

Pensando sobre o Brincar¹
Analyses on Play Activities

Cristina E. Boll Stragliotto²

“É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self)”.

Donald Winnicott

Resumo: O presente artigo trata do brincar na infância e aborda as diversas funções que a atividade lúdica propicia para o desenvolvimento psíquico saudável do sujeito. Foi realizada uma breve descrição dos aspectos históricos sobre o brincar na Psicanálise Infantil, ao longo de seus primórdios até a contemporaneidade.

Abstract: The article broaches the importance of play activities during childhood and the various effects of ludic activities on a person's healthy psychological development. This study also contains a brief description of the historic aspects of play activities in the Child Psychology, since its beginning until its contemporary stage.

Descritores: Brincar; atividade lúdica; desenvolvimento emocional e psicanálise infantil.

Key-words: Play activities; ludic activities; emotional development; child psychology.

¹ Trabalho realizado na disciplina de Psicologia de Desenvolvimento do Curso de Pós-Graduação "Teoria Psicanalítica na Clínica Psicoterápica", do CIPT, orientado pela Professora Rosane Spizzirri, Porto Alegre, 2007.

² Psicóloga. Aluna do Curso de Pós-Graduação "Teoria Psicanalítica na Clínica Psicoterápica" no Contemporâneo: Instituto de Psicanálise e Transdisciplinaridade, Porto Alegre, 2007. Endereço para correspondência: crisboll@hotmail.com

O brincar é uma das atividades mais importantes no desenvolvimento da criança. Seja ela de que tipo for, é um meio natural da criança expressar-se e também a oportunidade de mostrar seus sentimentos e fantasias. Crianças que brincam, demonstram ter saúde emocional e ao brincarem, desenvolvem a capacidade de criatividade, por prazer, para controlar impulsos, na expressão de desejos ou de seus medos. Isso ocorre tanto a nível consciente como inconsciente, de acordo com cada faixa etária.

A criança sempre brinca. Observa-se, freqüentemente, a atividade lúdica presente enquanto comem, enquanto realizam atividades de higiene e o quanto relutam em parar de brincar, para realizar estas atividades ou até mesmo para dormir. O mundo lúdico é o elo entre a realidade interna do sujeito e a realidade externa, compartilhado com outras pessoas.

O precursor do estudo psicanalítico infantil foi Sigmund Freud, em 1909, através da “*Análise de uma fobia em um menino de cinco anos*”, o caso do pequeno Hans. O tratamento foi realizado através de relatos do pai do menino, havendo um único momento de conversa entre a criança e o analista, pois ele acreditava que um dos pais da criança é que poderia auxiliar no tratamento. Suas hipóteses eram tratadas com o pai de Hans e não foram feitas intervenções diretas à criança. Os impulsos e desejos sexuais do paciente, foram características essenciais na construção de suas hipóteses, relacionando-as aos aspectos fóbicos e na compreensão psicanalítica das brincadeiras do menino.

Freud não relatou a análise de crianças (Golse, 1988), com exceção do caso do pequeno Hans e não referiu experiência sobre o uso do jogo no tratamento como técnica na psicoterapia infantil. Porém, em 1920, após observações de uma brincadeira inventada pelo seu próprio neto de 18 meses de idade, ele descreve sobre a dinâmica do brincar em “*Além do Princípio do Prazer*”. O exemplo descreve que o menino tinha o hábito de atirar objetos para um canto. Após esse episódio, emitia um som de ó, mostrando-se interessado. O jogo, então, era de atirar longe os brinquedos, podendo significar um ir embora junto com eles. A descrição sobre a brincadeira de desaparecer e aparecer, também conhecida como *fort-da*, é confirmada através da observação de Freud (1920, p. 26):

“O menino tinha um carretel de madeira com um pedaço de cordão amarrado em volta dele. Nunca lhe ocorrera á puxá-lo pelo chão atrás de si, por exemplo, e brincar com o carretel como se fosse um carro. O que ele fazia, era segurar o carretel pelo cordão e com muita perícia arremessá-lo por sobre a borda de sua caminha encortinada, de maneira que aquele desaparecia por entre as cortinas, ao mesmo tempo que o menino preferia seu expressivo ó,. Puxava então o carretel para fora da cama novamente, por meio do cordão, e saudava o seu reaparecimento com um alegre “da”.”

Nesse jogo de atirar, o menino desloca para o externo seus medos, angústias e raiva, dominando-os, por meio da ação. O desaparecimento e a volta do carretel ao seu alcance tem relação com a partida e a chegada de sua mãe. A criança não joga somente para repetir situações satisfatórias, ela brinca também para elaborar o que lhe foi sentido como traumático. A função do brinquedo é proporcionar à criança que ela transforme a passividade em atividade, transferindo a experiência desagradável para a brincadeira, reproduzindo ou modificando a situação, elaborando-a em sua mente.

Vêm-se freqüentemente em brincadeiras, personagens inventados, ditos “do bem” ou “do mau”, como forma de aliado ou inimigo, representantes, que auxiliam na elaboração de conflitos, através do uso do brinquedo e brincadeiras. Freud coloca que todas as brincadeiras infantis são influenciadas por um desejo que domina a criança o tempo todo: o desejo de crescer!

Quando a criança brinca, ela entra num mundo de “faz-de-conta”, num mundo onde tudo pode acontecer. Tem a permissão para imaginar ser quem não é, estar em lugares e até mesmo planetas diferentes, satisfazer seus desejos, ilusoriamente, viver o inesperado e divertir-se. Desta forma, a brincadeira torna-se um cenário imaginário sem censura, tudo tem vida, fala e vontade própria. É nesse mundo, que coloca seu corpo em cena, como representante de papéis e vivem personagens de todos os tipos, tais como: médico, bombeiro, professor, pai, mãe... A criança constrói representações e encena versões, a partir de suas experiências (Alves & Sommerhalder, 2006).

O jogo e suas ações, bem como o comportamento das crianças, são seus meios de expressão. O simbólico é utilizado como forma de representação do mundo interno e inconsciente. Durante a brincadeira, a criança cria e imagina, de acordo com seu mundo ideal, utiliza a ilusão e a invenção como parte real do jogo, muitas vezes, incorporando papéis do tipo pensamento mágico. Nessa experiência, o equilíbrio entre o mundo da fantasia e o mundo real irá permitir à criança fazer um elo entre o que é real e o que é brincadeira. É importante identificarmos em qual fase do desenvolvimento a criança encontra-se para relacionarmos ao tipo de atividade lúdica envolvida.

Piaget comparou o jogo com o sonho e afirmou que o conteúdo e o simbolismo tanto de um, quanto de outro, são muito próximos. O brinquedo simbólico possui função lúdica, essencial para a criança conseguir assimilar o real, transformando e adaptando a experiência real ao que lhe é desejado, buscando satisfazer-se através da brincadeira (Golse, 1988).

Seguindo a ordem cronológica histórica sobre o brincar, é em 1920, que Hermine Von Hug-Helmut expõe suas idéias sobre o tratamento psicanalítico infantil, afirmando que a psicanálise poderia ser perigosa à criança, pelo poder de mobilizar o recalque, fortalecendo suas tendências impulsivas. Seu trabalho com crianças teve forte influência educativa. Para Anna Freud (1926), o papel do analista de crianças também ocupava um papel ativamente pedagógico, não considerando a transferência como conteúdo importante da relação. O uso do brinquedo, segundo ela, é somente um modo de observação, um meio que possibilita conhecer a criança e não um recurso utilizado para alcançar e compreender sua vida psíquica (Grãna & Ramos, 2006).

As autoras também comentam sobre a importância do reconhecimento da vida emocional da criança, no curso do desenvolvimento da psicanálise infantil, destacada na teoria de Melanie Klein, em 1920. Enquanto que Ana Freud direcionava seu trabalho aos aspectos externos, às dificuldades da criança ajustar-se com o mundo externo, Melanie Klein importava-se com o mundo interno da criança e o que provinha dele para o mundo externo. O brincar da criança, teria a mesma equivalência às associações livres no adulto, utilizando o jogo como técnica terapêutica na psicanálise infantil.

Em 1921, Melanie Klein publica o artigo “*O Desenvolvimento de uma Criança*”, onde relata o caso Fritz (na verdade, seu filho Erich) afirmando que ter acesso ao inconsciente da criança favorece em sua saúde e também, no processo analítico. Tudo o que é utilizado durante a brincadeira, é entendido como expressão simbólica dos conflitos, sendo aproveitado como material para a interpretação.

A psicanálise infantil teve seus princípios básicos através do brincar e suas descobertas, a partir do método lúdico de Melanie Klein, na análise de crianças muito pequenas. Essas experiências contribuíram na formulação e fundamentação de sua teoria sobre os estágios primitivos do desenvolvimento infantil. Ela observou que o brincar é o meio natural da criança dramatizar e elaborar seus conflitos e fantasias inconscientes.

Donald Winnicott (1971) descreve sobre o brincar em seu livro “*O Brincar e a Realidade*”, onde enfoca o espaço da relação paciente-terapeuta como fenômeno transicional. Coloca que o brincar é uma experiência criadora e que tem um lugar e um tempo para acontecer, não seria “dentro” (realidade psíquica interna-para teoria de Melanie Klein) e nem “fora” (realidade externa-para teoria de Anna Freud), mas sim o que acontece “entre” a relação.

Para o autor, o lugar de origem do fenômeno transicional é o espaço potencial entre o bebê e a mãe. A partir das experiências vividas entre ambos, de como ocorreu essa relação, é que os fenômenos transicionais, bem como os prováveis objetos transicionais, irão ocupar esse espaço. O brinquedo, sob forma de objeto transicional é a via de passagem do estado de fusão com a mãe, ao estado de relação com o outro (a mãe é percebida como separada do bebê).

Sua teoria do brincar divide-se em 4 estágios:

- (1) Brincando com o corpo materno – O bebê e o objeto (mãe) ainda estão fundidos, ambos são um só. A mãe torna concreto aquilo que o bebê está pronto a encontrar (auto-erotismo e prazer no corpo da mãe). Exemplos de brincar: o bebê explora o corpo da mãe, mexendo em seus cabelos, tocando no seu rosto, coloca o dedo na boca dela, “abraça” o seio da mãe, enquanto mama;
- (2) Playground – O objeto é repudiado e aceito novamente. O bebê ainda necessita da mãe para participar e devolver o que lhe foi abandonado (exemplo *fort-da*). A confiança na mãe cria um espaço intermediário, um espaço potencial entre a mãe e o bebê, que os une, também através da brincadeira. Nessa fase, a criança já é capaz de brincar sozinha, mas necessita ainda, da presença constante do outro, apesar de já tolerar a falta. *A importância do brincar é sempre a precariedade do interjogo entre a realidade psíquica pessoal e a experiência do controle de objetos reais* (Winnicott, 1971, p. 71). Exemplos de brincar: brincadeira de esconder o rosto com a fraldinha, atirar objetos para fora do berço, balbucio, possível interesse por algum objeto especial (objeto transicional);
- (3) Brincando sozinha – A criança já consegue brincar sozinha, desde que tenha a presença de alguém por perto, ao alcance de seus olhos, transmitindo-lhe segurança e disponibilidade. Exemplos de brincar: interessa-se por brincadeiras de encaixar, vai em busca de objetos, através do engatinhar, descobre objetos pela casa;
- (4) Brincando com o outro – A criança consegue permitir que o outro introduza brincadeiras. A mãe brinca com a criança, ajustando-se às suas atividades lúdicas, de acordo com seu interesse. Agora, inicia-se um caminho para brincar

com o outro, o brincar compartilhado. Exemplos de brincar: jogos de regras, brincar de casinha, jogos de mesa, jogos coletivos.

Em 1958, Winnicott, descreve em seu artigo “*A Capacidade de estar Só*” como característica essencial de maturidade do desenvolvimento emocional. O estar só é, ao mesmo tempo, estar na presença de outro (Grolnick, 1993). Relacionando com o brincar, quando a criança adquire a capacidade de brincar sozinha, na presença de seu cuidador, tem-se essa transformação de que ela internalizou aquele que o cuida, que está presente, mas não interferente, como função auto-evocadora.

Um adulto saudável e maduro adquire um equilíbrio entre internalização e externalização, quando é capaz de suportar por algum período, sendo produtivo, mesmo estando sozinho, pelo fato de existir, internamente “alguém” que lhe propicie a sensação de não estar só durante sua atividade.

Winnicott, citado em Grolnick (1993), refere que o homem precisa brincar. Fala da importância do mundo “ilusório”, o quanto se faz uma necessidade humana pensar que tudo está bem, o jogo das brincadeiras sentimentais, a ilusão da infinitude do ser, se tudo isso não fosse enfrentado com um certo tom de brincadeira ilusória, seria muito difícil lidar com as angústias existenciais. Como curiosidade, cita o significado da palavra “ilusão”, originária do latim *ludere*, tendo como o significado “brincar”.

Esse interjogo do brincar na infância, prepara o homem para o sério, conforme Winnicott (Grolnick, 1988). Auxilia a definir e a redefinir os limites entre o eu e os outros, ajuda na obtenção de um senso de identidade pessoal e corporal. Com o passar dos anos, as brincadeiras e os jogos, dão lugar aos passatempos, que, por sua vez, dão lugar a outra finalidade, ao trabalho.

Esse vínculo idêntico ao brinquedo é experimentado pelo adulto na prática do trabalho, segundo Rodolfo (1990). O desejo pelo saber intelectual, a curiosidade infantil e a epistemofilia, são transformados em prática significativa do trabalho.

Rodolfo (1990, p. 158) refere-se:

“... as formações de desejo, longamente desdobradas e desenvolvidas no campo do brincar infantil e adolescente, passam, cedem grande parte de sua força e de seu poder intrínseco para o trabalhar, como atividade central da existência adulta, outorgando-lhe assim uma base pulsional decisiva... Sem esta base, o trabalho ou não pode se constituir, ou se pseudoconstitui, como uma fachada talvez socialmente muito produtiva, mas subjetivamente vazia de significação”.

O mesmo autor, ainda coloca uma questão importante ao referir-se sobre o brincar. Ele atribui um caráter de produção ao brincar, um caráter com prática significativa, enquanto que o brinquedo tem para ele, um significado de produto desta atividade. Rodolfo (1990) classificou o brincar em 3 funções, ao longo do primeiro ano de vida:

- (1) Função do brincar através do fazer superfície – Por exemplo: quando o bebê se lambuza com a “papinha”, ele está, na realidade, brincando de construir seu próprio corpo, estando totalmente voltado a si mesmo;
- (2) Função do brincar através da relação entre continente e conteúdo – Modalidade do buraco, brincadeiras de inclusões de alguns objetos em outros, como por exemplo quando o bebê interessa-se em brincar com caixas ou sacolas, bolsas;
- (3) Função do brincar através da prática do desaparecimento e do aparecimento – Simbolização do início do processo de separação, como por exemplo os jogos de esconde-esconde, *fort-da*, deixar objetos cair.

O autor propõe que as funções do brincar descritas acima, sejam mais arcaicas que o *fort-da* e estão presentes no desenvolvimento infantil. Pontua que no brincar, a criança precisa poder sujar-se e desmontar um brinquedo para poder conhecê-lo, desvendar seus segredos e apropriar-se dele. A constante tarefa de construção e reconstrução da realidade interna e externa é experimentada pelo brincante, desde muito cedo, antes mesmo do proposto por Freud, em 1920.

Considerações Finais

A Psicanálise Infantil vem sendo estudada e ampliada através das diversas teorias, desde os tempos de seu fundador, em 1909, Sigmund Freud até a atualidade.

O brincar, passou a ser compreendido não mais como um simples ato de diversão da infância. Tornou-se atividade importante pelo papel estruturante e como função subjetiva, simbólica e vital para um desenvolvimento saudável do sujeito.

Atualmente, brinquedos e jogos fazem parte de uma nova era, a de um mundo tecnológico e moderno, que produz brinquedos que falam, andam, choram, realizam movimentos e são vistos como tentadores e quase mágicos, aos olhos de uma criança. São esses brinquedos que vem tomando conta do lugar dos brinquedos artesanais, das bonecas de

pano, dos carrinhos de madeira, das pernas-de-pau, do jogo das “5 Marias”, dos carrinhos de lomba, das pipas etc.

Vivemos na época do imediatismo, da globalização, da informatização e da rapidez dos meios de comunicação. Ao depararmos com novas modalidades de brincadeiras e não mais aos jogos tradicionais e folclóricos, é preciso estar atento, cuidar de nossas crianças e ajudá-las a selecionar atividades, filmes, programas de TV, delimitar o tempo de Internet, os jogos no computador e dos brinquedos eletrônicos. É preciso estar por perto, incentivando-os para uma vida saudável, sem fazer por eles, mas mostrando-se disponível e amoroso, ao longo da trajetória de seu desenvolvimento.

Referências Bibliográficas

ALVES, F. D. & SOMMERHALDER, A. *O Brincar: linguagem da infância, linguagem do infantil*. Rio Claro: Motriz, v. 12, nº 2, mai/ago 2006, p. 125-132.

FREUD, Sigmund (1909). Análise de uma fobia em um menino de cinco anos. In: *Obras Psicológicas Completas*. Rio de Janeiro: Imago, v. 10, 1989.

_____ (1920). Além do princípio do prazer. In: *Obras Psicológicas Completas*. Rio de Janeiro: Imago, v. 18, 1989.

GOLSE, B. *O Desenvolvimento Afetivo e Intelectual da Criança*. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

GRÃNA, C. G. & RAMOS, A. P. F. *Falando com Brinquedos: fazeres do fonoaudiólogo na atividade clínica com crianças*. Porto Alegre: Organon, nº 40/41, dez-jan 2006, p. 141-156.

GROLNICK, S.A. *Winnicott - O Trabalho e o Brinquedo: uma leitura introdutória*. Porto Alegre: ArtMed, 1993.

KLEIN, M. *Inveja e Gratidão e outros Trabalhos (1946-1963)*. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

RODULFO, R. *O Brincar e o Significante: um estudo psicanalítico sobre a constituição precoce*. Porto Alegre: ArtMed, 1990.

WINNICOTT, D.W. *O Brincar e a Realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1971.