

## SAÚDE E LUDICIDADE: UM OLHAR DIFERENCIADO PARA A FORMA DE CUIDAR

**Marcia Barçante Ladvocat**  
Dnd<sup>a</sup> Universidade Gama Filho/LIRES

### RESUMO

*Em atendimentos realizados no Centro de Atenção Psicossocial Infanto-juvenil Sylvia Orthof, Município de Petrópolis, buscamos trabalhar e refletir sobre a prática lúdica onde englobamos o jogo, o brincar e o brinquedo, considerando sua interface com a saúde mental. Observamos crianças e adolescentes que apresentam transtornos mentais e não têm garantido o prazer de brincar de forma descomprometida e gratuita. O presente artigo trata de uma pesquisa bibliográfica no campo da ludicidade fazendo uma interseção desta com o novo paradigma abordado no campo da saúde mental, os conceitos de prevenção da doença e promoção da saúde.*

*Palavras-chave: saúde mental, ludicidade, promoção da saúde.*

### ABSTRACT

*In treatments accomplished in Infancy-juvenile Psychosocial Attention Center Sylvia Orthof, Municipal District of Petrópolis, we look for to work and reflect on the playing practice where we include the game, the play and the toy, considering its interface with mental health. We observe children and youths that present mental disability and don't have assured pleasure for playing in a free and gratuitous way. The present article presents a bibliographic research in the playing field making a intersection with the new paradigm undertaken in the field of mental health, the concepts of disease prevention and health promotion.*

*Keywords: mental health, playing practice, health promotion.*

### RESUMEN

*En atendimientos realizados en el Centro de Atención Psicossocial Infanto-juvenil Sylvia Orthof, Município de Petrópolis, buscamos trabajar y reflejar sobre la práctica lúdica, incluso juego, jugar y juguete, considerando su interfaz con la salud mental. Observamos niños y juventudes que presentan trastorno mental y no tienen garantizado el placer de jugar libre y gratuitamente. Este artículo presenta una investigación bibliográfica sobre la práctica lúdica haciendo una intersección con el nuevo paradigma emprendido en el campo de la salud mental, los conceptos de prevención de la enfermedad y promoción de la salud.*

*Palabras clave: salud mental, práctica lúdica, promoción de la salud.*

Em atendimentos realizados no Centro de Atenção Psicossocial Infanto-juvenil Sylvia Orthof, no Município de Petrópolis, buscamos trabalhar e refletir sobre o campo da ludicidade onde englobamos o jogo, o brincar e o brinquedo, considerando sua interface com a saúde mental.

Observamos em muitas situações, crianças e adolescentes que apresentam transtornos mentais, como psicose, transtornos emocionais e risco social não terem garantido seu espaço lúdico onde possam criar, estimular o auto-conhecimento, a percepção corporal, a interação com o grupo e o prazer de brincar de forma descomprometida e gratuita.

O sujeito passa a ser visto como alguém que apresenta um problema, onde a vivência do prazer e da ludicidade não são destacados na sua vida.

O presente artigo trata de uma pesquisa bibliográfica no campo da ludicidade fazendo uma interseção desta com o novo paradigma abordado no campo da saúde mental, os conceitos de prevenção da doença e promoção da saúde.

## UM OLHAR PARA A LUDICIDADE

Segundo a autora Nilda Teves (1992), “*é o olhar e não o olho que informa a existência mundana das coisas. Isto quer dizer que, o olho é natural, o olhar é socialmente desenvolvido*” (TEVES, 1992,p.4). O homem dá sentido a sua vida, não reproduzindo instintivamente suas ações. Mesmo nas ações automatizadas, marcadas no cotidiano, existe uma produção de sentidos.

“*O signo lingüístico, a palavra, não é simplesmente a imagem das coisas, ela tem um significado para o sujeito do conhecimento*” (TEVES, 1992,p.8). O sentido está na interação estabelecida, estando à prática lúdica em um lugar de expressão de liberdade.

Considerando o autor Duvignaud (1982), este interroga a parte lúdica da existência, tendo a arte como prova do poder lúdico que anima os seres humanos.

Historicamente, o homem tem se mostrado mais frágil frente à racionalidade tecnológica e administrativa do que há alguns anos atrás perante as instituições tradicionais. O trabalho invade a totalidade da vida humana privilegiando as ações que demonstram rendimento e, aprisionando, desta forma, a ludicidade presente na sociedade e em seus membros.

As religiões monoteístas não aceitam o prazer pelo prazer, pois o homem é feito para produzir e não para desperdiçar seu tempo em vão. O imaginário presente está baseado no trabalho e na reprodução, por isso condenam o prazer dos corpos.

Na antiga Grécia e no Japão, os lutadores se enfrentavam sem violência, desviavam seus golpes como uma dança metafórica. Não corria sangue e não se pretendia uma luta de vida ou morte. Não se tratava de destruir o rival ou de impor pela força o reconhecimento, mas de equilibrar os movimentos dos dois adversários que se respeitavam.

Burckhardt (citado por Duvignaud,1982), considerava como um marco da cultura grega, a invenção dos grandes jogos que substituíam as guerras intermináveis travadas pelos gregos.

Os jogos estabelecidos pelas crianças e jovens são provavelmente, para o autor, as primeiras intervenções lúdicas do homem. Os jogos de um modo geral, com palavras, sons, ações rompem o ordenamento do código, das leis e do discurso social. Uma maneira de se colocar no mundo de forma singular, contrariando as normas e padrões pré-estabelecidos. Os poetas prolongam este momento da infância e da juventude à medida que mudam a ordem das palavras e alteram a sintaxe.

Para todos os que pretendem alterar a ordem vigente como o faziam os poetas e os atores, segundo Platão, só um lugar é conveniente: o exílio. Dentro desta visão, o novo se paralisa no silêncio. Apenas com o apoio dos príncipes e do poder a arte poderia avançar. Vemos que por um lado a arte transformando com sua ludicidade, mas por outro, precisando do

apoio do poder vigente para poder ser expressa. Os homens jogam com valores sagrados, representações teológicas utilizando a palavra para transformar, mover e manipular todos os elementos fixos sobre os quais se apóiam uma língua e uma cultura.

Dentro desta cultura, temos a opinião pública que representa a voz da coletividade, muitas vezes endurecida por uma avalanche de imagens, de palavras intercambiadas e trituradas por um movimento que não se detém. Contudo, temos um contraponto a esta opinião pública, a qual o autor irá chamar de fala interna. Esta fala interna é a conversa que temos com nós mesmos e que constitui uma parte da nossa subjetividade. É um fluxo de fala que se prossegue em momentos de solidão e que alimenta nossos devaneios.

Temos uma vida compartilhada com o trabalho, os afazeres religiosos, domésticos, mas também buscamos lugares apropriados para a busca do prazer pessoal, em que sentimos o nosso ser, a nossa alma, o nosso eu. Este mergulho em si mesmo, é possível que seja para cada indivíduo ou grupo, o jogo estabelecido com as coisas e com a própria existência.

Esta fala interior pressupõe uma manipulação contínua, um bricolage permanente onde estão presentes a cultura, valores, mitos e símbolos. Neste bricolage, encontra-se presente uma visão organizada de mundo e de hierarquia, onde cada um encontra o seu lugar.

Deste jogo com as representações coletivas, certo, confuso e vago, mas universal, surgem alterações, mudanças que afetam o sistema mítico e ético de uma sociedade. O autor questiona se não resultam por acaso os contos, as lendas, as obsessões más e até mesmo intelectualizadas destas manipulações divagantes?

Ele também relata que o sonho muitas vezes representa a fala interior. Esta não se interrompe, está presente desde a primeira infância até a morte. É um movimento sem controle das representações e das imagens da vida comum, um bricolage desordenado dos elementos que compõem os sistemas das classificações.

O campo lúdico é bastante vasto, porém, pouca atenção tem-lhe sido dada. Talvez o peso do pensamento cartesiano tenha resultado na ocultação de que existe uma região em que o homem dispõe livremente de si mesmo e que existe um ser utópico enxertado ao ser real.

A partir de estudos diversos e profundos, o autor obteve alguns enunciados sobre a atividade lúdica, até então silenciada.

O primeiro enunciado diz que “*o jogo é a origem da cultura*” que corresponde ao livro de Huizinga(1980), *Homo ludens*. Este autor afirma que todo jogo tem regras. Desse modo, essa ação livre irá impor a si mesma exatamente aquilo que o jogo parece contradizer.

Por outro lado, sendo o jogo uma atividade competitiva e “agonizante”, o autor se opõe a afirmação feita por Burckhardt (citado por Duvignaud,1982), de que só os gregos possuíam o espírito de competência, ou seja, força motriz desconhecida de qualquer outro povo. Ele amplia este conceito para todas as civilizações. Ele irá situar o jogo dentro de uma hierarquia e de uma classificação estabelecida. No sentido antropológico da palavra, a cultura designa o conjunto das prescrições, os valores e as obrigações de uma sociedade. O jogo parece ultrapassar e questionar em seu próprio princípio estas estruturas estabelecidas, pois o jogo precede à cultura.

Caillois (1990) nos diz que o fim do jogo é o jogo em si mesmo, de onde aparece o segundo enunciado: “*o jogo tem uma estrutura própria*” que segundo este último autor, em sua classificação sobre os jogos, distingue quatro componentes: competição (agon), acaso (alea), imitação ou disfarce (mimicry) e vertigem (ilinx). O autor também coloca esses componentes numa linha que caracteriza o jogo entre duas extremidades: de um lado estaria a *paedéia* (com a presença do divertimento, da improvisação livre, da fantasia sem controle), e do outro lado, o *ludus*, com convenções aceitas, barreiras impostas e desempenho. A brincadeira está no universo da *paedéia*, enquanto o jogo está vinculado mais ao *ludus*, abrangendo neste campo os esportes federados e codificados.

Outras concepções existem sobre os jogos como a de Karl Groos (1941) que vê o jogo como a manifestação livre, espontânea, onde há a expansão de uma atividade em expansão.

Chateau (1987) mostra como a atividade lúdica contribui para a paidéia e proporciona as forças e as virtudes que permitirão que o sujeito se construa na sociedade.

O terceiro enunciado mostra que *“o jogo prepara para a entrada na vida”* e para o surgimento da personalidade. Neste momento, Duvigneau (1982) fala sobre a relação da criança com o brinquedo. Com este, é possível assimilar os elementos da cultura e desconstruí-los. Novas funções surgem, onde se estabelece a livre atividade e o diálogo com o mundo.

Com base em contribuições teóricas tradicionais ou apropriando-se de recentes descobertas, um bom acervo vai se constituindo sobre este objeto de conhecimento, a ludicidade.

Teóricos da aprendizagem, como Piaget (1973), Vygotsky (1984), Leontiev (1978), Wallon (1966) e tantos outros, enfatizam a importância das brincadeiras e dos jogos no processo de desenvolvimento geral da criança. Para esses autores, a brincadeira é o caminho para que a criança possa, posteriormente, re-produzir o mundo, desempenhar os papéis que a sociedade lhe exigirá um dia.

Para Vygotsky (1984) e colaboradores, há a integração do homem nos aspectos: corpo e mente, ser biológico e social, membro da espécie humana e participante de um processo histórico.

Para ele as ações não são diretas, mas mediadas por estes dois elementos: os instrumentos e os signos.

Os instrumentos têm importância fundamental na atividade humana, pois pelo trabalho que a ação transformadora do homem sobre a natureza, cria a cultura e a história humana.

É através do instrumento que o homem atua no meio, modificando-o e transformando-o de acordo com sua necessidade. Se olharmos para a linha do tempo, vemos objetos que foram se transformando ao longo dos anos, através do desenvolvimento do conhecimento e da tecnologia conquistadas. Podemos citar como exemplo o surgimento da roda, sua ação transformadora e a evolução para transportes e ações mais eficazes.

O homem transforma seus instrumentos, recriando-os, dando-lhes utilidades diversas e ampliando, desta forma, suas possibilidades.

O homem das cavernas descobriu que raspando fortemente uma pedra em outra podia obter o fogo; que as cascas de frutas podiam servir-lhe de utensílio na sua alimentação. A partir destas descobertas, e de outras, o homem foi desenvolvendo maneiras de melhor utilização e adaptação ao meio, construindo seu espaço, passando ensinamentos de geração a geração e criando sua história cultural.

Já os signos são utilizados como meios auxiliares para solucionar certo problema psicológico como: lembrar, comparar coisas, relatar, escolher, etc. “Os signos são instrumentos psicológicos, são orientados para o próprio sujeito, para dentro do indivíduo; dirige-se ao controle das ações psicológicas, seja do próprio indivíduo, seja de outras pessoas. São ferramentas que auxiliam nos processos psicológicos e não nas ações concretas, como os instrumentos” (OLIVEIRA,1993). Ele modifica o comportamento.

O signo é uma marca externa, que auxilia o homem em tarefas que exigem memória ou atenção.

Os signos, como instrumentos psicológicos, transformam-se em processos internos de mediação. Esse mecanismo é chamado por Vygotsky (1984) de processo de internalização.

Para ele o homem é um ser social e a cultura é marcante na construção de sua identidade. De acordo com a vivência de cada um, os sentidos se constroem. Um determinado acontecimento tem representações diferentes para cada pessoa. As representações mentais formadas a partir dos processos de internalização constituem uma rede de significados que

darão forma ao pensamento. A linguagem e o pensamento formam os sistemas simbólicos do homem, logo o autor não propõe uma atividade mecanicista, mas uma atividade mediada. Ele propõe constantemente a idéia da reconstrução, por parte do indivíduo, dos significados que lhe são transmitidos pelo grupo cultural (OLIVEIRA, 1993).

Ele aborda a questão da Zona de desenvolvimento proximal, que é “a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes” (OLIVEIRA, 1993).

O brinquedo atua na zona de desenvolvimento proximal. Ele é um mediador das ações.

Na brincadeira a criança reproduz seu cotidiano e cria novas possibilidades. O jogo também se situa na zona de desenvolvimento proximal, ele é um fenômeno cultural e está presente nas atividades humanas. O jogo é lúdico, assim como a brincadeira, pois a brincadeira também é um jogo. É um vai e vem entoadado pelo som da ludicidade.

Quando a criança, o adolescente e o adulto brincam, eles estão o tempo todo jogando. O jogar propicia o desenvolvimento, a noção de ética, da estética, a construção do ser social. Neste âmbito, se produzem e reproduzem as regras, criam-se valores, estratégias e se constroem novas possibilidades de articulação com o meio social.

A criança aprende brincando, pois é através da brincadeira e da utilização do brinquedo que se dão os processos de internalização, onde se produz a subjetividade do sujeito.

O aprendizado mediado pelo brinquedo e pelo jogo é bastante eficaz. O brinquedo é o objeto concreto que irá propiciar o jogo e a brincadeira. Neste universo, as operações mentais operam de forma brilhante, desenvolvendo e estimulando a capacidade de cada um.

Um pedaço de pau se torna um carrinho, um avião e, a imaginação voa...

Também incluímos no brincar tanto a música quanto os jogos populares, que são elementos essenciais para desenvolver o ritmo, a coordenação e, principalmente, os valores e crenças de uma sociedade. A cultura de um povo está registrada em sua arte, dança, cantos, jogos e brincadeiras. A história oral é passada de geração a geração, tendo cada região sua característica própria.

As cantigas de roda, as cantigas de ninar e as músicas folclóricas transcendem o tempo. Elas caminham através da tecnologia sem perderem suas raízes e seu lugar.

A criança por não ser um adulto em miniatura, tem etapas próprias de apreensão de si mesma, dos outros e do mundo que a cerca. Ela identifica, associa, conhece, apela, procura afirmar sua alteridade, ser um outro no mundo dos outros.

Como afirma Piaget (1973), esse processo é evolutivo: vai desde os jogos de exercício, passa pelos jogos simbólicos, até chegar aos jogos de regras. Nos jogos de exercício a criança acha divertido balançar as pernas ou brincar com os dedos. Através do seu corpo e/ou o da sua mãe, a criança realiza suas primeiras brincadeiras. Frequentemente vemos o bebê brincar com o seio materno, seja com as mãos ou com a boca, mas com um visível prazer de brincar. A amamentação não é, pois, apenas um ato para saciar a fome, ela é também um momento lúdico para a criança. Com o passar do tempo podemos observar que ela procura alcançar com as mãos ou com os pés as coisas que estão à sua volta. Aparece então o brinquedo como o chocalho e a bola. À medida que consegue fazer ruídos, produzir sons com os objetos de que se apossa, ela ri e repete várias vezes seus movimentos, na busca do prazer funcional. Assim, ela descobre seus esquemas psicomotores, descobre o mundo e dá sentido a ele. As brincadeiras, mesmo as mais simples, são carregadas de significações.

Os movimentos com o corpo são uma condição inata a qualquer animal, mas no homem esse movimento está na origem da construção do conhecimento, do processo de

simbolização e significação das coisas. Observar uma criança brincando é aprender pistas de como está se organizando o seu desenvolvimento, de como ela está compreendendo o mundo. Ali estão presentes sua compreensão, seus desejos, seus sonhos, sua imaginação, suas ansiedades, suas potencialidades. Brincando com as mãos ou balançando uma vara, a criança descobre-se e conhece o mundo que a cerca. Enquanto estiver ocupada, brincando, ela não chora. A ludicidade é elemento fundante na constituição do Eu, e a experimentação lúdica, quando direciona a determinados objetivos, se constitui em um dos aspectos mais importantes, não só no desenvolvimento da criança como também no progresso da ciência.

As descobertas e as invenções tiveram em sua origem o desejo inato do homem de ocupar-se (Gross, 1941). A criança que experimenta o maior número possível de jogos tem maior possibilidade de desenvolver seus potenciais cognitivos, afetivos e motores do que aquelas que não vivenciarem esse tipo de atividade (Chateau, 1987). Jogar, enquanto prática lúdica é um ato eminentemente humano e fundamental para o desenvolvimento harmonioso da criança. As funções dos jogos e brinquedos estão voltadas não somente para o mundo das emoções e da sensibilidade, mas também para o domínio da inteligência, colaborando, inclusive, em linhas decisivas, para a evolução do pensamento e de todas as outras funções mentais superiores.

No jogo se desenvolvem processos de equilíbrio psicomotor, capacidade de associações e de agrupamentos. Mediante trocas se consolidam práticas de companheirismo, de solidariedade, de co-responsabilidade, de interiorização de regras e, acima de tudo, de desenvolvimento moral. A atividade lúdica é fundamentalmente um meio de se estruturar e colocar-se no mundo.

O espírito agonístico que perpassa a esfera do jogo deve ser pedagogicamente trabalhado no sentido de que o adversário não seja entendido como um inimigo, mas antes como um concorrente, um amigo que oportuniza a prática do próprio jogo, pois sem ele o jogo não acontece.

## **NOVO PARADIGMA NO CAMPO DA SAÚDE**

O trabalho visando às práticas lúdicas encontra um novo espaço no campo da saúde mental, pois há um novo paradigma a partir do movimento da Reforma Psiquiátrica que, em 1980, possibilitou o início de um olhar diferenciado para a forma de cuidar dos indivíduos que apresentam transtorno mental, pois este implicou em retornar ao sujeito o que lhe é de direito, sua cidadania. Este novo modelo foi desde então estabelecido e mudanças significativas ocorreram em função da mobilização dos profissionais em prol da Reforma. Buscou-se a desinstitucionalização, à volta para casa e uma nova organização dos espaços físicos destinados aos “loucos”. Tal organização foi fundamental para acolher a filosofia da época, onde se buscou a singularidade, o respeito à diferença, a ressignificação do sujeito que detém o estigma de louco e a representação da loucura construída socialmente.

A Reforma supôs uma dinâmica que apresentava obstáculos a serem vencidos, pois se opunha a um modelo instaurado que necessitava ser modificado. Desta forma, nos últimos vinte e cinco anos, o Movimento em prol da Reforma Psiquiátrica passou por várias fases, onde se buscou a mudança de paradigma em que a categoria de doença mental passa para saúde mental, marcando uma nova forma de cuidar e olhar para o sujeito.

Em 1982 houve a reestruturação da Assistência Médica em Saúde Mental através da criação do Plano CONASP (Conselho Consultivo de Administração da Saúde e Previdência). Este plano previa uma reorganização gradativa dos serviços de saúde, com

vistas a criar um sistema descentralizado, hierarquizado, regionalizado e de acesso universal.

Em 1988 há a criação do Sistema Único de Saúde (SUS), garantindo a todos o acesso à saúde. Em 1990 é aprovada a Declaração de Caracas, que marca a reforma na atenção à saúde mental nas Américas, “promovendo radicais mudanças na assistência, condenando o papel segregador e iatrogênico do modelo tradicional de tratamento, denunciando os freqüentes martírios no interior dos hospícios...” (ALVES, D.S.,2001)

Em seguida, há um esforço para a criação do sistema ambulatorial, marcando a segunda fase da Reforma. Esta resulta em fracasso total, pois o sistema ambulatorial apresenta uma demanda maior do que o número de vagas disponíveis, não tendo condições de competir com o sistema hospitalocêntrico. Logo se percebe que o caminho não é ambulatorizar e, com a criação do SUS, ocorre à ruptura da dicotomia entre os sistemas público e privado.

Um pouco antes desta década, em 1987, em Santos/SP, surge uma experiência de grande sucesso: instala-se o primeiro Centro de Atenção Psicossocial (CAPS) denominado CAPS Luís Cerqueira. Neste local, a proposta de cuidar é bastante diferenciada, há o respeito pelo sujeito, os atendimentos são individuais e em grupo, assim como são oferecidas oficinas terapêuticas com o objetivo de realizar um trabalho psicossocial e inserir a pessoa que busca tratamento no convívio social.

Entre 1990 e 2001, há debates intensos sobre a criação de redes substitutivas do modelo psiquiátrico tradicional e o processo de desinstitucionalização se fortalece. Esta rede se estrutura a partir da criação de novos serviços como hospital-dia, casas lares, lares abrigados, residências terapêuticas e centros de atenção psicossocial (CAPS).

Em 1992, ocorre a II Conferência Nacional de Saúde Mental, tendo como tema a definição dos novos serviços públicos, como o CAPS, e debates sobre a Reforma.

Em 2001, é promulgada a Lei nº. 10.216 a qual regulamenta a mudança do modelo assistencial. A partir do movimento da Reforma Psiquiátrica em 1980, um novo paradigma foi estabelecido e mudanças significativas ocorreram em função da mobilização dos profissionais que atuavam no âmbito da saúde mental em prol do movimento. Buscou-se a desinstitucionalização, à volta para casa e uma nova organização dos espaços físicos destinados aos “loucos”.

Em 2005 se acelera a construção das redes substitutivas, onde a Reforma não é mais uma idéia, mas uma política pública.

Atualmente estão instalados seiscentos CAPS, onde em torno de quatrocentos mil pacientes são atendidos em todo o Brasil. As equipes são multidisciplinares e trabalham com conceitos específicos do modelo CAPS.

Sabe-se que não se pode prevenir saúde mental, mas é possível prevenir as situações que causam o sofrimento psíquico.

Neste momento histórico, a presença do profissional de educação física se faz necessária, visto que esta profissão da área da saúde trabalha com conceitos como promoção da saúde e qualidade de vida.

O conceito da promoção da saúde é amplo e abrangente. Este busca modificar as condições de vida tornando-as dignas e adequadas. Aponta e orienta o sujeito para ações que favoreçam a qualidade de vida e a melhoria das condições de bem-estar.

Já a prevenção das doenças tem por objetivo realizar intervenções fundamentadas nos conhecimentos técnicos para que o indivíduo fique livre das enfermidades.

Como o conceito de saúde não é apenas a ausência de enfermidades, os indivíduos sem evidências clínicas podem progredir em busca de maiores sensações subjetivas de bem-estar e de condições objetivas de desenvolvimento individual e coletivo (BUSS, 2003).

Para a prevenção, seu objetivo final é evitar a enfermidade, ou seja, a ausência de doenças. Para a promoção da saúde, o objetivo contínuo a ser alcançado é um nível ótimo

de vida e de saúde, onde a ausência de doenças não é suficiente, pois sempre haverá algo a ser feito para promover um nível de saúde melhor e condições de vida mais adequadas. As estratégias utilizadas para a promoção são claramente social, política e cultural, onde se busca realizar mudanças no estilo de vida dos indivíduos e de seu ambiente, através do desenvolvimento do trabalho intersetorial, da participação de movimentos sociais, dos governos municipais, regionais e nacionais etc. (STACHTCHENKO & JENICEK, 1990).

Os dois conceitos são complementares, visando uma combinação de ações destinadas a abordar os determinantes tanto estruturais como individuais da saúde (NUTBEAM, 1999).

O novo paradigma de saúde mental está centrado na idéia de que a pessoa apresenta transtorno mental, porém não se resume ao transtorno, é, antes de qualquer diagnóstico, um sujeito.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS:**

Esta nova forma de cuidar possibilita o desenvolvimento de trabalhos interdisciplinares e intersetoriais, proporcionando uma visão de integralidade na atenção e no cuidado à saúde.

Considerando a promoção da saúde, a ação do profissional de educação física estará voltada para desenvolver programas de atividade física, jogos e brincadeiras que busquem alcançar a melhoria da qualidade de vida dos participantes.

O jogo é um dos caminhos para a promoção da saúde, não tendo somente a função do divertimento, pois tanto a criança como o adulto faz dele uma atividade significativa, algo cuja utilidade é proporcionar ao homem uma vida mais plena. Daí porque a atividade lúdica se faz necessária durante toda a vida do homem, pois ela não se esgota na infância. Sabe-se como no adulto e até mesmo no idoso, o desejo de jogar manifesta-se como algo que pode aliviar tensões, proporcionar momentos de alegria, de entusiasmo. No adulto, o jogo funciona como catarse, na medida em que provoca evasão da realidade. Ele complementa a vida e proporciona àquele que joga um enriquecimento de si mesmo. Jogar é de certa forma sonhar acordado; é projetar-se, viver um devaneio. Enquanto auto-superação, o sonhar acordado é uma experiência silenciosa desenvolvida no interior do indivíduo; consiste, na maioria das vezes, em um prolongamento de excitações provenientes de leituras, filmes, imagens absorvidas no cotidiano (Gross, 1941).

Segundo Le Boulch (1988), a formação da personalidade autônoma, criativa, cooperativa resulta da vivência concreta do indivíduo na sociedade. Nela estão presentes a sua imagem corporal, a forma como o indivíduo se percebe e se sente em relação ao seu próprio corpo. Essa percepção se constrói a partir da elaboração do esquema corporal da criança e da percepção espaço-temporal que ela desenvolve. Sua coordenação motora, enquanto estrutura, sintetiza o ajustamento postural, a lateralidade, o equilíbrio, elementos básicos para suas ações. Seus movimentos não são apenas mecânicos, eles consolidam intenções, desejos, idiosincrasias.

O perceber-se é voltar-se para si mesmo e construir uma imagem que não representa uma fotografia, mas uma elaboração real e imaginária, objetiva/ subjetiva.

Ajudar uma criança a soltar-se, a desenvolver sua auto-estima, a construir uma imagem positiva de si mesma, é um dos maiores desafios do profissional. No âmbito da saúde, o trabalho do profissional de educação física ao atender crianças e adolescentes busca a promoção da saúde, onde a ludicidade é o fio condutor na interação.



## REFERÊNCIAS

- ALVES, Domingos Sávio. Integralidade nas Políticas de Saúde Mental. In: Pinheiro, Roseni e Mattos, Ruben Araújo (org.). **Os Sentidos da Integralidade na atenção e no cuidado à saúde**. Rio de Janeiro: UERJ, IMS: ABRASCO, 2001.
- BUSS, P. M.; D.C.; C.M., F. Uma introdução ao Conceito de Promoção de Saúde. In: Czesrina, D. & Freitas (org.) **Promoção da Saúde: conceitos, reflexões, tendências**. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2003.
- CALLOIS, Roger. **A máscara e a vertigem** Lisboa: Cotovia, 1990.
- CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- DUVIGNAUD, J. *El Juego del juego*. México: Fondo de Cultura Económica Ltda., 1982.
- GROOS, K. **O brincar como fator psicológico**. Lisboa: Argos, 1941.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- II Conferência Nacional de Saúde Mental, tendo como tema a definição dos novos serviços públicos, como o CAPS, e debates sobre a Reforma, 1992.
- LE BOULCH, Pierre. **Educação psicomotora - a psicocinética na idade escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1988.
- Lei n. 10.216, de 06/04/01. Publicada no D.O.U. de 09/04/01. Lei federal que regulamenta a mudança do modelo assistencial, baseada no projeto original do Deputado Paulo Delgado, apresentado na Câmara Federal em 1989.
- LEONTIEV, A. N. **Actividad, consciencia y personalidad**. Buenos Aires: Ciências del Hombre, 1978.
- NUTBEAM, D. Eficácia de la Promoción de la Salud – Las preguntas que Debemos Responder. In: **Unión Internacional de Promoción de la Salud y Educación para la Salud, La Evidencia de la Eficácia de la Promoción de la Salud**, p.1-11. Madrid: Ministério de la Salud y Consumo.
- OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky: Aprendizado e desenvolvimento – um processo sócio-histórico**. São Paulo: Ed. Scipione, 1993.
- PIAGET, L. **Problemas de psicologia genética**. São Paulo: Forense, 1973.
- Primeira Conferência Internacional sobre a Promoção da Saúde, **Carta de Ottawa sobre a Promoção da Saúde**, 1986.
- STACHTCHENKO, S & JENICEK, M. - **Conceptual Differences between prevention and health promotion: research implications for community health programs**. Canadian Journal of Public Health, v. 81, p. 53-59, jan/fev 1990; 10.

TEVES, N. O imaginário na configuração da realidade social. "In" TEVES, Nilda (org.). **Imaginário Social e Educação**. Rio de Janeiro: Editora Gryfus/Forense, 1992.

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

WALLON, H. **Do acto ao pensamento**. Lisboa: Portugalíia, 1966.

Endereço: Rua Infante Dom Henrique, nº. 06, Independência. Petrópolis, RJ.  
CEP: 25645-350

E-mail: [mbarsante@quatra.com.br](mailto:mbarsante@quatra.com.br)