

BASE CURRICULAR NACIONAL COMÚN: EL JUEGO COMO DERECHO Y LA GESTIÓN ESCOLAR EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR: O BRINCAR COMO DIREITO E A GESTÃO ESCOLAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

NATIONAL COMMON CURRICULAR BASE: PLAYING AS A RIGHT AND SCHOOL MANAGEMENT IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Carla Silveira BARBOSA¹
Marcos Cesar Rodrigues de MIRANDA²
Rosebelly Nunes MARQUES³

RESUMEN: La Base Curricular Común Nacional, aprobada en 2017, es el documento más actual en el ámbito educativo brasileño que regula las prácticas pedagógicas en las instituciones educativas. En la etapa de educación infantil, el juego se define como uno de los derechos de aprendizaje y desarrollo, por lo que una exigencia de los gestores escolares es su garantía en la vida cotidiana de los niños. La ludoteca es un espacio planificado para los niños que proporciona juego, interacción y desarrollo. En este contexto, el objetivo general del trabajo fue hacer una propuesta y presupuestos de recursos lúdicos para una ludoteca en una escuela municipal de Gramado, en el estado de Rio Grande do Sul, de acuerdo con las descripciones de la Base Curricular y la Referencia Curricular Gaucho. La metodología utilizada fue de enfoque mixto, abarcando los aspectos cualitativos y cuantitativos antes del análisis documental y la estimación de costes. Como resultado se encontró que un proyecto de ludoteca con diversos materiales, elementos naturales y cultura local es una posibilidad, considerando los recursos financieros y la realidad escolar.

PALABRAS CLAVE: Gestión de la escuela. Desarrollo infantil. Ludoteca. PDDE.

RESUMO: *A Base Nacional Comum Curricular, homologada em 2017, é o mais atual documento do âmbito educacional brasileiro que normatiza as práticas pedagógicas nas instituições de ensino. Na etapa da educação infantil, o brincar é definido com um dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento, logo uma demanda dos gestores escolares é a sua garantia no cotidiano infantil. A brinquedoteca é um espaço planejado para as crianças que proporciona as brincadeiras, interações e desenvolvimento. Nesse contexto, o objetivo geral do trabalho foi realizar uma proposta e orçamentos de recursos lúdicos para uma brinquedoteca em uma escola municipal de Gramado, no estado de Rio Grande do Sul,*

¹ Escuela Municipal de Educación Infantil Dr. Carlos Nelz, Gramado – RS – Brasil. Educadora Infantil en la Secretaría de Educación de Gramado. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5490-4054>. E-mail: carlasilveirab@gmail.com

² Programa de Educación Continuada en Economía y Gestión de Empresas (PECEGE), Piracicaba – SP – Brasil. Profesor Asociado. Máster en Química (UFSCAR). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4442-9971>. E-mail: marcos199697@gmail.com

³ Universidad de São Paulo (USP/ ESALQ), Piracicaba – SP – Brasil. Docente del Departamento de Economía, Administración y Sociología (LES/ESALQ). Doctorado en Educación Escolar (UNESP). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8726-3211>. E-mail: rosebelly.esalq@usp.br

consoante as descrições da Base Curricular e Referencial Curricular Gaúcho. A metodologia utilizada foi de abordagem mista, englobando os aspectos qualitativos e quantitativos diante de análise documental e estimativas de custo. Como resultado foi constatado que um projeto de brinquedoteca com diversos materiais, elementos naturais e da cultura local é uma possibilidade, considerando os recursos financeiros e a realidade escolar.

PALAVRAS-CHAVE: *Gestão escolar. Desenvolvimento infantil. Brinquedoteca. PDDE.*

ABSTRACT: *The National Common Curricular Base, approved in 2017, is the most current document in the Brazilian educational field that regulates pedagogical practices in educational institutions. In early childhood education, playing is defined as one of the rights to learning and development, so one of the school managers' demands is to guarantee it in children's daily lives. The playroom is a planned space for children that provides play, interaction, and development. In this context, the overall objective of the study was to make a proposal and budgets of playful resources for a toy library in a municipal school in Gramado, in the state of Rio Grande do Sul, according to the descriptions of the Curricular Base and Rio Grande do Sul Curriculum Reference. The methodology used was a mixed approach, encompassing qualitative and quantitative aspects through document analysis and cost estimates. As a result, it was found that a toy library project with various materials, natural elements and local culture is a possibility, considering the financial resources and the school reality.*

KEYWORDS: *School management. Child development. Playroom. PDDE.*

Introducción

En el escenario contemporáneo de la educación, la escuela representa un espacio social, que debe garantizar el aprendizaje y la formación de los alumnos, para permitir así la transformación de la realidad. En vista de tal objetivo, es necesaria la práctica de la organización y de la gestión, apuntando a la provisión de condiciones, medios y recursos para garantizar un desempeño eficaz de la institución y de los profesionales (LIBÂNEO, 2018). La dirección de la escuela es responsable, a través de una visión estratégica, de articular las condiciones materiales y humanas para tener cambios y avances, frente a los desafíos que enfrenta, aplicando las leyes, directrices y políticas educativas vigentes (LUCK, 2009).

La Base Curricular Nacional Común [BNCC], aprobada en diciembre de 2017, define los aprendizajes esenciales a desarrollar en el periodo de la educación básica, sin embargo, no es un currículo a implementar en las escuelas, sino un referente para su reflexión y reelaboración. En su tercer capítulo, aborda la Educación Infantil, reafirmando las especificidades de la etapa, algunas ya defendidas en las Orientaciones Curriculares

Nacionales para la Educación Infantil [DCNEI, Resolución CNEB/CEB n° 5/2009], como los principios y los ejes estructurantes: las interacciones y el juego.

Dando importancia a las disposiciones de la DCNEI, el BNCC presenta en su organización curricular, para la primera etapa de la educación básica, seis derechos de aprendizaje y desarrollo, que son: convivir, jugar, participar, explorar, expresar y conocerse. Así, asegura el aprendizaje de los niños, ante el desempeño de un rol activo, en ambientes que posibilitan desafíos y resoluciones, y la construcción de significados sobre sí mismos, los otros y el mundo social y natural (BRASIL, 2018). Asimismo, se definen cinco campos de experiencia y objetivos de aprendizaje y desarrollo, estos organizados en grupos por edades.

Dadas las experiencias cotidianas de los niños, el juego se considera un elemento fundamental, por lo que debe estar garantizado en la escuela infantil y ser el centro de atención de los gestores escolares, entendiéndolo como un principio educativo. Es necesario tener en cuenta que, en la cultura infantil, el juego permite a los niños expresarse, aprender y desarrollarse (Kishimoto, 2010). En este sentido, esta actividad no es sólo un entretenimiento, sino una experimentación con el mundo y las relaciones sociales. Es pensar en hipótesis y superar retos físicos y cognitivos, comprender las reglas. Al jugar, el niño observa las características y el funcionamiento de los objetos, los elementos naturales y los aspectos sociales (Oliveira, 2020).

Pensando en el juego como aliado del desarrollo infantil, se hace necesario reflexionar sobre un entorno educativo acogedor y desafiante que promueva la interacción y el juego, ejes de la educación infantil. Siguiendo esta afirmación, se complementa con la importancia de que la dirección y los educadores organicen espacios que permitan exploraciones y descubrimientos, a través de los sentidos y la manipulación de objetos y materiales, así como la percepción del cuerpo y la oportunidad de desarrollar la autonomía (HORN, 2017). Así, como forma de garantizar el derecho al juego y proporcionar experiencias significativas, un proyecto de ludoteca vinculado al currículo y a la propuesta pedagógica es de gran importancia para la infancia.

La ludoteca escolar es un espacio sistematizado para los niños, en el que hay acceso a una diversidad de juguetes y que se caracteriza por ser un entorno lúdico. A la hora de diseñarlo, es fundamental replantear los conceptos de juego, niño y educación para que sean valorados y de uso continuo, con intencionalidad. Es un espacio que favorece una lógica relacional y la percepción de los niños y educadores como aprendices, valorando la voz y la expresión de los más pequeños. Mientras juega, el niño se desarrolla y aprende, se mantiene en formación como sujeto humano, produciendo cultura (BENEDET, 2007).

Por lo tanto, con el fin de añadir al conocimiento del área, para fundamentar futuras acciones y decisiones de los gestores, se presenta una propuesta de ludoteca, incluyendo los presupuestos, para una escuela municipal de educación infantil ubicada en el municipio de Gramado, estado de Rio Grande do Sul. Para ello, se observan algunos documentos, como el proyecto político pedagógico [PPP] y el marco curricular estatal, destacando lo recomendado por el BNCC.

Material y Métodos

En este estudio, se aborda sobre el diseño de una ludoteca y la investigación de precios de los juguetes y el mobiliario, en consonancia con las descripciones de la Base Curricular Nacional Común y el Referencial Curricular Gaucho referido al juego como un derecho de aprendizaje y desarrollo en la educación infantil.

La investigación se basa en un enfoque mixto, que abarca los métodos cualitativos y cuantitativos, debido a la recopilación de datos a través de una encuesta de estimación de costes de un servicio y el contacto con el entorno y la situación a estudiar. En este sentido, se incorporan datos cualitativos para mejorar la comprensión de la monografía (CRESWELL, 2013). En la percepción de Dal-Farra y Lopes (2013), la investigación mixta obtiene ganancias relevantes debido a la expansión de los resultados.

Inicialmente, se hizo un relevamiento de bibliografías de autores del área educativa y con mayor especialidad en determinados temas: base curricular, desarrollo infantil, la seriedad del juego y la ludoteca. Así, el segundo paso se limitó a la lectura y análisis de documentos y fuentes esenciales, como las Directrices Nacionales para la Educación Infantil, la versión aprobada de la Base Curricular, el Currículo de Referencia Gaúcho y el proyecto político pedagógico de una institución pública, ubicada en Gramado / RS, que atiende a bebés hasta niños pequeños.

Posteriormente, ante el conocimiento construido sobre el papel de los gestores, los objetivos de la ludoteca escolar y la clasificación de los juguetes, se elaboró una propuesta acorde con los documentos nacionales y la realidad de la escuela.

Como último paso del estudio, observando la dimensión financiera de la gestión escolar, se realizó el proceso de obtención de seis presupuestos, siendo los de mobiliario, recursos lúdicos y juguetes, a través de la aplicación WhatsApp y del correo electrónico. La elección de dichas empresas se basó en la propuesta de la ludoteca y están categorizadas como A/B/C/D/E/F, estando ubicadas en los estados de São Paulo y Rio Grande do Sul.

Resultados y Discusión

Diagnóstico del contexto escolar

La institución definida para realizar este trabajo y propuesta de ludoteca se encuentra en el municipio de Gramado, región montañosa perteneciente al estado de Rio Grande do Sul. Se trata de una escuela municipal de educación infantil, que comenzó su andadura en 1996 y cuyo nombre hace honor a un notable médico de la ciudad de la época.

Su ubicación es en un barrio tranquilo, de aspecto residencial, con muchas casas y algunos edificios en construcción. La mayoría de los residentes son familias con niños y, por lo general, los responsables trabajan en el comercio o el turismo. En los alrededores hay panaderías y pequeños mercados, un puesto de salud, una plaza infantil con pistas deportivas, el Jardín Municipal, el Departamento Municipal de Obras, el Departamento Municipal de Agricultura y otras instituciones educativas.

Según el proyecto político pedagógico de la institución redactado en 2016 -que hoy está en proceso de reelaboración- el respeto a las diferencias, la acogida, la construcción de la autonomía y la valoración de las habilidades y competencias son fundamentos alineados a la enseñanza. Además, el citado documento define la escuela como un espacio de intercambios, en constante aprendizaje colectivo, nombrando la cooperación, el afecto, la responsabilidad y el respeto como valores esenciales. En cuanto a la propuesta pedagógica, el proceso de enseñanza y aprendizaje, guiado por lo lúdico, necesita estar alineado entre la educación y el cuidado con los principios éticos, desarrollando el sentido del yo individual y el yo colectivo, centrándose en el niño y su entorno. La APP aborda el juego como un eje estructurador y una forma de descubrir el mundo y desarrollar habilidades.

Actualmente, hay ciento cuarenta plazas disponibles para nueve clases, en las que la media de niños inscritos es de quince cada una, con tres clases de guardería, cuatro de jardín de infancia y dos de preescolar. El horario de apertura es amplio, de 6:30 a 18:30, para que las familias puedan optar por asistir a tiempo completo o sólo por la mañana o la tarde. En cuanto a la asistencia, hay diecinueve profesores licenciados en Pedagogía, dos monitores, seis profesionales del marco general de la limpieza y la cocina, incluidos los de las contratistas externas, y la dirección está compuesta por el director y el subdirector, nombrados por elección.

En cuanto a la infraestructura, la escuela se puede caracterizar como un espacio amplio y en constante transformación, ya que el equipo de la escuela busca mantener sus conocimientos actualizados, adaptando lo que las necesidades cambian. Hay ocho aulas; un

pequeño patio de recreo; una biblioteca; una sala de vídeo; dos comedores, uno para los bebés y otro para los niños mayores; una cocina y una lavandería; un almacén; una secretaría; un patio interior; y una gran zona exterior, con árboles, casas de madera, túneles de hormigón y otros juguetes comunes.

Con la aprobación de las Bases Curriculares Nacionales Comunes [BNCC], se iniciaron nuevos debates en la institución, con el objetivo de comprender el documento más actual que requiere una nueva estructura para la etapa de educación infantil, así como para la reelaboración del PPP, reflexionando sobre la visión de la educación, del niño y de las metas a alcanzar para garantizar una educación de calidad. Debido a esto, la Secretaría Municipal de Educación busca proporcionar eventos relevantes para dicha discusión, por lo que, durante el año 2020, los educadores de la etapa participaron en un curso a distancia sobre el enfoque Reggio Emilia como educación continua.

Ante la situación descrita y con la visión de la seriedad de garantizar los derechos de aprendizaje y desarrollo que se propugna en el BNCC para la educación infantil, la propuesta de una ludoteca coincide con las percepciones de la institución.

Así, se destaca que los principales recursos financieros de la escuela se recaudan a través de las contribuciones espontáneas del Círculo de Padres y Maestros [CPM] y de rifas y fiestas en el lugar. Así como por el Programa Dinero Directo a la Escuela [PDDE], redactado por la Ley 11.947/2009, que tiene la función de prestar asistencia financiera a las escuelas públicas de educación básica y a las escuelas públicas de educación especial registradas en el Consejo Nacional de Asistencia Social, para la compra de materiales y bienes y la contratación de servicios.

Es una escuela de alto potencial y referencia, con un equipo dedicado y esforzado a proporcionar una educación infantil de calidad, respetando e incluyendo a las familias y a la comunidad en las decisiones y en el trabajo pedagógico diario.

Breve historia del juego: de eje orientador a derecho de aprendizaje y desarrollo en la educación infantil en Brasil (1988-2017)

A partir del siglo XX, con el proceso de urbanización brasileño, las mujeres necesitaron entrar en el mercado de trabajo y, consecuentemente, reclamar lugares de cuidado para sus hijos, siendo un factor de reflexión pertinente para el cuidado en la educación infantil. Entre 1970 y 1980, se produjo un debate sobre la asistencia social y la importancia del carácter educativo de la educación infantil (BIERWAGEN, 2018).

Así, la Constitución Federal de 1988 promulga la educación como un derecho social de todos y establece que la atención en guarderías y preescolares es deber del Estado, para los niños de cero a seis años (BRASIL, 1988). Después de ocho años, la Ley de Directrices y Bases de la Educación [LDB; Ley 9.394/96], en su artículo 29, establece la educación infantil como primera etapa de la educación escolar básica.

En 1998, el Ministerio de Educación y Deporte, con el objetivo de crear una guía, publicó el Currículo Nacional para la Educación Infantil [RCNEI], que define el juego como un lenguaje infantil, discutiendo la relación entre el juego y la realidad inmediata, que favorece nuevos significados a través de la imitación, la recreación y la adopción de roles sociales. También existe la percepción de que a través del juego los niños experimentan el mundo, resuelven problemas y fortalecen su autoestima (BRASIL, 1998). El documento también aborda la posibilidad de observar el desarrollo a través del juego, siendo fundamental que el profesor organice espacios y tiempos para su promoción.

Se agrega, como hitos legales, la Ley 11.274/2006, que cambia la educación básica a nueve años, modificando la atención de la educación infantil hasta los cinco años; sin embargo, es sólo con la Enmienda Constitucional 59/2009 que la educación básica pasa a ser obligatoria de los cuatro a los diecisiete años de edad.

Durante el año 2010, el Ministerio de Educación [MEC], con el fin de orientar las propuestas pedagógicas, hace pública la revisión de las Directrices Curriculares Nacionales para la Educación Infantil [DCNEI; Resolución CNE/CEB nº 5/2009], documento que defiende los principios éticos, políticos y estéticos y define los ejes rectores de la etapa: las interacciones y el juego. También define al niño como sujeto histórico y de derechos, entendiéndolo como el centro de la planificación, apuntando a su pleno desarrollo, a través de una articulación curricular entre las experiencias y conocimientos infantiles con el conocimiento global. En su artículo 8, el derecho al juego se incluye entre los objetivos de la propuesta pedagógica, aunque se aclara poco su relevancia y cómo hacer efectiva esta intención en la práctica. Sin embargo, el Dictamen CNE/CEB nº 20/2009, soporte para fijar las directrices, aborda el juego en espacios exteriores y la relevancia de la imaginación y la transformación de los objetos en los juegos.

Con la intención de aplicar las directrices nacionales, el MEC se encargó de elaborar las directrices para la etapa de educación infantil y, como resultado, publicó el manual "Juguetes y juegos en la guardería" en 2012. Esta obra está organizada en cinco módulos, que abordan: el juego y las interacciones; los juguetes, juegos y materiales para bebés y niños pequeños -de 0 a 3 años y 11 meses-; la organización del espacio físico, los juguetes y los

materiales; los criterios de compra y el uso de los objetos. Existe la visión de que el juego es una acción importante del niño, ya que proporciona oportunidades para las investigaciones y el aprendizaje sobre su entorno social y el mundo, a través de la autonomía - una capacidad que debe ser planificada y prevista por los educadores (BRASIL, 2012).

En 2017, se aprobó la Base Curricular Nacional Común, documento que regula los aprendizajes esenciales de la educación básica brasileña y, en consecuencia, la reelaboración de los currículos escolares y las propuestas pedagógicas, buscando la formación y el desarrollo global de los niños y estudiantes.

En su proceso, se destaca cierta legislación relevante para el área educativa, como el artículo 210 de la Constitución Federal de 1988, que aboga por un contenido mínimo para la educación básica; el artículo 26 de la LDB, que defiende una base nacional común para los planes de estudio de la educación básica, que debe complementarse con una parte diversificada - características regionales y locales; el Plan Nacional de Educación [PNE], que exige la implementación de una base nacional común de planes de estudio con derechos y objetivos de aprendizaje y desarrollo; finalmente, la Ley nº 13. 415/2017, que modifica la sección de la etapa de bachillerato, mencionando en los artículos 35-A y 36 sobre la definición de derechos y objetivos de aprendizaje y competencias y habilidades (BRASIL, 2018).

En cuanto a la etapa de la educación infantil, el BNCC describe la inseparabilidad entre la educación y el cuidado, la necesidad de diálogo con la diversidad cultural de las familias y la comunidad y, como ya se ha descrito en el DCNEI, define las interacciones y el juego como ejes estructurantes. Para garantizar el papel activo de los niños y la construcción de significados sobre sí mismos, los demás y el mundo social y natural, se proponen seis derechos de aprendizaje y desarrollo: convivir, jugar, participar, explorar, expresar y conocerse.

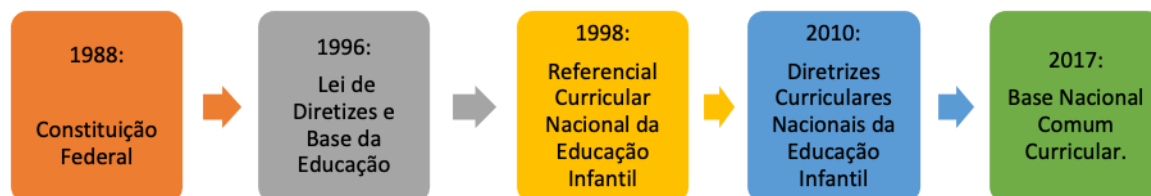
Entendiendo el juego como un derecho, el BNCC especifica que la acción debe producirse en diferentes espacios, tiempos y formas de la vida cotidiana, además de proporcionar la ampliación y diversidad de conocimientos, experiencias, imaginación, creatividad y acceso a las producciones culturales. Las propuestas pedagógicas y el proyecto político pedagógico deben estar alineados con los derechos de aprendizaje y desarrollo, ya que requieren una presencia habitual, en un contexto solidario y acogedor (OLIVEIRA, 2020).

Ante esto, el documento normativo se pronuncia sobre la organización y proposición de experiencias y la garantía de derechos a través de espacios, tiempos y situaciones,

destacando la importancia de una intencionalidad educativa. Por lo tanto, en consideración a los derechos mencionados, la estructura del escenario establece cinco campos de experiencia: El yo, el otro y el nosotros; Cuerpo, gestos y movimientos; Trazos, sonidos, colores y formas; Escucha, habla, pensamiento e imaginación; Espacios, tiempos, cantidades, relaciones y transformaciones. El final de la estructura de la etapa presenta los objetivos de aprendizaje y desarrollo, organizados en tres grupos por edades: bebés: de cero a un año y seis meses; niños muy pequeños: de un año y siete meses a tres años y once meses; niños pequeños: de cuatro años a cinco años y once meses.

Para una mejor comprensión de lo descrito en el texto, la figura 1 representa la línea de tiempo de los documentos citados:

Figura 1 – Línea del tiempo de los documentos educacionales, de 1988 hasta 2017



Fuente: Resultados originales de la investigación

A través del proceso histórico de la educación infantil, se observan muchos avances en la atención y la lucha por una educación de calidad para los niños, sin embargo, al estudiar los documentos nacionales y el juego, hay poca disertación sobre su relevancia para el desarrollo infantil y la aplicación del derecho en la práctica diaria. Por lo tanto, para garantizar los derechos de aprendizaje y desarrollo, es esencial que los municipios y los estados elaboren documentos más detallados con características locales y regionales, en línea con la Base Curricular.

En busca del juego en los documentos: análisis cualitativo de la Base Curricular Nacional Común y del Currículo de Referencia Gaúcho

Dada la intención de comprender la percepción nacional respecto al juego en la educación infantil, a través del análisis documental, el primer punto a observar es que la Base Común Curricular Nacional reafirma el juego como eje estructurador y considera el juego como uno de los derechos para el aprendizaje y el desarrollo, como se describe en el subtítulo anterior.

Así, el documento normativo defiende al niño como un ser activo, que experimenta y vive, cuestiona y construye conocimiento, siendo capaz de producir cultura. Así, al definir el juego como un derecho, se hace explícita una planificación que permite vivir la vida cotidiana, la imaginación y la creatividad a través de una práctica diversificada: espacios, formas y tiempos. Además, se menciona el acceso a las producciones culturales en la descripción de las mismas, fomentando un conocimiento del mundo a construir por los niños.

Cuando se definen los objetivos de aprendizaje y desarrollo de cada grupo de edad en el BNCC, algunos tienen una redacción más evidente, a través de las palabras "juego", "juegos" y "juguetes". Sin embargo, con el concepto de que en los juegos existe la necesidad de explorar y manipular objetos para progresar en las habilidades (BOMTEMPO, 1998), dichas acciones se añaden como fundamentales al estudio de la garantía del derecho al juego.

En relación con el grupo de los bebés y el juego, se hace referencia a la estimulación de las interacciones y las nociones corporales (límites y posibilidades), los espacios desafiantes, el manejo de instrumentos y soportes de escritura, y el uso de movimientos de agarre, encaje y lanzamiento. Además, se clasifican otros propósitos, como la exploración de las propiedades de los objetos y los distintos materiales (olor, color, sabor, temperatura), las relaciones de causa y efecto (mezclar, eliminar, desbordar, matizar) y las fuentes de sonido, incluido el cuerpo.

Mientras que los propósitos para los niños muy pequeños están expuestos a algunos diferentes, como el respeto de las reglas, la apropiación de la cultura a través de juegos y jugadas, y la exploración de las formas de desplazamiento, guiados por las nociones corporales (delante, detrás, debajo). También es necesaria una práctica que estimule la exploración de los objetos, para percibir los tamaños, las texturas y la masa, y de las fuentes de sonido en juegos cantados, canciones, música y melodías.

En la tabla correspondiente al grupo de niños pequeños, los verbos crear e inventar son los más asociados a la acción de jugar, lo que se entiende por la interpretación del juego como de carácter simbólico durante esta edad (FRIEDMANN, 1998). Así, el documento clasifica como objetivos la creación de movimientos, gestos, miradas, mímicas y formas de expresión diversificadas en los juegos, obras de teatro y en la danza, el teatro y la música, y la exploración de las fuentes sonoras, incluidos los instrumentos y los juegos cantados.

Ante esto, al entender la Base Curricular como una referencia nacional y de gran relevancia para la educación brasileña, existe el inconveniente de presentar poca descripción sobre los derechos y objetivos, por lo que para una mayor aclaración el equipo escolar necesita buscar documentos complementarios e invertir en formación continua.

En 2018, la Secretaría de Estado de Educación de Río Grande do Sul y la Unión de Directores Municipales de Educación [UNDIME], junto con los profesionales del área, publican el Gaúcho de Referencia Curricular [RCG], en cumplimiento del proceso de implementación del BNCC y del esquema de colaboración, con el fin de ofrecer subsidios para la reelaboración de las propuestas curriculares.

En cuanto a la etapa de educación infantil, existe la concepción de una infancia plural y de los niños como sujetos poderosos que crean y transforman, por lo que el documento expresa la importancia de un currículo y unas prácticas pedagógicas que valoren la escucha y la narrativa de los pequeños. El juego se considera un lenguaje infantil que permite la exploración con el cuerpo y con diferentes materiales, estimulando la construcción del pensamiento y la identidad.

En esta perspectiva, el GCR, de acuerdo con los planteamientos de la Base Curricular, reafirma la estructura y los conceptos, añadiendo en cada campo de experiencia una breve definición para los seis derechos de aprendizaje y desarrollo. En cuanto al juego se enfatiza en: la acción con diferentes compañeros; el uso creativo de los movimientos corporales; la exploración de diferentes sonidos, ritmos, formas, colores, texturas, objetos y materiales que permiten la construcción de escenarios y la simulación; el contacto con la literatura popular oral y escrita, el canto de ruedas, ampliando su repertorio cultural; manipular materiales y objetos de diferentes culturas y elementos naturales, observando las propiedades: olores, pesos y texturas (RIO GRANDE DO SUL, 2018).

En relación con el grupo de bebés, el Referencial Curricular de Gaúcho designa diferentes objetivos relacionados con el juego como derecho al aprendizaje y al desarrollo, tales como Juego: libre; con el propio cuerpo, por ejemplo cubriendo la cara y subiendo escalones; con elementos naturales; de búsqueda, encuentro, escondite, entrando y saliendo de túneles y cajas; de imitación; con objetos variados en parejas, pequeños grupos o individualmente; con profesores; de simulación; de juego cantado y de interacción; Explorar: elementos de la naturaleza; espacios exteriores; fuentes corporales y sonoras; materiales regionales; envases de productos, libros variados, CDs y materiales impresos y audiovisuales; propiedades de los objetos; Manipulación: materiales estructurados y no estructurados; Otros: juegos sencillos de dar y recibir, lanzar objetos; bailar; ampliar el repertorio de materiales y sus acciones; participar en el juego con el canto y el movimiento.

Para el grupo de niños muy pequeños, se encuentran algunos objetivos similares y otros diferenciados, valorando más la cultura y el proceso de alfabetización y conocimiento matemático, como a continuación: Juego: en pequeños grupos; con el cuerpo; con la luz y la

sombra; de fantasía; con materiales naturales y reales, utensilios (cuchara de madera, latas, ollas) y típicos de la zona; en espacios interiores y exteriores; en contacto con la naturaleza; con varios objetos y diferentes materialidades para llevar, amasar, encajar, etc. Explorar: juguetes y objetos típicos de la cultura gaucha; habilidades motrices y desafíos con movimientos; sonidos; juegos musicales y danza; Otros: utilizar juguetes estructurados y no estructurados con reglas (talones, conos, cuerdas, cajas); manejar diferentes instrumentos y soportes de escritura; objetos y materiales con números; jugar y participar en juegos de contar (tablero de ajedrez, rayuela, ruedas cantadas).

En cuanto a los niños pequeños, los objetivos relacionados con el juego son más reducidos y se siguen reconociendo algunos similares de los grupos anteriores, así: Jugar: de interpretación, teatro; en espacios exteriores, en contacto con la naturaleza; de forma libre; con juguetes tradicionales; con música, sonidos, objetos e instrumentos musicales, incluso de la cultura regional y local; hacer creer; Manipular: objetos de diferentes tamaños y pesos; objetos pequeños que permitan realizar construcciones (palos, rollos); Explorar: materiales diversificados (arcilla, plastilina); Otros: ampliar las relaciones interpersonales y las actitudes de participación, cooperación y respeto en el juego; coordinar diferentes movimientos, bailar y cantar diferentes ritmos y estilos a través del juego; crear movimientos, gestos, miradas y mímicas; juegos redondos.

De cara a los objetivos, se observan similitudes en los tres grupos de edad en ambos documentos, debido a la progresión del aprendizaje que se expone en el BNCC. Otro aspecto importante a discutir es el hecho de que tanto en la Base Curricular como en el RCG los grupos de niños muy pequeños y de párvulos tienen menos intenciones de exploración y manipulación, ya que expresa el cumplimiento de reglas y el respeto en el juego, incitando la expectativa de buen comportamiento y postura social (BORTOLANZA; FREIRE, 2018).

Según Horn, Silva y Pothin, el juego se considera un importante constructor del aprendizaje. (2018), por lo que es relevante que el BNCC lo defina como un derecho y se aborde en los objetivos a alcanzar durante la etapa. Este documento, a pesar de los pocos detalles, provoca la reflexión sobre los campos de experiencia, indicando el juego con el cuerpo, la oportunidad de interactuar con compañeros y adultos, manipular y explorar materiales y objetos, de forma integrada en la vida cotidiana de los niños. La diferencia con el Parámetro Gaúcho es la mayor explicitación en relación con el juego con y en la naturaleza, y los elementos de la cultura regional y local. Aun así, algunos objetivos expuestos parecen referirse al juego heurístico, que proporciona oportunidades de autonomía a la hora de

investigar materiales en sesiones organizadas por los educadores (BITENCOURT et al., 2018).

En resumen, el RCG tiene un discurso más esclarecedor en su publicación, exponiendo más detalles de la etapa y, proporcionalmente, tiene una mayor cantidad de objetivos de aprendizaje y desarrollo. Sin embargo, la Base Curricular es una conquista relevante para la educación brasileña y orienta nuevos rumbos a ser reflejados. No se trata de elegir, sino de estudiar y aplicar ambos documentos en las instituciones de Rio Grande do Sul, garantizando los derechos y el pleno desarrollo de los niños.

La gerencia escolar y el juego: proyecto de ludoteca como garantía del derecho

La escuela es una unidad social y cultural, ya que varios sujetos interactúan y buscan alcanzar los objetivos planificados, actuando según las estructuras y procesos organizativos del entorno. Por lo tanto, también se considera una organización, y para su pleno funcionamiento es necesaria la dirección de la escuela para la toma de decisiones, dirección y control de la institución (LIBÂNEO, 2018).

Así, la gestión escolar es un medio, que en consenso con las directrices y políticas educativas, debe gestionar la actividad cultural de la escuela y, en consecuencia, gestionar los recursos materiales, físicos, financieros y humanos, con el objetivo de una visión estratégica para lograr su autonomía, la participación de los sujetos escolares y, sobre todo, garantizar un proceso de enseñanza y aprendizaje de calidad, con poder para hacer frente a los desafíos de la sociedad actual (LUCK, 2009). Siendo la escuela un espacio de tanta relevancia, es fundamental que su eficiencia sea evaluada en su conjunto, es decir, la evaluación es una herramienta inevitable para alcanzar los objetivos y debe impregnar todos los procedimientos de la organización (PARO, 2016).

En este escenario, el núcleo de la escuela es la calidad en la enseñanza y el aprendizaje. Dicho esto, la garantía de los derechos de aprendizaje y desarrollo, descrita en el BNCC, para los niños matriculados en la educación infantil, necesita visibilidad en la documentación y en las prácticas docentes diarias.

Actualmente, los profesionales de la educación han debatido y valorado el concepto de gestión democrática-participativa, en la que el equipo tiene objetivos comunes y decisiones colectivas. Porque la participación es un aspecto relevante, hay un ejercicio democrático que la ciudadanía efectiva, sin embargo, también hay deberes y responsabilidades que cumplir (LIBÂNEO, 2018). La Ley de Directrices y Bases de la Educación de 1996 establece, según

su artículo tercero, la gestión democrática como uno de los principios de la educación pública brasileña y, en el art. 14, defiende la participación de los profesionales en la elaboración del PPP y el derecho de la comunidad escolar y local a participar en los consejos escolares o equivalentes. Así, la escucha y las voces de todos los sujetos escolares importan y deben ser un aspecto relevante en el ejercicio de los gestores de la educación básica, porque este colegiado tiene como objetivo proporcionar oportunidades para la participación de toda la comunidad escolar, ejerciendo su función consultiva, deliberativa y transparente (RIBEIRO; SOARES, 2018).

En este sentido, al aplicar la gestión participativa, los interesados en la mejora de la escuela y su proceso pedagógico, así como los educadores, empleados, padres y alumnos también se suman a las discusiones sobre los objetivos, las decisiones, la resolución de problemas y otros aspectos del servicio, por lo que el poder de los gestores es compartido con los representantes de la escuela y la comunidad local, existiendo un compromiso conjunto en cuanto a las responsabilidades (LUCK, 2012).

En definitiva, si el propósito de la escuela de educación infantil es brindar una oportunidad de educación de calidad para los niños, la participación y el diálogo son particularidades fundamentales de una gestión que piensa y propone acciones para la evolución de la institución (RUSSO; SOARES; VERCELLI, 2019).

Retomando el juego como derecho al aprendizaje y al desarrollo, ya que unido a las interacciones es el eje estructurador de la praxis pedagógica, los directivos y demás sujetos escolares tienen el deber de dedicarse a su garantía, así como a los demás derechos descritos en el BNCC para la etapa.

El juego, como motivación intrínseca y flexible, permite al niño desarrollar la conciencia corporal y los sentidos, el lenguaje, la fantasía y la socialización, lo que requiere el conocimiento de las reglas y los límites (Brites, 2020). Además, las representaciones y la imaginación se basan en el juego simbólico, estimulando los pensamientos sobre el entorno y desarrollando la creatividad a través de las experiencias. A través del juego, los niños potencian la autonomía y las señales sociales apropiadas, de modo que desarrollan funciones cognitivas y afectivas, lo que permite relacionarse con el mundo y transformar significativamente la conciencia infantil (OLIVEIRA, 2020). Según Winnicott (2019), la importancia del juego consiste en la concepción de que es una experiencia creativa, una forma básica de vivir.

Ante esto, es relevante el planteamiento de que al restringir el juego, los niños se sienten poco estimulados para jugar y así comprender sobre el mundo, los otros y ellos

mismos y sus formas de expresión, mientras que un juego con un carácter rígido de contenido didáctico poco manifiesta la libertad, la invención y la imaginación (Fortuna, 2018). En consecuencia, un educador con intencionalidad educativa -y directiva-, permanece en constante formación para entender el desarrollo infantil y la seriedad de proporcionar espacios y tiempos en la escuela que favorezcan el juego y otros lenguajes del niño.

Según Santos (2011), la ludoteca es un espacio diseñado para experimentar el juego, involucrando diferentes grupos de edad, educación, trabajo y vida, con la intención de rescatar la emoción del ser humano. En el contexto escolar, se planifica para los niños y necesita ser visto como un creador de imaginación, permitiendo el diálogo, la creatividad y la observación cuidadosa, que rompa con un discurso autoritario y promueva reflexiones sobre el significado del juego (MUNIZ, 2011). Algunos de los principales objetivos del mencionado espacio son: proporcionar oportunidades para el desarrollo del juego; dotar a la escuela de recursos educativos; acceder a diversos juguetes y juegos; estimular las interacciones; fomentar la autonomía y la criticidad del niño (KISHIMOTO, 1998).

La historia de las ludotecas se origina en Estados Unidos alrededor de 1934, cuando un vendedor de juguetes se percató de que los niños estaban robando sus productos y junto con el director de la escuela municipal solucionan el problema a través del servicio de préstamo; sin embargo, es en la ciudad de Estocolmo en 1963 cuando dos profesores han mejorado el propósito, orientar a las familias sobre cómo jugar y estimular a los niños con discapacidad, fundando la primera ludoteca - lekotek en sueco (CUNHA, 1998).

Según el mismo autor, tal innovación aparece en Brasil en 1971, debido a una exposición de juguetes en el día inaugural del Centro de Habilitación de la Asociación de Padres y Amigos de los Niños Excepcionales [APAE] en São Paulo, y debido al gran interés de la población, se creó el Sector de Recursos Pedagógicos, que después de dos años implementó una ludoteca con los juguetes del Sector Educativo. Varios profesionales del ámbito infantil mostraron curiosidad y aprecio por los objetos, contribuyendo en presentaciones en congresos, exposiciones y programas educativos. En 1981 fue publicado el libro nacional "Material Pedagógico - Manual de Utilização", mencionando la importancia de los juguetes para el proceso de enseñanza y aprendizaje, y el mismo fue presentado en el II Congresso Internacional de Brinquedotecas. Así, muchas personas encantadas se esforzaron por fundar ludotecas en Brasil, de manera que en 1981 se funda la primera ludoteca brasileña en Indianópolis, teniendo como prioridad los juegos y no el préstamo. En 1985 la Universidad de São Paulo inauguró su ludoteca y alrededor de 1990 la APAE presenta el proyecto ludoteca

terapia, contribuyendo al reconocimiento del juguete y del juego en el desarrollo infantil (CUNHA, 1998).

Desde este punto de vista, la trayectoria histórica de las ludotecas muestra el entusiasmo de las familias y los niños con los juguetes y el juego, actividad estimulante para el crecimiento infantil y capaz de proporcionar momentos de afecto con los adultos, ya sea educador o familia.

Centrándonos en esta investigación, entendiendo la educación infantil y el juego como derechos de los niños de acuerdo con la legislación vigente y a través del análisis de documentos, se presenta un proyecto de ludoteca para una institución pública, que se diseñará para un pequeño espacio con metraje de 3,82 m de largo, 3,55 m de ancho y una altura media de 3 m, sin zona exterior. Inicialmente, el objetivo principal se centraría en ofrecer oportunidades de juego y desarrollo, sin prestar juguetes, mientras que los asistentes serían niños matriculados desde la guardería hasta el preescolar, y la función de organización y control estaría a cargo del propio equipo de la escuela, que tendría que ser escalado por tareas según el perfil de cada profesional.

Otro punto a describir es la posibilidad de que varios juguetes y objetos del espacio sean donados por las familias y la comunidad, así como la construcción de algunos con materiales de bajo coste, como la chatarra, materia prima que puede ser reutilizada. Tras la selección del material, los pequeños pueden manipular en juegos, realizar investigaciones y trabajos, con imaginación y creación (HORN; SILVA; POTHIN, 2018).

Con el objetivo de organizar y clasificar los juguetes para el proceso presupuestario de la ludoteca, se utilizará el sistema ESAR, elaborado por la psicóloga Denise Garon, hacia 1980. Inspirado en la psicología infantil y la teoría de Piaget, se presentan seis facetas, divididas en categorías generales y otras más específicas, basadas en las etapas del desarrollo infantil. La primera faceta (A), designada como actividades lúdicas, identifica las categorías de tal manera: E- juego de ejercicio; S- juego simbólico; A- juego de acoplamiento (ensamblaje) y R para el juego de reglas simples o complejas. Las facetas posteriores abordan la conducta cognitiva, las habilidades funcionales, las sociales, el lenguaje y, por último, las afectivas (GARON, 1998). Sin embargo, a diferencia de la clasificación en profundidad, se utilizará la versión simplificada de la ESAR, debido a la mayor comprensión de los educadores, añadiendo elementos naturales y objetos de la cultura regional, teniendo en cuenta las disposiciones del BNCC, siendo así: **A) Juguetes para cuna, accesorios de formas y colores, juguetes para apretar, golpear, tirar, empujar, juguetes de arena y agua y otros juguetes de estimulación y coordinación motora para la acción y el**

descubrimiento: Circuito con escalones de madera y cubos para bebés; Caja de luz; Caja de espejos; Panel interactivo (chatarra); Juegos de parejas; Materiales alternativos (telas, latas, cucharas de madera, macetas, CDs, rollos de papel, etc.: donación); **B) Muñecas, muñecos, animales y accesorios:** Muñecas y ropa; Cochecito y cuna para muñecas; Animales y decorados de plástico; Muñeca de cartón y ropa de cartón o tela, tamaño infantil (chatarra); **C) Muebles, vajilla, teléfonos y otros utensilios domésticos:** Cocina infantil de madera; Vajilla infantil de plástico -platos, cubiertos, tazas-; Objetos reales (hervidor, cacerola pequeña, moldes, cuencos, etc.: donación); Paquetes rellenos de productos de mercado; Teléfonos (donación); Guías telefónicas, cuadernos y calendarios; **D) Vehículos y accesorios:** Carro/avión/camión de diferentes tamaños y materiales; Vía del carro; **E) Pelotas, cuerdas para saltar, bolas de bolos, volantes, tenis de mesa, boyas, cometas, columpios, toboganes, bicicletas, patines, palos, redes y otros juguetes para el ejercicio físico y las habilidades:** Bolas de ganchillo; Pelotas; Cuerdas; Caballos de madera y/o balancines de animales individuales; Bolos (chatarra); Peteca (chatarra); **F) Títeres, marionetas, teatro, vestuario, maquillaje, magia, accesorios que imitan profesiones, miniescenarios y otros para la dramatización:** Títeres; Trajes/disfraces de personajes infantiles y accesorios; Títeres y palillos (chatarra); Lámina de madera con pies para escenografía y/o narración (chatarra); **G) Sellos, pizarras, pinturas, plastilina, tapices, tejidos, bordados y otros materiales para actividades artísticas y artesanales:** Hilo y lana (donación); Retazos de tela (donación); Arcilla y/o masa; **H) Instrumentos musicales y juguetes:** Instrumentos para niños; caja de resonancia con instrumentos de desecho y otros (lata, botellas, campanas, etc.); panel sonoro/pared sonora; **I) Juguetes de construcción y montaje:** Arco iris Waldorf; Ladrillos pequeños; Bloques de construcción; Cilindros huecos / conos / carretes; Ladrillos de colores de cartones de leche (chatarra); Piezas de madera de diferentes formas y tamaños; **J) Lotos, dominó, juegos de mesa, fútbol, fútbol de botones, cartas, juegos de acción, juegos de estrategia y otros juegos de sociedad:** Campo de fútbol de cartón (chatarra); Juegos de mesa para niños; Juegos de acción para niños; Juegos de dados; Dominó de números y formas; Cartas; **K) Rompecabezas:** Rompecabezas de piezas; Rompecabezas con cajas de cartón o de leche y figura pegada, dividido en partes iguales: 2 partes y 4 partes (desecho); **L) Juegos y juguetes de vídeo, ordenador y electrónicos:** Teclados de ordenador (donación); Calculadoras (donación); **M) Lupas, prismáticos, telescopios, caleidoscopios, kits de química, biología y física, juguetes de letras, números, palabras, idiomas, nociones de geografía, historia y otros objetos para aprender y descubrir:** Lupas; letras y números de diferentes materiales (EVA, madera); piedras del abecedario; mapas impresos

(desechos); **N) Equipos de fotografía, vídeo, sonido y otros:** Radio/caja de resonancia; Cámara usada (donación); Móvil/tableta usado (donación); **O) Libros y revistas:** Libros y revistas (donación); **P) Elementos naturales y objetos de la cultura regional (añadiendo):** Muñecos de madera y lana; Palos de madera y galletas; Conos de pino, semillas grandes, hojas y plantas secas/deshidratadas, piedras redondeadas, etc. (del entorno exterior); Conchas; Carbón vegetal; Colección de porongs; 5 Marias (pequeñas bolsas de tela); **Q) Muebles y decoración para el cuarto de los juguetes (añadiendo):** Mesa infantil con cuatro sillas a la altura de los niños; Estantes organizadores a la altura de los niños; Espejo largo; Tatame y cojines; Pinturas (donación).

Gerencia financiera: planificación y presupuesto en la escuela

Teniendo en cuenta el patrimonio escolar y la inevitabilidad de las reparaciones, el mantenimiento y el consumo de artículos y servicios necesarios para alcanzar los objetivos de la labor pedagógica, la gestión financiera es una dimensión importante para gestionar las instituciones educativas (LUCK, 2009), evitando inversiones innecesarias y la falta de capital para su funcionamiento. Por lo tanto, la escuela, como organización, requiere una planificación estratégica y un control presupuestario antes de la fase de ejecución y rendición de cuentas.

La planificación es esencial para la definición de objetivos y acciones en función de los recursos financieros de la escuela, mientras que el presupuesto materializa los objetivos planificados detallando los ingresos y los gastos (SOUZA JÚNIOR; MEDEIROS, 2007).

Financieramente, las escuelas públicas obtienen recursos a través de donaciones, campañas y programas del gobierno federal y de los sistemas educativos, ya que el artículo 212 de la Constitución Federal de 1988 exige la aplicación anual para el mantenimiento y desarrollo de la educación, nunca inferior al 18% de la Unión y el porcentaje de veinte para los Estados, el Distrito Federal y los municipios de los ingresos obtenidos por los impuestos.

Como se describió en el diagnóstico del contexto escolar, la institución definida para esta investigación cuenta con recursos financieros provenientes principalmente de la colaboración voluntaria del Círculo de Padres y Maestros y del PDDE, este último proveniente del FUNDEB-Fondo de Mantenimiento y Desarrollo de la Educación Básica y Valorización de los Profesionales de la Educación.

El Programa Dinero Directo a la Escuela fue creado por el MEC en 1995, con la intención de que la asistencia financiera a determinadas instituciones educativas, entre las que

se encuentran las escuelas públicas de educación básica, sirva para ayudar al mantenimiento y mejora de la infraestructura física y pedagógica, con el consiguiente aumento del rendimiento escolar. En cuanto a la transferencia del recurso, el centro debe tener más de veinte alumnos y el valor se calcula en función del número de matrículas registradas en el Censo Escolar y la modalidad de enseñanza. Una característica importante del programa es el fomento de la gestión democrática y la participación de la comunidad escolar, para que la Unidad Ejecutora [UEX] o Entidad Mantenedora conozca las necesidades prioritarias observadas por los educadores, alumnos, familias y otros para que, posteriormente, se lleven a cabo los procesos de estudio de precios, elección de la mejor propuesta, adquisición y custodia de la documentación (FNDE, 2011).

Sin embargo, el PDDE exige los principios de igualdad, legalidad, impersonalidad, moralidad, publicidad y eficiencia para la adquisición de bienes y materiales y/o contratación de servicios en la etapa de presupuestación para asegurar productos de buena calidad y sin favores ilegales, de acuerdo con las leyes de la administración pública. Además, el programa exige la evaluación de al menos tres presupuestos y la elección de la propuesta más ventajosa para el erario, respetando las disposiciones de la Ley de Licitaciones [LEY 8.666/93].

En cuanto al proyecto de ludoteca y su posible implementación y compra de mobiliario y juguetes, hay que tener en cuenta que los fondos del PDDE, como gastos, sólo se destinan a la compra de material fungible, limpieza, papelería y material informático, y si la institución recibe recursos de capital, también puede realizar el pago de material permanente para la reposición o aumento de activos. Así, el proyecto de ludoteca descrito en el subtítulo anterior y su posible implantación en la escuela requeriría la obtención de ingresos a través de donaciones, aportaciones y otras fuentes de financiación, como rifas y ventas en celebraciones, para la compra de mobiliario y objetos que duren más de dos años, entre otros parámetros, como instrumentos musicales y algunos juegos, mientras que la financiación del PDDE, en teoría, ayudaría a comprar algunos juguetes educativos y material didáctico. Consultando el sitio web de la Bolsa de Contratación Electrónica de São Paulo, la tabla 1 muestra algunos objetos de la propuesta en sus respectivas categorías:

Tabla 1 –Categorización de materiales de consumo y materiales permanentes de la ludoteca

| Material de Consumo | Material Permanente |
|---|--|
| Balones deportivos; Cuerda para saltar; Marionetas de fieltro antialérgicas; Plastilina; Algunos juegos; Lupas. | Muñecas de vinilo; Coches de MDF y de plástico; Pista de carreras de coches eléctricos; Montar en un balancín; Fantasías; Bloques para construir y anidar; Instrumentos musicales; Algunos juegos; Mesa con 04 sillas infantiles (polipropileno); Estanterías. |

Fuente: Datos originales de la investigación

Gomes (2020) señala en su estudio que cuando los niños se refieren a los juegos dentro y fuera de la escuela, traen en su memoria muñecos, coches y animales producidos por ellos, así como elementos de mobiliario, atribuyendo imaginación, creatividad y autonomía en el manejo de estos objetos.

Por lo tanto, tal situación requiere un profundo conocimiento de la gestión en relación con el presupuesto público y sus ingresos, pero, sobre todo, en el acto de la gestión, algunas actitudes como el diálogo, la asociación y la planificación son necesarios para disfrutar de momentos de escucha activa de las diversas voces de la escuela que creen y tratan de garantizar el derecho a jugar en la práctica diaria.

Los profesionales de la escuela, la dirección, los alumnos y la comunidad son grupos sociales valiosos para la toma de decisiones y, por lo tanto, sólo con la unión, la escucha y la acogida de todos los sujetos se definen los objetivos y la finalidad de la escuela y se logran con mayor compromiso.

Los derechos de los niños son significativos y fundamentales en el proceso de aprendizaje y desarrollo, por lo que la dirección de la escuela debe ser uno de los principales participantes en esta lucha, observando su realidad y su entorno.

Presupuestos para la ludoteca

Para la etapa de presupuestos de los productos necesarios para la ludoteca, según los derechos y objetivos de aprendizaje y desarrollo presentados en el BNCC, el número mínimo de juguetes se basó en la percepción de quince niños a la vez en el espacio, es decir, una clase, en las categorías definidas por el sistema simple de ESAR y los intereses de los niños presentes en la vida cotidiana.

Debido a que el presente trabajo es de especificidad académica, se optó por elaborar la investigación de precios con determinadas empresas en lugar de seguir la Ley de Licitaciones, que exige al menos tres presupuestos. Así, a continuación se detalla dicho proceso:

Empresa A: Vende mobiliario escolar, incluyendo una colección FNDE, ubicada en Lajeado / RS, entrega en veinte días con flete incluido, y el presupuesto elaborado el 30/03/2021; material presupuestado: Conjunto Mesa con 4 sillas/FNDE; Estante Stanchion/FNDE; Librería baja con estante, con un valor total de R\$ 3.873,00.

Empresa B: Especializada en recursos pedagógicos, ubicada en São Leopoldo/RS, entrega después de treinta días del pedido, siendo el presupuesto realizado el 21/03/2021, material presupuestado: Circuito del bebé; Cubos de madera; Cesta con 20 bolas de ganchillo; Caja con 50 toquinhos P; Combo constructivo 70 piezas, Arco Iris Waldorf, Caballos de madera, Carro de madera para muñecas, Paseo de madera para muñecas, Combo de 5 carros de madera, Juego de piedras alfabéticas, Trío de cuencos de Porongo, Mesa de luz 50x40x12cm, Caja de espejo 50x40x12cm, Cocina infantil - Fregadero c/ Estufa + Nevera de madera, con un valor total de R\$ 3.290,00, incluido el flete.

Empresa C: Vende juguetes educativos, ubicada en Taubaté / SP, entrega en siete días hábiles con envío gratuito, y el presupuesto fue elaborado el 20/03/2021, material presupuestado: ¡Casa Pedagógica (piezas que encajan entre sí); Alfileres de colores; Cajas de colores (que encajan entre sí); Rompecabezas de animales con alfileres; Rompecabezas progresivo Los 3 cerditos; Dino Kid - Rompecabezas de 30 piezas; Érase una vez Rompecabezas de 30 piezas; Jugando con las letras - 173 piezas; Dominó My Toys; Dominó MDF de frutas; Juego de Mico (cartas); Carrera de tortugas gigantes; Juego de Tapa Certo; Juego de Achei! Juego Imitatrix; Sendero de la Fauna Numerada; Kit de Dados Numerados - espumados; Juego de Marionetas de Animales, con un valor total de R\$ 1.383,60.

Empresa D: Especializada en artículos educativos y juguetes, ubicada en São Bernardo do Campo/SP, con un plazo de entrega entre veinte y treinta días después del pago, y el presupuesto se realizó el 26/03/2021, material presupuestado: Muñeca Toots Negra/Blanca; Muñeca Toots Pee; Muñeca Pocoyo - Vinilo; Muñeca Toy Story - Buzz; Carro Superrápido - Plástico; Tractor Cargador - Plástico; Camión Volquete - Plástico; Set 4 Carritos - Plástico; Set 4 Camioncitos - Plástico; Avión Colorido; Pista de Doble Bucle; Pelotas de Goma nº 8; Pelota E. V.A - Princesas; Cuerda Rodante Pula Pula 2,10m; Turma da Mônica - Cocina en Plástico; Mickey - Cocinita y Ollas; Mesa Didáctica Play Time, con un valor total de R\$ 904,13, incluyendo el valor del flete de R\$ 170,00.

Empresa E: Especializada en materiales y recursos pedagógicos, ubicada en São Paulo/SP, con un plazo de entrega de 10 días, y el presupuesto se realizó el 06/04/2021, material presupuestado: Kit Cantos da Natureza (instrumentos); Kit Animais Baby; Caxixi (instrumento); Kit de Animales Varios; Kit de Animales Marinos; Lupa; Cilindros Vacíos; Carretes Amarillos; Kit de la Pequeña Feria, con un valor total de R\$ 1.405,80, incluyendo el costo del flete de R\$ 193,00.

Empresa F: Especializada en productos infantiles de tela, localizada en Porto Alegre/RS, con un plazo de producción de quince días más cuatro a once días para la entrega, y el presupuesto fue elaborado el 20/04/2021, presupuestando el material: Capa infantil simple (disfraz); Capa infantil y máscara (disfraz); Capa y tiara de princesa; Kit de muñecas de cuento - tela; Kit de marionetas, con un valor total de R\$ 517,20, con flete incluido en el valor de R\$ 32,20.

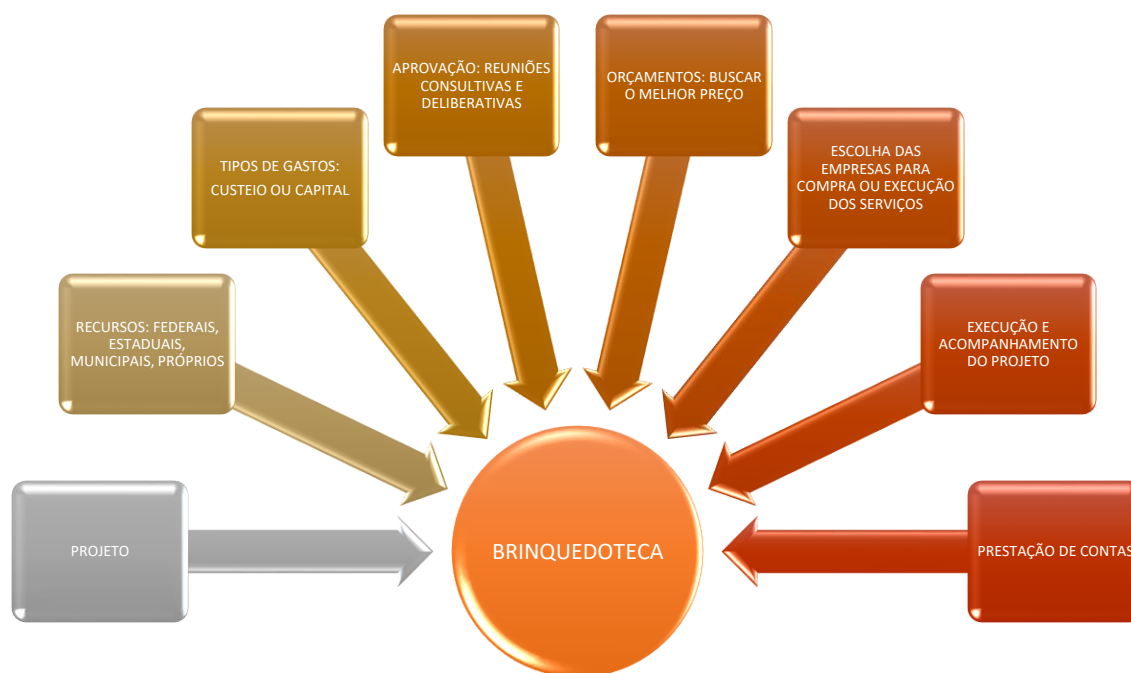
En este caso, el presupuesto final comprende R\$ 11.373,73, incluidos los cálculos de flete, para la compra de los recursos educativos mencionados en la propuesta de ludoteca. Considerando el número máximo de ciento cuarenta matrículas, el coste por niño sería de 81,24 reales.

Ante un proyecto que requiera recursos financieros, la dirección democrática debe ser consciente de su viabilidad económica y estar dispuesta a discutir con los demás sujetos escolares la posibilidad de implementación y cuáles son las prioridades de la institución, teniendo como eje su contexto y función social. Por lo tanto, la búsqueda de adaptaciones puede darse dando prioridad a los objetos donados por la comunidad y las familias, los artesanos y las empresas locales, o a los juguetes más sencillos, que también proporcionan estímulos a los niños.

Un punto importante a destacar en cuanto a la búsqueda de precios es la poca facilidad para encontrar algunos productos, dado que la pandemia mundial, que se enfrenta desde marzo de 2020, afectó a las materias primas y, por tanto, a la cantidad de producción y al aumento de los valores.

Para una mejor comprensión, la figura 2 muestra las etapas por las que pasa el proyecto hasta su finalización:

Figura 2 – Etapas del Proyecto de la Ludoteca.



Fuente: Resultados originales de la investigación

El proyecto de ludoteca pasa por algunos pasos para su realización. La primera sería la presentación del proyecto a la comunidad escolar, justificando su importancia y sus beneficios para el entorno, luego hay que verificar cuál o cuáles son los fondos escolares que pueden promover el proyecto.

Con el análisis de los recursos, es necesario definir el tipo de gasto, si encaja en el Costeo -que se dirige a bienes consumibles y servicios-, o si encaja en el Capital, que sería para bienes que compondrán el patrimonio de la escuela. Una vez definido, es el momento de aprobar este gasto en reuniones con el colegiado del colegio responsable de esta acción. Este colegiado está compuesto por varios miembros: alumnos, padres, profesores, empleados, en definitiva, miembros de la comunidad escolar. Tienen una visión amplia de la escuela, que es necesaria para toda la toma de decisiones sobre los futuros gastos y emprendimientos de la unidad escolar.

Concluida esta etapa, es el momento de presupuestar los mejores precios para efectuar las compras/servicios. Para esta acción la norma es clara, es obligatorio tener tres presupuestos de empresas adecuadas y con sus obligaciones al día. Una vez organizados los presupuestos, es decir, con los tres presupuestos en la mano, es el momento de elegir la empresa, comprobar las condiciones de pago, los plazos de entrega y la garantía de los servicios prestados o productos adquiridos, así como la emisión de facturas.

Con la ejecución en marcha, es necesario hacer un seguimiento de este servicio o comprobar los productos que se han entregado a la escuela. Por último, reúna toda la documentación para rendir cuentas a la comunidad escolar y al organismo que promovió el proyecto.

Consideraciones finales

La gestión escolar es un medio para lograr la función social de la escuela: proporcionar el pleno desarrollo de los niños a través del proceso de enseñanza y aprendizaje. Por lo tanto, su rendimiento debe estar en consonancia con los documentos educativos actuales, como la Base Curricular Común Nacional y los puntos de referencia estatales y municipales. Dado que el juego es uno de los derechos para el aprendizaje y el desarrollo, la ludoteca es una posibilidad para garantizarlo. Es importante añadir a la vida cotidiana de los niños experiencias y juegos con diferentes materiales, elementos naturales y objetos de la cultura local y regional. Ante una intencionalidad educativa en las prácticas de enseñanza, los gestores y educadores necesitan planificar espacios y tiempos. La ludoteca tiene un carácter lúdico y proporciona interacción, imaginación, creatividad y autonomía a los niños mientras juegan. Se concluye que un proyecto de ludoteca es factible de implementar, a través de la planificación y la viabilidad económica de la institución, con la participación y la escucha de todos los sujetos escolares, como los profesionales, los estudiantes, las familias y la comunidad.

AGRADECIMIENTOS: Le agradecemos al Instituto de Investigación y Formación Continua de Economía y Gestión Empresarial, Pecege, en la persona del profesor Dr. Pedro Valentim Marques, por el apoyo y estímulo.

REFERENCIAS

BENEDET, M. C. **Brinquedoteca na escola: entre a institucionalização do brincar e a estetização do aprender.** 2007. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC, 2007.

BIERWAGEN, G. S. *In:* MOLETTA, A. K.; BIERWAGEN, G. S.; TOLEDO, M. E. R. O. **A educação infantil e a garantia dos direitos fundamentais da infância.** Porto Alegre, RS: Editora SAGAH, 2018. p. 13-22. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595027732/cfi/8!/4/4@0.00:15.7>. Acesso em: 10 jan. 2021.

BITENCOURT, A. F. *et al.* Jogo Heurístico. *In:* FOCHI, P. (org.). **O brincar heurístico na creche: percursos pedagógicos no observatório da cultura infantil – OBECI**. Porto Alegre, RS: Editora Paulo Fochi Estudos Pedagógicos, 2018. p. 85-106.

BOMTEMPO, E. Brinquedoteca: espaço de observação da criança e do brinquedo. *In:* FRIEDMANN, A. *et al.* **O direito de brincar: a brinquedoteca**. São Paulo, SP: Abrinq, 1998. p. 81-85.

BORTOLANZA, A. M. E.; FREIRE, R. T. J. Educação Infantil e a Base Nacional Comum Curricular: concepções de criança, desenvolvimento e currículo. **Série-Estudos**, v. 23, n. 49, p. 67-97, 2018.

BRASIL. **Lei n.9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, 20 dez. 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm. Acesso em: 10 jun. 2021.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, DF: MEC/CONSED/UNDIME, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília, DF: MEC/SEB, 2010.

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

BRITES, L. **Brincar é fundamental: como entender o neurodesenvolvimento e resgatar a importância do brincar durante a primeira infância**. São Paulo, SP: Editora Gente, 2020.

CRESWELL, J. W. Pesquisa de métodos mistos. 2. ed. Porto Alegre, RS: Editora Penso, 2013.

CUNHA, N. H. S. Brinquedoteca: definição, histórico no Brasil e no mundo. *In:* FRIEDMANN, A. *et al.* **O direito de brincar: a brinquedoteca**. São Paulo, SP: Abrinq, 1998.

DAL-FARRA, R. A.; LOPES, P. T. C. Métodos mistos de pesquisa em educação: pressupostos teóricos. **Revista Nuances**, v. 24, p.67-80, 2013.

FNDE. Ministério da Educação. Guia de orientações para aquisição de materiais e bens e contratação de serviços com recursos do Programa Dinheiro Direto na Escola. Brasília, DF: FNDE/MEC, 2011.

FORTUNA, T. R. A importância de brincar na infância. *In:* HORN, C. I. **A pedagogia do brincar**. 3. ed. Porto Alegre, RS: Editora Mediação, 2018. p. 13-44.

FRIEDMANN, A. A criança na brinquedoteca. *In:* FRIEDMANN, A. *et al.* **O direito de brincar: a brinquedoteca**. Edições sociais: Abrinq, São Paulo, SP, 1998. p. 9-77.

GARON, D. Classificação e análise de materiais lúdicos: o sistema ESAR. *In*: FRIEDMANN, A. *et al.* 1998. **O direito de brincar**: a brinquedoteca. São Paulo, SP: Abrinq, 1998. p. 173-186.

GOMES, C. F. O lugar do brinquedo e do brincar na educação básica: uma proposta de pé no chão. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 15, n. 3, p. 1236–1249, 2020.

HORN, C. I. *et al.* **A pedagogia do brincar**. 3. ed. Porto Alegre, RS: Editora Mediação, 2018.

HORN, C. I.; SILVA, J. S.; POTHIN, J. Jogar e brincar com materiais de baixo custo. *In*: HORN, C. I. **A pedagogia do brincar**. 3. ed., Porto Alegre, RS: Editora Mediação, 2018. p. 83- 145.

HORN, M. G. S. **Brincar e interagir nos espaços da Escola Infantil**. Porto Alegre, RS: Editora Penso, 2017.

KISHIMOTO, T. M. Diferentes tipos de brinquedoteca. *In*: FRIEDMANN, A. *et al.* **O direito de brincar**: a brinquedoteca. Edições sociais: Abrinq, São Paulo, SP, 1998. p. 53-63.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedos e Brincadeiras na educação infantil. *In*: SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO – PERSPECTIVAS ATUAIS, 1., 2010, Belo Horizonte. **Anais [...]**. Belo Horizonte, MG, 2010. p. 1-20.

LIBÂNEO, J. C. **Organização e gestão da escola**: teoria e prática. 6. ed. São Paulo, SP: Editora Heccus, 2018.

LUCK, H. *et al.* **A escola participativa**: o trabalho do gestor escolar. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2012.

LUCK, H. **Dimensões da gestão escolar e suas competências**. Curitiba, PR: Editora Positivo, 2009.

MUNIZ, M. C. S. A brinquedoteca no contexto escolar da educação infantil. *In*: SANTOS, S. M. P (org.). **Brinquedoteca**: a criança, o adulto e o lúdico. 7. ed. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2011. p. 86-98.

OLIVEIRA, Z. M. R. **Educação Infantil**. São Paulo, SP: Editora Cortez, 2020.

PARO, V. H. **Gestão democrática da escola pública**. 4. ed. São Paulo, SP: Editora Cortez, 2016.

RIBEIRO, M. P.; OLIVEIRA, T. R. B. Por um conselho escolar efetivamente democrático: uma proposta concreta. **Revista on line de Política e Gestão Educacional**, Araraquara, v. 22, n. 2, p. 588-607, maio/ago. 2018.

RIO GRANDE DO SUL. **Referencial Curricular Gaúcho**: Educação Infantil. Porto Alegre: SEE/UNDIME, 2018.

RUSSO, A. S; SOARES, S.; VERCELLI, L. C. A. A escola de educação infantil como espaço social da esfera pública. *In*: VERCELLI, L. C. A; ALCÂNTARA, C. R (org.). **Fazeres de professores e de gestores da escola da infância**: reflexões sobre cenas do cotidiano. Jundiaí, SP: Editora Paco Editorial, 2019. p. 165-180.

SANTOS, S. M. P. Espaços Lúdicos: Brinquedoteca. *In*: SANTOS, S. M. P (org.). **Brinquedoteca**: a criança, o adulto e o lúdico. 7º edição. Editora Vozes, Petrópolis, RJ, 2011. p. 57-61.

SOUZA JÚNIOR, C. M; MEDEIROS, C. A. **Contabilidade na escola**. Brasília, DF: Universidade de Brasília, 2007.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. São Paulo, SP: Editora Ubu, 2019.

Cómo referenciar este artículo

BARBOSA, C. S.; MIRANDA, M. C. R.; MARQUES, R. N. Base Curricular Nacional Común: el juego como derecho y la gestión escolar en la educación infantil. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 16, n. 4, p. 2932-2958, out./dez. 2021. e-ISSN: 1982-5587. DOI: <https://doi.org/10.21723/riaee.v16i4.15681>

Enviado el: 01/08/2021

Revisiones necesarias: 25/09/2021

Aprobado el: 01/10/2021

Publicado el: 21/10/2021