Sociopsicodrama e Ludicidade na Educação e na Saúde: ferramentas teórico-prática

Marília Josefina Marino[1]

Grupo de Estudos do Brincar[2]

RESUMO

A proposta foi construída no contexto do "Grupo de Estudos do Brincar", que reúne online, psicodramatistas dos *territórios* da Educação e da Saúde e profissionais interessados, para troca de experiências, estudos e reflexões, desde o final de 2024. É apoiado pelo do Núcleo de Cultura e Pesquisas do Brincar (NCPB/Laboratório Pedagógico da Faculdade de Educação/ PUC-SP. A aliança tem possibilitado a realização de propostas advindas da comunidade sociopsicodramática na Universidade, como também a participação no Projeto Brincadas/PUC-SP, que recebe comunidades escolares mensalmente, para discussão de temas a partir de vivências "brincantes". Busca-se na aula articular Sociopsicodrama e Ludicidade, Educação e Saúde em uma perspectiva teórico – vivencial, remetendo às raízes da abordagem moreniana em seu horizonte para o cultivo da espontaneidade-criatividade nas dimensões bio-psico-sócio-cósmica, mobilizadas pela chamada ao imaginário. Como nos relacionamos com o fenômeno da Ludicidade? *Memórias e saberes* são mobilizados. São abordados os sentidos de educar, saúde socioemocional, o "ser aprendente" como articulação das dimensões de saúde e educação, tendo em vista a *ludicidade* como caminho de realização. No resgate da polissemia do conceito e de sua etimologia, a partir do verbo *ludere,* novas perspectivas se desdobram - remetem ao imaginário um modo de presença no ser em relação: consigo mesmo, com o outro e com o "mundo", favorecendo o modo de ser brincante – o que não teme debruçar-se sobre as

[1] Psicodramatista Didata Supervisora, SOPSP- marilia_marino@uol.com.br

[2]. Cecílie Krummel Kraemer, Psicodramatista Didata em Formação, Potenciar - cecílie.kraemer@hotmail.com; Herialde Oliveira Silva. Psicodramatista Didata Suprevisora. DPSEDES- herialdesilva@gmail.com; Julia Maria Casulari Motta, Psicodramatista Didata Supervisora, IDH (?) –juliacmotta@gmail.com; Maria Inês de Oliveira Peters – Psicodramatista em formação, Potenciar -mariainespeters0574@gmail.com; Matheus Mundicelli Leisnoch, Psicodramatista Didata e Supervisor em Formação, SOPSP e Potenciar - matheus.leisnoch@gmail.com; Norival Albergaria Cepeda, Psicodramatista Didata Supervisor, ABPS - nalbergaria@uol.com.br

dores existenciais e os afetos que despertam, mas sustentam uma Aliança com a Vida na *transformação* pessoal - profissional - social.

Palavras-chave: Sociopsicodrama; Ludicidade; Educação-Saúde; Espontaneidade-Criatividade; Ser aprendente

1 INTRODUÇÃO

> No Jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. (HUIZINGA, J., 2019: p.2).

Na caminhada da proposta apresentada, resgata-se a *etimologia* da palavra "Ludicidade" cuja raiz latina deriva de *ludus* (jogo, brincar, exercício, rituais), desdobrou-se no adjetivo lúdico (relativo ao jogo, entretenimento), substantivando-se como *ludicidade* com o acréscimo do sufixo "dade" - indicativo de "estado de" ou qualidade - o *estado de ser lúdico,* remetendo a prazer, liberdade, alegria, espontaneidade-criatividade. A partir da raiz comum - do verbo *Ludere,* novos sentidos desdobram-se para a palavra *illusio:* ilusão - em que *in - ludere* refere-se a "entrar no jogo" – o imaginário tem lugar.

Tempos históricos e contextos culturais assinalam a *polissemia* que envolve o conceito, conforme a realidade social experienciada e a perspectiva dos pensadores que tematizam o fenômeno. Como nós o experienciamos em nossa caminhada pessoal-profissional? Considerando as diferentes visadas, em quê a abordagem moreniana contribui, acrescenta? As teorias em geral valorizam a linguagem dramática e o imaginário (KISHIMOTO, T. M, 1998; MASSA, M. S, 2015). Aqui, o "Psicodrama" se faz pensamento teórico e metodológico em uma visão da condição humana em que se trabalha com as dimensões bio-psico-socio-cósmica, no resgate da espontaneidade-criatividade. Ao situar o fenômeno da Ludicidade, Moreno (1984) é precursor, junto ao reconhecido Huizinga (2019) em sua obra central "Homo Ludens".

Constatamos que a ludicidade é modo de ser na condição humana e na trajetória pelos ciclos da vida, pode-se conquistar *espontaneidade-criatividade consciente*, para além da impulsividade primeira, que emerge de nossos estados afetivos. Afinal é a partir das lentes emocionais que guardamos alguma compreensão do que nos acontece e podemos nos comunicar. Como o fazemos? Obras produzidas por psicodramatistas apontam para essa perspectiva, como Motta, Julia M.C. (1995) Silva, Herialde O. (2024), dentre outras.

Se para a criança o "brincar" é direito – reconhecido nos documentos em prol das infâncias, a ludicidade como modo de ser, em suas possibilidades mais próprias do humano,

estende-se pelas diferentes idades, possibilitando desenvolvimento pessoal-social e cultivo da saúde física e mental.

Objetivos: Geral – Possibilitar apropriação de ferramentas teórico-práticas e a troca de saberes sobre a abordagem sociopsicodramática e a ludicidade em diferentes contextos de trabalho, articulando educação e saúde, na busca da aprendizagem significativa considerando os ciclos da Vida e territórios.

Específicos - Tematizar o fenômeno da Ludicidade na condição humana e a construção da cultura, à luz de diferentes abordagens, localizando a importância do Imaginário como denominador comum e o lugar da contribuição da abordagem sociopsicodramática, considerando educação e saúde; - Disponibilizar-se à abertura para a troca e para compartilhar saberes, como eterno aprendente da condição humana e a ludicidade nela presente, considerando suas áreas de estudos e práticas;- Resgatar experiências de aprendizagem significativa favorecidas pela ludicidade e localizar desafios em busca de indicadores facilitadores.- Ampliar o repertório de propostas lúdicas (jogos e brincadeiras) tendo em vista os contextos social, grupal e do "como se" sociopsicodramático. - Experienciar Integração e produção grupal

2 DESENVOLVIMENTO

A perspectiva é o abrir-se para um aprender sempre, no que os pensadores da Educação em sintonia com a abordagem Moreniana nos auxiliam, na chamada para o diálogo como Paulo Freire (2021) e, em prol de uma Educação consciente, como Alicia Romaña (2019).

A proposta téorico-prática, sociopsicodramática no foco socioeducacional, segue as referências epistemológicas da abordagem moreniana: *contextos*, *etapas* e *instrumentos*. Do acolher e possibilitar ao grupo o reconhecer-se, caminha-se para a exploração do território da *ludicidade*, privilegiando-se o experienciar e o encontrar novos sentidos para o fenômeno.

Aquecimento: No primeiro momento, o contrato - *Para quê estamos aqui?* Mobilizar reconhecimento grupal por meio de jogos com critérios sociométricos para a construção do grupo de aprendizagem. No segundo momento caminhar para a especificidade do tema com a questão que envolve *como acontece ludicidade em nossa vida pessoal-profissional*. A partir de identificações geradas, propõe-se o convite para o trabalho em pequenos grupos visando trocas.

Ação Dramática: Produção em pequenos grupos de uma construção criativa (cena/imagem/diferentes linguagens) que evidencie o brincar pessoal-profissional.

Compartilhar: O diálogo que expressa o que aprendemos sobre nós mesmos, sobre o outro e sobre o território investigado.

Elaborar: A leitura da caminhada e a sistematização das contribuições téoricas e práticas, nossas e de pensadores significativos.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

> Bom, Dr. Freud, eu começo onde o senhor deixa as coisas. O senhor vê as pessoas no ambiente artificial de seu gabinete, eu vejo-as na rua, e em casa delas, em seu ambiente natural. O senhor analisa o sonho das pessoas. Eu procuro dar-lhes coragem para que sonhem de novo. Ensino às pessoas como brincarem de Deus. (MORENO, J. L. 1985, p. 54)

Aprender a sonhar, brincar de Deus... o lúdico experienciado como modo de ser que mobiliza o imaginário, a brecha entre "fantasia e realidade" (Moreno, 1985), o "espaço potencial" (Winnicott, 2019), o "entre" que conecta mundo interior e mundo compartilhado. Aí "o outro" se faz presença junto como "ser-no-mundo", a quem importa dar conta de ser. Um co-existir! Um portal abre-se para a espontaneidade-criatividade e remete-nos para brincar de "alquimista" que para além dos metais pesados (as emoções tóxicas reconhecidas em situação), parte em busca da "pedra filosofal", o "ouro" (emoções que nos potencializam), e podemos nos perceber como "centelhas divinas" – nas dimensões bio-psico-sócio-cósmica – o ex-sponte (a partir de si mesmo) consciente – movimento de um desvelar-se constante... "abertura para o aprender": ponte entre saúde e educação no trabalho em diferentes contextos de atuação – um habitar que dos estados afetivos, ganha alguma compreensão e pode-se, assim, comunicar por diferentes linguagens no caminho da espontaneidade-criatividade consciente. (MARINO, M.J. 1992; 2002).

Salientar as conclusões e/ou posições do autor frente aos frutos do estudo, geralmente confeccionada por meio da exploração dos objetivos alcançados e da discussão do problema discutido.

REFERÊNCIAS

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido.** 1ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2021.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens. O jogo como elemento da Cultura.** 9ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **O Brincar e suas Teorias.** São Paulo: Pioneira, 1998.

MARINO, M. J. **O Acontecimento Educativo Psicodramático –** encontro entre Heidegger, Moreno e uma psicodramatista Educanda/Educadora. Dissertação de Mestrado. Programa de Educação e Currículo da PUC-SP. 1992.Disponível em: https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/10091. Acesso em 10/12/2025

MARINO, M. J. **Vir a ser Psicodramatista – Um caminho de singularização em co-existência.** Tese de Doutorado. Programa de Psicologia Clínica da PUC-SP. 2002. Disponível em: https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/40726. Acesso em 18/12/2025

MORENO, J. L. **O Teatro da Espontaneidade.** São Paulo: Summus, 1984.

MORENO, J. L. **Psicodrama.** São Paulo: Cultrix, 1985.

MASSA, M. S. Ludicidade: da Etimologia da palavra à complexidade do conceito. **Revista Aprender- Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação.** Vitória da conquista. Ano IX, n° 15, p. 111- 130, 2015. Disponível em: https://periodicos2.uesb.br/aprender/article/view/2460/2029 Acesso em 22/01/ 2026

MOTTA, J. M. C. **O Jogo no Psicodrama (org.).** 2ª.ed. São Paulo: Ágora, 1995.

PROJETO BRINCADAS. Disponível http://www.instagram.com/p/projeto.brincadas. Acesso em 17/03/2026.

PUC-SP. **NÚCLEO DE CULTURA E PESQUISAS DO BRINCAR** (NCPB). Disponível em: https://www.pucsp.br/educacao/ncpb acesso em 16/02/2026.

ROMAÑA, M. A. **Pedagogia Psicodramática e Educação Consciente – Mapa de um acionar educativo.** Trad. Alcione R. Dias. Campo Grande/ MS: Ed. Enter Nós, 2019.

SILVA, H. O. **Fundamentos do Psicodrama Lúdico-Corporal.** Florianópolis: Dois por Quatro, 2024.

WINNICOTT, D. W. **O Brincar e a Realidade**. São Paulo: UBU Editora, 2019.