

## CARTILHA “BRINCAR É COISA SÉRIA”

Cleimar Luís dos Santos<sup>1</sup>

Edna Linhares Garcia<sup>2</sup>

**Resumo:** Não há nada mais íntimo ao mundo infantil que o brincar. Além de contribuir para o desenvolvimento infantil, emocional e cognitivo, a hora do jogo também auxilia na construção dos vínculos e de um ambiente seguro para se explorar o mundo. Com a modernização, o brincar também sofre mudanças e outras formas de brincar começam a surgir ligadas a tecnologia, que por vezes auxilia, mas em outras atrapalha, o desenvolvimento infantil. Com o objetivo de levar informações sobre a relevância do brincar na infância desenvolvemos a cartilha “Brincar é Coisa Séria”. A organização da construção da cartilha se baseou em três etapas: a construção do conteúdo tomando como base metodológica e teórica a Psicanálise, a definição do layout e a validação e revisão do conteúdo. A cartilha foi lançada no Serviço Integrado de Saúde (SIS), na Universidade de Santa Cruz do Sul, no ano de 2019, junto a uma ação alusiva ao Dia da Criança. Como resultados, podemos perceber a receptividade dos pais e profissionais da saúde quanto a cartilha, denotando a relevância de materiais como esse.

**Palavras chave:** Brincar; Cartilha; Criança; Psicanálise Infantil.

**Abstract:** There's nothing closer to the childish world than playing. In addition to contributing to emotional and cognitive child development, playing also helps in building bonds and a safe environment to explore the world. With modernization, play also undergoes changes and other forms of play begin to emerge linked to technology, which sometimes helps, but in others hinders, child development. To bring information about the relevance of playing in childhood we developed the primer "Play is Serious Thing". The construction's organization of the primer was based on three stages: the content construction related to the psychoanalysis, the layout definition and the content validation and revision. The primer was launched in the Serviço Integrado de Saúde (SIS), at the University of Santa Cruz do Sul, in 2019, along with an action alluding to Children's Day. As results, we can perceive the receptivity of parents and health professionals regarding the primer, denoting the relevance of materials such as this.

**Keywords:** Play; Primer; Child; Child Psychoanalysis.

---

<sup>1</sup> Estudante de Psicologia, Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC), Santa Cruz do Sul/RS, cleimarluis@gmail.com

<sup>2</sup> Professora e Doutora em Psicologia Clínica, Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC), Santa Cruz do Sul/RS, edna@unisc.br

## INTRODUÇÃO

O brincar está ligado ao desenvolvimento saudável da criança, auxiliando esse sujeito em construção a desenvolver-se com seus desejos e conflitos em relação com o mundo e com o outro. Com o avanço das tecnologias e as revoluções no contexto social podemos perceber que o brincar em conjunto tem ficado em segundo plano, sendo priorizado o uso de *smartphones*, *tablets* e computadores para a construção de um brincar, às vezes com o consentimento e supervisão dos pais, às vezes não.

Essa realidade ultrapassa o contexto familiar e começamos a percebê-la presente na clínica analítica. Isso vai desde o desconhecimento de jogos tidos algumas vezes como tradicionais, até a dificuldade de estabelecer contato com o outro através do brinquedo. Nessas famílias o brincar acaba ocupando um espaço de desvalor, sendo entendido apenas como um entretenimento, encontrando a facilidade de atribuí-lo as “telas”.

Assim, como são poucas as famílias que acabam conhecendo e reconhecendo as potencialidades do brincar, são necessárias estratégias de conscientização e reflexão sobre o tema. Uma delas podem ser os materiais orientativos, como cartilhas e livros, que trazem informações fundamentadas como forma de ampliar os conhecimentos sobre determinado assunto ao público em foco.

Pensando nisso, dentro Serviço Integrado de Saúde (SIS), na Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC), desenvolvemos a cartilha “Brincar é Coisa Séria”. Esse material conta com informações sobre o brincar e sua ligação com o desenvolvimento infantil, buscando a reflexão dos pais e cuidadores sobre as atividades que constroem com as crianças. Uma forma de reflexão sobre o tema e de mostrar-lhes alternativas sobre como brincar com seus filhos. Além disso, uma estratégia simples e de baixo custo para o serviço, que os pais, cuidadores e a própria equipe tenham acesso à informação desejada, podendo levá-la para seu lar.

## O BRINCAR, O BRINQUEDO E A CRIANÇA

O brincar é considerado uma via de acesso ao mundo da criança. Faz parte do desenvolvimento infantil, da construção de suas representações internas, além de servir como um contato com o mundo externo viabilizando o encontro e a aproximação com o outro. É a expressão da criança saudável que, como nos diz Dolto (2007), explora o mundo a sua volta a partir da brincadeira.

Oliveira (2000) destaca o papel fundamental do brincar no desenvolvimento infantil. De acordo com o autor, o brincar auxilia a criança em seu processo evolutivo biológico e psicológico de forma saudável. O brincar torna-se uma forma da criança organizar sua realidade externa e conflitos internos, uma vez que este assume a forma de expressão da criança.

Segundo Fink (1966), citado por Santa Roza (1993), a autorrealização também está presente no brincar, onde a seriedade da vida real se reconstrói de forma irreal. Além disso, através do jogo, a criança consegue viver uma experiência onde tudo é possível. Na realidade, o ser humano está fadado a sua história. No brincar, há a ilusão de uma vida livre, de múltiplas escolhas.

Assim, podemos compreender os jogos lúdicos em quatro grupos (SANTA ROZA, 1993): *Agon*, que são os jogos competitivos, como futebol e xadrez; *Mimicry*, que são jogos em uma realidade simulada, como o “faz de conta”; *Alea*, jogos onde o destino é o protagonista, como em jogos de tabuleiros; e *Ílinx*, que são jogos onde a criança se permite sair da soberania de seu corpo e experimentar uma quebra de estabilidade, como quando gira em torno de si até cair.

Na Psicanálise, diversos são os autores que se dedicaram ao estudo e compreensão da infância e do brincar. Dentre eles, para o desenvolvimento de nossa cartilha e das reflexões sobre os conteúdos, utilizamos como base os pensamentos de Melanie Klein e Donald Winnicott. Ambos, em suas diferenças, utilizam o brincar como uma forma de acesso ao inconsciente da criança. Corroborando com essa ideia, Santa-Roza (1993) denota que o brincar de forma livre pode ser considerado uma forma de livre associação.

Para Melanie Klein, o brincar pode substituir as associações livres, o que possibilita a análise com crianças. Porém, é importante destacar que, apesar de um método diferente do utilizado com um adulto, o brincar na clínica não interfere nos princípios básicos da Psicanálise: o inconsciente, a transferência e a pulsão (COSTA, 2010).

Donald Winnicott, assim como Melanie Klein, nos apresenta uma nova possibilidade de análise, unindo à sessão o brincar. Para Winnicott (1975) o brincar do paciente e do analista tomam destaque no espaço terapêutico. Se o paciente não consegue construir uma brincadeira, o analista deve auxiliá-lo a sair dessa posição. Já se o analista não consegue brincar, o mesmo não poderá trabalhar com a análise de crianças.

Contudo devemos destacar que o brincar também carrega a história e o contexto social em que o sujeito está inserido (SANTA-ROZA, 1993). Assim, ao pensarmos o momento em que vivemos, podemos perceber que o brincar também vem sofrendo e se adequando a ele. Podemos perceber jogos cada vez mais tecnológicos, porém diminuindo o contato e as possibilidades de projeções e da própria criatividade.

## IMPACTOS DA TECNOLOGIA NO BRINCAR

Brincar é inerente a criança. É um movimento natural e característico dessa fase. Afinal, brincar traz inúmeros benefícios no desenvolvimento infantil. Com o passar dos anos, as tecnologias vêm tomando espaço no ambiente do brincar. Percebe-se que as crianças consomem cada vez mais jogos eletrônicos em *tablets*, *smartphones* e computadores. Esse tipo de brincadeira acaba se tornando uma brincadeira solitária onde o outro se torna uma tela.

De acordo com Winnicott (1975) o brincar auxilia no desenvolvimento e crescimento da criança, ou seja, a sua saúde, mas também reitera o trabalho importante do brincar no desenvolvimento das relações sociais e de afeto, como com os pais. Relações, essas, que acabam sendo deterioradas pela inserção das tecnologias.

As tecnologias estão tomando um espaço cada vez maior nas casas brasileiras. De acordo com o IBGE (2017), já em 2017, 75% das casas brasileiras possuem acesso à internet. Além disso, 95% delas já possuem telefone e 97% televisão. O levantamento também traz que entre as crianças até 10 anos, 70% já utilizaram e/ou utilizam a internet e 78% já possuem um celular para uso pessoal. Mesmo ainda não estando em 100% do território nacional, ainda, é possível perceber que o número vem aumentando ano a ano.

Nas famílias, as tecnologias já começam a interferir nas relações. Afinal, não são apenas as crianças que utilizam as telas, mas também seus pais ou cuidadores. Em uma pesquisa realizada pela AVG (2015), no Brasil 87% das crianças participantes dizem que seus pais usam seus celulares com grande frequência, sendo que 56% dessas crianças também disseram que confiscariam os celulares de seus pais, se pudessem. Dentro desse cenário, podemos nos questionar como se constroem as relações familiares na atualidade. Além disso, qual o tempo dedicado aos filhos para o seu desenvolvimento.

Podemos perceber em nosso cotidiano que, costumeiramente, vemos crianças frente as telas para passar seu tempo, seja jogando ou assistindo vídeos. Seus cuidadores acreditam que seja uma forma saudável da criança ter um entretenimento. Porém a Organização Mundial da Saúde (OMS) (2019) divulgou recentemente que crianças com até um ano de idade não devem ficar frente a telas, mas sim, serem estimuladas com brincadeiras e histórias. Para crianças de um a quatro anos de idade a recomendação é que passem no máximo uma hora frente a telas, priorizando atividades físicas e lúdicas.

É possível perceber os impactos no desenvolvimento infantil que as tecnologias vêm apresentando na prática da clínica. Prejuízos, muitas vezes, ligados a fragilização das relações familiares. Assim, com a intenção de refletir sobre a forma que as crianças estão construindo

seus vínculos com os pais e cuidadores, além de reforçar a importância do brincar no desenvolvimento infantil, desenvolvemos a cartilha “Brincar é Coisa Séria”.

## DESENVOLVENDO A CARTILHA

A metodologia para construção da cartilha se compreendeu em três etapas: construção do conteúdo com base teórica psicanalítica, definição do layout e validação e revisão do conteúdo. Essas três etapas foram fundamentais para pensarmos na melhor estratégia de levarmos informações relevantes, de fácil compreensão e sustentada em teóricos reconhecidos no âmbito da psicanálise com criança.

A Psicanálise, teoria desenvolvida por Freud, serviu como base no desenvolvimento da cartilha. Isso porque possui um arcabouço teórico que, há anos, investe seu olhar e reflexão na infância. Assim, utilizamos como base os conceitos de Melanie Klein e Winnicott, além de autores que teorizam sobre o brincar, como Santa Roza e Oliveira. Além disso, utilizamos também materiais e orientações de organizações voltadas ao desenvolvimento infantil, como o Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF) e Organização Mundial da Saúde (OMS).

Com a construção do conteúdo, buscamos adequar a escrita para garantir um acesso fácil e alcançar um público maior, nos dando a base para pensar no *layout* além de suas subdivisões. Assim, definimos compor a cartilha com os seguintes tópicos:

- *Essa tal brincadeira...* – Uma introdução falando sobre a importância do brincar na infância e sua influência na vida da criança.
- *O brincar e o desenvolvimento infantil* – Informações pontuais sobre os principais benefícios para o desenvolvimento da criança.
- *O brincar e o mundo digital* – Recomendações aos pais sobre o uso de tecnologias no brincar.
- *Brinca comigo?* – Orientações sobre a importância de se brincar junto com a criança, como forma de apoiá-la em seu desenvolvimento além de estreitar os vínculos.
- *Do que brincar?* – Informações sobre as categorias de jogos e seus significados, estimulando os pais a observarem as crianças para conhecerem suas preferências no brincar.
- *A brincadeira não pode parar!* – Sugestões de materiais para que se possam construir brincadeiras em casa, estimulando o brincar em um ambiente fora do digital.

Por fim, o material foi validado e revisado. A revisão foi realizada pela professora Dra. Edna Linhares Garcia, que fez a validação dos conteúdos ligados a abordagem da Psicanálise. Finalizada, a cartilha foi apresentada e validada pela a coordenação do serviço-escola, onde foi desenvolvida e aplicada.

A cartilha pode ser vista na Figura 1 e Figura 2, abaixo:

Figura 1 - Parte externa da cartilha "Brincar é Coisa Séria"

Do que brincar?

Muito se questiona sobre o que brincar de acordo com a idade de cada criança. Na prática clínica, pode-se perceber o quanto esses jogos se modificam, de criança para criança, não necessariamente pela idade, mas pelos desejos dessa criança que entram em cena na hora do brincar. Assim, para saber qual jogo é o mais indicado para seu filho, o melhor é observar quais são os interesses dele naquele momento.

Conheça abaixo as quatro categorias em que os jogos podem ser compreendidos:

- **Agon:** São os jogos competitivos, como futebol e xadrez. Possibilita a criança trabalhar questões ligadas a rivalidade e agressividade, ainda que dentro de regras.
- **Mimicry:** Jogos em uma realidade simulada, como o "faz de conta". Permite a aproximação da criança de outras realidades, possibilitando-a refletir e simbolizar.
- **Alea:** Nesses jogos o destino é o protagonista, como em jogos de tabuleiros. É uma forma da criança abrir espaço da sua vontade para experimentar o acaso.
- **Ílinc:** São jogos onde a criança se permite sair da soberania de seu corpo e experimentar uma quebra de estabilidade, como quando gira em torno de si até cair. Uma forma de se desorganizar dentro de um espaço ainda seguro.

A brincadeira não pode parar!

E-book **Brincadeira de Criança** UNICEF

Guia de Brincadeiras **Brincar Juntos!** Fundação ABRINQ

"Depois que a gente brinca, a gente fica amigo."  
Cláudio Terebas

Material desenvolvido na disciplina Estágio Integrado II, do curso de Psicologia da Universidade de Santa Cruz do Sul - UNISC, pelo aluno Cleimar Luís dos Santos, sob orientação da Prof. Dra. Edna Linhares Garcia. Santa Cruz do Sul: UNISC, 2019.

**Referências:**  
DOLTO, F. As etapas decisivas da infância. São Paulo: Martins Fontes, 2007.  
DUNKER, C.; HEBAS, G. O palhaço e o psicanalista. São Paulo: Planeta do Brasil, 2019.  
OLIVEIRA, V. B. (Org.). O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petropolis: Vozes, 2006.  
ONU. OMS divulga recomendações sobre uso de aparelhos eletrônicos por crianças de até 5 anos. Nações Unidas, 2019. Disponível em: <<https://nacoesunidas.org/oms-divulga-recomendacoes-sobre-uso-de-aparelhos-eletronicos-por-criancas-de-ate-5-anos/>>. Acesso em: 05 out. 2019.  
SANTA-ROZA, E. Quando brincar é dizer. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1993.  
UNICEF. Brincadeira de criança. UNICEF, [s.n.]: [2019?].

UNISC  
UNIVERSIDADE DE SANTA CRUZ DO SUL

SERVIÇO INTEGRADO DE SAÚDE  
Pensar para cuidar e ensinar

Brincar é coisa séria

SERVIÇO INTEGRADO DE SAÚDE

Av. Independência, 2293, Universitário  
Bloco 31 - UNISC  
Telefone: (51) 3717-7480

Fonte: Do autor (2019)

Figura 2 - Parte interna da cartilha "Brincar é Coisa Séria"

### Essa tal brincadeira...

O brincar está ligado intimamente com o ser criança. Podemos tomar o brincar como a forma da criança se expressar e elaborar as suas questões, durante essa fase marcada de tantos encontros e afetos. **Brincar é coisa séria.**

Brincar permite a criança se autorrealizar, pois apesar de ser uma atividade construída de forma irreal, simula a seriedade da vida real. Assim, a criança brinca que está no trabalho, faz de conta que é um super-herói, imita a relação com os colegas de escola... É através do jogo que a criança consegue viver uma experiência onde tudo é possível. Na realidade, a criança está fadada a sua história, mas no brincar, há a ilusão de uma vida livre e de múltiplas escolhas.



*"Uma criança saudável é uma criança que se diverte, se ocupa com qualquer coisa e explora tudo quanto está ao seu alcance"*  
Françoise Dolto

### O brincar e o desenvolvimento infantil

Brincar traz inúmeros benefícios para o desenvolvimento infantil. É brincando que a criança:

- Desenvolve um **processo evolutivo neuropsicológico** de forma saudável;
- Organiza a sua **realidade externa e conflitos internos**, uma vez que ainda não consegue falar sobre eles;
- Se introduz, de forma prazerosa, nos **contextos sociais, históricos e culturais**;
- Constrói um **pensamento reflexivo, autonomia e criatividade**, tão importantes para os processos de ensino e aprendizagem.

### O brincar e o mundo digital

Como você pode ver, brincar tem inúmeros benefícios para a criança. Percebe-se que a tecnologia vem tomando espaço na hora do brincar, tornando um brincar solitário. A Organização Mundial da Saúde divulgou uma recomendação sobre o tempo das crianças frente às telas:

Idade	Recomendação
0 - 1 ano	Não utilizar aparelhos eletrônicos.
2 - 5 anos	Utilizar até 1 hora por dia.

Para crianças acima de 5 anos, a recomendação é impor limites consistentes, garantindo que o tempo de tela não atrapalhe o sono e atividades físicas.

## Brinca comigo?

A UNICEF aponta que a qualidade do brincar é tão importante quanto a espontaneidade. Essa qualidade está ligada a atenção do adulto sobre a criança. É acompanhando e participando da brincadeira que se cria um espaço seguro para a criança, estimulando a exploração dos brinquedos e construção das relações e da autonomia.



Portanto, tirar um tempo em sua rotina para brincar com seu filho é fundamental para um desenvolvimento saudável, além da construção de momentos e memórias para ambos. O brincar permite uma aproximação não apenas física, mas também simbólica, onde o desejo de quem está brincando se expressa e as relações se aprofundam.

Fonte: Do autor (2019)

## COMPARTILHANDO A BRINCADEIRA

A cartilha foi construída junto a uma ação de saúde no serviço-escola, voltada para o Dia da Criança, em 11 de outubro de 2019. Assim, nesse dia, houve o lançamento da cartilha, que foi distribuída aos visitantes e à equipe do serviço. Junto a entrega da cartilha, no momento da ação, foram convidados pais ou cuidadores e seus filhos para brincarem juntos com os brinquedos disponíveis na recepção do serviço. Nesse local foi criado um espaço específico para o desenvolvimento de brincadeiras, com mesas e cadeiras para jogos de tabuleiro, expressão corporal, e, também, para expressão de criatividade, como pintura. Além disso, as informações presentes na cartilha foram colocadas na televisão da recepção e uma trilha sonora para o estímulo do brincar.

No lançamento da cartilha, ao entregá-la aos visitantes, foi possível perceber quantas dúvidas existiam em relação ao brincar. Normalmente não voltadas as opções de brincadeiras, mas sobre os benefícios e as potencialidades do brincar. Muitos desconheciam o universo em que o brincar está imerso. Percebe-se que, ao conversarmos sobre as atividades costumeiras em

casa, o uso das telas está presente em boa parte do dia a dia, como nas televisões e *smartphones*. Contudo, é a partir dessas interações que vemos a importância de levar as informações aos pais e crianças sobre o tema.

Outro ponto relevante é a utilização do material por outros profissionais do serviço. Sabemos que, mesmo que alguns profissionais não tenham interesse em se aprofundar na fase da infância, as crianças estão presentes na área da saúde e é importante conhecer sobre esse universo. Assim, antes de lançarmos a cartilha para o público externo, a mesma foi apresentada a equipe de estagiários da Psicologia, como forma de compartilhar conhecimentos e gerar uma roda de discussões sobre o tema. Nos relatos da equipe, foi possível identificar que esse material poderia ser utilizado como um auxílio teórico para os atendimentos em processos terapêuticos, bem como para orientação dos pais e cuidadores de pacientes.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Trabalhar na área da saúde mental nos faz pensar constantemente sobre nossas práticas e sobre o contexto social que adentra a clínica. A cartilha “Brincar é Coisa Séria” surge com o objetivo de auxiliar pais e profissionais sobre a importância do brincar na fase da infância. Podemos concluir que o material contribui de forma embasada para o esclarecimento de dúvidas e de desconhecimentos de adultos que convivem com crianças. Assim, contribuindo para o desenvolvimento saudável das crianças.

Contudo, destacamos a importância da continuidade da construção de materiais como este, como forma de fazer com que o conhecimento sobre a fase da infância, bem como de outras áreas da saúde mental, continue reverberando pelo meio social. Além disso, esse material também pode ser usado na atualização de profissionais da área da saúde que fazem parte do serviço-escola. A cartilha “Brincar é Coisa Séria”, por sua relevância, permanecerá no acervo de materiais do serviço-escola como forma de manter a reflexão viva entre as pessoas que o frequentam, além de servir como base de estudo para os demais profissionais, acadêmicos e estagiários do serviço.

## **REFERÊNCIAS**

AVG. Kids Competing with Mobile Phones for Parents Attention. *AVG Now*, Amsterdã, jun. 2015. Disponível em: <<https://now.avg.com/digital-diaries-kids-competing-with-mobile-phones-for-parents-attention>>. Acesso em: 28 set. 2019.



COSTA, T. *Psicanálise com crianças*. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

IBGE. Novas e antigas tecnologias. *IBGE Educa Crianças*. 2017. Disponível em: <<https://educa.ibge.gov.br/criancas/brasil/atualidades/20446-novas-e-antigas-tecnologias.html>>. Acesso em: 28 set. 2019.

OLIVEIRA, V. B. (Org.). *O brincar e a criança do nascimento aos seis anos*. Petrópolis: Vozes, 2000.

ONU. OMS divulga recomendações sobre uso de aparelhos eletrônicos por crianças de até 5 anos. *Nações Unidas*, 2019. Disponível em: <<https://nacoesunidas.org/oms-divulga-recomendacoes-sobre-uso-de-aparelhos-eletronicos-por-criancas-de-ate-5-anos/>>. Acesso em: 28 set. 2019.

SANTA-ROZA, E. *Quando brincar é dizer*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1993.

WINNICOTT, D. W. *O brincar & a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.