm)> Acesso em: 26 set. 2022.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais**: educação física. Ensino de primeira à quarta série. Brasília, DF: Secretaria de Educação Fundamental, Ministério da Educação, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/fisica.pdf> Acesso em: 26 set. 2022.

BRASIL. **Plano Nacional de Educação 2014-2024**: Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014, que aprova o Plano Nacional de Educação (PNE) e dá outras providências. Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2014. Disponível em: <http://www.proec.ufpr.br/download/extensao/2016/creditacao/PNE%202014-2024.pdf> Acesso em: 26 set. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e inclusão. Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica. Conselho Nacional da Educação. Câmara Nacional de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=13448-diretrizes-curriculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=13448-diretrizes-curriculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192) Acesso em: 26 set. 2022.

BRASIL. **Base nacional comum curricular**: educação é a base. Brasília, DF: Secretaria de Educação Fundamental, Ministério da Educação, 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf) Acesso em: 26 set. 2022.

BUYTENDIJK, F. J. J. **El juego y su significado. El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales**. Madrid, Revista de Occidente, 1935.

BUYTENDIJK, F. J. J. O jogo humano. In: GADAMER, H. G.; VOGLER, P. **Nova antropologia**. São Paulo: EPU/Edusp, v. 4, 1977.

CARR, H. A. **The Survival Values of Play**. Boulder, Colorado: University of Colorado, 1902.

CAZENEUVE, J. L'esprit ludique dans les institutions. In: CAILLOIS, R. **Jeux et Sports**. Paris: Encyclopédie de la Pléiade, 1967.

DUFLO, C. **Jouer et philosopher**. Paris: PUF 1997.

ELLIS, M. J. **Why people play**. New Jersey: Prentice-Hall, 1973.

EMERIQUE, P. S. Aprender e ensinar por meio lúdico. In: SCHWARTZ, G. M. (org.). **Dinâmica lúdica: Novos olhares**. São Paulo: Manole, 2004.

EUVÉ, F. **Penser la création comme jeu**. Paris: Cerf, 2000.

FINK, E. Play as Symbol of the World (1960). In: FINK, E. **Play as Symbol of the World and other writings**. Indiana University Press, 2016.

GOMES, C. L. Lazer: necessidade humana e dimensão da cultura. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 3-20, 2014.

GRANDMONT, N. **Pédagogie du jeu: jouer pour apprendre**. Québec: Ed. Logiques, 1995.

GRANDO, R. C. O Jogo e suas possibilidades metodológicas no processo ensino-aprendizagem da Matemática. **Dissertação (Mestrado em Educação)**. Faculdade de Educação. FE, Unicamp. Campinas, SP, 1995.

GREEN, A. **Brincar e reflexão na obra de Winnicott: conferência memorial de Donald Winnicott**. São Paulo: Zagodoni, 2013.

GRILLO, R. M. Mediação semiótica e jogo na perspectiva Histórico-Cultural em Educação Física escolar. **Tese (Doutorado em Educação Física)** - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física, Campinas, SP, 2018.

GRILLO, R. M.; NAVARRO, E. R.; SANTOS RODRIGUES, G. “Uma luta contra moinhos de vento”: concepções de jogo em 8 propostas curriculares brasileiras de educação física pós LDB/1996. **Corpoconsciência**, v. 24, n. 2, p. 118-132, 2020.

GRILLO, R. M.; GRANDO, R. C. **O xadrez pedagógico e a Matemática no contexto da sala de aula**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2021. Disponível em: <https://www.pimentacultural.com/livro/xadrez-pedagogico>  
Acesso: 26 set. 2022.

GRILLO, R. M. (Re)Construindo as pontes de Castália: algumas reflexões sobre o lúdico. In: GRILLO, R. M.; SCAGLIA, A. J.; CARNEIRO, L. T. **Em defesa do jogo: diálogos epistemológicos contemporâneos**. Curitiba, PR: Appris, 2022. p.159-208.

GULICK, L. H. **A philosophy of play**. New York: Association Press, 1920.

GUSDORF, G. L'esprit des jeux. In: CAILLOIS, R. **Jeux et Sports**. Paris: Encyclopédie de la Pléiade, 1967.

GUTTON, P. **O brincar da criança**. Rio de Janeiro: Vozes, 2013.

HEIDEMMAN, I. **Das Begriff des Spieles**. Berlim: Walter de Gruyter, 1968.

HENRIOT, J. **Le Jeu**. Paris, França: Presses Universitaires de France, 1969.

HENRIOT, J. **Sous couleur de jouer: La metaphore ludique**. Paris: Ed. José Corti, 1989.

LEIF, J.; BRUNELLE, L. **O jogo pelo jogo: a atividade lúdica na educação de crianças e adolescentes**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

MAURIRAS-BOUSQUET, M. **Théorie et pratiques ludiques**. (Collection La Vie Psychologique). Paris: Economica, 1984.

MORANDI, M. I. W. M.; CAMARGO, L. F. R. Revisão sistemática da literatura. In: DRESCH, A.; LACERDA, D. P.; ANTUNES JR., J. A. V. **Design science research: método e pesquisa para avanço da ciência e da tecnologia**. Porto Alegre: Bookman, 2015.

SANTIN, S. **Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico**. 3. ed. Porto Alegre: Edições EST/ESEF – UFRGS, 2001.

SANTOS RODRIGUES, G.; ALMEIDA, M. T. P.; GRILLO, R. M. Consciência e pedagogia para o jogo: baldrames para a formação docente. In: ALMEIDA, M. T. P. (org.). **Brincar e jogar: dimensões teóricas e práticas**. Fortaleza, CE: Instituto Nexos, 2021. p.31-43.

SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DE MINAS GERAIS. **Conteúdo Básico Comum (CBC):** Educação Física: Educação Básica: Ensino Fundamental e Médio. Belo Horizonte, MG: SEE/MG, 2007.

SECRETARIA DA EDUCAÇÃO DO ESTADO DE SÃO PAULO. **Proposta curricular do estado de São Paulo:** Educação Física (Ensino Fundamental e Médio). São Paulo: SEE/SP, 2008.

SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DO RIO GRANDE DO SUL. **Referenciais curriculares do estado do Rio Grande do Sul:** Linguagens, códigos e suas tecnologias (Lições do Rio Grande), v. 2. Porto Alegre, RS: SE/DP, 2009.

SCHEUERL, H. **Das Spiel.** Frankfurt: Main, 1954.

SPARIOSU, M. I. **Dionysus reborn:** Play and the aesthetic dimension in modern philosophical and scientific discourse. Ithica, NY: Cornell University Press, 1989.

VIGOTSKI, L. S. A brincadeira e seu papel no desenvolvimento psíquico da criança (1933). In: VIGOTSKI, L. S. **Psicologia, educação e desenvolvimento: escritos de L. S. Vigotski.** São Paulo: Expressão Popular, 2021.

**ROGÉRIO DE MELO GRILLO:** Pós-Doutor em Educação Científica e Tecnológica pela UFSC (2020-2022). Doutor em Educação Física pela Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP (2018). Mestre em Educação pela Universidade São Francisco (2012). Graduado em Pedagogia pela FAFIBE (MG). Licenciado e Bacharel em Educação Física pela CEUCLAR (SP). Fez estágio doutoral na Universidade de Buenos Aires (UBA), Argentina, na área de Sociologia da Infância. Membro da “The Association for the Study of Play (TASP - EUA)”. Tem 20 anos de experiência na Educação Básica, atuando nas funções de professor, coordenador e diretor; e 14 anos no Ensino Superior, na função de professor e pesquisador. Atualmente, é Coordenador de Pesquisa no CELULA (Universidade Federal do Ceará – UFC) e pesquisador no GEPPROFEM. Realiza pesquisas na área da Educação e da Epistemologia, com ênfase em: Teorias sobre Jogo e Lúdico; Cultura Lúdica Infantil; Ludopolítica; Comportamento Lúdico e Teoria Histórico-Cultural.

**E-mail:** [rogerio.grillo@hotmail.com](mailto:rogerio.grillo@hotmail.com)

**GILSON SANTOS RODRIGUES:** Doutorando em Educação Física na Universidade Estadual de Campinas – FEF/Unicamp. Mestre em Educação Física pela Universidade Estadual de Campinas – FEF/Unicamp (2018). Bacharel (2014) e licenciado (2015) em Educação Física pela FEF/Unicamp. Atualmente, é docente no COTUCA – COLÉGIO TÉCNICO DE CAMPINAS, lotado no DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES. É membro do Grupo de Pesquisa em Circo (CIRCUS – FEF/Unicamp) e do Laboratório de Pesquisa em Educação Física e Humanidades (MARGEM – FEF/Unicamp). Atua com os seguintes temas: Circo, pedagogia, pedagogia das atividades circenses, jogos circenses, jogos, lúdico, aéreos, arte-educação e Educação Física.

**E-mail:** [gjo.sts.rodrigues@hotmail.com](mailto:gjo.sts.rodrigues@hotmail.com)

**ELOISA ROSOTTI NAVARRO:** Pós-Doutoranda em Educação em Ciências e em Matemática (PPGECM) pela UFPR. Doutora em Educação pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). Mestra em Tecnologia e Educação Matemática pela Universidade Federal do Paraná – UFPR (2015). Licenciada em Matemática pela Universidade Estadual de Maringá – UEM (2012). Atualmente, é bolsista CAPES (Pós-Doc), pesquisadora e membro do Grupo de Pesquisa sobre Tecnologias na Educação Matemática (GPTEM) e do Grupo de Pesquisa Formação Compartilhada de Professores – Escola e Universidade (GPEFCom). Atua na área de Educação, com ênfase em Matemática com os temas: Jogo, Teoria Histórico-Cultural e Tecnologias Digitais na Educação.

**E-mail:** [eloisa-rn@hotmail.com](mailto:eloisa-rn@hotmail.com)