



VI Jornada de Iniciação Científica

VII SEMINÁRIO CIENTÍFICO DO UNIFACIG

Sociedade, Ciência e Tecnologia

LUDICIDADE EM DISTINTAS PERSPECTIVAS

Andrea Alves de Oliveira¹; Isadora Cristina Lopes Oliveira²; Rayane Ferreira de Oliveira³; Cristhian Augusto de Oliveira Bento⁴

¹ Mestranda em Ensino (PUC Minas), Graduada em Psicologia (UFSJ), Manhuaçu-MG, andrea.alvesoliveira@yahoo.com.br

² Graduada em Psicologia, Centro Universitário Unifacig, Manhuaçu-MG, isadoralopes46@hotmail.com

³ Graduada em Psicologia, Centro Universitário Unifacig, Manhuaçu-MG, oliveirarayane673@gmail.com

⁴ Graduando em Engenharia da Computação, Universidade Federal de Ouro Preto, Manhuaçu-MG, cristhian.aob@gmail.com

Resumo: Este artigo é oriundo de uma pesquisa de iniciação científica, em que foram analisados trinta artigos que tratam de temáticas vinculadas a ludicidade, com o objetivo de verificar qual abordagem teórica é predominante nessas pesquisas sobre o lúdico e a qual vertente teórica pertence tais artigos selecionados, ou seja, se é sócio-histórica, cognitivista, humanista, comportamentalista, psicanalítica ou outras. A metodologia utilizada foi à pesquisa bibliográfica, realizada na base de dados das plataformas científicas. O resultado encontrado foi à predominância perspectiva cognitivista. Concluiu-se que a abordagem cognitivista é a mais incidente em tal recorte, que conhecer as tendências teóricas da ludicidade e das atividades lúdicas como os jogos e as brincadeiras, abre acesso para compreender as dimensões e a importância do brincar durante o desenvolvimento infantil e as consequências benéficas disso na vida adulta.

Palavras chave: abordagens teóricas; lúdico; jogos; brincadeiras; desenvolvimento infantil.

Área do Conhecimento: Ciências Humanas.

LUDICITY IN DIFFERENT PERSPECTIVES

Abstract: This article comes from a scientific initiation research, where thirty articles dealing with themes related to playfulness were analyzed, with the objective of verifying which theoretical approach is predominant in these researches on playfulness, and to which theoretical strand belongs such selected articles, that is, if it is socio-historical, cognitive, humanist, behavioral, psychoanalytic or others. The methodology used was the bibliographical research, carried out in the database of scientific platforms. The result found was the predominance of a cognitive perspective. It is concluded the cognitive approach is the most incident in our clipping, and that knowing the theoretical trends of playfulness and playful activities such as games and games opens access to understanding the dimensions and importance of playing during child development and the beneficial consequences of this in adult life.

Keywords: theoretical approaches; ludic; games; jokes; child development.

INTRODUÇÃO

Assim como na Psicologia, na Educação, no Direito e em várias outras Ciências Humanas e Sociais, têm-se diversas abordagens ou perspectivas. Em se tratando de ludicidade, verificam-se algumas perspectivas distintas e, neste contexto, cita-se como sinônimo de perspectivas: abordagens, pontos de vista, interpretação, enfoque, análise, ótica, etc. Ao se tratar de ludicidade, podem-se apontar os enfoques enquadrados dentro da explanação de alguns autores nas diferentes óticas e classificar estas abordagens do lúdico. Entre agosto de 2020 e junho de 2021, foram lidos 48 artigos sobre o lúdico e ludicidade, isso foi feito durante a realização dessa pesquisa de iniciação científica ao identificar as abordagens implícitas nos artigos selecionados.

Lembrando que ludicidade é um termo utilizado na instrução infantil e tem origem na palavra latina "ludus" que significa jogo. O brinquedo é o fundamento do lúdico, culmina em diversão e preparação para a vida adulta. Considerando o pressuposto que o trabalho do psicólogo com o público infantil seja em grande parte através do lúdico, essa pesquisa mostra relevância para investigar as atividades consideradas lúdicas, como: os jogos e as brincadeiras (e as suas implicações); conhecer as dimensões da ludicidade e em que face das perspectivas teóricas elas se enquadram. De acordo com Calazans (2020) a ludicidade permite que as crianças possam imaginar e interagir nas brincadeiras, ao mesmo tempo em que criam saídas para as situações reais; assimilam regras sociais, observam o outro e elaboram novos conhecimentos. Por meio das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas e, assim, segue se socializando. Desse modo, durante a interação, a criança reproduz na brincadeira as situações da realidade social que está inserida e aprende a se relacionar com o mundo.

Na interação com o mundo e na forma de teorizar a prática da criança aprender, podemos distinguir as abordagens teóricas de aprendizagem diante do lúdico. Segundo Poletto (2005, p. 68) "três grandes vertentes teóricas oferecem subsídios sobre o lúdico, atribuindo a ele significados e funções diferentes: as visões sócio-histórica, cognitivista e psicanalítica".

O brincar é algo inato, mas aprender novas brincadeiras na socialização aprimora o desenvolvimento humano e amplia novos repertórios de aprendizagem. Aprender tem seus métodos e o ensino também tem suas abordagens no processo, todavia, segundo Mizukami (1992) a abordagem comportamentalista caracteriza-se pela valorização da comprovação experimental, pela observação e controle das emoções dos pensamentos e sentimentos. Nesse contexto, reforçam-se comportamentos lúdicos e extinguem outros. Assim, a experiência se torna a base da aprendizagem. A perspectiva cognitivista caracteriza-se pela valorização dos processos internos que inclui atenção percepção, aprendizagem, memória, raciocínio, pensamentos, resolução de problemas durante o brincar. A imitação possibilita o desenvolvimento da função simbólica. A perspectiva humanista caracteriza-se pela valorização do sentido e do significado do brincar ou do jogar, proporcionando o desenvolvimento da autonomia, da empatia, da liberdade e da consciência do brincar que ocorre na vivência. A abordagem psicanalítica caracteriza-se pela valorização do que está encoberto, o latente se manifesta aos poucos com muita fantasia envolvida e remete o brincar ao inconsciente. Assim, o brincar seria para dominar as angústias e controlar as ideias ou impulsos dos desejos que ainda não estão conscientes. A perspectiva sociocultural ou sócio-histórica caracteriza-se pela valorização do desenvolvimento mediado pela: cultura, linguagem, identidade e práticas culturais dos grupos, considerando-se a transformação na relação com o outro e a dialética nas relações sociais.

Assim, para a visão sócio-histórica, o lúdico é construído conforme cada cultura e, além disso, é impossível dissociar afeto e cognição, forma e conteúdo, e ação humana. O homem é criativo desde criança. Com muita imaginação, se satisfaz com o brincar, modifica o mundo e a si próprio, a começar pelas brincadeiras. Vygotsky (1989) apud Poletto (2005) escreveu que o brinquedo tem o papel de desempenhar várias funções no desenvolvimento, como: preencher as diversas necessidades da criança; permitir o envolvimento da mesma em um mundo ilusório; favorecer a ação na esfera cognitiva; fornecer um estágio de transição entre pensamento e objeto real. A ludicidade possibilita um maior autocontrole da criança, ajudando-a a lidar com conflitos relacionados às regras sociais e seus próprios impulsos. Desse modo, o brincar sempre ocorrerá em um contexto cultural.

Para Amorim, Oliveira e Mariotto (1997) dentro da perspectiva cognitivista, o brinquedo e o ato de brincar constituem-se em vínculos importantes na construção do conhecimento, pois o sujeito internaliza sua realidade através da simbolização. O brinquedo como "prazer funcional", neste ato de brincar oportuniza domínio da situação preparando a criança para a vida adulta.

Para Piaget (1971) apud Amorim, Oliveira e Mariotto (1997) quando a criança pode praticar o "faz-de-conta", agir "como se", por imitação possibilita o desenvolvimento da função simbólica, desenvolvendo a linguagem e a percepção. Dentro dos estágios de desenvolvimento cognitivo, a criança pode analisar o jogo em relação à vida mental, Piaget propõe quatro grandes tipos de estruturas para caracterizar os jogos infantis: jogos de exercícios, jogo simbólico, jogos de regras e jogos de criação.

A perspectiva psicanalítica remete o brincar ao inconsciente e de acordo com Winnicott (1982) as crianças têm prazer em todas as experiências de brincadeiras físicas e emocionais. Elas brincam também para dominar angústias ou impulsos que conduzem à ansiedade. As crianças comunicam sentimentos, idéias, fantasias, fazendo uma troca entre o real e o imaginário neste espaço do brincar. Winnicott (1982) aponta que ao brincar o homem, criança ou adulto, pode desfrutar de sua personalidade de forma integral.

O problema dessa pesquisa passou pelo crivo de qual é o direcionamento do lúdico nas diferentes perspectivas teóricas. Categorizar a tendência teórica da ludicidade nos seus distintos significados também é se apropriar do conhecimento a cerca do tema proposto e agregar num só contexto toda esta abundância. Foi relevante para os graduandos pesquisadores passarem por essas experiências de construir conhecimentos através da pesquisa de iniciação científica, esperando aprofundar um pouco mais no universo da ciência através da exploração de assuntos que atravessarão a atuação profissional das psicólogas que com frequência poderão atuar com ludoterapia, no tratamento psicológico utilizando as brincadeiras.

As distintas vertentes teóricas apresentam subsídios sobre o lúdico e cada uma delas atribui a ele significados e funções diferentes. Objetivo geral da pesquisa foi: verificar qual abordagem teórica é predominante nas pesquisas com a temática sobre ludicidade. Os objetivos específicos foram: Classificar, dentre os artigos pesquisados, a perspectiva teórica a que os artigos pertencem, se é sócio-histórica, cognitivista, psicanalítica, humanista, comportamentalista ou outras. Conferir a visão teórica do lúdico, a mais adotada pelos psicólogos e a mais adotada pelos pedagogos. Constatar a predominância teórica nas ludoterapias. E listar as convergências e divergências ao se tratar dos temas ligados a ludicidade. Pode se rematar que, as vertentes teóricas a cerca do lúdico são construções de diferentes visões de mundo, concepção de homem e de sociedade, todas elas têm contribuições relevantes na construção do conhecimento disseminado até o momento na história da ciência.

METODOLOGIA

A metodologia adotada foi à pesquisa bibliográfica, sendo analisados 30 artigos. Para esse desígnio, a busca na base de dados se deu pelos descritores: “lúdico” e “ludicidade”. A seleção dos artigos se completou ao verificar nos seus resumos a possibilidade de enquadramento com os objetivos específicos supracitados. Essa pesquisa foi planejada para oito meses, isto é, 16 quinzenas, calculando desta forma, definimos a seleção de um artigo por quinzena para cada um dos três graduandos, totalizando 48 artigos lidos e, dentre este subtotal de cada um, foi realizado o descarte de 6 artigos por conveniência usando o critério de maior distanciamento dos objetivos da pesquisa, ou seja, dezesseis menos seis artigos por graduando. Assim, foram selecionados 10 artigos para cada um, totalizando os 30 artigos pesquisados nas bases como: SciELO (Scientific Electronic Library Online), BVS (Biblioteca Virtual em Saúde) e Portal de Periódicos CAPES. Cada pesquisador(a) compartilhou os 10 artigos durante todo o período no grupo de WhatsApp, fizeram opção de não colocar todos os artigos nas referências, nem na escrita em outras partes deste texto e nem os 30 títulos dos artigos analisados, mas somente mencionar nas referências os autores dos temas que foram citados nesse artigo.

Após a seleção dos 30 artigos, os três graduandos fizeram a leitura de todos selecionados pelo trio e fizeram a classificação dentre as perspectivas: sócio-histórica, comportamentalista, cognitivista, psicanalítica, e outras, observando bem as características de cada vertente teórica, conforme já citadas e os mesmos foram trocando ideias no grupo. Ao terminarem as leituras do montante de artigos, os graduandos conseguiram durante cada análise anotar a visão teórica do lúdico e chegar ao resultado da teoria mais adotada pelos psicólogos e pelos pedagogos, bem como, constatar a predominância teórica na ludoterapia, além de procurar as convergências e divergências ao se tratar dos temas ligados a ludicidade nestes artigos pesquisados para escrever adiante com mais particularidades.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

De acordo com o critério de análise, de aproximação dos objetivos, dentre a abordagem dos trinta artigos selecionados pesquisados, foram classificados com o seguinte resultado das perspectivas: 13 cognitivistas, 7 sócio-históricas, 4 humanistas, 3 comportamentalistas, 3 psicanalíticas. Ao verificar qual abordagem teórica foi predominante nas pesquisas com a temática sobre ludicidade nessa classificação, chegou-se ao resultado que a abordagem cognitiva é a predominante. Isso foi dentro do objetivo específico de classificar, dentre os artigos pesquisados, a vertente teórica a que os artigos pertencem: se é sócio-histórica, cognitiva, ou psicanalítica foi realizada conforme o proposto inicialmente. Sobre o objetivo de conferir a visão teórica do lúdico a mais adotada pelos psicólogos e a mais adotada pelos pedagogos; concluiu-se que a abordagem mais usada pelos psicólogos é a cognitivista, coincidindo a mesma para os pedagogos. Sobre constatar a predominância teórica nas ludoterapias, concluiu-se que também é a cognitivista; e não

deu para listar as divergências ao se tratar dos temas ligados a ludicidade, pois apenas apareceram neste recorte as convergências.

Observando as perspectivas ou abordagens teóricas citadas pelos autores pesquisados, verifica-se que para Mizukami (1992) na abordagem cognitivista são investigados processos centrais dos indivíduos como organização do conhecimento, o processamento de informações, estilos de pensamento ou estilos cognitivos comportamentais relativos à tomada de decisão. O mesmo mostra a aprendizagem mais do que um produto do ambiente, das pessoas ou de fatores externos, para ele, são processos ligados às emoções na sua articulação com o conhecimento e considera que as pessoas lidam com os estímulos ambientais, organizam dados, sentem e resolvem problemas, adquirem conceitos e empregam símbolos verbais, mostrando na abordagem que predomina o interacionismo como o foco, sendo o homem e mundo analisados conjuntamente, ou seja, a interação entre sujeito e objeto é o que importa, o produto da interação entre eles é o ápice do conhecimento.

A noção de desenvolvimento humano piagetiano passa por fases que se interrelacionam e sucede até que atinjam estágios da inteligência caracterizada por maior mobilidade e estabilidade, o sujeito é considerado como um sistema aberto em reestruturação sucessiva em busca de um estágio final nunca alcançado por completo. É um processo progressivo de adaptação do homem ao meio, de assimilação versus acomodação. Todo indivíduo tem um grau de operatividade motora, verbal e mental de acordo com o nível de desenvolvimento alcançado na organização do mundo (MIZUKAMI, 1992).

No seu desenvolvimento, a criança irá reinventar todo o processo racional de humanidade, e na medida em que ela inventa seu mundo, desenvolve a sua inteligência e vai ocorrendo à acoplagem do sistema simbólico. A atividade real, o que possibilita pôr o pensamento a serviço da ação, considerando a afetividade e a inteligência no desenvolvimento do afeto interdependente, havendo a autonomia de uma sobre a outra. Nessa ótica do desenvolvimento infantil, vê-se que deve haver responsabilidade pelas regras que os indivíduos vão seguir, valores, normas, símbolos, com posicionamentos que variam de grupo para grupo, conforme o nível mental das pessoas que constituem esse grupo. Assim, durante o desenvolvimento infantil o lúdico tem este papel de estruturar estas fases do desenvolvimento humano. De tal modo, o conhecimento torna-se uma construção contínua e o desenvolvimento sempre terá a formação de novas estruturas que resultam da interação que se produzem no meio do caminho entre a indiferenciação completa, não predomina nem sujeito e nem objeto, mas o contato entre o próprio corpo e as coisas, elas se empenham sempre nas duas direções complementares do exterior e interior numa construção progressiva (MIZUKAMI, 1992).

Na abordagem sócio-histórica, Freitas (2002) apoiando-se nas idéias de Vygotsky, Luria e Bakhtin, traz a compreensão dos fenômenos a partir de seu acontecer histórico, na qual a totalidade social é vista como uma relação entre sujeitos, ou seja, dialógica. A mesma autora traz que o signo, em Dilthey, serve apenas para expressar a vida interior, privando o mundo material de todo o sentido e significação, dando primazia ao sujeito fora do tempo e do espaço; e que em Bakhtin, o signo é um fenômeno do mundo exterior, e sua realidade é totalmente objetiva. Assim, um signo não só reflete e refrata a realidade, como tem uma encarnação material.

Freitas (2002) alega que o homem não pode ser apenas objeto de uma explicação de mundo, produto de uma só consciência, de um só sujeito, mas deve ser também compreendido, processo esse que supõe duas consciências, dois sujeitos, portanto, dialógico. Logo, é alguém que está em processo de aprendizagem, de constantes transformações e considera a oportunidade de refletir, aprender e ressignificar-se no processo. A mesma alega que em Vygotsky, é um produto do desenvolvimento histórico e cultural. Ao se estudar o homem, é necessário compreendê-lo a partir da interação dialética dessas duas linhas de desenvolvimento: a natural (biológica) e a cultural, dentro do desenvolvimento mediado pela cultura, à linguagem, a identidade e as práticas culturais dos grupos, considera-se a transformação na relação com o outro, e a dialética nas relações sociais. Deste modo, os problemas humanos na perspectiva da sua relação com a cultura e como produto das interações sociais, Vygotsky (1991) apud Freitas (2002) propõe, assim, que os fenômenos humanos sejam estudados em seu processo de transformação e mudança, portanto, em seu aspecto histórico, procurando reconstruir a história de sua origem e de seu desenvolvimento uma relação entre sujeitos, dentro das práticas socioculturais. Acrescenta-se que o lúdico no início do desenvolvimento torna a cultura mais aprazível ao ser.

Mizukami (1992) aponta que a perspectiva comportamentalista é caracterizada pela primazia do objeto, sendo o empirismo a base do conhecimento da nova descoberta para o indivíduo, onde o que foi descoberto já fazia parte da realidade exterior. Fazendo uma analogia, no lúdico, dado que as brincadeiras são experienciadas, o brincar é inato e pode ser solitário ou social, assim sendo, as

crianças vão reproduzindo as brincadeiras existentes, recebendo, deste modo, reforços positivos para algumas brincadeiras. Mizukami (1992) mostra que na abordagem comportamentalista, o conhecimento é uma cópia de algo que simplesmente é dado no mundo externo; podendo-se enfatizar uma experimentação planejada com base no conhecimento descortinando códigos simbólicos, e nisso, a ciência torna-se uma tentativa de descobrir a ordem na natureza e nos eventos, além de demonstrar que os conhecimentos se relacionam sucessivamente uns com os outros. Os conhecimentos sistematizados são modelos desenvolvidos a partir da análise dos processos por meio dos quais o comportamento humano é modelado e reforçado, e isso implica recompensa, controle. Assim, a modelagem do comportamento humano é a partir da manipulação de reforços, diante do conteúdo transmitido visando objetivos e habilidades que levam à competência. Pode-se acrescentar que ao fazer uma identificação que a criança desenvolve a competência de apreender o mundo durante as suas brincadeiras. Desta forma, pode-se conjecturar que, a criança pode ser considerada um recipiente de informações e reflexões, apenas se preocupando com os aspectos mensuráveis e observáveis, entretanto, vendo o homem como uma consequência das influências ou forças existentes no meio ambiente, com o ideal de transferir o controle da situação ambiental para o próprio sujeito, onde a pessoa se torna um ser autocontrolável, autossuficiente, assim, o homem torna-se produto de um processo evolutivo no qual as mudanças genéticas e as características acidentais do ambiente o atravessam (MIZUKAMI, 1992).

Mizukami (1992) analisa as tendências teóricas vinculadas à aprendizagem humana e aloca que a cultura ou a sociedade preserva o comportamento dos que nela vivem, podendo a cultura se desenvolver numa sequência de fases como um espaço experimental utilizado para moldar o comportamento um conjunto de contingências de reforço. Diante disso, o conhecimento é o resultado direto da experiência e está intimamente ligada a transmissão cultural. O homem como um produto do meio e, reativo ele, o meio pode ser controlado e manipulado. Consequentemente, o homem pode ser controlado também. Da mesma forma, como as tendências educacionais podem ter o enfoque comportamentalista, as atividades lúdicas e as brincadeiras podem ser selecionadas e controlar o desenvolvimento infantil nesta ótica comportamental.

Segundo Mizukami (1992), na abordagem humanista as tendências encontram-se predominantemente no sujeito, no entanto, a evidência signifique nativismo ou apriorismo puro, essas tendências interacionistas, a análise do desenvolvimento humano e do conhecimento propõe que a criança se desenvolve sem intervenções, tendo o papel do sujeito com o principal elaborador do conhecimento humano e o ensino centrado no indivíduo. Nessa abordagem, as relações interpessoais e o crescimento que delas procede, torna-se centrado no desenvolvimento da personalidade do indivíduo, em seus processos de construção e organização pessoal da realidade, bem como, da sua capacidade de atuar como uma pessoa integrada.

Mizukami (1992) aponta a vida psicológica e emocional do indivíduo e a preocupação com uma orientação interna de um autoconceito um desenvolvimento de uma visão autêntica de si mesmo, orientada para a realidade individual e grupal, agrega a essa abordagem, a visão de homem considerada como uma pessoa situada no mundo que é única e tem uma visão autêntica de si mesma. Sua vida interior, suas percepções e avaliações do mundo passam a ser consideradas um processo contínuo e uma descoberta de seu próprio ser, ligando-se a outras pessoas e grupos, assim, não seguindo modelos prontos, nem regras, mas num processo de vir a ser o tempo todo, com o objetivo de autorregulação e o uso pleno das potencialidades e capacidades como se o homem nascesse com fim determinado e tivesse liberdade plena para apresentar-se como um projeto permanente e não acabado (MIZUKAMI, 1992).

Nessa perspectiva supracitada, pode-se fazer alusão a ludicidade no desenvolvimento infantil não como um resultado, mas cria em si próprio o possuidor de uma existência não condicionada, a lucidade gira em torno da liberdade e da criatividade. As proposições dessa abordagem mostram que todo indivíduo existe no mundo de experiência do qual ele é o centro e está em permanente mudança, o organismo reage no campo perceptivo como se fosse experimentado e aprendido, é o campo da realidade o organismo reage ao campo fenomenal como todo organizado e o organismo têm uma tendência de base a realizar a manter, ou seja, realçar a experiência orgânica, um esforço dirigido a fim de satisfazer as necessidades experimentadas no campo apreendido (MIZUKAMI, 1992).

A emoção segundo Mizukami (1992) facilita a conduta dirigida para um fim, uma conduta a partir da referência interna do próprio indivíduo, uma percepção que vai diferenciando do seu eu, como resultado da interação com o ambiente, que consistente de percepções de características de relações do eu e o outro, assim, a realidade é um fenômeno subjetivo, pois o ser humano reconstrói em si o mundo exterior. Partindo de sua percepção, recebendo os estímulos, vivendo as experiências

e atribuindo-lhe significado. Assim, o mundo é algo produzido pelo homem diante de si mesmo. O homem é o seu configurador que faz com que historicize o mundo um projeto humano em relação aos outros e as coisas, ganha historicidades numa temporalidade, igualmente, a sociedade coloca uma autoridade necessária no indivíduo de estabelecer a qualidade dos relacionamentos interpessoais, ele é submetido a um relacionamento auto-responsável com progresso sem direção e autorrealização, tornando-se mais flexível, adaptado e criativo, onde o conhecimento de tudo é construído no decorrer do processo de vir a ser da pessoa humana e a percepção da realidade reflete no que se refere ao indivíduo (MIZUKAMI, 1992).

Assim sendo, as proposições mostram que o homem e o mundo estão num momento centrado na pessoa que implica técnicas de dirigir sua própria experiência para que dessa forma ela possa se estruturar e agir mostrando potencialidade para aprender e tendência a realização da capacidade organísmica, de valoração, de aprendizagem significativa, de resistência aberta, a experiência, a autoavaliação, a criatividade, a autoconfiança e a independência uma compreensão que só há interesse pela aprendizagem que influencia significativamente no comportamento uma aprendizagem da autodescoberta (MIZUKAMI, 1992).

De acordo com Agord (2002) na perspectiva psicanalítica, a aprendizagem alia-se ao saber que move o sujeito, enquanto pensamento e desejo, no entanto, a aprendizagem torna-se um processo de transformação por resolução ou dissoluções antigas de formação de novas formações do inconsciente. O significante é um saber que produz um sujeito para outro significante. A pulsão do saber que não é apenas infantil produz teorias para explicar o que excita e teorias que envolvem fantasia ao que é desejado e ao mesmo tempo temido. Sejam as formações do inconsciente: os sintomas, os sonhos, os chistes, os atos falhos, as lembranças encobridoras ou a elaboração psíquica e simbólica de memórias inconscientes, as formações vão ocorrer no inconsciente. De tal modo, a criança brinca usando as fantasias penetradas em seu inconsciente que pode ter sentido ou não. Portanto, o não realizado ou inacabado é retomado a partir de um encadeamento significativo cujo efeito é produção de sentido ou a produção de um outro sentido.

Voltando a pontuar sobre o lúdico, para Oliveira e Sousa (2008) o brincar é uma importante forma de comunicação, e é por meio deste ato que a criança pode reproduzir o seu cotidiano. O ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem da criança, pois facilita a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo, desta forma, uma relação estreita entre jogo e aprendizagem. Para refletir a brincadeira infantil, ressalta-se a importância do brincar para o desenvolvimento integral do ser humano nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo. Para tanto, se faz necessário conscientizar os pais, educadores e a sociedade em geral sobre os benefícios do contato com a ludicidade na infância, que o brincar faz parte de uma aprendizagem prazerosa não sendo somente lazer, mas sim, um ato de aprendizagem. Neste contexto, o brincar na educação infantil proporciona a criança estabelecer regras constituídas por si e em grupo, contribuindo na integração do indivíduo na sociedade. Deste modo, a criança estará resolvendo conflitos e hipóteses de conhecimento e, ao mesmo tempo, desenvolvendo a capacidade de compreender pontos de vista diferentes, de fazer-se entender e de demonstrar sua opinião em relação aos outros.

Ainda de acordo com Oliveira e Sousa (2008) é importante perceber e incentivar a capacidade criadora das crianças, pois esta se constitui em uma das formas de relacionamento e recreação do mundo, na perspectiva da lógica infantil. As crianças desenvolvem sua capacidade de raciocinar, de julgar, de argumentar, de como chegar a um consenso, reconhecendo o quanto isto é importante para dar início à atividade em si. O objeto para a criança deixa de ser um objeto de ação para se transformar em um objeto de conhecimento; esse objeto já possui um significado para a criança e por isso, pode agora ser simbolizado por um objeto substituto. Além disso, o processo de imitação passa por várias etapas, até que finalmente com o passar do tempo, a criança é capaz de representar um objeto na ausência do mesmo.

Duarte e Piovesan (2013) assinalam que no brincar a criança desenvolve diversos aspectos essenciais, tais como: a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima. É possível visualizar a importância da utilização de atividades lúdicas, mais especificamente, do brinquedo, uma vez que, interfere significativamente, na aprendizagem das crianças com dificuldades. Assim, nesta ótica, a ludicidade assegura que o ser humano só se torna humano, quando brinca. As crianças buscam em suas brincadeiras descobrir e construir novas visões de sua realidade. A criança usa meios da realidade e insere-a em suas brincadeiras. Ela pode experimentar, re-elaborar situações do seu dia-dia e criar novas realidades. “O brincar envolve complexos processos de articulação entre o já dado e o novo, entre experiência, a memória e a imaginação, entre a realidade e a fantasia” (BORBA, 2007, p. 36).

A criança precisará analisar as possibilidades rapidamente, criando estratégia para atingir seus objetivos, bem como encontrar maneiras de dificultar as possibilidades positivas de seu oponente. A criança aprenderá dentro de um quadro imaginário ou do jogo com as trocas de experiências entre seus pares. Dessa forma, através das brincadeiras ela constrói seus conhecimentos com maior facilidade. O jogo e o brincar proporcionam à criança constituição de conhecimentos, no âmbito da cognição, da linguagem e da sociabilidade. Esses conhecimentos, ao se juntarem com os conhecimentos que a criança já possui do seu dia-dia, proporcionam para ela pensar o mundo e interpretá-lo de formas diferentes, isto é, uma aprendizagem significativa que amplia e afirma o conhecimento sobre o mundo, enquanto brinca que ela cria e re-cria conceitos (GARCIA, 2002).

De acordo Violada (2011), as brincadeiras e os jogos despertam na criança a atenção para uma atividade. Através das atividades lúdicas, as crianças desenvolvem a linguagem oral, a atenção, o raciocínio e a habilidade do manuseio, além de resgatar as potencialidades e conhecimentos. Desenvolve também a imaginação, a espontaneidade, o raciocínio mental, a atenção, a criatividade. Os jogos devem ser apresentados gradativamente e por meio de o simples brincar, aprimorar a observação, comparação, imaginação e reflexão. Tanto os jogos como as brincadeiras ensinam regras, despertam a atenção, desenvolvem as características pessoais, sociais e culturais da criança e também colaboram para a saúde mental facilitando a socialização, comunicação e expressão das crianças. Através das atividades lúdicas, as crianças desenvolvem a linguagem oral, a atenção, o raciocínio e a habilidade do manuseio, além de resgatar as potencialidades e conhecimentos. Desenvolve também a imaginação, a espontaneidade, o raciocínio mental, a atenção, a criatividade. Percebe-se que o lúdico aliado aos jogos e brincadeiras é de fundamental importância para aprendizagem das crianças da educação infantil. Reitera-se que por meio da ludicidade a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança, e sendo liderados e compartilhando sua alegria de brincar.

Para Luckesi (2014, p. 13) “Ludicidade é compreendida como experiência interna de inteireza e plenitude por parte do sujeito”. A consideração de ludicidade compreende os jogos e as brincadeiras, mas isso não se restringe a elas. As atividades lúdicas são aquelas que permitem que as crianças aprendam e desenvolvam suas capacidades por meio das brincadeiras, do uso da sua imaginação e da fantasia. Assim, as atividades lúdicas são pensadas para desenvolver os indivíduos enquanto seres sociais, com acoplação da cooperação nas atividades em grupo, a empatia, o diálogo e muitos outros fatos próprios do mundo infantil. Na relação com o brinquedo, a criança desenvolve a efetividade, a criatividade, a capacidade de raciocínio e o entendimento do mundo. A capacidade da criança brincar possibilita um espaço para a resolução dos problemas que as rodeiam. A criança, por meio da brincadeira, reproduz o discurso externo e internaliza, construindo o seu próprio pensamento.

Formiga et al (2020) afirmam que é importante que a criança aprenda com vontade, com alegria, pois os conteúdos ensinados por intermédio de atividades lúdicas tornam-se menos cansativos. As crianças aprendem brincando, relacionando os conteúdos com a sua realidade e seu cotidiano. O lúdico é uma ferramenta importante na mediação do conhecimento. Ele estimula a criança enquanto trabalha com material concreto, jogos, ou seja, tudo o que ela possa manusear, refletir e reorganizar; onde a aprendizagem acontece com mais facilidade e entusiasmo, pois ela aprende sem perceber, logo, aprende brincando. O brincar enriquece a dinâmica das relações sociais em sala de aula, fortalecendo a relação entre o ser que ensina e o ser que aprende. Assim, brincando, a criança desenvolve os sentidos, adquire habilidades para usar as mãos e o corpo; reconhecem objetos e suas características; textura, forma, tamanho, cor e som. Brincando, a criança entra em contato com o ambiente, relaciona-se com o outro, desenvolve o físico, a mente, a autoestima, a afetividade, tornando-se ativa e curiosa.

Costa (2015) assinala a importância do jogo para a infância que permite pensar num ensino e aprendizagem mais abrangente, envolvente e inserida na realidade, no entanto, possibilita a construção da ponte entre o real e o imaginário, sem perder o vínculo entre o pensar, o agir e sentir. A mesma ainda aponta que, para Vygotsky (1998) sempre que há uma situação imaginária no brinquedo, há regras, mas não regras previamente formuladas e que mudam durante o jogo, mas aquelas que têm sua origem na própria situação imaginária. Essas regras fazem o indivíduo reorganizar seu viver.

Kishimoto (1999) esclarece que o poder imaginário infantil é vasto, a criança consegue transformar um objeto sem utilidade em brinquedo e diversas brincadeiras são transmitidas de geração em geração. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita o ensino, torna fluída a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, e ainda promove uma boa saúde mental. A criança se relaciona com a fantasia e com a realidade de modo natural. É brincando que a criança

descobre a vida e no faz de conta, desenvolve-se no desafio do crescimento de seu intelecto. O jogo é um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental.

Calazans (2020) mostra a importância de se utilizar recursos lúdicos com crianças, como: desenhos, massa de modelar, construção de histórias em quadrinhos, dramatizações para alcançar objetivos terapêuticos. A ludicidade permite que as crianças possam imaginar e interagir nas brincadeiras. E ela, ao mesmo tempo em que cria saídas para as situações reais, assimila regras sociais, observa o outro e elabora novos conhecimentos. Por meio das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas e, assim, segue se socializando.

Para Calazans (2020) numa ótica vygotskiana, o brinquedo fornece ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência. A ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas, ou seja, tudo aparece no brinquedo.

Segundo Pimentel (2019) por meio das atividades lúdicas, a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, aceita a existência dos outros, estabelece relações sociais, constrói conhecimentos, desenvolvendo-se integralmente. A infância é a idade das brincadeiras e que por meio delas a criança satisfaz em grande parte seus interesses, necessidades e desejos particulares, sendo um meio privilegiado de inserção na realidade, pois expressa a maneira como a criança reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo. Assim, surgem novas necessidades e possibilidades que impulsionam o desenvolvimento das funções superiores, como formas mediadas e voluntárias de atenção, percepção e memória; pensamento abstrato, generalizado e descontextualizado, comportamento intencional e autocontrolado.

Seguindo a ótica de Costa (2020), o lúdico proporciona um desenvolvimento sadio e harmonioso, sendo que tem uma tendência instintiva da criança, que ao brincar a criança aumenta a independência e estimula a sensibilidade visual e auditiva, valoriza a cultura popular, que por diante desenvolve habilidades motoras, diminui a agressividade, exercita a imaginação e a criatividade. Pesquisando sobre crianças hospitalizadas e a ludicidade Alves et al (2019) apontam que o ato de brincar contribui na recuperação da criança e na melhora de sua autoestima favorecendo seu tratamento, a recuperação e a reabilitação.

Para Cunha (2003) o brincar e o jogar são fundamentais para o exercício pleno de uma vida saudável. No ato de brincar, através da interação com as atividades lúdicas, a criança se desenvolve, tanto fisicamente quanto psicologicamente e emocionalmente. O jogar e o brincar são alternativas simples e eficientes para melhoria e manutenção de saúde no dia-a-dia, podendo ser utilizados em terapias individuais e grupais, como técnicas de dinâmicas com o intuito terapêutico de relaxamento e assim, propiciando a diminuição do estresse, como a ludoterapia que utiliza diversos materiais lúdicos, onde a criatividade é altamente exercitada.

CONCLUSÃO

Pode-se concluir que: dentre os trinta artigos pesquisados, verifica-se a inclinação da vertente teórica que os artigos pertencem como sócio-histórica, cognitivista, comportamentalista e psicanalítica como resultado pretendido e, como já mencionado, a predominância da cognitivista em nesse trabalho, porém, não significa que é a realidade plena das publicações, pois o recorte foi bem pequeno em relação à disponibilidade da temática ludicidade. Ao conferir a linha teórica do lúdico, a mais adotada pelos psicólogos e a mais adotada pelos pedagogos, os graduandos ficaram surpresos de ser a mesma, pois tinham expectativas que fossem diferenciadas. Sobre constatar a predominância teórica nas ludoterapias, concluíram que também é a cognitivista; e não apareceram divergências ao se tratar dos temas ligados a ludicidade, pois apenas apareceram neste recorte as convergências desta temática.

Reitera-se que o lúdico está presente no cotidiano infantil e é uma estimulação criativa com movimentos que são fundamentais para o desenvolvimento da criança, contribuindo para o seu desenvolvimento integral. As brincadeiras lúdicas com crianças podem-se desenvolver inúmeras funções cognitivas e sociais. Através delas, as crianças podem equilibrar o autodomínio, as atitudes, à vontade, os valores, podem possibilitar a assimilação de regras facilitando sua convivência no grupo. E através do lúdico, jogos e brincadeiras, a criança interage consigo e com o outro, constrói normas para si e para o outro e, cria e recria cada brincadeira no seu dia a dia. Através do lúdico a criança aprende a lidar com os seus constrangimentos, vai se adaptando as novas dimensões de mundo, reagrupando suas ideias e, formando sua personalidade. O lúdico facilita a aprendizagem e o desenvolvimento integral nos aspectos social, físico, cognitivo e afetivo. O lúdico contribui para

desenvolver cada indivíduo com um todo e é uma ferramenta de extrema importância na educação, o qual deve ser utilizado amplamente para fluir seu desenvolvimento. Assim, na infância o período de aprendizagem se faz necessária esta interação lúdica e é indispensável para a preparação da vida adulta.

REFERÊNCIAS

AGORD, M. D. Psicanálise das aprendizagens. **Revista do Laboratório de Psicanálise e Aprendizagem**, 2002. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/psicopatologia/lpa/marta1.htm>>. Acesso em: 25 jun. 2021.

ALVES, L. R. B.; MOURA, A. S.; MELO, M. C.; MOURA, F. C.; BRITO, P. D.; MOURA, L. C. A criança hospitalizada e a ludicidade. **Revista Mineira de Enfermagem**. n. 23, p. 1193, 2019. Disponível em: <<https://cdn.publisher.gn1.link/reme.org.br/pdf/e1193.pdf>>. Acesso em: 2 jun. 2021.

AMORIM, C.; OLIVEIRA, M.; MARIOTTO, R. A Psicologia do brinquedo. **Revista Psicologia Argumento**, v.15, n. 21, p. 9-31, 1997.

BORBA, A. M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: Brasil. Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: FNDE, Estação gráfica, 2006, p. 33-45.

CALAZANS, M. E. A importância da ludicidade para crianças vítimas da violência, 2020. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/347472634_A_Importancia_da_ludicidade_para_Crianças_Vitimas_da_Violencia>. Acesso em: 20 mai. 2021.

COSTA, A. M. S.; SCHNEIDERS, N.; BOUFLEUR, T. Compreendendo o universo lúdico. **VI Seminário de Iniciação Científica do Curso de Pedagogia da Faculdades de Itapiranga** Santa Catarina, 2015. Disponível: <<http://faifaculdades.edu.br/eventos/SEMIC/6SEMIC/arquivos/resumos/RES9.pdf>>. Acesso em: 15 fev. 2021.

COSTA, M. C. A. et al. O lúdico na Educação Infantil: Jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. 8 ed, v.5, n. 4, pp. 173-187. Ago. 2020. Disponível em: <<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/jogar-brincar>>. Acesso em: 12 mar. 2021.

CUNHA, J. A. et al. **Psicodiagnóstico-V**. 5 ed. Porto Alegre: Artmed, 2003, pp. 96-103.

DUARTE, M. S.; PIOVESAN, J. C. Dificuldades de aprendizagem e ludicidade: Brincando eu aprendo vivências. **Revista Eletrônica de Extensão da URI**, v. 9, n.17, p. 21-32, Out. 2013. Disponível em: <http://www2.reitoria.uri.br/~vivencias/Numero_017/artigos/pdf/Artigo_02.pdf>. Acesso em: 01 set. 2021.

FORMIGA, C. N. D.; SANTOS, V. D. T.; ARAÚJO, V. S.; MEDEIROS, J. F.; MAMEDES, R. F. Aspectos da ludicidade e a psicopedagogia no processo de ensino-aprendizagem. **VII Congresso nacional de educação**, 2020. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/68057>>. Acesso em: 01 set. 2021.

FREITAS, M. T. A. A abordagem sócio-histórica como orientadora da pesquisa qualitativa. **Cadernos de Pesquisa**, n. 116, pp. 21-39, 2002. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0100-15742002000200002>>. Acesso em: 13 ago. 2021.

GARCIA, R. L. (org). **Crianças, essas conhecidas tão desconhecidas**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

KISHIMOTO, T. M. Educação Infantil no Brasil e no Japão: acelerar o ensino ou preservar o brincar? **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**. Brasília, v. 90, n. 225, p. 449-467, maio/ago. 2009.

LUCKESI, C. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entreideias: Educação, Cultura e Sociedade**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez., 2014. Disponível em: <<https://doi.org/10.9771/2317-1219rf.v3i2.9168>>. Acesso em: 14 jun. 2021.

MIZUKAMI, Maria da Graça Nicoletti. **Ensino: as abordagens do processo**. São Paulo: E.P.U., 1992. Disponível em: <<https://interdisciplinarmackenzie.files.wordpress.com/2015/02/livro-ensino-as-abordagens-do-processo-mizukami.pdf>>. Acesso em: 10 abr. 2021.

OLIVEIRA, L.; SOUSA E. Brincar para Comunicar: A ludicidade como forma de Socialização das Crianças. **Intercom Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação**. X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, São Luis, jun/2008.

PIMENTEL, A. A ludicidade na educação infantil: uma abordagem histórico-cultural. **Revista do programa de estudos pós graduados em psicologia da educação**, n. 51; 2019. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/psicoeduca/article/view/43158>>. Acesso em: 24 mar. 2021.

POLETO, R. C. A ludicidade da criança e sua relação com o contexto familiar. **Psicologia em Estudo**, v. 10, n. 1, Maringá, p. 67-75, jan./abr, 2005.

WINNICOTT, D. **A criança e seu mundo**. Rio de Janeiro. Editora Guanabara Koogan S. A.,1982.

VIOLADA, R. **Brincadeiras e jogos na educação infantil**. Finom, 2011.