

**UNIPAC**

Centro Universitário Presidente Antônio Carlos

A importância do brincar para a constituição do sujeito¹

Cristiane Barroso Bellini Duque²

RESUMO

O presente artigo explora a importância do jogo e do brincar no desenvolvimento infantil, destacando sua relevância na formação cultural e psíquica das crianças. Brincar pode revelar fantasias e angústias e é importante na construção da identidade e do bem-estar emocional na infância. O jogo é um fenômeno cultural essencial, que transcende o mero entretenimento e está ligado à linguagem e à vida social. Os brinquedos são como reflexos de valores e contextos históricos. O lúdico é uma atividade fundamental para o desenvolvimento humano, unindo aprendizado, cultura e expressão emocional. O presente artigo abrange a importância do brincar na formação da cultura, passando pela psicanálise infantil e chegando à importância do brincar na atuação do psicólogo infantil.

Palavras-chave: Brincar. Psicanálise. Jogos. Desenvolvimento infantil.

OBJETIVO GERAL

Argumentar sobre a importância do ato de brincar na infância para o profissional da psicologia com base nas interpretações da psicanálise.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar se o brinquedo e o ato de brincar podem ser classificados como instrumentos capazes de criar uma ponte entre o mundo interno e externo da criança, permitindo a expressão de seus medos e desejos de maneira pessoal e criativa.

¹ TCC em formato de artigo, apresentado ao Centro Universitário Presidente Antônio Carlos, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Bacharel em Psicologia.

² Graduanda em Psicologia pelo Centro Universitário Presidente Antônio Carlos – Barbacena. Endereço eletrônico: 201-000901@aluno.unipac.br

**UNIPAC****Centro Universitário Presidente Antônio Carlos**

-
2. Avaliar como o lúdico contribui para o desenvolvimento físico, cognitivo, emocional e social, além de seu papel na formação da personalidade e construção do caráter infantil.
 3. Explorar as abordagens da psicanálise em relação ao brincar, destacando sua relevância para a prática clínica com crianças.
 4. Investigar o papel cultural e histórico do brincar na formação dos valores e normas sociais, utilizando as contribuições teóricas de autores como Huizinga e Cabanne.

PROBLEMA DE PESQUISA

Como o ato de brincar, mediado pelo lúdico e pelos brinquedos, pode ser compreendido como um recurso terapêutico e cultural no desenvolvimento infantil, promovendo a expressão de conflitos internos e a construção da subjetividade da criança, e de que forma essa prática se relaciona com a atuação do psicólogo infantil?

HIPÓTESES

1. O ato de brincar é essencial para a expressão das emoções e desejos inconscientes da criança, facilitando sua elaboração psíquica por meio da ponte entre os mundos interno e externo.
2. O lúdico tem impacto direto no desenvolvimento físico-cognitivo-emocional da criança, auxiliando na construção da personalidade e do caráter.
3. O brincar, quando utilizado como ferramenta terapêutica, possibilita ao psicólogo acessar conteúdos simbólicos relevantes, promovendo intervenções mais eficazes na prática clínica infantil.
4. Jogos e brinquedos refletem valores históricos e culturais, sendo, ao mesmo tempo, um espelho das mudanças sociais e um veículo de aprendizado e socialização.

**UNIPAC**Centro Universitário Presidente Antônio Carlos

INTRODUÇÃO

No curso de psicologia, conteúdos que compreendem o desenvolvimento físico, psíquico, emocional, cognitivo e motor das crianças, nos despertaram interesse e encantamento, desde a teoria até a experiência no atendimento individual no estágio de plantão psicológico. Logo, as inclinações para estudar e discorrer sobre o universo infantil, suas histórias de vida, seus conflitos, suas manifestações e desejos, contando a partir de suas experiências e vivências no ato de brincar, constitui-se a finalidade deste artigo.

No começo do século XX, desde as concepções da psicanálise sobre a relevância dos primeiros anos de vida na construção do psiquismo do homem adulto, o reconhecimento do tratamento de crianças apresenta bases mais sólidas. Desse modo, com a Psicanálise a criança passou a ser compreendida como um indivíduo com desejos, angústias e fantasias inconscientes e o brincar passou a ser uma direção para o conhecimento da manifestação de determinados conteúdos e conflitos psíquicos.

As formas do brincar e as atividades lúdicas proporcionam o exercício da liberdade de escolha, de viver situações em que a criança escolhe, de praticar a imaginação, a criatividade, a agilidade, o raciocínio, os limites e a linguagem.

Para desenvolver uma compreensão da psicologia em torno do lúdico, são abordados neste artigo argumentos sobre a importância do jogo na formação cultural humana, com base na obra de Huizinga (2000), que defende o jogo como um fenômeno universal e fundamental para a constituição da cultura presente em diversas esferas, desde a linguagem até as instituições sociais. Por sua vez, Cabanne (2012) aprofunda a análise do jogo, focando no papel dos brinquedos como reflexos da cultura e da história.

Na psicanálise com crianças, articulando-a com o brincar e suas fantasias, identificamos nos aportes freudianos através do jogo do *Fort Da*, que seu neto ao compensar o objeto ausente pela linguagem, começava a assimilar

**UNIPAC****Centro Universitário Presidente Antônio Carlos**

a ausência e a falta de uma maneira mais ativa e consciente, em vez de se sentir apenas inativo diante da situação em que o objeto de amor (a mãe) se ausentava. Freud (1908/2021) em *O Poeta e o fantasiar*, discorre sobre alguns aspectos da vida infantil, introduzindo a ideia de que o brincar na infância corresponde à fantasia e à escrita criativa na vida adulta.

Com as contribuições de Aberastury (1992) fica evidente a relação entre o brincar e a construção da identidade, a aprendizagem e o bem-estar emocional, ou seja, brincar como uma atividade fundamental para o crescimento humano. Françoise Dolto (2012) transformou a abordagem psicanalítica infantil, possibilitando um olhar mais sensível e respeitoso para esse universo e suas complexidades emocionais.

Tomando por base os autores supracitados, o presente artigo está dividido em três capítulos, nos quais as seguintes discussões são apresentadas: No primeiro capítulo há as contribuições sociológicas e culturais de Huizinga para discorrer acerca da compreensão do homem como um animal que joga identificando o jogo como um importante elemento cultural por meio do qual o homem assim se constitui: *Homo Ludens*.

Tomando essa base teórica, foi possível uma incursão pelos pressupostos psicanalíticos, onde Freud indica o jogo como atitude simbólica da criança que torna o brinquedo presente para compensar a ausência da mãe-isto é discutido no segundo capítulo.

No terceiro capítulo são apresentadas contribuições do jogo na formação da identidade, visto que trabalha na perspectiva da complexidade das relações. Neste sentido, Aberastury e Dolto são citadas para dar ênfase a certos aspectos do lúdico nas trajetórias da aprendizagem ou mesmo da clínica.

1 BRINCAR E APRENDER: A IMPORTÂNCIA DO JOGO NA FORMAÇÃO CULTURAL

Na obra *Homo Ludens*, Johan Huizinga (2000) investiga a relevância do jogo como uma ferramenta fundamental e universal na constituição, formação e

**UNIPAC****Centro Universitário Presidente Antônio Carlos**

expressão da cultura e da sociedade humana. O autor, ao apresentar o conceito de jogo, possibilita uma perspectiva sobre o papel lúdico na construção da civilização.

A fisiologia e a psicologia tendem a pesquisar, apresentar e argumentar o jogo dos animais, das crianças e dos adultos, buscando demarcar a natureza e o significado do jogo, oferecendo-lhe um espaço no sistema da vida. A essencial importância deste lugar e a demanda ou, ao menos, a finalidade do jogo, são normalmente consideradas instrumentos decisivos, reproduzindo o ponto de partida de inúmeras verificações científicas desse gênero (Huizinga, 2000).

Huizinga (2000) explica o jogo como um movimento que é livre e separado da vida cotidiana, sendo inerente à cultura. Faz parte da vida tradicional do ser humano e relaciona-o com o teatro, representações, festas e várias esferas das relações subjetivas, tanto das crianças quanto dos adultos, seja em jogos de competição, de esportes, de sedução, vida profissional de cooperação e os momentos de escape da vida real, como eliminação temporária da vida concreta.

Essas considerações podem nos passar despercebidas na vida cotidiana, mas, se nos debruçarmos sobre tais questões enquanto indagações sobre o homem, haveremos de notar o quanto essas mesmas ações projetam-lhe o ser no mundo.

Segundo Huizinga:

A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo. O mais simples raciocínio nos indica que a natureza poderia igualmente ter oferecido a suas criaturas todas essas úteis funções de descarga de energia excessiva, de distensão após um esforço, de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos insatisfeitos etc., sob a forma de exercícios e reações puramente mecânicos. Mas não, ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo (Huizinga, 2000, p. 6).



UNIPAC

Centro Universitário Presidente Antônio Carlos

Huizinga (2000) destaca que é permitido conceituar o jogo como uma totalidade, sendo assim, deve-se buscar medi-lo e interpretá-lo, compreendendo ser inegável sua permanência. Comenta que é provável que se neguem quase todas as distrações, tais como a justiça, a beleza, a verdade, o Bem, Deus e até mesmo a seriedade, mas não o jogo. Considera ainda que o jogo demonstra que a vida humana é mais complexa e rica do que o simples funcionamento mecânico ou lógico, sendo uma evidência de que o humano vai além da lógica pura e simples. O jogo não é apenas uma atividade individual, mas um fenômeno cultural, um componente fundamental de várias formas de cultura, como rituais, cerimônias, arte, música e até mesmo a política.

Observa-se o jogo como um aspecto essencial e persistente na evolução cultural, não algo que surgiu apenas com a cultura, mas que sempre a acompanhou. É uma forma de atividade que se destaca da rotina comum e tem seu caráter único.

Ainda de acordo com Huizinga:

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatar-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza (Huizinga, 2000, p. 7).

No artigo *Brinquedo, memória de uma sociedade*, Cabanne (2012) explora a importância dos brinquedos na formação e reflexão das sociedades ao longo do tempo e analisa como os brinquedos são mais do que simples objetos de diversão, servindo como reflexos e veículos de valores culturais, sociais e históricos. Aborda como os brinquedos representam aspectos significativos da cultura e das mudanças sociais.

De acordo com Cabanne:

O jogo, o brinquedo reforçam o sentido de identidade e pertencimento a uma sociedade. O conteúdo da brincadeira e os materiais com os quais se produz um brinquedo têm estreita relação com o meio físico e social no qual estão imersos e imbricados, assim como com o momento histórico no qual são produzidos. Guardam estreitos laços de parentesco com a sociedade na qual são criados, possuindo uma carga ideológica e simbólica que reflete as transformações econômicas, sociais e tecnológicas de distintas épocas (Cabanne, 2012, p. 66).

Podemos, nesse ponto, fazer dialogar Huizinga(2000) e Cabanne(2012) não obstante a distância geográfica e cultural de ambos, pois esses autores demonstram em suas pesquisas, a universalidade das perspectivas lúdicas do humano. O autor de *Homo Ludens*, Johan Huizinga, nos convida a refletir sobre a dualidade do jogo, que pode representar tanto uma expressão de liberdade quanto um instrumento de disciplina e controle. O jogo oferece um espaço para a experimentação e a imaginação, ao mesmo tempo em que serve para reforçar normas e regras sociais.

Ainda que seja de natureza lúdica e recreativa, os jogos infantis, como o futebol e o xadrez, por exemplo, são muitas vezes realizados com grande seriedade pelos participantes. A ideia é destacar que, durante a prática desses jogos, a atitude dos jogadores pode ser extremamente focada e intensa, independentemente da natureza do jogo.

Neste sentido, Cabanne considera que:

Num nível simbólico, a criança, ao jogar o dado, sai de um lugar inicial e seu percurso posterior – no qual encontra obstáculos, desafios, avanços e retrocessos – está marcado pelo acaso. É uma atividade que, ao ser realizada, possibilita ao jogador interagir com seu futuro, adaptando-se e conhecendo as dificuldades e sucessos que, ao crescer, serão constantes em sua vida real (Cabanne, 2012, p. 68).

Ora, esse breve diálogo nos permite compreender que, seja em jogos de



UNIPAC

Centro Universitário Presidente Antônio Carlos

futebol, xadrez ou de tabuleiro, o indivíduo se destaca do seu cotidiano e imerge em um outro mundo pleno de significações próprias mas que, por suas regras, não é alheio ao seu mundo concreto. Huizinga (2000) compara o espaço lúdico com o espaço sagrado ao afirmar não existir qualquer diferença entre as delimitações dos espaços, quer sejam eles sagrados ou lúdicos.

O jogo deve estar limitado no tempo e no espaço. Tem-se a noção de quando o jogo é válido e quando ele termina. Existe a limitação física e cronológica, há regras, apesar de se criar um ambiente de liberdade (Huizinga, 2000).

Segundo Huizinga:

O jogo inicia-se e, em determinado momento, "acabou". Joga-se até que se chegue a um certo fim. Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória (Huizinga, 2000, p. 11).

Para as crianças, os jogos são uma exteriorização direta e autêntica do desejo de brincar. Não existem outras intenções ou objetivos além da diversão e do desenvolvimento natural através da brincadeira. A transparência da qualidade lúdica nos jogos infantis está associada ao fato de que, para as crianças, brincar é uma atividade que vem naturalmente e é essencial para seu crescimento e aprendizado (Huizinga, 2000).

É o mesmo autor quem afirma:

Diríamos, então, que, na sociedade primitiva, verifica-se a presença do jogo, tal como nas crianças e nos animais, e que, desde a origem, nele se verificam todas as características lúdicas: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo. Só em fase mais tardia da sociedade o jogo se encontra associado à expressão de alguma coisa, nomeadamente aquilo a que podemos chamar "vida" ou "natureza". O que era jogo desprovido de expressão verbal adquire agora uma forma poética (Huizinga, 2000, p. 16).

**UNIPAC****Centro Universitário Presidente Antônio Carlos**

Percebemos neste momento que o autor nos convida a reconhecer o jogo como um componente essencial na formação da cultura e no desenvolvimento humano, unindo divertimento e aprendizado de maneira acentuada e importante.

À medida que a sociedade evolui, o jogo começa a assumir uma interpretação mais profunda, relacionado à expressão da vida e da natureza. Essa transformação sugere que o ato de brincar transcende o mero entretenimento, tornando-se uma forma poética de interação com o mundo.

As crianças, mesmo enquanto se divertem, engajam-se em uma atividade que requer atenção e dedicação.

Segundo Huizinga: “A criança joga e brinca dentro da mais perfeita seriedade, que a justo título podemos considerar sagrada. Mas sabe perfeitamente que o que está fazendo é um jogo” (Huizinga, 2000, p. 17).

Essa consciência de estar brincando, combinada com a seriedade do ato, revela a complexidade do desenvolvimento infantil e sua relação específica com a cultura.

Uma das modalidades do jogar é o brinquedo. Os brinquedos são muito mais do que simples produtos comerciais ou avanços técnicos, eles são também registros culturais e históricos valiosos. Seus *designs* e formas nos oferecem uma visão sobre as atitudes e estéticas predominantes de suas épocas, ajudando a entender a evolução social e cultural de um determinado grupo humano (Cabanne, 2012).

Segundo Cabanne, “o brinquedo contém componentes expressivos, simbólicos e culturais – razão pela qual muitos deles merecem entrar na categoria de bens patrimoniais” (Cabanne, 2012, p. 68).

Cabanne (2012) ainda explora como as experiências de brincar e os brinquedos modificam-se entre divergentes culturas e períodos históricos, trazendo um cenário sobre como a infância e as atividades lúdicas são esculpidas por razões sociais e econômicas. Comenta como produtos

**UNIPAC****Centro Universitário Presidente Antônio Carlos**

aparentemente acessíveis podem transportar significados profundos e espelhar as complexidades da sociedade, uma compreensão sobre a ligação entre cultura, história e brinquedo.

Esta compreensão, todavia, não discorda das construções de Huizinga (2000), haja vista que esse autor se vincula ao caráter universal do jogo, ao passo que ela (Cabanne) parte de uma consideração do brinquedo (instrumento lúdico) como imagem e memória de uma sociedade. Mas como visto, ambos os autores guardam entre si uma justa elevação do jogo como característica fundamental do ser humano e de suas relações psíquicas e sociais.

Huizinga (2000) destaca como a linguagem utilizada para representar o jogo espelha e molda a nossa percepção sobre ele. Analisa termos e expressões associados ao jogo que auxiliam a prender a essência e a função cultural do mesmo. A forma como o jogo é expresso e revelado pode descrever muito sobre a sua relevância e o jeito como ele é integrado na vida social e cultural.

De acordo com Cabanne:

Diante de um mundo hiper-relacionado, no qual a comunicação é permanente, imediata, invasiva e até intimidadora, há que se estimular o contato real com os recursos do planeta. É fundamental o desenvolvimento dos três aspectos mencionados: corpo, inteligência, afetividade (Cabanne, 2012, p. 70).

Para Huizinga (2000), é através do jogo que os sujeitos manifestam e fortalecem valores, normas sociais, identidades culturais, sistemas de crenças e estruturas de poder dentro de uma sociedade. É percebido como um evento que vai além do simples divertimento, alcança maior destaque na organização e na expressão da vida cultural.

De maneira análoga, Cabanne afirma que:

O brinquedo, carregado de conotação simbólica, reflete a identidade cultural de uma sociedade e conforma um objeto que pode atuar como espelho social. Jogos,

**UNIPAC**

Centro Universitário Presidente Antônio Carlos

brinquedos e sua história possibilitam conhecer o presente e o passado de uma sociedade. São o testemunho de uma época; sua presença nos permite compreender uma sociedade diferente da atual. São objetos que agregam a seu valor lúdico o valor estético, constituindo um bem etnológico – e, apesar do passado recente, interessam como objetos materiais e representativos de um patrimônio lúdico (Cabanne, 2012, p. 70/71).

2 BRINCADEIRA E FANTASIA: A CONTRIBUIÇÃO DE FREUD À PSICANÁLISE INFANTIL

Quando abordamos a aplicação da psicanálise em crianças, especialmente no que diz respeito à prática do brincar, é necessário iniciar a exploração pelas contribuições do pensamento freudiano.

Em seu artigo, que traz um estudo de caso sobre a brincadeira do *Fort-da* como indício de estruturação do sujeito, Gonçalves (2018) apresenta a importância da linguagem e da brincadeira no desenvolvimento emocional da criança e exemplifica a brincadeira do *Fort-da*, proposta por Freud, como uma excelente ilustração disso, visto que pela interpretação do jogo, toda criança tem no brincar algumas formas de simbolização de suas questões.

Ao substituir o objeto perdido pela linguagem, a criança começa a compreender a ausência e a falta de uma forma mais ativa e consciente, em vez de se sentir apenas passiva diante da situação. Portanto, de acordo com Freud (1920/1996), o jogo é essencial para o desenvolvimento da autonomia emocional, auxiliando a criança a lidar com a separação e a ausência, transformando experiências difíceis em oportunidades de aprendizado e de elaboração. A brincadeira se torna, então, um espaço seguro para explorar e compreender essas emoções. Para Freud (1920/1996) “A brincadeira do *Fort-da* permite que a criança saia da posição passiva – encontrada na alienação – e possibilita a constatação da ausência e a elaboração da falta (Gonçalves, 2018, p. 631).



UNIPAC

Centro Universitário Presidente Antônio Carlos

Freud ao observar o seu neto, notou que o menino jogava um carretel com linha e logo em seguida o puxava para perto de si repetidas vezes, a partir do momento em que sua mãe se ausentava, saindo de seu campo de visão. Ele observa que enquanto a criança atira o objeto para longe, ele pronuncia um “oh” (que para Freud e seus familiares era entendido como “fort”, que é similar à fora, saiu, foi embora, está longe em alemão) e quando o recupera, puxando-o, diz com alegria e entusiasmo “da” (ressignificado por ali, chegou, achou, retorno, está aqui). Ficou conhecido como o jogo do *Fort-da*, revelado por Freud como uma brincadeira que se baseava no sumiço e na aparição de determinado objeto, possibilitando à criança a elaboração de uma ação na qual se descobria num lugar inativo (assujeitada/abandonada pelo Outro) (Gonçalves, 2018).

Ainda segundo Gonçalves, [Para Freud]

O jogo do Fort-da representa uma mudança de posição: de passiva a ativa, uma vez que por meio dessa brincadeira a criança responde a uma tendência de dominação, isto é, obtém prazer com a descoberta de controle sobre a ausência do objeto (mãe) – a criança não mais se encontra à mercê dos caprichos do Outro (Gonçalves, 2018, p. 631).

O garoto por não saber elaborar e nomear, repetia com o carretel a angústia que sentia e vivenciava a partir da ausência de sua mãe. Depois disso, Freud (*apud* Gonçalves, 2018) percebe que é através de uma brincadeira que a criança conseguirá manifestar seus conteúdos, angústias e desejos.

Tendo em vista que ao mesmo tempo que a mãe vai embora na hora em que ela quer, a criança não consegue e nem pode ter controle de sua permanência, o que Freud traduz como uma forma de o menino se apropriar e ter domínio do cenário, entende que é com a brincadeira que poderá ter a chance de decidir quando sua mãe vai e volta. Dessa forma, é provável que a criança permita que a mãe vá, pois, agora, ela próprio pode encenar o desaparecimento e o retorno dos objetos ao seu redor.

**UNIPAC****Centro Universitário Presidente Antônio Carlos**

Compreendemos desse modo, de que o jogo *Fort-da* se tornou notável posteriormente, para que se entendesse melhor como se dava a importância do lúdico e do brincar na psicanálise. O brincar da criança aqui equivale à associação livre para o adulto.

Em sua obra *O poeta e o fantasiar*, Freud (1908/2021) aborda diversas características da infância, inserindo a ideia de que a atividade lúdica está individualmente associada à fantasia e à expressão criativa por meio da escrita na vida adulta. Tanto a fantasia como a escrita criativa possibilitam a criação de um mundo singular ou a adaptação de elementos da realidade, tornando-os mais agradáveis. O autor destaca que assim como o ato de criação do escritor, a brincadeira da criança também resulta na construção de um universo fantasioso, vivenciado com seriedade.

Dessa forma, compreendemos que há uma dimensão comum entre adultos e crianças: o brincar criativo, manifestado tanto na infância quanto na prática da escrita na vida adulta.

O escritor criativo realiza uma ação similar à da criança que brinca. Ele constrói um universo imaginário o qual dedica grande emoção, levando-o a sério, ao mesmo tempo em que permanece uma clara diferenciação entre esse mundo fictício e a realidade. A ausência de realidade no universo imaginativo do escritor tem implicações notáveis para a técnica de sua arte. Muitas situações que, se fossem reais, não seriam prazerosas, podem se tornar fonte de prazer no contexto do jogo fantasioso. Da mesma forma, diversos estímulos que são, por natureza, dolorosos podem se transformar em fonte de prazer para aqueles que ouvem ou assistem à representação da obra de um escritor (Freud, 1908/2021).

Para Freud, “em cada um existe um poeta escondido e que o último poeta deverá morrer junto com o último homem” (Freud, 1908/2021, p. 54). Podemos observar que uma criança brincando, ao criar seus mundos imaginários se utiliza da fantasia para entender suas emoções e o mundo ao seu redor, elaborando narrativas que constituem seus medos e desejos. De

**UNIPAC****Centro Universitário Presidente Antônio Carlos**

acordo com Freud: “Talvez devêssemos dizer: toda criança brincando se comporta como um poeta, na medida em que ela cria seu próprio mundo, melhor dizendo, transpõe as coisas do seu mundo para uma nova ordem que lhe agrada” (Freud, 1908/2021, p.54).

O poeta, assim como a criança, tem uma autonomia imaginativa que permite a expressão de experiências internas. Freud nos sugere que o poeta mantém essa capacidade de sonhar e fantasiar, muitas vezes resgatando a essência lúdica da infância em sua arte. A diversão é uma manifestação da fantasia. Enquanto brincam, as crianças projetam suas realidades internas, semelhante ao que os poetas fazem ao criar. A criança brinca de ser adulto para realizar o desejo de se tornar um.

As fantasias de um indivíduo adulto são menos visíveis do que as brincadeiras das crianças. Dificilmente um adulto relata as suas fantasias, diferente das crianças que, quando estão brincando, pode-se observar o que estão fazendo pois não escondem suas brincadeiras.

Percebemos então que a criança brinca de forma aberta, seja sozinha ou estabelecendo um acordo com outras crianças para um jogo. Ela não esconde seus brinquedos dos adultos. Já os adultos geralmente sentem constrangimento em relação às suas fantasias, mantendo-as ocultas dos outros. As fantasias são consideradas um tesouro íntimo e, em geral, os adultos preferem confessar suas falhas do que manifestar suas fantasias a outros (Freud, 1908/2021).

À medida que envelhecem, é comum que as pessoas deixem de brincar, provavelmente renunciando ao prazer que a brincadeira possibilitava. Entretanto, abdicar de um prazer já experimentado é uma tarefa árdua. Na verdade, dificilmente repelimos verdadeiramente, apenas substituímos uma habilidade por outra.

Todavia, o que pode parecer um desapego é, na realidade, constituição de uma recolocação. À medida que a criança em crescimento deixa de brincar, ela não abre mão do prazer em si, mas do contato com objetos reais. Em vez

**UNIPAC****Centro Universitário Presidente Antônio Carlos**

de brincar, ela se entrega a sonhar, construindo cenários imaginários e criando sonhos. Acredita-se que a maioria das pessoas, em algum momento de suas vidas, se envolve na criação de fantasias. Este é um fenômeno que por muito tempo foi negligenciado e cuja importância não foi devidamente considerada.

Mais uma vez, vamos considerar a afirmação de Freud:

A brincadeira infantil foi dirigida por desejos, na verdade por um desejo, aquele que ajuda a educar a criança: o de se tornar grande e adulta. As crianças sempre brincam de “ser grande”, imitando na brincadeira o que se tornou conhecido delas, da vida dos grandes (Freud, 1908/2021, p. 56).

Aqueles que se sentem plenamente felizes e satisfeitos com suas vidas podem não ter a mesma necessidade de fantasiar, pois estão vivendo plenamente suas aspirações. No entanto, podemos questionar: Haveria alguém satisfeito plenamente com sua vida?

Freud levanta a questão:

Deve-se dizer que quem é feliz não fantasia, apenas o insatisfeito. Desejos insatisfeitos são as forças impulsionadoras das fantasias, e de toda fantasia individual é uma realização de desejo, uma correção da realidade insatisfatória (Freud, 1908/2021, p. 57).

Apesar disso, a fantasia não é uma fuga, mas pode ser uma fonte de inspiração e criatividade. Ela pode nos motivar a buscar mudanças na realidade e encontrar novos significados para nossas experiências. Dessa maneira, a associação entre felicidade, insatisfação e fantasia é complexa, considerando tanto a angústia quanto a perspectivas existentes em nossas vidas.

Outro ponto que podemos entender é que a fantasia não se limita ao presente, mas abrange passado, presente e futuro.

Assim, Freud ao afirmar que

as relações da fantasia com o tempo são muito significativas. Deve-se dizer: uma fantasia paira entre três tempos, os três momentos temporais de nossa imaginação. Ou seja, passado, presente, futuro se alinham como um cordão percorrido pelo desejo (Freud, 1908/2021, p.58).

**UNIPAC****Centro Universitário Presidente Antônio Carlos**

nos indica que somos capazes de resgatar memórias e transformar experiências, ao permitir ao poeta (ou à criança) revisitarem o que foi vivido e projetarem o que ainda pode ser. Ele nos faz perceber que a nossa imaginação não é limitada ao momento atual, mas sim uma ponte que conecta nossas experiências e desejos. Nesse ponto o autor conecta a fantasia aos sonhos, levando em conta que um e outro revelam conteúdo do inconsciente, como formas de expressão de desejos e anseios profundos.

3 A ARTE DE BRINCAR: DINÂMICAS DE CRIAÇÃO E APRENDIZADO NA INFÂNCIA

Na psicanálise com crianças destaca-se a importância do brincar criativo como um espaço onde cada indivíduo pode experimentar novas formas de interação com o mundo. Nesse contexto, o encontro com o outro propicia a expressão da criatividade, envolvendo a imaginação de situações, a reprodução e a criação de momentos significativos da vida. O ato de brincar oferece uma experiência que abrange tanto momentos de prazer como de desprazer, tornando-se uma fonte de conhecimento sobre si mesmo e sobre o mundo. Essa prática é reflexiva e criativa, proporcionando uma sensibilidade relacional que lida com os paradoxos existentes. Crianças e adultos podem elaborar suas vivências e expressar criativamente suas percepções diante das ações no mundo. Além disso, o brincar contribui para a criação e o fortalecimento do vínculo entre crianças e adultos, potencializando diversas oportunidades para a constituição subjetiva (Souza, Pedroza e Maciel, 2020).

O brincar, portanto, faz referência à propriedade do viver, o que transcende do brincar de jogos e brinquedos. Vai além da idade cronológica, sendo uma aptidão de atuar na área central sem limites. Mundo interno e externo vão se concebendo no aprendizado do viver criativo. O brincar é muito

**UNIPAC****Centro Universitário Presidente Antônio Carlos**

mais do que um mecanismo específico, é uma experiência criativa relacionada a todas as áreas do viver.

As crianças brincam desde muito cedo, quando ainda bebês. Uma dessas brincadeiras que geralmente podemos constatar é a de se esconder. A criança se utiliza dessa brincadeira como um jeito de entender suas emoções mais complexas, como a angústia e a perda. Quando se escondem, experimentam o desprendimento, lidando com a ideia de estar longe de algo ou alguém. Além de se divertirem, é uma maneira de desenvolver a compreensão de relações e separações, fundamentais para o crescimento emocional. Essas vivências lúdicas têm grande relevância na formação da identidade e na maneira como lidamos com a perda ao longo da vida (Aberastury,1992).

De acordo com Aberastury:

Aos quatro meses a criança brinca com seu corpo e com os objetos; desaparece atrás do lençol e torna a aparecer; dessa maneira, o mundo momentaneamente se oculta e ela volta a recuperá-lo quando seus olhos se libertam do objeto atrás do qual estava escondida. Brinca também com os olhos: fechá-los e abri-los é perder o mundo ou possuí-lo (Aberastury,1992, p. 27).

Quanto aos objetos que fazem parte da ludicidade infantil, juntamente com o chocalho, o tambor foi um dos instrumentos musicais pioneiros. Em períodos primitivos, era um buraco escavado no solo, coberto por uma casca de árvore, sendo exclusivamente tocado por mulheres em rituais de fecundidade. Inicialmente reverberado pela mão, mais tarde modificada por uma baqueta quando os homens deram início à participação do ritual. O tambor evoluiu ao longo do tempo, convertendo-se em um meio de enviar mensagens a grandes distâncias. Posteriormente, passou a ser utilizado em cerimônias de guerra e morte. Cada criança, ao tocar seu tambor, reproduz essa evolução histórica (Aberastury,1992).

A autora nos apresenta a importância do brincar no desenvolvimento infantil e revela como os jogos e as brincadeiras auxiliam as crianças a expressarem suas emoções, a desenvolverem a criatividade e a socializar. O

**UNIPAC****Centro Universitário Presidente Antônio Carlos**

brincar é então, uma forma indispensável para o seu crescimento e autodescoberta,

Em síntese o jogo não é apenas uma forma de entretenimento, mas uma ferramenta inevitável para a aprendizagem e para a construção da identidade. Uma interação entre fantasia e realidade é fundamental durante o jogo, já que as crianças podem simular situações da vida real, explorando diferentes papéis e, ao mesmo tempo, criando mundos imaginários que refletem seus medos e desejos.

Cabe ressaltar a necessidade de se criar um ambiente que estimule a brincadeira livre e criativa. Portanto é importante que haja um espaço para as brincadeiras infantis. A criança não precisa de grandes áreas, mas de um ambiente onde ela se sinta à vontade e no controle.

Esse espaço pode ser pequeno, mas um lugar onde a criança sinta que é dela e seguro para explorar sua criatividade e imaginação. Sinta-se incentivada a se expressar livremente, a criar suas próprias regras e a experimentar sem medo de julgamentos, favorecendo a sua autonomia e confiança, aprendendo a tomar decisões e a lidar com as consequências de suas ações dentro desse ambiente (Aberastury,1992).

Se, por seu lado, Aberastury discute o brincar de uma forma essencialmente lúdica associada às emoções, veremos que para Françoise Dolto, o brincar se associa à prática clínica pois, em se constatando as dificuldades de se trabalhar a associação livre na infância, o brinquedo vem ocupar este espaço simbólico, proporcionando as suas vinculações clínicas.

Dolto (2012) indicou um novo lugar às crianças e foi pioneira ao integrar a psicanálise na compreensão do mundo infantil, propondo e ressaltando a importância de ouvir as crianças em vez de simplesmente falar por elas, reconhecendo seus valores. Convidou a refletir que, ao ouvir as crianças, os analistas podem entender melhor suas preocupações, medos e sentimentos, criando um espaço de confiança, onde a criança se sinta respeitada e valorizada.

Françoise Dolto (2012) enfatiza que, no ambiente do atendimento psicanalítico infantil, a primeira entrevista deve ser feita com os pais, na presença da criança, antes de qualquer diálogo privado com essa criança. Enquanto realizava a entrevista, recomendava que a criança se envolvesse em desenhar, permitindo que os adultos observassem suas reações. Dessa forma, poderia identificar possíveis influências ou dinâmicas que pudessem afetar o seu comportamento. Ela pretendia com isso assimilar a dinâmica emocional da criança e como ela se relacionava com os pais.

É importante compreender que Dolto considerava o contexto familiar e a interação da criança com os pais. Destacava que, ao observar a criança enquanto ela se expressava artisticamente, o analista poderia obter *insights* sobre seus sentimentos e comportamentos, além de entender melhor as dinâmicas familiares que poderiam influenciar seu desenvolvimento emocional, pois permitia que a criança se sentisse à vontade, criando um espaço seguro para sua expressão (Soler e Bernardino, 2012).

Ainda segundo Soler e Bernardino sobre Dolto:

Ela também sugere que, ao se trabalhar com a criança, devemos usar o método do brinquedo, da conversação e do desenho, pois o método da associação livre não é possível. Sobre o desenho a autora defende que através deles entramos “no âmago das representações imaginativas do paciente, da sua afetividade, do seu comportamento interior e do seu simbolismo” (Soler e Bernardino, 2012, p. 211).

Dolto defendia o uso de brinquedos, desenhos e outras formas lúdicas como ferramentas terapêuticas. Métodos esses que permitem que a criança expresse suas emoções de maneira não verbal, o que é especialmente importante, pois muitas vezes as crianças não têm as palavras para articular suas experiências. O desenho, por exemplo, pode revelar muito sobre a vida interna da criança e suas relações, seus conflitos internos e medos de maneira simbólica, facilitando a compreensão dos desafios que enfrenta. Fantoques, cubos e miniaturas de objetos triviais, por exemplo, podem tornar mais fácil

**UNIPAC****Centro Universitário Presidente Antônio Carlos**

para a criança explorar e verbalizar suas emoções, conflitos e tensões (Soler e Bernardino, 2012).

Em sua abordagem, Dolto (*apud* Soler e Bernardino, 2012) não só revolucionou a prática psicanalítica com crianças, mas também proporcionou um modelo mais respeitoso e acolhedor, que considera a subjetividade infantil. Ela nos lembra a importância de reconhecer a complexidade emocional das crianças e da necessidade de um espaço seguro para que possam se expressar.

Dolto nos mostra que os pais modernos não se aventuram a produzir brinquedos com reciclados de latas ou caixas, por exemplo. Em vez disso, se concentram em adquirir e entregar aos seus filhos os brinquedos adequados para suas idades, seguindo uma faixa etária especializada de um padrão estabelecido. Esses adultos tendem a oferecer às crianças os brinquedos que a eles mesmos trariam satisfação em receber ou insistem em que escolham o que mais lhes agrada.

Destarte, De Felice sugere que “um grande prazer também, para as crianças, é observar o pai no trabalho, a mãe, artesãos, operários” (De Felice, 2003, p. 132), sendo uma atividade muito admirada pelas crianças e aborda a importância dessa observação ativa em relação ao mundo adulto, uma fonte de prazer e enriquecedora para o seu desenvolvimento. Vai além do simples entretenimento, é uma forma de aprendizado. As crianças absorvem comportamentos, habilidades e valores ao ver os adultos em ação, o que pode influenciar sua formação de identidade e compreensão do mundo.

Através do brincar, as crianças (e até adultos) podem explorar e processar experiências de dor e desilusão. Brincar com temas de sofrimento pode ser uma forma de enfrentamento, permitindo que elas experimentem e entendam emoções difíceis de maneira segura (De Felice, 2003).

De acordo com De Felice, *para* Freud,

A Psicanálise afirma-nos que os desejos inconscientes podem ser “disfarçados”. Freud lembra-nos que reprimir os desejos inconscientes nos faz perder “fontes de energia mental que (...)”

teriam sido de grande valor na formação do caráter e na luta pela vida. Conhecemos uma solução muito mais conveniente, a chamada “*sublimação*”, pela qual a energia dos desejos infantis não se anula mas ao contrário permanece utilizável, substituindo-se o alvo de algumas tendências por outro mais elevado, quiçá não mais de ordem sexual (Freud, 1919/1997, p. 133).

A compreensão de que a sublimação permite o uso da energia mental de maneira mais produtiva, propõe que enfrentar e canalizar o sofrimento e os desejos são partes essenciais do desenvolvimento humano, emocional e social. Freud nos diz que: “Ao reforço de energia para nossas funções mentais, por essa maneira obtido, devemos provavelmente as maiores conquistas da civilização” (Freud, 1919/1997 p. 133).

Desse modo, podemos refletir sobre como lidamos com os sofrimentos e os desejos inconscientes que, ao invés de evitá-los ou reprimi-los, aprender e enfrentá-los por meio da brincadeira e da sublimação pode ser necessário para o desenvolvimento humano.

O brincar infantil é visto como uma forma de dramatização que permite às crianças investigar e entender um mundo que ainda lhes é obscuro. Ao brincar, as crianças podem estar sublimando desejos e impulsos que não podem ser expressos diretamente e serve como um canal para lidar com emoções e fantasias mais profundas.

Por intermédio do jogo, as crianças podem explorar a sexualidade e suas emoções, encontrando formas de entender e compreender experiências que, de outra forma, poderiam ser difíceis de processar (De Felice, 2003).

De Felice comenta que:

Tavares fala da importância dos sintomas da infância, e cita “as cenas que nos remetem a um deslocamento do ideal do Outro, da demanda do outro. São os pequenos enganos, essas pequenas mentiras das crianças, a arte, a travessura, fazer aquilo que não está exatamente no programa pré-estabelecido pelos pais, ou seja, um deslocamento da demanda do Outro, uma resposta não-direta ao ideal que o outro coloca em cena (De Felice, 2003, p. 137).

Tal como Aberastury (1992), Tavares (*apud* De Felice, 2003) nos instiga

**UNIPAC****Centro Universitário Presidente Antônio Carlos**

a considerar sobre a importância de permitir que as crianças tenham espaço para explorar e errar, mesmo que isso vá contra o *programa* que os pais têm em mente.

Na infância, dada a relação entre as crianças e os adultos durante o seu desenvolvimento, muitas vezes os filhos se distanciam das expectativas de seus pais. Essas pequenas mentiras e travessuras são formas de expressão que revelam a busca pela autonomia e a necessidade de analisar o mundo à sua maneira. Ao desafiar o que é esperado, as crianças exercitam sua capacidade de pensar criticamente e se expressar, o que é inevitável para a sua evolução.

Contudo ao expressar desejos por meio da sublimação, o indivíduo pode questionar e desafiar essas ideologias, revelando suas fraquezas ou contradições. Quando a sublimação acontece, esses desejos não apenas são expressos, mas também deixam uma impressão na forma como as ideologias e as realidades são percebidas e construídas.

De Felice cita uma compreensão de Birman:

Birman compreende “que a sublimação opera como forma sobre o fundo das organizações ilusórias, provocando a sua desconstrução e imprimindo na realidade homogênea das ideologias as marcas desejantes do sujeito (De Felice, 2003, p. 142).

Portanto, a sublimação não apenas transforma desejos em formas criativas, mas também desempenha um papel crítico em desconstruir e questionar as ideologias existentes, permitindo que a realidade se torne um espaço onde as necessidades e os desejos individuais podem ser reconhecidos e valorizados, em vez de serem sufocados por construções sociais limitantes (De Felice, 2003).

Por fim, as experiências lúdicas na infância se projetam para a vida adulta, onde a criatividade e a capacidade de se conectar com os outros e com a cultura tornam-se primordiais.

**UNIPAC**

Centro Universitário Presidente Antônio Carlos

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreender o lúdico como forma de comunicação e evidência de vivências, sentimentos, emoções e percepções, indica que o brincar é um fenômeno fundamental no desenvolvimento infantil.

Ao avaliar diferentes perspectivas teóricas, fica evidente que o jogo e as brincadeiras na infância vão além de uma simples atividade recreativa. Crianças que têm oportunidades limitadas de brincar de forma criativa e livre podem ter dificuldades em expressar seus medos e desejos de maneira saudável. Através do brincar, as crianças desenvolvem habilidades sociais, cognitivas e emocionais construindo sua identidade. Ao proporcionar um espaço seguro para a expressão de sentimentos e desejos, o brincar se revela como uma ferramenta essencial para o bem-estar psicológico da criança. Se o adulto faz uso da fala, em paralelo, é por meio da ludicidade que a criança tem o espaço para elaborar possíveis conflitos e desejos. Perceber a importância do lúdico para o desenvolvimento integral da criança é essencial para a atuação de profissionais da psicologia que trabalham com crianças. Ao promover ambientes que estimulem o brincar livre e criativo, podemos contribuir significativamente para o bem-estar e o desenvolvimento das futuras gerações.

Ao longo deste trabalho, evidenciou-se que o brincar é mais do que uma atividade recreativa; ele se apresenta como uma prática essencial para o desenvolvimento integral da criança. Por meio do brincar, as crianças experimentam, expressam e elaboram suas vivências, medos e desejos, estabelecendo uma ponte entre o mundo interno e o externo. Essa atividade, ao integrar aspectos culturais, emocionais e psíquicos, torna-se um elemento fundamental tanto na formação da identidade quanto no bem-estar emocional.

Autores como Huizinga destacam o papel cultural e histórico do brincar, enquanto Freud, Aberastury e Dolto abordam sua dimensão simbólica e terapêutica. O brincar revela-se um espaço seguro para que a criança explore

**UNIPAC****Centro Universitário Presidente Antônio Carlos**

a ausência, a falta e os conflitos emocionais, permitindo que ela encontre formas mais ativas e criativas de lidar com suas angústias. Além disso, a ludicidade é vista como um meio de aprendizagem e socialização, contribuindo para o fortalecimento dos vínculos afetivos e para a construção de competências socioemocionais.

No contexto da psicologia infantil, o brincar é uma ferramenta indispensável para os profissionais. Ao utilizarem brinquedos, jogos ou atividades lúdicas, os psicólogos podem acessar as emoções e os desejos das crianças, promovendo uma abordagem terapêutica mais sensível e eficaz. Nesse sentido, a prática clínica é enriquecida pela compreensão do brincar como um fenômeno que transcende o simples ato de brincar e que constitui um elemento central na constituição do sujeito.

Dessa forma, reafirma-se a importância de promover espaços que estimulem a ludicidade livre e criativa. Esses espaços, mesmo que simples, devem ser seguros e acolhedores, permitindo que as crianças explorem sua imaginação e autonomia. Investir no brincar é investir no futuro das crianças, assegurando que elas tenham as condições necessárias para crescer e se desenvolver de maneira saudável e integrada.

Por fim, é essencial que a psicologia continue a explorar e valorizar o brincar como uma prática central no desenvolvimento infantil, reconhecendo sua complexidade e relevância no âmbito cultural, emocional e psíquico.

THE IMPORTANCE OF PLAY FOR THE CONSTITUTION OF THE SUBJECT

ABSTRACT

This article explores the importance of play and games in child development, highlighting their relevance in shaping children's cultural and psychological development. Playing can reveal fantasies and anxieties and is essential for building identity and emotional well-being in childhood. Play is an essential cultural phenomenon that transcends mere entertainment and is



UNIPAC

Centro Universitário Presidente Antônio Carlos

linked to language and social life. Toys are like reflections of values and historical contexts. Playfulness is a fundamental activity for human development, uniting learning, culture, and emotional expression. This article covers the importance of play in shaping culture, through the lens of child psychoanalysis, and finally, the importance of play in the work of the child psychologist.

Keywords: Play. Psychoanalysis. Games. Child development.

REFERÊNCIAS

Aberastury, Arminda. **A criança e seus jogos**. Trad. Marialzira Perestrello. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 1992.

Cabanne, Josseline Ivette. Brinquedo, memória de uma sociedade. **Revista Comunicação & Educação**, São Paulo, v. 17, n. 1, p. 69-78, jan./jun. 2012.

De Felice, Eliana Marcello. O lugar do brincar na psicanálise de crianças. **Psicologia: teoria e prática**, v. 5, n. 1, São Paulo, jun, 2003. Disponível em <https://:pepsi.bvsalud.org>.

Freud, Sigmund. O poeta e o fantasiar (1908). In: Freud, Sigmund. **Arte, literatura e os artistas**. Trad. Ernani Chaves. Belo Horizonte: Autêntica, 2021. (Obras Incompletas de Sigmund Freud, v. 3).

Gonçalves, Renata. Um estudo de caso sobre a brincadeira do Fort-Da como indício de estruturação do sujeito. **Estilos clínicos**, São Paulo, v. 23, n. 3, set./dez., 2018.

Huizinga, Johan. **Homo Ludens**. Trad. João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

Soler, Vanessa Tramontin da; Bernardino, Leda Mariza Fischer. A prática psicanalítica de Françoise Dolto a partir de seus casos clínicos. **Estilos clínicos**, São Paulo, v. 17, n. 2, jul./dez. 2012, 206-227.

Sousa, Taisa Resende; Pedroza, Regina Lúcia Sucupira; Maciel, Maria Regina. O brincar como experiência criativa na psicanálise com crianças. **Fractal: Revista de Psicologia**, Niterói, v. 32, n. 3., p. 269-276, set./out. 2020.



UNIPAC

Centro Universitário Presidente Antônio Carlos
