

O BRINCAR NA LUDOTERAPIA

Thaiza Sabino de Almeida ¹

Me. Sheila Maria Pereira Fernandes ²

RESUMO: O ato de brincar é uma atividade natural da criança, mas também de muita importância, pois através desta ela se expressa e conhece o mundo a sua volta, sendo capaz de elaborar seus próprios conflitos. Objetivou-se investigar qual a contribuição que a ludoterapia proporciona para o desenvolvimento infantil, levando em consideração aspectos emocionais, sociais e psicomotores. Para isto, utilizou-se de uma pesquisa de cunho bibliográfico, conceituando a ludoterapia e analisando seus principais aspectos e contribuições de acordo com autores com conhecimento e experiência na área. A partir disto, observou-se que a atividade lúdica, quando trabalhada de uma maneira permissiva e livre, faz com que se estabeleça uma relação de confiança da criança para com o terapeuta, contribuindo para que a mesma se sinta a vontade para se expressar, o que facilita a observação e possíveis intervenções terapêuticas. Notou-se também que esta prática pode ser bastante importante no ambiente hospitalar, já que em grande parte dos casos as crianças hospitalizadas não aceitam sua situação de doente e o abandono de suas atividades diárias; desta maneira o brincar terapêutico faz com que confiem mais na equipe de saúde e se comuniquem mais. A ludoterapia se mostrou praticamente necessária no âmbito da psicomotricidade, pois é através do brincar que a criança adquire novos conhecimentos acerca do mundo e desenvolve suas estruturas.

Palavras chave: Ludoterapia. Psicomotricidade. O brincar terapêutico.

1. INTRODUÇÃO

A ludoterapia diz respeito à ação do brincar dentro da psicoterapia, sendo considerada parte do processo terapêutico, como um meio para a comunicação e, também, para a intervenção. A partir deste conceito, pode questionar: a ludoterapia contribui significativamente para o desenvolvimento da criança?

Tem-se como hipótese que através da ludoterapia, do brincar, a criança elabora seu mundo interior, assim conseguindo se expressar melhor, demonstrando seus sentimentos, angústias, medos e dificuldades. Desta maneira, o trabalho do terapeuta é facilitado, fazendo com que ele tenha consciência do problema e possa investiga-lo, tendo a possibilidade de

¹ Discente em Bacharelado em Psicologia, Instituto Luterano de Ensino Superior Itumbiara, thaizabeirigo@gmail.com.

² Docente em Bacharelado em Psicologia, Instituto Luterano de Ensino Superior Itumbiara, sheilailles@bol.com.br.

trabalhar isso com a criança. Além disto, por meio de brincadeiras é possível se trabalhar a psicomotricidade da criança, fazendo com que suas aquisições estejam propícias para a sua idade.

O presente artigo tem como objetivo geral compreender a contribuição da ludoterapia para o desenvolvimento infantil e como objetivos específicos conceituar a ludoterapia e suas funções; assimilar como a criança demonstra seu interior através do brincar; analisar como a psicomotricidade da criança pode ser trabalhada no brincar.

A pesquisa realizada para o artigo foi bibliográfica, enquanto o procedimento escolhido para a análise de dados foi a pesquisa exploratória, para que assim fosse possível reunir e analisar os dados bibliográficos obtidos com exatidão, referentes ao tema “O brincar na ludoterapia”, baseando-se principalmente em publicações relevantes referentes ao curso de psicologia.

Como justificativa pessoal, destaca-se que a realização deste estudo ocorre pelo interesse em entender o tema exposto, já que faz a ludoterapia é um instrumento utilizado por psicólogos dentro de consultório, e, também, no intuito de adquirir conhecimento sobre as funções do brincar para se dar a psicoterapia infantil.

Quanto à justificativa social, faz-se importante mencionar que é um trabalho que poderá despertar o interesse de várias pessoas, tanto as que têm curiosidade acerca do assunto quanto psicólogos e estudantes da área, assim possibilitando o compartilhamento desse material e podendo ser utilizado para outros fins.

Academicamente, justifica-se por ser um trabalho de cunho bibliográfico, no qual serão analisados estudos e relatos de autores que possuem conhecimento na área discutida, assim contribuindo para a compreensão do tema, que se reveste de importância para o meio acadêmico. Esse material poderá servir de auxílio para discussão do tema e, também, para tratar questões referentes ao assunto, podendo-se assim, entender as contribuições do brincar na terapia.

2. A LUDOTERAPIA

A ludoterapia é o processo psicoterapêutico que se utiliza de artifícios de psicoterapia por meio da ação do brincar, fazendo o uso de livros, jogos, fábulas, dinâmicas, desenhos, ou

qualquer outra brincadeira que o profissional estabelecer a partir do uso da sua criatividade. Desta maneira, é através do brinquedo e da brincadeira que se estrutura a estratégia usada pelo terapeuta, assim a psicoterapia flui e a criança consegue expressar quais são seus sentimentos, vivências e significados. (FEIJOO, 1997)

Por meio do brincar a criança obtém conhecimento do mundo, conhecendo as pessoas, as relações e regras sociais, além disto pode ser um indicativo de alguma dificuldade e até um desenvolvimento tardio em algum aspecto. Através da brincadeira, a crianças podem também reproduzir comportamentos dos adultos que possui convívio, assim expressando conflitos que podem ser relevantes para se compreender a causa de alguma dificuldade. (HOMEM, 2009)

De acordo com Homem (2009), em um primeiro momento, quando a criança se encontra com o ludoterapeuta, o profissional proporciona um ambiente de aceitação, empatia e compreensão. Em seguida se vai para o espaço do ludo, do brincar, porém este brincar não é o mesmo de quando as crianças estão em seu tempo de recreação, ele na verdade se apropria da brincadeira, por ser um comportamento natural da criança, para que assim consiga-se observar o que a criança expressa, conseguindo compreender situações estressantes e as aprendizagens.

Neste processo, segundo Feijoo (1997), o terapeuta deve estabelecer uma relação que tem como base a autenticidade, para que assim o profissional não trace o caminho que a criança deve seguir. Com isso, não há espaço para julgamentos do que é certo ou errado, e muito menos a geração de um ambiente competitivo ou autoritário, o que contribui positivamente para o estabelecimento de uma relação de confiança, o que é essencial para dar continuidade no processo terapêutico.

Homem (2009) discorreu que no ambiente da ludoterapia a brincadeira é conduzida pela própria criança, da maneira que escolher. Desta maneira, é descartada a ideia de se fazer as coisas para ela, e, enquanto isso, o terapeuta, utilizando seus conhecimentos e técnicas, busca compreender a criança, o que pode ocorrer até através de um olhar. Complementando esta ideia, Feijoo (1997) destaca que a observação é de extrema importância no âmbito da ludoterapia, já que assim há a possibilidade de o terapeuta conhecer e saber dados sobre como a criança é, seu estilo, a maneira como se relaciona com o mundo a sua volta e, também, quais são as suas dificuldades.

A ludoterapia para as crianças pode ser considerada equivalente à psicoterapia em adultos, porém o psicoterapeuta não busca resolver os problemas, mas sim compreender a criança. É comum a ocorrência de dificuldades na expressão das emoções e, também, de não se ter noção do impacto que isto tem em sua vida, já que ainda não possuem o desenvolvimento necessário nos níveis emocional, cognitivo e linguístico. (HOMEM, 2009)

2.1. Método sócio-histórico

Segundo a abordagem sócio-histórica, a compreensão do homem parte da análise de fatores culturais e de condições sociais presentes durante o desenvolvimento do indivíduo, pois isso faz parte da constituição do sujeito. De acordo com estas concepções, este método busca a investigação do que leva a criança a se envolver com o brinquedo escolhido, conseguindo assim identificar as necessidades infantis dela, do que a motiva a essa ação. (ROCHA, 1994)

O objetivo do processo de ludoterapia vygotskiana é a promoção de um espaço para a construção de novos significados e a contribuição para o desenvolvimento psicológico da criança. Este método visa compreender a rede de significados e sentidos da criança, que são construídos a partir da objetividade da relação e mundo. Desta maneira, a ludoterapia incentiva a significação e a ressignificação. (MARANGONI, 2012).

A criança é um ser em desenvolvimento e sua brincadeira evolui juntamente com ela, assim em cada idade ela se expressa, comunica e se relaciona com o ambiente sociocultural de formas diferentes. Desta maneira, as crianças quando vão se desenvolvendo e construindo novas capacidades que vão fazer com que a criança compreenda e atue no mundo de maneira mais ampla. (QUEIROZ *et al.*, 2006)

Barros e Lustosa (2009) afirmaram que além de os brinquedos e brincadeiras serem utilizados como uma maneira de entreter as crianças, eles também são suportes para que as mesmas atinjam seu desenvolvimento socioemocional e cognitivo. Ao brincar, a criança, além de expressar o que sente, recria o mundo, assimilando fatos e conceitos.

Neste mesmo sentido, Queiroz *et al.* (2006) discorrem que a percepção infantil acerca da ação de brincar tem grande influência cultural, que pode ser considerado um mediador, que unifica o sistema de funções psicológicas desenvolvidas pela criança na organização histórica

de seu grupo social através de processos de interação com uma geração que é mais velha e passa suas crenças.

De acordo com a visão sócio-histórica, as representações internas são responsáveis por fazerem a criança brincar e desta maneira ela consegue ir construindo cada vez mais o sentido do mundo. Isso se dá por meio da criação subjetiva dos signos e significados de tudo que está no meio e a criança tem contato, como objetos, eventos e relações. Assim, o terapeuta consegue visualizar, por intermédio da brincadeira, a rede de significados que a criança construiu neste mundo externo internalizado. (MARANGONI, 2012)

Os objetos que a criança se relaciona fazem parte de seu grupo de significados, os quais são constituídos pela cultura, e relação que é estabelecida com cada um deles muda segundo o desenvolvimento da criança. No início do desenvolvimento a relação com o objeto é convencional, de acordo com a cultura em que se está inserida, e, depois de um tempo, de modo gradativo a relação entre o significado do objeto se altera, e a brincadeira é fundamental neste processo, pois ela contribui para a produção e a transformação de significados. (QUEIROZ *et al.*, 2006)

Assim, pode-se dizer que o papel do psicoterapeuta no contexto da ludoterapia é de ser um guia dinâmico, que disponibiliza os objetos mediadores, ou seja, os jogos ou brincadeiras, e que analisa e registra as ações realizadas pela criança e contribui para a construção de modos de agir e pensar. O brincar possui um papel bem importante neste processo, pois é através dele que se dá a apropriação do mundo externo e sua representação interna. (MARANGONI, 2012).

No contexto da ludoterapia, é de extrema importância conseguir interpretar a brincadeira considerando o contexto social em que a criança está inserida, já que não se pode separar uma coisa da outra. Para que isto ocorra, é necessário compreender o valor e o lugar e a relação entre esses dois conceitos dentro da cultura em questão, assim sendo capaz de observar o significado do brincar para aquela criança em particular. (QUEIROZ *et al.*, 2006)

2.2. Método comportamental

Em casos infantis, na abordagem cognitivo-comportamental, o terapeuta utiliza-se do modelo usado com os adultos, porém há diferenças na condução, como na entrevista inicial,

que é realizada com adultos significantes para a criança. Em seguida, para dar continuidade à terapia, utiliza-se como técnica diagnóstica principal o material lúdico. (ARAÚJO e SHINOHARA, 2002)

Em interações realizadas com crianças, deve-se observar expressões como a empatia, a fantasia apresentada em seus comportamentos, a aquisição de regras e como se desenvolveram as respostas assertivas. A partir disto consegue-se analisar como o ambiente influenciou no comportamento, pois as relações contribuem para novas aprendizagens devido à apresentação a contingências e modelos comportamentais. (HABER e CARMO, 2007)

Na abordagem comportamental, que possui princípios positivistas, utiliza-se da sistematização das contingências de reforço, já que, provavelmente, as atitudes da criança teriam sido aprendidas e as contingências do meio a teriam reforçado. Desta maneira, a criança pode ser reforçada para continuar se expressando e é incitada a reaprender alguns comportamentos no período de intervenção. (FEIJOO, 1997)

O comportamento de fantasiar, segundo Haber e Carmo (2007), é um dos mais importantes no processo terapêutico utilizando a ludoterapia, já que desta maneira é possível a identificação de sequências comportamentais que vão surgindo ao longo do processo. Além disto, consegue-se ter acesso às regras, percepção da criança sobre suas próprias atitudes, aos comportamentos que não são adequados e pode-se fazer a relação dos dados observados à história de reforçamento.

Na sessão com a criança dentro do modelo cognitivo há uma estrutura utilizando-se de técnicas lúdicas, específicas para a fase do desenvolvimento da criança em questão, para assim se conseguir um engajamento maior, assim facilitando todo o processo. Faz bastante o uso de registros de humor, para se saber o que a criança está sentindo e, também, para observar se a mesma tem noção do que está sentindo e se sabe reconhecer cada sentimento; para isso o terapeuta usa carinhas de humor, termômetros, vulcão e baralho de sentimentos. (OLIVEIRA e SOARES, 2011)

2.3. Método psicanalista

Gomes *et al.* (2015) acreditam que há um vínculo entre a criança, o brinquedo e o brincar e, ao brincar, elas trazem, além de pensamentos e emoções, a forma como foram

percebidas pelos outros. Desta maneira, afirmam que durante a brincadeira a criança não se situa somente no presente, mas, também no passado e futuro, o que faz que durante a ludoterapia haja a possibilidade de que ela supere uma situação traumática. É através da representação dos conteúdos que a criança nomeia e conhece melhor as situações, coisas, ideias e pessoas.

No método psicanalista tem-se como objetivo principal a interpretação de vivências da criança e a reelaboração de suas experiências do passado. Porém, nesta prática, o processo terapêutico tem início somente quando ocorre a transferência, já que esta é a essência do método psicanalítico, e possivelmente a revelação da criança teria uma interpretação através da vivência edípica. (FEIJOO, 1997)

Segundo o método psicanalista, os objetos que são utilizados para a criança brincar diz respeito à história que a criança possui com outros objetos, pois as situações passadas passaram a constituir novas formas de gozar. A criança repete situações desagradáveis porque elas possuem determinado sentido, uma cadeia de gozo que ela não consegue se libertar. (GOMES *et al.*, 2015)

Klein (1981) dissertou que a ludoterapia psicanalítica fazia com que as crianças expressassem seus sentimentos e fantasias ao brincar, já que não são capazes de fazer associações verbais. Assim, por meio das atividades com os brinquedos consegue-se observar o que é expressado, da mesma maneira que um adulto manifesta através de palavras.

2.4. Método Humanista-fenomenológico-existencial

Na abordagem fenomenológica-existencial, em primeiro lugar se faz o questionamento para a criança sobre o motivo de ela estar ali, e a mesma deve responder segundo sua concepção. Em um segundo momento, o espaço do ludo lhe é apresentado, com diversas possibilidades, e neste momento é necessário que a criança escolha com o que quer brincar. O principal trabalho neste âmbito é a liberdade, mostrar que ninguém pode escolher por ela, a não ser ela mesma, assim é realizado o exercício de sua possibilidade de escolha. A partir disto, há espaço para que os sentimentos se mostrem, seja eles quais forem. (FEIJOO, 1997)

O psicoterapeuta desta abordagem tem como objetivo principal facilitar o processo de autoconhecimento, dando a possibilidade de a criança exercer sua liberdade e poder de

escolha através de um espaço que respeite a singularidade da criança. Visa-se também o reencontro consigo mesmo e a ressignificação do sofrimento psíquico, que pode ou não estar apresentado em forma de sintomas. (COSTA e DIAS, 2005)

Dentro desta abordagem se tem vários métodos, um dos principais é a Gestalt terapia. Segundo a mesma, a criança vai, com o tempo, desenvolvendo uma imagem de si mesma, formando o seu eu-corporal, quando ela consegue separar ela própria do mundo; em seguida tem-se o eu-social, que se desenvolve a partir das relações. E, neste âmbito, a psicoterapia busca oferecer um espaço no qual a criança tenha experiência de suas potencialidades e conflitos. (PROTASIO, 1997)

Ainda sobre isto, Protasio (1997) afirmou que na ludoterapia, o terapeuta capta o mundo da mesma maneira que a criança, assim, indo juntamente a ela, a deixa livre para ir. Assim, o terapeuta acompanha a direção sugerida pela criança, porém utilizando de seu olhar e escuta para conseguir observar as expressões dela. Apesar disto, existem algumas maneiras de brincar que são preferíveis, como o desenho livre, o desenho dirigido, vivências de fantasias, arte e jogos.

Complementando esta ideia, faz-se importante também mencionar que o psicoterapeuta esteja sempre atualizado sobre o universo infantil e compreenda a linguagem manifesta por intermédio da fantasia e pelas brincadeira, de uma forma geral, conhecendo suas brincadeiras, linguagens, jogos atuais, programas que assistem; e deve-se, além disto, compreender o universo da criança que está sendo atendida, conhecendo sua escola, seu cotidiano e a família. (COSTA e DIAS, 2005)

Protasio (1997) afirma que no desenho livre o terapeuta consegue acompanhar o processo de criação, explorando a particularidade expressada através do desenho, e fazendo com que a criança tenha consciência de sua intencionalidade, de sua motivação para a criação do mesmo. Já no desenho dirigido a criança desenha livremente, mas o tema é proposto pelo terapeuta, assim ele consegue explorar questões sobre aquela criança em específico. Por meio de vivências de fantasia a criança se sente mais relaxada e livre, para assim expressar seus sentimentos de maneira mais espontânea. Tem-se também os recursos artísticos, como pinturas, colagens e esculturas com argila; nos quais o terapeuta visa articular, juntamente com a criança, o sentido de suas vivências e até pode induzi-la a expressar algum sentimento através de uma atividade artística específica. Os jogos, na ludoterapia, consegue alcançar

diversas expressões, já que se pode introduzir jogos já conhecidos pela mesma e se observar sua forma de jogar, sua maneira de raciocinar, como lida com a competição e as maiores preocupações apresentadas durante o jogo. Para ter uma visão mais ampla, pode-se introduzir um jogo que a criança ainda não conhece e observar como ela lida com a situação.

Tem-se também o psicodrama, que é uma técnica mais vivencial, que leva a pessoa à ação, e dentro da ludoterapia contribui bastante para a otimização da brincadeira no processo terapêutico. A dramatização, inventadas ou de situações do cotidiano, torna mais fácil a detecção, por parte do psicólogo, e a intervenção em vivências não autênticas apresentadas pela criança, assim o terapeuta é considerado um facilitador na busca por autenticidade. Além disto, o psicodrama faz com que a criança experimente de maneira diferente situações do cotidiano, assim revelando o ser e aumentando as formas de perceber e se relacionar com o mundo (LESSA, 1997)

3. EXPRESSÃO DO INTERIOR ATRAVÉS DA LUDOTERAPIA

3.1. Casos clínicos

A permissividade é de extrema importância no desenvolvimento da ludoterapia, pois é através dela que se dá a expressão livre. Em casa pode ser que os pais não permitam certas brincadeiras que a criança deseja, como ela interpretar um ladrão, mas no processo terapêutico é importante que a criança possa escolher do que vai brincar, então não há motivos para repreendê-la, já que assim consegue-se compreender com mais clareza os sentimentos que são expressos por ela. (THERENSE, 2019)

É bem comum que haja o sentimento de angústia, pois quando se faz uma escolha se abre mão de todas as outras possibilidades. Esta expressão pode ser analisada na ludoterapia, quando falta pouco tempo para se encerrar a sessão e ainda há várias possibilidades de brincadeira para a criança e a mesma tem que optar por apenas uma, e esta situação vem carregada de angústia e o psicoterapeuta não busca aliar este sentimento, pois se o fizesse poderia estar impedindo um crescimento em relação a isto. (FEIJOO, 1997)

Além da angústia em ter que escolher apenas uma opção, tem a possibilidade de a criança não perceber todas as opções que tem, assim se limitando. Ainda segundo Feijoo (1997), em uma atividade muito comum, que é o desenho, as crianças podem apresentar traços primitivos, com grande presença de círculos, o que pode indicar uma imaturidade emocional e até perceptiva, porém, com a evolução do processo terapêutico, este traçado pode evoluir. Outro aspecto que deve ser levado em consideração é a escolha das cores que iram compor a pintura do desenho; em casos que a criança escolhe apenas uma cor para colorir todo o desenho, pode indicar uma limitação das possibilidades, já que se possuía diversas opções e se escolheu apenas uma. Desta maneira, pode-se considerar que a criança vive em um mundo de restrições, pois não enxerga todas as possibilidades. Dentro do processo, quando vai aumentando a gama de cores no momento da pintura significa que já consegue lidar com situações considerando mais opções.

Ainda sobre a criança ter a liberdade de escolha, Therense (2019) destacou que a aceitação da singularidade é de extrema importância no processo terapêutico, porque a partir disto a criança manifesta seus sentimentos de maneira mais fácil e livre. Porém, mesmo se sentindo livre para expressar seus sentimentos por meio da ludoterapia escolhendo suas brincadeiras, pode acontecer de a criança se sentir na obrigação de agradar ao psicólogo.

Apesar de dar a liberdade para que a criança escolha o que vai ser realizado na sessão de ludoterapia, também é necessário que o psicólogo estabeleça um vínculo com a criança, assim criando uma relação de confiança e promovendo um ambiente de aceitação para que ela se sinta à vontade e livre para demonstrar quem realmente é e o que sente. A partir disto a criança passa a explicitar o seu significado frente ao mundo, por meio das brincadeiras, podendo se revelar tímido, hiperativo e até agressivo. (FEIJOO, 1997)

A compreensão do mundo interno e da dinâmica de personalidade da criança tem uma relação inversamente proporcional com a idade da mesma, ou seja, quanto maior for a criança mais fácil de compreendê-la por meio da observação e interpretação de suas projeções. Na maioria dos casos as crianças se aderem bem à ludoterapia, estabelecendo uma relação de confiança para com o terapeuta, mas, em casos em que a criança se esquiva de atividades projetivas, que demonstrem algo sobre si mesma, a interpretação e diagnóstico são dificultados. (RIBEIRO, 2013)

Há uma relação dialética constante entre o mundo externo da criança e o seu mundo interno, já que quando a criança vai relacionando conceitos e objetos de seu meio e os representando mentalmente vai ocorrendo um processo de internalização. Desta maneira, a partir da ludoterapia ela expressa coisas que estão em seu interior e que refletem em seu mundo externo. (MARANGONI, 2012)

Neste mesmo sentido, Homem (2009) afirmou que o brincar é uma forma espontânea e natural de a criança se expressar, e no processo terapêutico com o uso da ludoterapia, os brinquedos são equivalentes a palavras e o brincar pode ser considerado como a linguagem infantil. Quando a criança brinca o seu ser está todo presente, envolvendo todas as esferas: física, mental, social e emocional; assim seus sentimentos, experiências e reações em relação as experiências são reveladas.

Através da ludoterapia e do brincar a criança expressa a sua hostilidade e o terapeuta tem como papel a criação de um ambiente que possibilite que ela externalize esses sentimentos. Desta maneira, o psicólogo visará compreender as expressões, e não as julgar e taxar quais são inadequadas. Com isso pode-se dizer que o terapeuta atua na articulação dos sentimentos, entendimento e linguagem, para que ocorram sem conflitos. (FEIJOO, 1997)

O brincar tem como uma de suas funções mais importantes funcionar bem com os outros, assim seu interesse pelo jogo vai sendo despertado à medida que se desfruta da relação com o outro. Quando se consegue fazer com que a atividade de brincar se torne satisfatória, tem-se também a expressão de fantasias e desejos que se encontram em seu interior. (RIBEIRO, 2013)

Na ludoterapia sempre haverá, além de uma relação, um feedback entre a criança e o profissional, tendo o brinquedo como mediador. Neste momento de interação o imaginário é o elemento principal, fazendo com que os conflitos sejam expressados, promovendo uma relação da criança com seu próprio mundo interior, conseguindo evidenciar suas alegrias, tristezas, desejos e angústias; assim o brincar faz com que se tenha acesso a situações prazerosas e doloridas que a criança, antes, não reproduzia no mundo concreto. (COSTA, 2018)

A proposta terapêutica focada na criatividade, como na ludoterapia, auxilia na articulação de várias emoções, já que é um momento singular, subjetivo e prazeroso. Além disto, o brincar terapêutico favorece para que a criança desenvolva sua autonomia,

conseguindo identificar e superar desafios que os adultos, muitas vezes não compreendem. (COSTA, 2018)

Porém a maneira como a criança expressa os seus sentimentos, muitas vezes, pode ser ambígua e até contraditória, pois se cria sentimentos por cima ou a partir do original. É dever do psicólogo remover o sentimento secundário para que o de origem apareça de maneira espontânea, assim não se pode alimentar o sentimento que se derivou do original. Neste contexto entra a ludoterapia, pois o terapeuta utilizará do brincar para mobilizar os sentimentos e fazer com que apareçam. (FEIJOO, 1997)

Segundo o mesmo autor, um sentimento bem comum de ser apresentado durante a ludoterapia é a ansiedade, pois ela pode estar presente em situações que são novas para a criança e também em ocasiões constrangedoras. Neste mesmo contexto é possível verificar a forma como a criança lida com diversas situações, o que faz com que sua maturidade seja revelada e que o psicólogo possa analisar se a mesma está de acordo com a sua idade cronológica. (FEIJOO, 1997)

Os jogos podem contribuir significativamente para que a criança controle seus impulsos e, também, consiga descarregar as agressões e problemas na afetividade, assim estes conflitos psicológicos são trabalhados e há a expressão de angústias e aprende-se diversas maneiras de se lidar com os próprios sentimentos. Durante esta atividade lúdica, o ego está presente e também o raciocínio consciente e voluntário, que são responsáveis por determinar as ações e incitar o pensamento. (RIBEIRO, 2013)

Quando o terapeuta deseja mobilizar algum sentimento da criança, pode-se sugerir que ela desenhe a sua família, porém colocando cada integrante da mesma como um animal ou objeto. Com este recurso a dinâmica familiar é trabalhada, e em seguida deve-se questionar à criança que aspectos daquele familiar fez com que ela associasse àquele item. (FEIJOO, 1997)

Além de se conseguir extrair o que a criança sente durante a sessão de ludoterapia, também se consegue avaliar etapas de seu desenvolvimento. A primeira a ser observada costuma ser o processo de atenção e concentração, já que ele pode ser analisado durante jogos da memória e leituras, desta maneira o terapeuta consegue ver o nível de desenvolvimento neste quesito e até observar um sentimento em relação a isso, em casos que a criança não obtém um desempenho bom no jogo. (FEIJOO, 1997)

Além de a ludoterapia ser uma mediadora para a expressão de sentimentos da criança, ela também contribui para que a criança expresse seu caráter ativo em seu próprio curso de desenvolvimento. Isto se dá porque a brincadeira tem um papel fundamental para que a criança transforme e produza novos significados, isso ocorre quando ela rompe a relação de submissão ao objeto, atribuindo um novo significado para o mesmo. (QUEIROZ *et al.*, 2006)

O brincar é importante para a promoção do desenvolvimento físico, mental, social, cultural e de algumas habilidades, como de comunicação, expressão corporal e oral. Por isso os psicólogos adotaram a ludoterapia para o processo terapêutico com crianças, utilizando-se de brinquedos, jogos e brincadeiras, já que estas atividades estão diretamente ligadas ao crescimento das crianças e permite que elas explorem o mundo, se descubram e se posicionem em relação a elas mesmas e à sociedade. (COSTA, 2018)

Ribeiro (2013) discorreu que o brincar, de maneira geral, constitui uma situação natural para a criança, na qual ela pode expor seus sentimentos sem a existência de censuras. Além de ser um contexto em que a criança se sente livre para expressar o que sente, a ludoterapia contribui para a aprendizagem de habilidades; para o desenvolvimento social, emocional e intelectual; para que demonstrem comportamentos e eventos importantes; aprendam respostas alternativas para os comportamentos disfuncionais.

3.2. Casos hospitalares

A ludoterapia se mostra bastante importante com crianças doentes, pois é um dos únicos âmbitos que a mesma possui liberdade de escolha. Neste momento há a presença da autonomia e a criança consegue se expressar livremente, já que ela é um ser ativo neste processo e acaba por sair do papel de paciente. (FIGUEIREDO, 2009)

Neste mesmo sentido, Fortuna (2007) discorreu que a criança internada e enferma ao brincar, além de se expressar, se vê como um sujeito de escolhas, e não como um objeto que necessita de cuidados. Para que esta seja uma experiência positiva deve-se deixar a criança livre para escolher os brinquedos, assim há conquista ou manutenção da autoconfiança da mesma, restabelecendo seus aspectos físico, cognitivo e psíquico, fazendo que seja como era anteriormente à hospitalização.

Quando a criança está doente e no ambiente hospitalar, ela deve ser vista e se sentir ativa e participante em seu processo saúde-doença. Por meio da brincadeira ela representa suas vivências e tem direito a fazer suas próprias escolhas, assim tendo a diminuição de diversos impactos negativos da internação e faz com que a relação com a equipe de trabalho seja fortalecida, assim os profissionais conseguem compreender melhor as limitações e potencialidades da criança. (MOTA *et al.*, 2019)

Silva *et al.* (2010) também dissertou sobre a importância da ludoterapia com crianças doentes, destacando que o lúdico proporciona momentos de descontração e faz com que a criança não fique apenas na realidade da doença. Além disso, o brincar com crianças enfermas faz com que haja a expressão de sentimentos como o medo e a tensão, assim conseguindo elaborar novas vivências.

Pino e Pereira (2017) destacam que a ludoterapia, além de ser um meio de compreensão da criança, faz a mesma sorrir mais, o que contribui bastante nos casos de crianças hospitalizadas. A ludoterapia dentro do ambiente hospitalar consegue melhorar o humor do paciente, fazer com que o mesmo conviva melhor com as outras pessoas do meio e, também, consegue-se expressar seus sentimentos, de uma forma que não faria se não fosse por meio da brincadeira.

Por meio da brincadeira tem-se a expressão das emoções, situações de oposição ao que não é conhecido, recuperação de valores pessoais e aspectos da vida pessoal da criança. Por isso, a ludoterapia tem grandes chances de ser uma contribuição positiva para o cuidado paliativo, pois a criança está constantemente voltando a questões relacionadas ao seu próprio adoecer, e esta terapia lúdica pode até fazer com que os sintomas, principalmente emocionais, se estabilizem. (SILVA *et al.*, 2010)

O brincar dentro do ambiente hospitalar contribui para a comunicação, pois se cria um vínculo de confiança e compreensão, no qual a própria criança entende que deve realizar o tratamento. Então, com a ludoterapia, tem-se a adaptação da criança em relação a mudanças que ocorreram e ainda vão ocorrer neste período em que ela foi submetida à internação, assim pode-se dizer que a ludoterapia ajuda muito nesta fase de aceitação da criança quanto a sua doença. (RIBEIRO *et al.*, 2014)

Com a ludoterapia as crianças hospitalizadas passam a ter respostas melhores aos estímulos e solicitações e se movimentam e verbalizam com maior frequência, assim

costumam responder perguntas e até conversarem sobre algum assunto e sobre elas mesmas. Anteriormente às atividades lúdicas, estas crianças em grande parte dos casos filhos para baixo e não respondem bem a solicitações e nem mantem muito contato com outras pessoas, e com a ludoterapia ficam mais relaxadas e de bom humor. (PINO e PEREIRA, 2017)

A realidade da doença durante a infância é muito difícil e sofrida, tanto para a própria criança quanto para a sua família, já que há uma série de privações em que todos que estão no contexto têm que se adaptar. A criança nesta situação pode ser reprimida pela nova rotina dentro do hospital, ficando distante de sua escola, amigos e de tudo e todos que faziam parte de seu convívio diário. E, por meio da ludoterapia, a criança tem contato com suas fantasias, medos e todos os seus desejos do mundo imaginário. (RIBEIRO *et al.*, 2014)

A ludoterapia é uma importante auxiliadora no desenvolvimento da segurança e autoconfiança da criança, podendo ser utilizada como um método de intervenção. Com ela a criança consegue se adaptar melhor ao hospital e às pessoas do ambiente, possibilitando também uma melhora na expressão do que sente e de questões internas. Além disto, pode ser que se desenvolva um vínculo com a equipe de trabalho, o que faz com que haja um entendimento e cooperação em relação ao tratamento. (MOTA *et al.*, 2019)

3.3. Luto infantil

A ludoterapia possui grande importância em casos de luto infantil, já que a criança compreende a morte, mesmo que a seu modo com recursos de sua idade, mas os adultos podem acreditar que a mesma não tem noção. Uma maneira muito comum de as crianças representarem este processo do luto é através da brincadeiras, então, por este motivo, a ludoterapia é importante, pois por meio do lúdico a criança expressa sentimentos e emoções que ainda não é capaz de verbalizar, assim tornando possível a avaliação de seus aspectos emocionais, afetivos, sociais e familiares. A partir desta compreensão, pode-se dizer que o brincar é uma maneira, um instrumento pelo qual se consegue visualizar as situações e vivenciais que afligem a criança. (ROCHA e BARRETO, 2015)

4. PSICOMOTRICIDADE

O brincar é a exposição de dentro para fora, é o que passa as impressões da criança acerca do mundo a sua volta e também de seus próprios sentimentos. Além disto, o brincar vai se desenvolvendo juntamente com o sujeito, de acordo com sua idade e maturidade, assim a etapa anterior vai sempre perdendo significado e uma nova maneira de ver e explorar o mundo vai sendo elaborada. (SANTOS, 2003)

Através da brincadeira e de jogos a criança demonstra situações pessoais e seus sentimentos, já que a partir disto ela cria e vive o momento. A ludicidade está diretamente ligada à psicomotricidade, pois ambas contribuem para o desenvolvimento corporal e emocional da criança, sendo indispensáveis no processo de aprendizagem. (BECKERT e TRENHAGO, 2016)

Nos primeiros anos de vida, a criança gosta de usufruir de brinquedos que manipula várias vezes seguidas. Com estes, ela explora toda a sua superfície, o esconde, e o joga para depois voltar a pegá-lo, e isto constitui uma atividade muito prazerosa para a criança. É também por meio destas brincadeiras que se assimila algumas noções, como de espaço, tempo e causalidade, que são necessárias para a construção da realidade. (SANTOS, 2003)

Santos (2003) afirma que o tempo é bastante importante para que haja o desenvolvimento das estruturas da criança, mas também é necessário que se tenha a brincadeira e um companheiro para esta atividade. Segundo Ramos (2014) o ambiente lúdico é de suma importância para a psicomotricidade, pois possui características bastante relevantes, por ser ativo, dinâmico, significativo, motivante e construtor; assim pode ser considerado um facilitador que proporciona vivências corporais, comunicativas, relacionais e também contribui para a aprendizagem.

O movimento lúdico da criança tem seu início através da imitação do meio e também dos indivíduos que cercam a criança, assim a mesma aprende e treina suas aquisições na brincadeira. Para que isto ocorra, é necessário que se tenha um modelo para seguir, porém na execução da imitação obviamente constitui uma atividade mais prazerosa do que de fato o ato teria para um adulto, pois a criança ainda não tem responsabilidades e nem noção da mesma, assim obtém aquisições novas mas sem o fardo da realidade. (SANTOS, 2003)

Ramos (2014) afirmou que a ludoterapia é uma importante estimuladora da parte sensório-motora do desenvolvimento infantil, pois dispõe de uma série de atividades que utilizam da ludicidade, levando em consideração a singularidade de cada sujeito. Destaca também que além disto deve-se focar em outros completos dentro da terapia, como a ocupacional e também da fala, que são importantes também para proporcionar o bem-estar e desenvolvimento desta criança. A ludoterapia é completamente dinâmica e ativa, impulsionando a libertação do que estava reprimido e da criatividade, fazendo com que seja uma intervenção para atividades expressivas e espontâneas, priorizando a ação exploratória.

No desenvolvimento infantil, os brinquedos cantados podem representar bons resultados, principalmente no âmbito das estruturas cognitivas, e também na interação social, tanto com outras pessoas quanto do “eu” com o mundo. Porém os estímulos criados pelas brincadeiras devem ser proporcionais à idade da criança, seu tempo mental e suas necessidades. (SANTOS, 2003)

Segundo o mesmo autor, no início da vida, nos seus primeiros dois anos, há a presença de comportamentos que estão se adaptando, já que sempre se necessita de uma modificação para ser capaz de responder aos estímulos ambientais e sociais. Neste primeiro momento não se tem a noção de que o objeto é permanente, assim tendo a percepção de que este existe apenas enquanto se está tendo contato com ele. Nesta etapa a criança se agrada com brincadeiras como “esconde-esconde”, por se acreditar que por ela mesma não estar vendo o objeto, neste caso a pessoa que a está procurando, ela não será vista, assim muitas vezes acontece de criança desta faixa etária esconder apenas o rosto com as mãos. A partir de um ano e meio de vida, começa-se a ter a noção de que os objetos são permanentes e existem além de sua presença. (SANTOS, 2003)

O desenvolvimento psicomotor, evidentemente, é de suma importância para processos que envolvam a aprendizagem, estando diretamente ligados com a alfabetização. A prática motora possui duas importantes funções, a preventiva e a terapêutica, pois ao se trabalhar a psicomotricidade, através do corpo, também há a possibilidade de estar atuando sob o psiquismo e as funções instrumentais de adaptação ao meio. (BECKERT e TRENHAGO, 2016)

Para se trabalhar a psicomotricidade dentro da terapia, utiliza-se atividades lúdicas, em que a brincadeira será uma mediadora para que a criança possa se desenvolver de maneira

mais equilibrada. O jogo é usado para que a criança tenha um conhecimento maior do seu próprio corpo, de seus limites e de suas capacidades, e também pretende-se desenvolver suas capacidades motoras, emocionais, cognitivas e sociais. (RAMOS, 2014)

Durante o período sensório-motor, há o desenvolvimento de habilidades psicomotoras, mas não ainda de sua maneira completa. Assim, pode-se considerar que se testa e/ou se começa a desenvolver habilidades na coordenação motora ampla, quando se tem que alcançar objetos e se expressar; a coordenação motora fina, em situações que a criança realiza uma “pinça” com os dedos ou os chupa; o equilíbrio, que é evidenciado em uma ação natural do ser humano, o andar; o esquema corporal, que é situado no membros e partes visíveis do corpo; a imagem corporal, que se dá pelo início da diferenciação do “eu” e do “outro”. (SANTOS, 2003)

Para se dar a educação psicomotora tem que haver uma dependência mútua entre pensamento e ato psicomotor, ou seja, busca-se educar o ato psicomotor pelo pensamento e o pensamento pelo ato psicomotor. Desta maneira, pode-se utilizar de estratégias lúdicas que permitam à criança a conhecer ela mesma e o mundo ao seu redor, explorando o espaço e os objetos do meio, resultando em novas aprendizagens. Assim as capacidades da criança serão potencializadas ao nível da cognição, cooperação, comunicação, reconhecimento de sentimentos, expressão corporal e de emoções; assim alcançando a liberação de angústias. (RAMOS, 2014)

No período pré-operacional simbólico os objetos, que antes a criança acreditava que dependiam de seu contato para existirem, agora são permanentes e isto faz com que o sujeito se sinta mais à vontade para brincar com ele, e também para imitar, criar e se relacionar. As músicas são uma excelente proposta nesta etapa, pois além de ajudar na desinibição, expressividade e emoção, também, por ser uma brincadeira de repetição, ajuda no desenvolvimento das estruturas psicomotoras. (SANTOS, 2003)

A prática psicomotora faz com que o movimento adquira uma grande expressão e significado quando está no contexto lúdico. Como principais técnicas de expressão para o desenvolvimento da psicomotricidade, tem-se a musicoterapia, expressão corporal, mímica; e o terapeuta sempre será o mediador para que a criança consiga encontrar a essência de seu próprio corpo, assim desenvolve-se a personalidade e o equilíbrio. (RAMOS, 2014)

Quando a criança tem seu esquema e imagem corporal, lateralidade e outras habilidades psicomotoras trabalhadas, há uma diferença significativa em seu aprendizado e aproveitamento na escola. Levando em conta a atividade lúdica neste meio, pode-se considerar que a mesma contribui para que a criança aprenda e o brinquedo é importante para o seu desenvolvimento, pois a partir deste a criança aprende a agir em uma esfera cognitiva. (BECKERT e TRENHAGO, 2016)

Segundo Ramos (2014) há uma bateria psicomotora, que visa avaliar, de maneira dinâmica, o potencial de aprendizagem da criança. Para isso, tem-se algumas tarefas que são feitas de acordo com fatores psicomotores, a tonicidade, equilíbrio, lateralização, noção do corpo, estruturação espaciotemporal, coordenação global e fina. Nesta avaliação deve-se criar uma interação entre o terapeuta e a criança, através da ludicidade, para não só medir o produto psicomotor, mas principalmente a qualidade que se tem os processos químicos que são responsáveis pela origem destas habilidades, como por sua integração, programação e regulação.

A psicomotricidade possui como seu objetivo geral o desenvolvimento das estruturas psicomotoras, sendo elas o esquema corporal, imagem corporal, estruturação espaço-temporal, lateralidade, coordenação motora ampla, coordenação motora fina, equilíbrio e ritmo. Estas estruturas da função psicomotora se articulam com as funções cognitivas, afetivas e social, assim construindo a saúde Biopsicossocial do sujeito. (SANTOS, 2003)

4.1. Coordenação motora global

A coordenação global é aquela que trabalha os grandes músculos, e, para isto, é muito importante se considerar a capacidade de equilíbrio postural da criança. Esta capacidade vai se desenvolvendo por meio da movimentação e experimentação, pois através disto a criança vai buscando seu eixo corporal e se adaptando, o que faz com que o equilíbrio seja melhorado. Com isso, o indivíduo passará a ter condições de realizar vários movimentos ao mesmo tempo. A conscientização global se dá por meio de atividades naturais e cotidianas, como andar, correr, saltar, rolar, pular e sentar. (OLIVEIRA, 2007)

Para se trabalhar a coordenação motora global na ludoterapia, deve-se observar a criança e sua expressão do mundo e apostar em brincadeiras que promovam a ampliação da

expressão corporal pelo espaço, assim a criança terá vivência das partes de seu corpo associada à habilidade de utilizar seus movimentos de maneira harmoniosa. Para isto, pode-se utilizar um brinquedo cantado, no qual se consegue realizar movimentos e observar o outro também realizar, neste caso o terapeuta. (SANTOS, 2003)

Ramos (2014) destacou que a coordenação global corresponde a organização de uma atividade de forma consciente, a coordenação óculo-manual e a óculo-pedal. Sobre este mesmo assunto Oliveira (2007) discorreu que a coordenação óculo-manual corresponde ao domínio visual diretamente ligado aos movimentos que a própria criança está executando, assim criando uma harmonia maior sobre o movimento. Esta coordenação é bastante importante para a escrita, pois ela proporciona uma independência do membro que realizará a escrita e também um controle da preensão exercida pelos dedos.

4.2. Coordenação motora fina

A coordenação fina diz respeito principalmente aos movimentos e habilidades manuais, tendo condições de pegar objetos de várias maneiras, já que por meio da preensão a criança vai conhecendo objetos que estão em seu meio. Quando se tem este tipo de coordenação bem elaborada dos dedos da mão, a aquisição de novos conhecimentos é facilitada. Para se trabalhar isto, deve-se exercitar bastante para que a criança consiga controlar seus movimentos finos de maneira precisa e com certa velocidade. (OLIVEIRA, 2007)

Na coordenação fina, de acordo com Ramos (2014), observa-se os movimentos finos, a preensão, a precisão e se a criança respeita os limites de um traçado, por exemplo. Quando se deseja ter uma visão melhor de como esta habilidade se desenvolveu e está se desenvolvendo na criança, faz-se colagens, pode utilizar miçangas para confeccionar pulseiras e colares, jogos de encaixe e moldar objetos e figuras com o barro.

Na coordenação motora fina é interessante dispor de brincadeiras em que se utilize os dedos, como cortar e desenhar. Em casos em que a criança seja mais animada e não consiga ficar quieta realizando estas atividades que são mais tranquilas, pode-se também optar por brincadeiras realizadas em par, como de bater as mãos, o que faz com que este tipo de

coordenação seja exercitada e a criança desenvolva ou aumente a sua habilidade em movimentos finos. (SANTOS, 2003)

Em uma atividade bem comum e que agrada às crianças, que é o desenhar, o terapeuta consegue observar seu grafismo, ou seja, sua representação gráfica. Ao longo do processo terapêutico, costuma-se ver uma evolução em seus traços, fazendo com que os desenhos fiquem mais próximos da realidade e com detalhes mais evidenciados. (FEIJOO, 1997)

4.3. Esquema corporal

A noção do corpo consiste em saber identificar o que é o “eu” e o que não é e ter uma representação mental do corpo. Esta estrutura tem relação com o exterior, pois é necessário que se saiba como posicionar o corpo em ação e que se conheça as suas partes. Como atividades específicas para esta habilidade tem-se aquelas que permitam identificar, reconhecer e localizar as partes do corpo, para isso pode-se utilizar marionetes. (RAMOS, 2014)

O esquema corporal é de extrema importância, pois é a partir do corpo que a criança se percebe e que conhece o mundo e as coisas do meio. Quando se conhece o próprio corpo, consegue diferenciar o “eu” do mundo, tem a capacidade de distinguir o corpo dos objetos que o circundam, assim observando-os. Interligado a isto, tem-se o conceito de imagem corporal, que é a representação mental do próprio corpo. Para o terapeuta avaliar estas estruturas, pode-se pedir que a criança desenhe uma pessoa, assim conseguindo observar qual a representação gráfica que ela possui da imagem de si mesma. (OLIVEIRA, 2007)

Quando se deseja trabalhar o esquema corporal da criança, pode-se adotar a música “cabeça, ombro, joelho e pé” como forma de brincadeira, e a criança deve cantar e apontar as respectivas partes de seu corpo. Além de se utilizar uma música pronta na qual a criança pode ter uma aprendizagem mecânica, ou seja decorada, por já ter conhecimento da música anteriormente, o terapeuta pode também incentivar a criação de uma música a partir desta, sugerindo novas partes do corpo para serem incluídas na música e expandindo o conhecimento da criança sobre seu próprio corpo. (SANTOS, 2003)

4.4. Equilíbrio

O equilíbrio é uma atividade que é posta à prova em atividades cotidianas, até no próprio andar. Porém, para que haja um desenvolvimento dessa habilidade psicomotora durante a ludoterapia, pode-se escolher atividades simples e divertidas para a criança, como a amarelinha, já que nesta a criança não apenas pula, como também terá que o fazer, algumas vezes, apenas sob uma perna, assim consegue-se avaliar se há a presença de equilíbrio. Também pode-se utilizar a música do saci-pererê, que possui apenas uma perna e se move por meio de pulos, assim a criança enfrentará um desafio que consistirá em cantar e pular de uma perna só durante a canção. (SANTOS, 2003)

Para se trabalhar o equilíbrio, que consiste no controle da postura, concentração e suporte das respostas motoras; Ramos (2014) propôs que se realizasse atividades unipedonal, ou seja, que se utiliza apenas uma das pernas; de equilíbrio em uma ou duas pranchas; saltar dentro de áreas determinação, como círculos ou quadrados; andar sob a ponta dos pés; andar de costas e realização de percursos que possuam obstáculos.

4.5. Ritmo

Para ver se a criança já possui noção de ritmo, deve-se testar isto em atividades simples dispostas segundo a criatividade do terapeuta. Os movimentos naturais que requerem ritmo são andar, pular e correr; assim pode-se intercalar estes exercícios com uma variação em sua velocidade, fazendo-os de forma crescente, depois agitando e voltando à calma, assim conseguindo ver se a criança não se perde nestas experiências rítmicas. (SANTOS, 2003)

4.6. Noção espacial

Outra noção importante dentro da psicomotricidade é a espaciotemporal, que são as noções de esquerda, direita, à frente, atrás, cima e baixo; o pensamento relacional; a capacidade de se criar uma imagem mental daquilo que já foi visto; integração de dados temporais e espaciais. Para se trabalhar estes aspectos de maneira lúdica, pode-se optar por jogos como o de “cabra cega”, no qual a criança, por já ter visualizado o espaço em que

ocorrerá a brincadeira, terá que ter sua imagem mental, para assim encontrar a outra pessoa de olhos vendados; outra opção é o labirinto, que pode ser realizado de várias formas, até em um desenho impresso. (RAMOS, 2014)

A estruturação espacial faz com que a criança se situe no meio em que vive, percebendo a posição de seu próprio corpo no espaço, posteriormente, a posição dos objetos em relação a si mesma e, por último, consegue perceber as posições dos objetos entre si. Para que esta estrutura se desenvolva bem, é necessário que já se tenha uma boa imagem corporal, pois o corpo é um ponto de referência neste processo; a criança conhece o espaço através de sua movimentação e através de si mesma, se situa no espaço. (OLIVEIRA, 2007)

Esta noção muito importante no contexto da psicomotricidade, já que no início da vida a criança pode não ter noção do espaço que objetos podem ocupar e até o espaço que seu próprio corpo ocupa. Para se trabalhar esta noção na ludicidade pode-se utilizar de brincadeiras em que a criança dispõe de um espaço determinado para realizar uma atividade. Santos (2003) discorre sobre este assunto abordando uma opção de brincadeira a ser executada, na qual a criança é um periquito e voa dentro de uma roda acompanhando uma música, isto faz com que a liberdade de voar pelo espaço seja estimulada e acaba por vivenciar a noção de espaço sem perceber.

4.7. Noção temporal

Juntamente a estrutura de espaço tem-se outra, a noção temporal. Nesta estrutura a criança passa a ter noção da sequência de seus movimentos, dos fatos, acontecimentos, e também consegue colocar os períodos do dia, manhã, tarde e noite, em ordem assim como os próprios dias, assim conseguindo se organizar em sua vida cotidiana. (SANTOS, 2003)

A estruturação temporal permite que a criança tenha noção da localização de acontecimentos passados e, também, de se projetar no futuro, o que permite que se faça planos. Com o desenvolvimento desta habilidade, consegue-se compreender os conceitos de ontem, hoje e amanhã, sendo capaz de estruturar a sequência dos acontecimentos. (OLIVEIRA, 2007)

4.8. Lateralidade

A lateralidade é uma função bastante importante no desenvolvimento psicomotor, e também a mais elaborada. A dominância lateral vai aparecendo a partir das vivências da criança, principalmente na escola, e mais tarde será organizada permanentemente e não mudará mais. Na ludoterapia, para se trabalhar esta noção, pode-se fazer o uso de brincadeiras que tenham movimentos com a mão esquerda e com a direita, assim como com os pés de cada lado, assim a criança vai conhecendo sobre a lateralidade. (SANTOS, 2003)

A lateralidade diz respeito a dominância que se tem, sendo ela o lado direito ou esquerdo, e é analisada a três níveis: mão, olho e pé. O predomínio motor corresponde ao lado de maior força muscular, precisão e rapidez, executando sempre a ação principal. A dominância ocular é o olho que a criança utilizava para olhar por um buraco, seja ele uma fechadura ou um caleidoscópio. Por último, há a dominância dos membros inferiores, no qual existe uma facilidade maior e também mais precisão, força, rapidez e equilíbrio, (OLIVEIRA, 2007)

Existem vários aspectos que fazem partes da estrutura psicomotora de lateralidade, sendo eles a lateralidade ocular e auditiva; lateralidade manual e pedal; o lado preferencial da bilateralidade do corpo e a especialização funcional do cérebro. Como atividades que contribuem para o desenvolvimento e/ou identificação do lado de dominância, pode adotar a escrita, desenho, pintura, imitação de movimentos, peteca e bola. (RAMOS, 2014)

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O artigo, onde foram abordados conceitos envolvendo a ludoterapia e a psicomotricidade, apresentou a contribuição desta atividade lúdica no ambiente terapêutico para o desenvolvimento da criança. Assim, pode-se concluir que a mesma é de extrema importância para que a criança consiga se expressar, tanto em relação às suas emoções quanto problemas, e, também, desenvolver habilidades psicomotoras, que se mostram de bastante relevância para o desempenho escolar e para a aquisição de novas aprendizagens.

O intuito do trabalho baseava-se em compreender e apresentar a contribuição da ludoterapia para o desenvolvimento infantil, e a partir disto elaborou-se a hipótese de que esta atividade terapêutica contribuía para a estruturação do mundo interior, favorecendo a expressão de sentimentos, angústias, medos e dificuldades. Também foi suposto que, com a ludoterapia, se alcançaria um desenvolvimento psicomotor, fazendo com que a criança tenha as aquisições adequadas para a sua idade. Assim, como resultado do trabalho, teve-se a confirmação da hipótese.

Deste modo, para cumprir com o objetivo geral e os específicos, foram realizadas leituras de materiais de diversos autores sobre o tema proposto, sendo possível conceituar e analisar os processos decorrentes da ludoterapia e quais os benefícios que a mesma traz para o desenvolvimento infantil. Com isso, pode-se observar, de acordo com as pesquisas realizadas, que a ludicidade é a melhor maneira de se levar a psicoterapia com crianças, conseguindo a utilizar nos mais diversos casos, como enfermidade, luto e problemas cotidianos.

O desenvolvimento do trabalho se mostrou de suma importância para as pesquisas no âmbito da psicologia infantil, tendo potencial para servir de base teórica para outras pesquisas serem realizadas. Apesar da pesquisa ter sido realizada com cunho bibliográfico, poderia ter sido feita também como uma pesquisa qualitativa, dialogando com profissionais da área infantil e analisando quais os resultados que a ludoterapia traz para a vida da criança e o quanto esta facilita o processo terapêutico.

ABSTRACT: The act of playing is a natural activity of the child, but also of a great importance, because through it he expresses himself and knows the world around him, being able to elaborate his own conflicts. The objective was to investigate the contribution that play therapy provides for child development, taking into account emotional, social and psychomotor aspects. For this, a bibliographic research was used, conceptualizing play therapy and analyzing its main aspects and contributions according to authors with knowledge and experience in the area. From this, it was observed that the playful activity, when performed in a permissive and free way, makes a relationship of trust between the child and the therapist, contributing to make him feel free to express himself, which facilitates observation and possible therapeutic interventions. It was also noted that this practice can be very important in the hospital environment, since in most cases, hospitalized children do not accept their situation as sick and the abandonment of their daily activities; in this way, therapeutic play makes them trust the health team and communicate more. Play therapy

proved to be practically necessary in the scope of psychomotricity, as it is through playing that the child acquires new knowledge about the world and develops its structures.

Keywords: Play therapy. Psychomotricity. Therapeutic play.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, Cristiane Figueiredo; SHINOHARA, Helene. Avaliação e diagnóstico em terapia cognitivo-comportamental. **Interação em Psicologia**, 6(1), p. 37-43, 2002. Disponível em: <<https://revistas.ufpr.br/psicologia/article/view/3191>> acesso em 08/05/2020

BARROS, D. M. S.; LUSTOSA, M. A. A ludoterapia na doença crônica infantil. **Rev. SBPH** v. 12 n. 2, Rio de Janeiro, dez., 2009. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rsbph/v12n2/v12n2a10.pdf>> acesso em 09/05/2020

BECKERT, Elisandra Andréia; TRENHAGO, Janinha. **Psicomotricidade Infantil: a Arte de Brincar e Aprender Através do Lúdico**. *Psicologado*, [S.l.]. (2016). Disponível em <<https://psicologado.com.br/atuacao/psicologia-escolar/psicomotricidade-infantil-a-arte-de-brincar-e-aprender-atraves-do-ludico>>. Acesso em 15/05/2020

COSTA, Lucia. Ludoterapia: o uso de brinquedos cantados no processo psicoterapêutico infantil. **Revista Eletrônica Estácio Papirus**, v.5, n.1, p. 54-68, jan./jun. 2018. Disponível em: <<http://periodicos.estacio.br/index.php/papirusantacatarina/article/view/4277/47964944>> acesso em 13/05/2020

COSTA, M.I.M.; DIAS, C.M.S.B. A prática da psicoterapia infantil na visão de terapeutas nas seguintes abordagens: psicodrama, Gestalt terapia e centrada na pessoa. **Estudos de Psicologia**. Campinas, 22(1), 43-51, janeiro – março, 2005. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/estpsi/v22n1/v22n1a05.pdf>> acesso em 08/05/2020

FEIJOO, A. M. L. C. Aspectos teórico-práticos na Ludoterapia. Org: PROTASIO, M. M. **Fenômeno Psi - IFEN**. Ano 1, nº 0. Rio de Janeiro: junho / 1997. Disponível em: <<http://www.ifen.com.br/site/revistas/revista%20IFEN%2021%20x%2028cm-3colu-3-v6%20LUDOTERAPIA%20PDF.pdf#page=4>> acesso em 05/05/2020

FIGUEIREDO, M. A. D. **Contribuições da ludoterapia para o processo de hospitalização infantil**. Instituto Humanista de Psicoterapia Belo Horizonte. 2009. Disponível em <<http://www.institutohumanista.com.br/>> acesso em 09/05/2020

FORTUNA, T. R. **Brincar, viver, aprender: educação e ludicidade no hospital**. In: VEIGAS, D. Brinquedoteca hospitalar: isto é humanização. Associação brasileira de brinquedoteca. Rio de Janeiro: Wared, 2007. Disponível em:

<http://www.escolaoficialudica.com.br/atuacoes/brincar_viver_aprender.htm> acesso em 11/05/2020

GOMES, T.; RIBEIRO, M.; BRAGANÇA, A.; PIZETA, H.; GREGIO, L.; BUCHVITZ, P. LUDOTERAPIA EM PSICANÁLISE: O REAL DA CRIANÇA E DAS BRINCADEIRAS. **Humanas & Sociais Aplicadas**, v. 5, n. 14, 15 dez. 2015. Disponível em: <https://ojs3.perspectivasonline.com.br/humanas_sociais_e_aplicadas/article/view/851> acesso em 06/05/2020

HABER, G.; CARMO, J. DOS S. O fantasiar como recurso na clínica comportamental infantil. **Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva**, v. 9, n. 1, p. 45-61, 2007. Disponível em: < <http://www.usp.br/rbtcc/index.php/RBTCC/article/view/145/128>> acesso em 07/05/2020

HOMEM, Catarina. A ludoterapia e a importância do brincar: reflexões de uma educadora de infância. **Cadernos de Educação de Infância** n.º 88 Dez/09. Disponível em: <http://apei.pt/upload/ficheiros/edicoes/CEI_88_Artigo2.pdf> acesso em 06/05/2020

KLEIN, Melanie. **Psicanálise da criança**. Trad: Pola Civelli. 3ª ed. São Paulo: Mestre Jou. 1981. Disponível em: <<https://www.passeidireto.com/arquivo/25252298/psicanalise-da-crianca-melanie-klein-livro-completo>> acesso em 07/05/2020

LESSA, M. B. M. F. Técnicas do Psicodrama aplicadas à Ludoterapia na abordagem Fenomenológico-Existencial. . Org: PROTASIO, M. M. **Fenômeno Psi - IFEN**. Ano 1, nº 0. Rio de Janeiro: junho / 1997. Disponível em: < <http://www.ifen.com.br/site/revistas/revista%20IFEN%2021%20x%2028cm-3colu-3-v6%20LUDOTERAPIA%20PDF.pdf#page=4>> acesso em 09/05/2020

MARANGONI, S. **Ludoterapia como um vygotskyano faz**. Ipaf, 2012. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/108356-Ludoterapia-como-um-vygotskiano-faz.html>> acesso em 05/05/2020

MOTA, H. V. A.; SANTOS JÚNIOR, C. J.; SILVA, M. R. Intervenção à criança hospitalizada e ludoterapia: revisão integrativa. **Rev. Port. Saúde e Sociedade**. v.4, n.2, 2019. Disponível em: < <http://www.seer.ufal.br/index.php/nuspfamed/article/view/7358>> acesso em:13/05/2020

OLIVEIRA, Gislene de Campos. **Psicomotricidade: Educação e reeducação num enfoque psicopedagógico**. 12. ed. Petrópolis: Vozes, 2007. Disponível em: <<https://idoc.pub/download/psicomotricidade-educao-e-reeducacao-num-enfoque-psicopedagogico-143097jrw24j>> acesso em 15/05/2020

OLIVEIRA, Rodrigo Grassi; SOARES, Sandra Cristina. Terapia cognitivo-comportamental para crianças. In: ANDRETTA, Ilana; OLIVEIRA, M. S. **Manual Prático de Terapia cognitivo-comportamental**. São Paulo: Casapsi Livraria e Editora Ltda, 2011. p. 467-476.

Disponível em: < <https://www.passeidireto.com/arquivo/43951853/manual-pratico-de-terapia-comportamental-cognitivo-pdf> > acesso em 09/05/2020

PINO, Camila Del; PEREIRA, Vinícius Tonollier. Ludoterapia durante o tratamento contra o câncer infantil: revisão integrativa de literatura. **Rev. Psicologia em Foco**, v. 9 n. 14 p. 26-44 Dez. 2017. Disponível em: <

<http://revistas.fw.uri.br/index.php/psicologiaemfoco/article/view/2132/2488> > acesso em 12/05/2020

PROTASIO, Myriam Moreira. Técnicas da Gestalt-terapia aplicadas à Ludoterapia. Org: PROTASIO, M. M. **Fenômeno Psi - IFEN**. Ano 1, nº 0. Rio de Janeiro: junho / 1997. Disponível em: <

<http://www.ifen.com.br/site/revistas/revista%20IFEN%2021%20x%2028cm-3colu-3-v6%20LUDOTERAPIA%20PDF.pdf#page=4> > acesso em 08/05/2020

QUEIROZ, N. L. N.; MACIEL, D. A.; BRANCO, A. U. Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista. **Paidéia**, 16(34), 169-179, 2006. Disponível em: < <https://www.scielo.br/pdf/paideia/v16n34/v16n34a05.pdf> > acesso em 09/05/2020

RAMOS, R. M. S. P. **A percepção dos profissionais de Educação Especial face à Ludoterapia em contexto educativo**. Escola Superior de Educação João de Deus. 2014.

Disponível em: <<http://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/14428/1/RosaRamos.pdf>> acesso em 15/05/2020

RIBEIRO, A. B. S.; PINHEIRO, W. R.; ARAÚJO, G. A.; AKERMAN, Marco. A ludoterapia e a criança hospitalizada: uma revisão sistemática. **Cadernos ESP**, Ceará, 8(1): 67-80, jan./jun. 2014. Disponível em: <

<http://cadernos.esp.ce.gov.br/index.php/cadernos/article/view/80/83> > acesso em 13/05/2020

RIBEIRO, C. M. S. **O Mutismo Seletivo e a Ludoterapia/ Atividade Lúdica**. Escola Superior de Educação João de Deus. 2012. Disponível em:

<<http://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/4013/1/C%c3%a9liaRibeiro.pdf>> acesso em 11/05/2020

ROCHA, M. S. P. M. L. **A constituição social do brincar**: modos de abordagem do real e do imaginário no trabalho pedagógico. 1994. [185]f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, [SP. Disponível em:

<<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/253800>> acesso em 05/05/2020

ROCHA, M. V.; BARRETO, J. B. M. **A ludoterapia no processo do luto infantil**: um estudo de caso. Pesquisa em Psicologia | Anais Eletrônicos, 2015. Disponível em:

<https://portalperiodicos.unoesc.edu.br/pp_ae/article/view/8555/4943> acesso em 11/05/2020

SANTOS, D. G. **Brinquedos cantados na psicomotricidade**. Universidade Cândido Mendes, pós-graduação “lato sensu” projeto a vez do mestre. Rio de Janeiro, 2003. Disponível em:

<http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/EDUCACAO_FISICA/monografia/Brinquedos-cantados-na-psicomotricidade.pdf> acesso em 15/05/2020

SILVA, F. M. A. M.; SILVA, S. M. M.; NASCIMENTO, M. D. S. B.; SANTOS, S. M. Cuidado paliativo: benefícios da ludoterapia em crianças hospitalizadas com câncer. **Boletim Academia Paulista de Psicologia**, vol. 78, núm. 1, 2010, pp. 168-183. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/946/94615157012.pdf>> acesso em 11/05/2020

THERENSE, Munique. O processo ludoterapêutico na perspectiva fenomenológico-existencial das crianças em atendimento clínico. **Phenomenological Studies - Revista da Abordagem Gestáltica** - XXV (1) - 15-25, 2019. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rag/v25n1/v25n1a03.pdf>> acesso em 12/05/2020