

O Papel do Lúdico na Construção do Conhecimento e do Psiquismo

Carlos Alberto de Mattos Ferreira¹

Brincar é uma palavra derivada do latim que significa *vinculum*, ou seja, laço, união e criação de vínculos. Nas línguas alemã, inglesa, francesa e no espanhol, os termos brincar e jogar são equivalentes, enquanto que na língua portuguesa detecta-se esta divisão.

A construção da atividade lúdica presente no jogo e no brinquedo tem sido objeto de estudo de autores em diversos campos de estudo, em especial aqueles interessados em sua gênese na infância e na cultura.

Em nosso estudo propomos apresentar três correntes importantes no campo da construção do psiquismo, que estudam as bases da atividade lúdica, a saber: a psicogênese piagetiana; a perspectiva sócio-histórica da escola russa, em Vygotsky e Leontiev; e as contribuições psicanalíticas em Freud, Winnicott e Lacan.

Partindo do princípio formulado pelo antropólogo Johan Huizinga (1938/2001), o jogo pode ser considerado como universal, encontrando-se presente em todas as culturas conhecidas.

A escolha das três correntes que estudam o brincar e o jogo, a serem analisadas neste artigo, dizem respeito aos estudos que mais influenciam e dão suporte teórico e prático aos profissionais e pesquisadores do papel desempenhado pela função da construção lúdica na organização psíquica.

O ato de brincar e o jogo infantil nem sempre têm sido reconhecidos e compreendidos em seus respectivos valores, quando o assunto é o desenvolvimento infantil e a construção de subjetividades.

Compreende-se que, por meio das atividades lúdicas, o pequeno *infans* – desprovido de palavras – inicia sua vinculação com o mundo e, em função das experiências desfrutadas, passa a construir suas representações de si, do outro e da realidade apreensível em seu contexto sócio-histórico-afetivo.

Pode-se inferir, ainda que, a partir da ação e da linguagem por meio do lúdico, a criança constrói estratégias que lhe permitem ser reconhecida como sujeito que recria a realidade, que busca escapes ilusórios das determinações históricas, num esforço de recuperação das perdas vivenciadas em função de reconstruir sua existência e encontrar um sentido para a vida.

De acordo com as linhas que propomos apresentar, constata-se que a primazia da ação e/ou da linguagem aparece alternada em função dos suportes teóricos que sustentam a idéia de uma atividade lúdica, que seja estruturante de subjetividades e organizadora de corporeidades.

¹Mestre em Educação pela UFRJ; psicanalista; psicomotricista e fonoaudiólogo.
E-mail: cmattos@ccard.com.br

Nesse prisma, subjetividades e corporeidades constituídas sob a ótica do lúdico, por meio da ação e da linguagem, serão estudadas em três correntes principais: a psicogênese piagetiana, a sociogênese vygotskiana e as psicanálises.

1. A psicogênese piagetiana (teoria cognitiva)

A psicogênese piagetiana fundamenta-se nos princípios construtivistas e interacionistas do sujeito com o objeto da aprendizagem, de forma a poder estabelecer critérios de hierarquia para internalização das estruturas do conhecimento.

Piaget cria uma Epistemologia Genética que tem por objetivo estudar a gênese dos processos com os quais a criança aprende a aprender. O modelo clássico da estrutura dos estágios de desenvolvimento pode ser descrito no seguinte enquadre, articulado aos seus correspondentes lúdicos:

Estágios do desenvolvimento	Processo de construção lúdica
sensorio-motor	jogos de exercícios
pré-operatório	jogos simbólicos
operatório concreto	jogos com regras
hipotético dedutivo	jogos com regras

O lúdico pode ser compreendido como um processo de construção cuja base remonta às atividades sensorio-motoras que, submetidas ao desenvolvimento da função simbólica e, posteriormente, ao domínio das regras, inscrevem o sujeito no meio social, através do processo de adaptação.

Outro quadro que relaciona os estágios anteriores com a construção das regras pode ser demonstrado a seguir.

Prática das Regras

Estágio I	<p>Simple práticas regulares individuais</p> <p>Regras motoras</p> <p>Manipulação de objetos</p> <p>Esquemas ritualizados</p>
------------------	---

Estágio II	<p>Imitação dos maiores com egocentrismo</p> <p>Joga para si, mesmo acompanhada</p>
-------------------	---

Estágio III	Cooperação nascente Vencer / Controle mútuo Início da unificação das regras
--------------------	---

Estágio IV	Interesse e codificação das regras Consciência autônoma Objetividade
-------------------	--

II. A ótica sócio-histórica de Vygotsky (Teoria da Mente)

O processo de desenvolvimento, em Vygotsky, é observado por meio das transformações produzidas nas Funções Psíquicas Superiores, já mencionadas anteriormente. Essas funções são chamadas “superiores” porque são mediadas pela linguagem e estão em oposição às funções nervosas elementares. O laço familiar, o vínculo cultural, a condição de humano são construídos pelo processo de “aprendizagens” a que o ser humano vai estar submetido desde o seu nascimento.

Articulando a relação entre a atividade mediada por signos e instrumentos, e a Zona de Desenvolvimento Proximal, Vygotsky (1991,1997) introduz a função lúdica descrita como brinquedo. O brinquedo como elemento de acesso à realidade das relações existentes no mundo e como agente do desenvolvimento infantil contém todas as tendências do desenvolvimento. Em sua atividade lúdica, a criança pode agir dentro de uma esfera imaginativa, produzindo intenções voluntárias e construindo as bases da criação de uma ação planejada.

De acordo com a orientação teórica de Vygotsky, todo avanço no processo de desenvolvimento está conectado com uma mudança acentuada nas motivações, tendências e incentivos.

A motivação é sempre relativa à idade da criança: o que motiva um bebê, não motiva uma criança de 4 anos. As tendências são uma síntese das necessidades e desejos da criança, tentando tornar realizável o irrealizável, tanto por não poder satisfazê-la imediatamente, quanto pela impossibilidade de agir num mundo real (dos adultos). Por isso, ela cria o brinquedo.

Os incentivos estão vinculados a determinantes externos que são constituídos pelas influências do meio social sobre a criança, em diversas relações de troca, com adultos, com outras crianças e outros elementos característicos de cada cultura, como jogos, brinquedos, representações sociais e acesso a diferentes tecnologias, entre outros.

Em intercâmbio constante com o seu meio ambiente, a criança, diante do desafio de se conhecer e de conhecer o mundo, constrói sua compreensão da realidade pela imaginação e que, em sua dimensão pragmática, é constituída na interação com o brinquedo.

III. As correntes psicanalíticas

O desejo que dirige o brincar da criança é o de tornar-se adulto. Este desejo é guiado pela ilusão infantil de que no mundo adulto todas as fantasias são possíveis de ser realizadas.

O brincar e o jogar das crianças são as estratégias básicas de comunicação infantil, por meio das quais inventam o mundo e elaboram os impactos exercidos pelos outros.

Freud considera que os principais objetivos da civilização são “produzir conhecimento e capacidade para controlar as forças da natureza” e “criar regulamentos necessários para ajustar as relações dos homens uns com os outros”.

Sobre a agressividade, pode-se dizer que Freud a compreende como uma expressão primária original e “auto-consistente, sendo o maior impedimento à civilização”. E, tal como descrita, encontra-se presente nas diversas atividades infantis, caracterizadas, essencialmente, pelo brincar, donde observa-se que, independente das formas com que crianças são educadas, pode-se afirmar que não existe atividade lúdica que não apresente expressões de fantasias agressivas, tais como brincar de guerra, de matar, atirar, ferir e morrer, por exemplo.

O jogo e o brinquedo infantis produzem uma área intermediária onde a criança pode experimentar suas fantasias agressivas sem ser destrutiva com os outros, nem ser destruída por eles.

Winnicott considera que crianças “privadas” e “inquietais” são incapazes de brincar. A possibilidade de criar é um estado saudável e a sua impossibilidade, uma submissão, torna-se uma base doentia para toda a vida. Os adultos, em geral, não observam que crianças consideradas como muito obedientes podem estar prisioneiras de uma ação inibitória que as impede de expressar suas emoções e desejos por meio das brincadeiras e da comunicação verbal.

O brincar facilita o crescimento e a saúde, conduz aos relacionamentos grupais e é uma forma de comunicação consigo mesmo e com os outros.

A constituição das subjetividades e as origens da fantasia encontram-se no cerne da organização simbólica dos enigmas fundamentais descritos por Freud: as fantasias da cena primária, da sedução e da castração, que surgem em função dos enigmas da existência, da sexualidade e da diferença sexual.

No início da vida, fantasia e realidade se confundem e, através da primeira, a criança cria uma estratégia para compensar, pelo jogo, suas experiências dolorosas. Logo, brincar possibilita a realização dos desejos. A saída para os obstáculos impostos pelo mundo encontra uma resolução por meio da fantasia. Brincar e fantasiar possibilitam a realização de desejos.

Como se pode constatar, a atividade lúdica é um elemento básico para a compreensão do conhecimento e do psiquismo humano, merecendo aprofundamento nos estudos e na prática da educação e da clínica.

Referências Bibliográficas

- FREUD, S. *Além do Princípio do Prazer*, volume XVIII – Standard Brasileira, Imago, Rio de Janeiro, 1976

- —————. *O Mal-Estar na Civilização*. Imago Editora, Rio de Janeiro, 1997.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens. O Jogo como Elemento da Cultura*, Editora Perspectiva, SP, 2001.
- PIAGET, J. *A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e Representação* – Ed. Guanabara Koogan, RJ, 1978.
- —————. *O Juízo Moral na Criança*, Summus Editorial, São Paulo, (1932)1994.
- VYGOTSKY, L.S. *A Formação Social da Mente*. 4ª ed. Martins Fontes, São Paulo, 1991(c).
- —————. *La Imaginacion y El Arte en La Infância*, Fontamara, México, 1997.
- VYGOTSKY, L.S. & LURIA, A.R. & LEONTIEV, A. *Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem*, Icone, São Paulo, 1988.
- WINNICOTT, D.W. *O Brincar e a Realidade*. Imago Editora, Rio de Janeiro, 1975.
- —————. *O Ambiente e os Processos de Maturação*, Artes Médicas Porto Alegre, 1990.