

© Inúbia Duarte (org.), Anete Ingrid Kopp, Anne Pflüger, Eliane Goldstein, Ingrid Konrath, Ivani Bressan, Josiane Weiss, Luciane de Almeida Pujol, Milene Merg, Sônia Beatriz Lopes, 2016

**EDITOR**

Antônio Wenzel Luzzatto

**REVISÃO**

Fernanda Dora

Nesta edição, respeitou-se o Novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa.

**CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO  
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ**

B869

O brincar e o jogar : compreendendo significados / Inúbia Duarte (org.), Anete Ingrid Kopp, Anne Pflüger, Eliane Goldstein, Ingrid Konrath, Ivani Bressan, Josiane Weiss, Luciane de Almeida Pujol, Milene Merg, Sônia Beatriz Lopes. - 1. ed. - Porto Alegre, RS : Artes e Ofícios, 2016.

272 p. ; il. ; 23cm.

Inclui bibliografia  
ISBN 978-85-7421-254-8

1. Jogos. 2. Brincadeiras. 3. Lazer. 4. Crianças - Desenvolvimento. 5. Cooperação (Psicologia). I. Duarte, Inúbia. II. Título.

16-35574

CDD: 153.9  
CDU: 159.955

17/08/2016 23/08/2016

Reservados os direitos de publicação, total ou parcial,  
para **ARTES E OFÍCIOS EDITORA EIRELI-EPP**  
Rua Almirante Barroso, 215 – Bairro Floresta  
90220-021 – Porto Alegre, RS  
telefone +55 51 3311.0832  
www.arteseoficios.com.br  
facebook.com/ArteseOficiosEditora

IMPRESSO NO BRASIL / PRINTED IN BRAZIL  
ISBN 978-85-7421-254-8

**AGRADECIMENTO**

A todos que nos encorajaram a brincar,  
aos familiares, pacientes, amigos e especialmente  
à organizadora do livro Inúbia Duarte,  
que nos permitiu reencontrar colegas e  
resgatar memórias infantis.

*As autoras*

A confiança, a persistência e o carinho,  
que permaneceram apesar do tempo e da distância,  
permitiram reencontrar colegas queridas.  
Assim, o *Destino* nos juntou, o estudo e o trabalho nos uniram...  
E o *Brincar*, ah, o brincar nos fez sonhar e  
tornar realidade o projeto de escrever este livro.

Obrigada, queridas!

*Inúbia Duarte*

## **ASPECTOS TEÓRICOS SOBRE O BRINCAR E O JOGAR**

*Anete Ingride Kopp, Anne Pflüger,  
Ingrid Konrath, Josiane Weiss*

**O brincar está diretamente vinculado ao mundo infantil:** a criança, no seu dia-a-dia, investe grande parte de sua energia nas atividades lúdicas. Ao observá-la, vê-se que tudo tende a se transformar em brincadeira. Foi dentro dessa concepção que Winnicott (1975) afirmou que a brincadeira é universal e própria da saúde, uma vez que o brincar facilita o crescimento.

A brincadeira infantil refere-se a uma atividade muito ampla, envolvendo níveis diversos que vão desde o brincar com o próprio corpo, passando pelo brinquedo livre, até chegar ao jogo estruturado.

Para Jean Piaget (1975), qualquer comportamento da criança pequena que demonstra inteligência pode transformar-se em jogo. Este surge como complemento da imitação, pela repetição de comportamentos por puro prazer funcional, havendo, por parte da criança, grande esforço em assimilar a atividade lúdica.

Embora na língua portuguesa existam dois substantivos específicos para designar atividades diferentes, jogo e brincadeira, por vezes, são entendidos como uma mesma situação.

Em outras línguas, como no alemão, por exemplo, existe um único termo – *spiel* – para designar ambas as atividades; no inglês, embora haja os vocábulos *play* e *game*, um único verbo – *to play* – é utilizado para ambos. Mesmo que esses termos sejam frequentemente intercambiáveis, não são idênticos no significado, uma vez que se relacionam com diferentes estágios do desenvolvimento infantil: a brincadeira refere-se ao estágio mais primitivo, enquanto o jogo a um mais amadurecido.

Não se pode perder de vista a distinção, muito bem lembrada por Bettelheim (1979), entre brincadeira e jogo. Embora ambos sejam utilizados num mesmo contexto, seus significados não são os mesmos. A brincadeira está diretamente vinculada às atividades da criança, onde as únicas regras existentes são aquelas criadas por ela mesma, flexíveis e evidenciando um solto envolvimento da fantasia; não existem objetivos fora da atividade em si. Já os jogos trazem consigo o componente competitivo e exigem a utilização de seu material de um modo predeterminado pelas regras, diminuindo a ação livre da imaginação, no sentido de que a criança não pode inventar coisas. Isso se refere, principalmente, à possibilidade de sucessivas associações que o brinquedo livre propicia e que o jogo, em função de suas características preestabelecidas de funcionamento limitam a criança. Os jogos apresentam o objetivo externo à atividade em si, que é vencer.

Para poder suportar as pressões externas que sofre no seu dia-a-dia, bem como aquelas advindas de seu inconsciente, a criança imprime, no brinquedo e no jogo, suas fantasias. Na concepção de Bettelheim (1979), as fantasias propiciam à criança uma maior familiarização com os conteúdos racionalizados de suas pulsões. Isso se torna possível no momento em que a criança consegue estabelecer relações entre objetos da realidade e seu mundo interno. Correlaciona-se este momento evolutivo dentro da concepção de Piaget (1975), ao referir-se ao estágio pré-operatório. Inicialmente, a tarefa básica é internalizar os esquemas sensório-motores que constituem o fundamento da inteligência representativa. Para que a inteligência de ação transforme-se em pensamento representativo e para que os objetos limitados das seqüências concretas de conduta mudem para organização e consideração de ações, é necessário o desenvolvimento da função simbólica. Esta se desenvolve a partir de formas especializadas de atividades cognitivas, tais como a imitação e o jogo. As imagens mentais e os esquemas de *faz-de-conta* provêm à criança com esquemas simbólicos, ou seja, ela usa uma coisa para representar algo mais.

Melanie Klein (1981 e 1982) afirma que simbolizar é transferir o interesse que se tem por um objeto primário para um secundário, que passa a representá-lo. Essa passagem se dá em função do conflito existente entre forças proibitivas, o desejo e a necessidade de manter o contato com a realidade. O Ego busca organização das partes desorganizadas e desintegradas, ordenando-as a partir de uma força interna; assim, na fantasia, os objetos arcaicos fundem-se com os simbólicos<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Termo utilizado em psicanálise para designar as pessoas internalizadas das primeiras relações interpessoais.

Os objetos simbolizados têm o mesmo valor emocional que os objetos arcaicos e ambos provocam a mesma reação comportamental no indivíduo (Klein, 1969).

O simbolismo é uma forma de deslocamento que tem grande valor psíquico, propiciando a representação de uma pessoa, coisa ou ação através de algo distinto. Há uma relação constante entre o símbolo e o seu significado, sendo que muitos símbolos são utilizados para representar um número irrestrito de ideias.

Cada pessoa escolhe um determinado símbolo, o que, por suas características, torna-se o mais adequado para representar o material latente e reprimido. A interpretação desta simbolização é a busca, através da compreensão, do que estava perdido ou ignorado.

O simbolismo também “é o fundamento de toda sublimação e de todo o talento, uma vez que é através da equação simbólica que as coisas, as atividades e os interesses se convertem em tema de fantasias libidinosas” (Klein, p. 297, 1981).

O brinquedo surge muito cedo na vida infantil, como um aliado que vem para colocar ordem em seu caótico mundo interno e/ou liberá-lo da irrupção indesejável das pulsões. Com isso, a criança, gradativamente, amplia seus recursos de Ego para enfrentar a realidade.

As crianças normais utilizam-se da fantasia em seu esforço de separar a vida imaginativa da vida real, adquirindo, assim, domínio sobre ambas. Embora todas as crianças tenham costume de voar para um mundo de fantasia, quando a realidade torna-se difícil, sabemos que são aquelas com sérios distúrbios emocionais as que permanecem neste como refúgio.

Tanto o jogo como o brinquedo, fundamentados com a fantasia, constroem uma ponte entre o mundo inconsciente e a realidade externa, o que não ocorre no devaneio, onde o sonhar acordado, embora consciente, está desvinculado da realidade. A brincadeira e o jogo possibilitam a ocorrência de modificações na fantasia, fazendo com que a criança possa adequá-la às limitações da realidade. Por outro lado, a fantasia, por meio da atividade lúdica, enriquece, humaniza e personifica a realidade, ao emprestar-lhe elementos inconscientes significativos de seu mundo interno.

A construção dessa ponte entre o mundo inconsciente e o mundo real é a principal tarefa que se impõe para o desenvolvimento durante a infância.

A brincadeira possibilita à criança momentos de puro prazer, é o próprio brincar por brincar, onde tudo pode acontecer, possibilitando uma livre expressão da fantasia. Cabe ressaltar que existem limites na própria expressão da fan-

tasia, para que seja mantida a segurança egóica, e a brincadeira ou jogo possa ter prosseguimento. Na atividade lúdica<sup>2</sup> são experimentadas tensões consideráveis, onde o conflito é colocado em xeque. Muitas vezes, a criança escolhe um determinado jogo onde irá experimentar uma grande carga de ansiedade, o mesmo acontecendo nos brinquedos, como, por exemplo, ao brincar de bruxa, lobo mau ou extraterrestre. Os jogos exigem um nível mais amadurecido de compreensão: em função de sua estrutura definida e aspectos competitivos, aproxima-se do jeito adulto de passar o tempo.

Lebovici e Diatkine (1985) destacam o aspecto das *regras do jogo*, observando que, muitas vezes, aceitam-se códigos absurdos de jogo, havendo uma submissão do jogador a estes. Surgem jogos por disputa, por acaso, por simulação, por impetuosidade. Todos esses casos podem ser alterados por liberdade ou por regras. Mesmo sendo regulado por códigos, possuindo a natureza de um projeto (cópia da atividade de um adulto) o jogo não deixa de ter o seu aspecto criador. Os regulamentos fazem parte da tradição dos povos, uma vez que passam pelas gerações, mantendo uma similaridade que se manifesta nos rituais dos torneios entre as sociedades. As regras servem para restringir a descarga das pulsões (atuação). Elas entram em cena como uma representação, uma imposição da realidade incluindo o *outro*<sup>3</sup>.

No brinquedo, pode-se criar, inventar um *como se*, não se precisando da presença do outro para tal. A fantasia é livre para se desenvolver, sem correr riscos de machucar alguém (faz-se de conta, por exemplo, que aquele que morre pode voltar a viver). Por sua vez, o jogo implica admitir a presença do outro, da realidade, sendo que as regras obrigam a assumir as *consequências da jogada*.

A criança joga e brinca porque precisa elaborar situações traumáticas, expressando, numa linguagem pré-verbal, seus problemas fundamentais. A função do jogo e do brinquedo não é só de descarga de fantasias, mas busca a satisfação dos desejos de forma sublimada. A possibilidade de ativar a fantasia no brinquedo, somada à capacidade de observação e de personificação no brinquedo, isto é, as relações entre as personagens, faz com que mecanismos de dissociação, projeção e introjeção sejam acionados a serviço do Ego, provocando o enfraquecimento de possíveis conflitos (Klein apud Lebovici, 1980).

<sup>2</sup> Por atividade lúdica, entende-se tanto o brinquedo livre quanto o jogo estruturado.

<sup>3</sup> A criança está egocentricamente envolvida com suas projeções e, para jogar, tem que entrar em contato com a realidade, as regras, o parceiro, tudo aquilo que está fora dela e que seria o outro; seria a própria diferenciação entre o eu e o não-eu.

No jogo, a personificação propriamente não é tão explícita; através dos mecanismos de projeção e introjeção, se estabelece uma relação em fantasia, onde o material e o funcionamento do jogo expressam simbolicamente o dinamismo inconsciente. Enquanto no brinquedo a criança fantasia que é a mãe, ou a princesa, ou a filhinha, nos jogos essa personificação é encoberta, reprimida. O que acontece é a projeção em fantasia em relação ao jogo propriamente e às peças no tabuleiro. Pode-se dizer que, em certos momentos, ela se coloca no tabuleiro, podendo projetar partes do eu ou de seus objetos primários. Percebe-se que este é um movimento contrário: enquanto no brinquedo ela assume diferentes personagens, transformando e assumindo estes aspectos do imaginário, no jogo ela empresta suas características, ou as de figuras significativas, para as peças. Isso pode ser percebido no desenrolar do funcionamento do jogo. Nos jogos de guerra, por exemplo, a criança pode vir a escolher um elemento do exército e funcionar com este durante o jogo, como se fosse ela própria.

Na medida em que joga e brinca, revivendo seus conflitos e deslocando-os para o mundo externo, está possibilitando a elaboração dos mesmos no mundo interno. A diminuição da angústia ligada aos conflitos ocorre na medida em que a criança, no jogo, pode usar maneiras *não sérias* de vivenciar suas dificuldades, medos, encontrando assim maneiras prazerosas de elaborar seus conflitos.

Para lidar com estas dificuldades de vida, que parecem, muitas vezes, intransponíveis, a criança passa a representá-las por partes, descaracterizando o problema em si para que, dessa forma, possa elaborá-lo gradativamente. Enfrenta assim, passo a passo, algo que para ela era, inicialmente, extremamente complexo, pois o domínio do funcionamento e das regras do jogo demanda tempo.

Lebovici (1985 e 1980), assim como Bettelheim (1979), atribui ao brinquedo a função de ponte entre o passado e o futuro. Brincando, a criança busca resolver simbolicamente seu presente, além de se preparar para o futuro. Em outras palavras, o brincar expressa os modos atuais de organização da personalidade da criança “e funciona (...) como um estruturante das organizações mais tardias” (Lebovici, 1985, p.71).

O jogar e o brincar são atividades estruturantes, pois possibilitam lidar com as vivências internas e externas, uma vez que as funções, capacidades e defesas egóicas são imprescindíveis para o crescimento. No brinquedo livre, assim como no jogo, ocorre a encenação do conflito e a personalização da fantasia, além de favorecer a solução dos conflitos. A criança, na latência, busca o jogo predomi-

nantemente como uma forma de resolução de sua conflitiva, um movimento em direção ao crescimento.

É nesse sentido que Erikson (1976) diz ser a atividade lúdica a estrada para a compreensão dos esforços do Ego infantil para chegar a uma síntese. Considera esta uma função do Ego com o objetivo de sincronizar os processos corporais e sociais com o eu. Através do jogo e do brinquedo a criança *alucina* que o seu Ego domina e exercita uma realidade intermediária entre fantasia e mundo real.

Em síntese, o jogo e o brinquedo têm por função preparar o indivíduo para a vida, permitir-lhe prazer em atuar livremente, readaptá-lo mediante a repetição mitigadora e propiciar a realização simbólica dos desejos. Em ambos, o indivíduo, inconscientemente, adapta variações de um tema original que não aprendeu a dominar ou com ele se identificar; tenta, assim, dominar situações que, em sua forma original, lhe tenham sido demasiado difíceis, enfrentando-as repetidamente e por sua vontade.

Outro aspecto importante do jogo é o brincar em conjunto (Bettelheim, 1979). Embora o jogo solitário propicie satisfação através da experiência de ver o próprio corpo e mente operando bem, somente brincando com os outros é que se experimenta uma das maiores satisfações da vida: funcionar bem com os outros.

Anna Freud, ao longo de sua obra, também se refere ao desenvolvimento psicosssexual infantil, oral, anal, fálico, entendido a partir das fases libidinais, mas acha significativo o estudo de diretrizes do desenvolvimento que estão mais relacionadas ao amadurecimento egóico. Apresenta o crescimento de uma criança numa sequência que vai desde uma perspectiva egoísta, narcisista, passando por uma relação com outras crianças, como se elas fossem brinquedos que podem ser manipulados, procurados e rejeitados, até se relacionar com outras crianças como se fossem auxiliares nas suas tarefas (parceria para uma tarefa – primórdios do jogo); e, ainda, numa fase posterior, quando se relaciona com os outros como parceiros realmente, a quem admira, teme, ama, odeia, compete, se identifica e reparte seus bens (companheirismo), surgindo amizades e inimizades. Os jogos ensinam a controlar os impulsos, permitindo de modo seguro a descarga simbólica de emoções agressivas e sexuais, enquanto encoraja e premia a sublimação.

Anna Freud (1985) valoriza a capacidade sublimatória da criança, uma vez que, através dela, pode-se avaliar o nível de saúde desta. Entende que a criança

que consegue dar vazão à demanda pulsional via sublimação, apresenta maior capacidade de adaptação social e amplitude de personalidade. A obtenção de gratificação dessas pulsões através da sublimação oferece proteção contra frustrações e consequentes angústias e defesas regressivas que levam à formação do sintoma. As sublimações denotam a capacidade do Ego para aceitar gratificações substitutas de valor simbólico, naquelas ocasiões em que a satisfação de desejos sexuais ou agressivos não é possível. Observa-se que crianças que não encontram a gratificação pulsional pela sublimação experimentam muita angústia durante a brincadeira ou jogo, o que faz com que joguem de maneira defensiva, ou que, ainda, abandonem ou troquem de jogo subitamente. Isso acontece em função de não haver o deslocamento da energia pulsional, o que leva a criança a angustiar-se frente ao risco da descarga direta, agressão e libido.

Através do brinquedo, para a autora citada acima, a criança expressa sua fantasia, propiciando a comunicação não verbal através dessa expressão corporal livre. No jogo, podemos observar um comportamento, entendê-lo e interpretá-lo à luz da psicanálise; mas, para a autora, isto é algo mais superficial, que irá somente possibilitar um entendimento sobre a forma como a criança lida com a ansiedade, as frustrações e como se defende.

A escolha do tipo de jogo é influenciada pelos conflitos, desejos e angústias, denotando uma associação livre, na medida em que, nesta, existe um desenrolar de associações que não são orientadas e controladas por uma intenção seletiva, acontecendo de maneira indeterminada.

Em alguns momentos, durante o jogo, os lances dos outros podem influenciar e determinar associações que, por alguns instantes, modifiquem o andamento do jogo, interferindo neste processo, assim como as regras, que também funcionam como limitadores e reveladores do modo de funcionar.

No jogo, em função das regras e procedimentos e da própria relação com o outro, está presente o Ego, suas funções e todo o pensamento voluntário e consciente que também determinam a ação e o desencadear do pensamento. Sendo assim, não se pode deixar de levar em conta a presença de censura consciente e pré-consciente. Sandler (1982) vai além de Anna Freud, ao afirmar que o jogo funciona para as crianças como uma etapa intermediária entre uma encenação sem controle (atuação) e a colocação verbal do conteúdo. A partir disso, percebe-se que o autor passa a valorizar o uso do jogo na psicoterapia, não o vendo somente como algo defensivo; para ele, o jogo funciona como um instrumento

facilitador para o objetivo final, que é a expressão, pela fantasia ou pelo pensamento, para que a criança tenha um *insight*, ou obtenha um melhor controle sobre as pulsões inconscientes.

Na sessão psicoterápica, o jogo não tem o cunho de divertimento e passatempo; através dele, a criança expressa seu conflito, suas angústias e diferentes maneiras de lidar com seus sentimentos. Está implícita uma expressão codificada do mundo interno. A criança imprime, no jogo, seu próprio código, ou seja, expressões, palavras, trejeitos, próprios da maneira de jogar de uma criança. O psicoterapeuta precisa inteirar-se deste código, entendendo-o exatamente como ele é, para poder penetrar no mundo do paciente. É necessário devolver este entendimento na linguagem da criança, tornando o momento psicoterápico único, onde ele pode fazer a ligação entre seu mundo interno, o *aqui e agora*, do jogo e as coisas que lhe acontecem fora da sessão.

Ao falar de interpretação, na utilização de jogos estruturados não deve ser deixada de lado a ideia de que um dos objetivos terapêuticos é tornar consciente o que está inconsciente. Como na psicoterapia infantil a criança se expressa através da atividade lúdica, o terapeuta pode entrar no jogo, fazendo uma interpretação na forma de comentário, por exemplo, de uma das peças do jogo. Algumas crianças aceitam mais facilmente a interpretação quando esta não é direta a elas, mas a uma peça do jogo. A diversidade de abordagens do material trazido pelo pequeno paciente mostra quantas peculiaridades um caso pode apresentar. Isso significa que o entendimento de cada jogo, como é apresentado neste livro, tem que estar relacionado ao momento da criança, ao seu conflito e ao seu funcionamento. Logo, não se trata de entendimento pronto e pré-determinado, sendo necessário haver uma inter-relação entre o que o jogo propicia e as características do caso. Dentro do processo psicoterápico, as interpretações são mais produtivas e introjetadas pela criança quando são feitas de forma progressiva, o que faz com que as defesas e resistências sejam desmanchadas gradualmente, chegando-se assim ao conflito.

Interpretar, não é nada simples, nem mesmo óbvio. Por mais que seja feito o uso de um aporte teórico que possibilite diagnóstico e descrição do caso, ou mesmo que identifique semelhanças entre um caso e outro, a atenção para as diferenças e peculiaridades é fundamental. Essas, muitas vezes, são imperceptíveis a olhos leigos pouco experientes daqueles com quem a criança joga nos demais contextos de sua vida e, na medida em que são captadas pelo terapeuta, mos-

tram-se fundamentais para o tratamento infantil e para o entendimento dinâmico intrapsíquico *deste* ou *daquele* caso, e, principalmente, para a sua resolução.

A partir de tudo o que foi dito até agora, espera-se que leitor deste livro sintam-se convidado a ler o entendimento dos jogos que são apresentados nas próximas páginas.

## REFERÊNCIAS

- ABERASTURY, A.** *El Niño y Sus Juegos*. Buenos Aires: Paidós, 1968.
- \_\_\_\_\_. *Teoría y Técnica del Psicoanálisis del Niño*. Buenos Aires: Paidós, 1972.
- BETTELHEIM, B.** *Uma vida para seu filho*. Rio de Janeiro: Ed. Campus Ltda, 1979.
- ERIKSON, E. H.** *Infância e sociedade*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.
- FREUD, S.** *Obras completas*. Rio de Janeiro: Imago, vol. VII IX, XV, XVI, XIX, XXI, 1977.
- FREUD, A.** *O tratamento psicanalítico de crianças*. Rio de Janeiro: Editora Imago, 1971.
- \_\_\_\_\_. *O ego e os mecanismos de defesa*. 5ª ed. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1978.
- \_\_\_\_\_. *Infância normal e patológica*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1980.
- \_\_\_\_\_. *Psicoanálisis Del desarrollo del niño e del adolescente*. 2ª ed. Buenos Aires: Paidós, 1985.
- KLEIN, M.** *Psicanálise da Criança*. 3ª ed. São Paulo: Mestre Jou, 1981.
- \_\_\_\_\_. (org). *Novas Tendências na Psicanálise*. Rio de Janeiro: Zahar, 1969.
- \_\_\_\_\_. *Contribuições à psicanálise*. 2ª ed. São Paulo: Editora Mestre Jou, 1981.
- \_\_\_\_\_. *Os progressos da psicanálise*. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.
- LAPLANCHE, J. e PONTALIS, J. B.** *Vocabulário de psicanálise*. São Paulo: Martins Fontes, 9 ed., 1986.
- LEBOVICI, S.; DIATKINE, R.** *Significado e função do brinquedo na criança*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.
- MAHLER, M.** *Simbiosis Humana: las vicisitudes de la individuacion*. México: Joaquim Mortiz, 1972.
- MAHLER, M.** *O Processo de separação - individuação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1982.
- PIAGET, J.** *A formação do símbolo na criança :imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.
- SANDLER, J.** *Técnica da psicanálise infantil*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1982.
- WINNICOTT, D.** *Clinica Psicoanalítica Infantil*. Buenos Aires: Paidós, 1971.
- \_\_\_\_\_. *O Brincar e a Realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.
- \_\_\_\_\_. *A Criança e Seu Mundo*. Rio de Janeiro: Zahar, 1975..