

## A LUDICIDADE E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Flavia Alves menino<sup>1</sup>  
Jéssica Bruna Faustino Moura<sup>2</sup>  
Diana Silva França<sup>3</sup>  
Maria Mayara do Nascimento<sup>4</sup>

### RESUMO

Como, com o que, com quem as crianças brincam? As práticas lúdicas beneficiam o desenvolvimento infantil? Esta pesquisa tem como objetivo descrever e analisar o perfil lúdico de duas crianças através da aplicação e análise de anamneses pedagógicas, realizadas na disciplina de Desenvolvimento Infantil, no curso de Pedagogia da Universidade Estadual Vale do Acaraú – UVA, no período de 2018.2. Os principais autores citados no referencial teórico são: Barros (2009), Brougère (2004), Libâneo (2006), Rau (2013), Vigotsky (1984), Piaget (1975), assim como, análise do Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA. Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa. O procedimento metodológico foi a aplicação e análise de duas anamneses pedagógicas. Comparando o perfil das duas crianças podemos observar características intrínsecas de cada uma delas e como as diferenças que o ambiente e a forma como acontecem as brincadeiras na vida dessas crianças influenciam diretamente no seu desenvolvimento, psicológico e social. Portanto, percebe-se que a criança de número 1 que tem na sua infância o acesso a espaços dinâmicos e brincadeiras que envolvem raciocínio, ludicidade e demais componentes que despertam os processos cognitivos, possui uma maior facilidade de adaptação e socialização no meio em que vive. Enquanto a criança de número 2 interage com mais frequência apenas com aparelhos tecnológicos, e tem como brincadeiras de preferência jogos computadorizados, sente uma maior dificuldade de relações sociais.

**Palavras-chave:** Lúdico, Desenvolvimento, Anamnese.

### INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como objetivo descrever e analisar o perfil lúdico de duas crianças através da aplicação e análise de anamneses pedagógicas, realizadas na disciplina de desenvolvimento Infantil, no curso de Pedagogia da Universidade Estadual vale do Acaraú – UVA, no período de 2018.2.

Na infância o jogo e o brincar se manifestam de forma concreta nas habilidades motora, psicológica, afetiva e social, pois através do jogo e das brincadeiras as vivências de diversas

---

<sup>1</sup>Graduanda de Curso de Pedagogia da Universidade Estadual Vale do Acaraú - UEVA, [flavia.alves.menino@gmail.com](mailto:flavia.alves.menino@gmail.com);

<sup>2</sup>Graduanda do Curso de Educação Física Universidade Estadual Vale do Acaraú – UEVA, [jeehmoura28@hotmail.com](mailto:jeehmoura28@hotmail.com);

<sup>3</sup>Graduanda de Curso de Pedagogia da Universidade Estadual Vale do Acaraú - UEVA, [dianafranca575@gmail.com](mailto:dianafranca575@gmail.com);

<sup>4</sup>Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Ceará - UFC [mayara.nascimento0102@gmail.com](mailto:mayara.nascimento0102@gmail.com).

atividades despertam o prazer e logo a realização da aprendizagem. A criança possui uma afinidade relevante com o brincar que proporciona contentamento, levando em consideração o processo de socialização e interação que é extremamente importante para o desenvolvimento infantil no ambiente escolar. As atividades lúdicas direcionam a conhecer e explorar o seu próprio meio social como um processo natural de início da vida escolar.

A educação Infantil é o primeiro contato da criança com o ambiente escolar e as formas lúdicas no ensino proporcionam a esse ambiente uma didática leve para que a criança se sinta segura em meio ao diferente das suas vivências.

Mas, esse processo só será verdadeiro se o professor estiver preparado para mediar essa educação lúdica tendo conhecimento (LIBANEO, 1996). É por meio dessas descobertas que a criança passa a ganhar autonomia e confiança em si e ao meio social que convive. Assim através das brincadeiras elas expressam os sentimentos positivos e negativos, e é nesse contexto que o professor se faz inserido podendo aproveitar as lacunas e conhecê-la. No processo de ensino e aprendizagem devemos desenvolver atividades com metodologias que despertem o interesse e a compreensão das crianças.

A proposta de atividades lúdicas torna-se abrangente baseada na tendência histórico crítica, que trabalha com participação direta e ativa do aluno, e logo o professor se contextualiza como mediador do conhecimento. As práticas pedagógicas no âmbito educacional por intermédio de atividades lúdicas propõem interação que visa a transformação e absorção dos conteúdos e em relação às habilidades desenvolvidas e a realidade justificada em suas vivências, respeitando a individualidade de cada um, seja cultural, física, psicológica ou motora.

O Estatuto da criança e do adolescente na Lei 8069\90, no Art. 3º, assegura a criança todos os direitos a pessoa humana, de oportunidade e facilidade para o desenvolvimento em todos os âmbitos físico, mental, social e moral, e no Art.16º, traz o brincar, praticar esportes e divertir-se como um direito da criança.

Os principais autores citados no referencial teórico são: Barros (2009), Brougère (2004), Libâneo (2006), Rau (2013), Vigotsky (1984), Piaget (1975), assim como, análise do Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA.

### **Ludicidade: jogos e brincar para o desenvolvimento**

Vygotsky (1984) concede ao brincar um papel relevante para o desenvolvimento do pensamento da criança. É a partir do ato de brincar que a criança desperta para o mundo,

permitindo-se revelar seus sonhos, seus pensamentos e fazendo, desta forma, com que sua imaginação aflore.

A Ludicidade está presente no dia-a-dia através das atividades propostas, no jogo e no brincar, na qual essa pratica é vivenciada de maneira intensa para que a criança desenvolva os seus processos motores e cognitivos. As brincadeiras de rua ou ao ar livre podem trazer um resgate da imaginação para as crianças que possuem contato apenas com jogos eletrônicos, pois essas brincadeiras além de engajarem a criança num contexto social com as demais e dar asas a sua imaginação de maneira saudável, trabalham as diversidades de cultura dos povos e, nesse sentido, a ludicidade trás a interação entre as crianças sem distinção seja de cor, raça ou classe social, pois a mesma está inserida em um contexto e logo passa a conhecer e descobrir o novo através de um ambiente cheio de vida.

A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura. É preciso partir dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente imediato, em parte estruturado por seu meio, para se adaptar às suas capacidades. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar. A brincadeira não é inata, pelo menos nas formas que ela adquire junto ao homem. A criança pequena é iniciada na brincadeira por pessoas que cuidem dela, particularmente sua mãe. (BROUGÈRE, 2010, p. 104).

A criança precisa explorar ambientes novos, pois a partir dessa exploração é que ela irá criar suas próprias brincadeiras relacionando-se com as demais. É através desse ambiente lúdico que a criança desenvolve suas habilidades adaptando-as para o brincar. Essa inserção no contexto social da criança deve ser inicialmente mediada pelos pais que atuam no papel principal desse processo ate que as mesmas consigam despertar-se sozinhas no mundo das brincadeiras.

Para Piaget (1975), o desenvolvimento é evolutivo de forma que a criança nesse percurso desenvolve sua imaginação e aprende a lidar com seus medos, seus conflitos internos, aprendendo desta forma , através da brincadeira a descobrir-se capaz de fazer coisas as quais nunca perderá essa habilidade, ou seja aquilo que é uma vez aprendido pela criança através da brincadeira, não se perde, mas aprimora-se cada vez mais no compasso em que seu pensamento e imaginação forem instigados.

## O papel do professor como mediador da aprendizagem através do Lúdico

Desde a educação infantil, a criança é instruída a confiar no seu professor, de tal forma que nós como professores pedagogos, passamos a ter um papel relevante no desenvolvimento das crianças, trazendo para nós a responsabilidade de garantir nas mesmas o aprendizado necessário para que seu crescimento aconteça de forma evolutiva.

As atividades lúdicas, ao longo dos anos vem sendo cada vez mais implantadas nas salas de aula, tornando-se um forte recurso pedagógico adotado pelos professores, a fim de contribuir na sua metodologia e facilitar o ensino-aprendizagem.

O reconhecimento do brincar como atividade relevante para o desenvolvimento infantil, ao longo dos tempos, mostra que, embora tenha havido avanços em relação a concepção de criança e seu desenvolvimento, a contextualização do brincar no campo educacional ainda não tomou as proporções necessárias que materializassem uma textura significativa da relevância dessa atividade na atualidade (BARROS, 2009, p.44)

Nessa perspectiva, podemos destacar a importância da implementação de atividades lúdicas na metodologia do professor para seu auxílio em sala de aula, visto que por aproximar-se do brincar as atividades que apresentam características lúdicas despertam ainda mais o interesse das crianças podendo, desse modo, tornar o professor capaz de alcançar com maior rapidez o seu objetivo de desenvolvimento desejado nos seus alunos.

Muitas são as contribuições dessas atividades para os processos mentais e cognitivos das crianças como também no seu desenvolvimento integral, contribuindo assim de diversas formas na sua socialização, fator indispensável na infância por fazer parte de características necessárias para o progresso das mesmas. A ludicidade precisa estar presente no âmbito educacional, pois brincando também se aprende, e quando a brincadeira está diretamente ligada a uma atividade de aprendizagem, torna-se mais satisfatório o aprendizado tanto para a criança quanto para o professor, estabelecendo assim essas atividades como uma mão de via dupla, que enquanto se ensina e se aprende, também se diverte.

## METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa. Esta se caracteriza pelo levantamento de dados sobre a influência da ludicidade no desenvolvimento da criança nos seus contextos sociais e educacionais, buscando assim compreender e interpretar alguns dos comportamentos apresentados pela criança em diferentes espaços, levando em consideração o

meio no qual está inserida, suas brincadeiras, sua maneira de se relacionar e todas as suas formas de comportamento. Foram utilizados como base de referencial teórico autores e pesquisadores da área tais como: Barros (2009), Brougère (2004), Libâneo (2006), Rau (2013), Vigotsky (1984), Piaget (1975), para possibilitar assim uma maior compreensão da análise em cima dos dados e através do embasamento teórico dos mesmos.

O procedimento metodológico foi a aplicação e análise de duas anamneses pedagógicas, que retratam duas crianças de personalidades distintas, com características intrínsecas.

## **DESENVOLVIMENTO**

### **Perfil e análise da anamnese 1**

O perfil da primeira criança contém os seguintes aspectos: é do sexo feminino, nasceu de parto normal, a mãe utilizou a chupeta como recurso para a criança até aproximadamente os 3 anos de idade, o que tornou menos difícil a retirada do processo de amamentação. A primeira criança na época da anamnese possuía 9 anos de idade, e a mãe relata que desde pequena observou o interesse da filha por atividades que possuíam mais interação. O local onde moravam inicialmente após o nascimento da criança e durante boa parte da infância era uma cidade calma, no interior do Ceará, na casa a mãe relata que havia bastante espaço, e um quintal vasto, com árvores frutíferas, onde a criança costumava tentar subir.

A partir de alguns relatos da mãe foi perguntado como ela observava que a criança se comportava ao brincar nas árvores e em alguns momentos com objetos da casa como vassouras, lençóis entre outros objetos. A mãe conta que sentia a criança mais livre, como se de alguma forma aqueles objetos proporcionassem mais alegria que os próprios brinquedos de loja à menina. A noite a criança brincava um pouco com alguns amigos, pois era até o momento filha única, e essa brincadeira acontecia na calçada de casa, que também era bastante espaçosa.

Na escola estava cursando o 4º ano do ensino fundamental em escola da rede pública municipal de Sobral e sempre foi apta a fazer amizades e a interagir com professores e demais colegas da turma, não demonstrando dificuldades na assimilação de conteúdos. Com o passar do tempo, a menina demonstrou despertar interesse por atividades que envolvessem raciocínio lógico, e apresentar desenvoltura com atividades relacionada à dança.

Através dessas informações podemos considerar a criança 1 como uma criança com uma infância regada de recursos que envolvem ludicidade e interação, pelo seu contato com o meio físico e pela sua socialização com os colegas.

## Perfil e análise da anamnese 2

O perfil da segunda criança contém os seguintes aspectos: é do sexo masculino, nasceu de parto normal, a mãe relata um parto tranquilo, e não houve adaptação ao consolo/ chupeta. A criança não apresentou dificuldades extremas para ser retirada da amamentação apesar de sempre ter sido muito ligada à mãe. A segunda criança tinha a idade de 7 anos, e desde muito pequena não era muito sociável. Por esse motivo a mãe relata que sempre brincou sozinho, com recursos tecnológicos, como celulares, tablets e computadores, passando assim a possuir seu primeiro celular aos 5 anos de idade. A mãe relata indícios de que a criança apresenta conduta violenta em alguns momentos e principalmente quando sente a presença de outra criança.

Pouco tempo após ganhar o seu próprio celular, a criança de número 2 passou a ter problemas de insônia, relatando medo, e apresentando características de ideias imaginárias e fictícias que apenas após passar pelo acompanhamento profissional de um Psicólogo, a mãe pode fazer ligação direta com os jogos de games aos quais a criança tinha acesso. O uso do celular passou a ser monitorado e os pais buscaram intervir com jogos educativos e até mesmo a tentar um contato mais próximo com outras crianças, já que na escola, onde cursava o 2º ano do ensino fundamental de uma escola da rede pública municipal de Sobral, a criança apresentava um pouco mais de resistência aos colegas. Aos poucos a criança foi se readaptando a o seu novo estilo de brincadeiras, porém os pais relatam que o mesmo ainda apresenta dificuldades em dividir brinquedos com as demais crianças, sente um pouco de dificuldade de se relacionar com crianças desconhecidas, e ainda demonstra uma maior preferência por eletrônicos.

Ao fazer a análise dos dados da criança de número 2, podemos observar um dano psicológico causado pelo uso excessivo de eletrônicos, que pode ser revertido através de práticas de atividades lúdicas, envolvendo brincadeiras em ambientes dinâmicos e naturais, fazendo com que a criança possa perceber a si e aos demais dentro do ambiente real em que ela vive, realidade essa tirada pela fixação na tecnologia. A ludicidade por sua vez, traz a criança a capacidade de desenvolver seus processos mentais, como por exemplo a imaginação, tornando-a capaz de imaginar um mundo totalmente novo sem fugir da sua realidade.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Comparando o perfil das duas crianças podemos observar características intrínsecas de cada uma delas e observar como as diferenças em que o ambiente e a forma na qual acontecem as brincadeiras na vida dessas crianças influenciam diretamente no seu desenvolvimento

psicológico e social. A partir da vivência que a criança de número 1 obtém em sua infância de acessibilidade a espaços dinâmicos e brincadeiras que envolvem raciocínio, ludicidade e demais componentes que despertam os processos cognitivos, ela possui uma maior facilidade de adaptação e socialização no meio em que vive. Enquanto a criança de número 2 que interage com mais frequência apenas com aparelhos tecnológicos e tem como brincadeiras de preferência jogos computadorizados, conseqüentemente tem uma maior dificuldade de relações sociais.

Portanto, mediante a análise desses estudos, foi possível constatar o quão fundamental e importante é para o desenvolvimento das crianças ter esse contatos direto com o lúdico, tanto em casa quanto na sala de aula. Observando os dados utilizados como base de referencial teórico, podemos obter uma visão ampla das atividades desenvolvidas, sendo utilizadas como forte recurso social e pedagógico na educação, evidenciando de tal forma a aproximação do aluno com o seu desenvolvimento cognitivo através do lúdico e das suas relações de aprendizagem da criança de modo geral.

Fica evidente no Estatuto da Criança e do Adolescente o direito reservado as crianças de acesso a maneiras facilitadoras de aprendizagem, sabendo-se o quão as atividades lúdicas remetem a criança o brincar, algo tao fortemente presente na vida da mesma. Pode-se então, a partir dai qualificar as atividades de ludicidade como as que despertam o maior interesse das crianças, instigando-as a conhecer mais sobre determinado assunto sendo abordado de diversas formas e em diferentes tipos de atividades, facilitando assim seu desenvolvimento e aumentando seu nível de aprendizagem no seu âmbito escolar e no seu meio social, fazendo-a assim desenvolver não somente habilidades educacionais, mas também proporcionando-a reconhecer-se dentro de uma sociedade.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Conclui-se por esses estudos que através dessas atividades lúdicas a criança fica livre para criar suas próprias vivências, estimulando sua imaginação e suas habilidades. Destacamos assim, o brincar como a base para o desenvolvimento dos processos cognitivos e motores da criança, fazendo-a capaz de se descobrir apropriando-se da sua realidade. Em casa a criança obtém a liberdade de conhecer de forma segura e ter seu primeiro contato com o lúdico quando os pais reconhecem essa importância da presença da ludicidade, e na escola o professor atua também como mediador, orientando as crianças a desenvolver-se através daquilo que gostam de fazer que é naturalmente o brincar.

A criança então torna-se com mais facilidade um ser pensante e desenvolvido socialmente quando esses dois espaços a possibilitam ter um contato direto com atividades que envolvem o meio lúdico, pois a partir dessas vivências a mesma desenvolve suas habilidades motoras, cognitivas, psicológicas, emocionais e sociais, todas dentro de um compasso de tempo específico, necessário e satisfatório para cada uma.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARROS, Flávia Cristina Oliveira Murbach. **Cadê o brincar?** Da educação infantil para o ensino fundamental. 2009. 215 f. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. Disponível em: <http://static.scielo.org/scielobooks/bdcnk/pdf/barros-9788579830235.pdf>. Acesso em: 29 de jul. 2019.

BRASIL. **Constituição Federal de 1988**. Promulgada em 5 de Outubro de 1988. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03).

BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedos e Companhia**. São Paulo: Cortez, 2004.

LIBÂNEO, José Carlos – **Democratização da escola pública** – a pedagogia crítico-social dos conteúdos, 2006, 21ª edição.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

RAU, M.C.T.D. **A Ludicidade na Educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Atual, 2013

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.