

**JIMENA ANOLLÉS PEREIRA**

**INDICADORES UTILIZADOS NA ENTREVISTA LÚDICA DIAGNÓSTICA  
PARA AVALIAÇÃO DA CAPACIDADE SIMBÓLICA DA CRIANÇA**

**Artigo apresentado como exigência parcial do Curso de Especialização em Psicologia  
Clínica – Ênfase em Avaliação Psicológica - sob orientação do**

**Professor Ddo. Jefferson Silva Krug**

**Universidade Federal do Rio Grande do Sul  
Instituto de Psicologia  
Porto Alegre, 2011**

*Dedico este trabalho ao meu pai Yago, meu modelo de afeto, carinho, integridade e dedicação!*

*Agradeço ao meu marido Rodrigo, pelo apoio, pelo amor e por ser meu cúmplice companheiro nessa caminhada.*

*A minha avó Mama Chela, pelo amor e pelo modelo de força e vida.*

*A minha mãe e meu irmão, Rosa e Yago, pelo amor, o carinho e a incondicionalidade.*

*Aos meus sobrinhos, Eduarda e Yago, pela alegre e doce inspiração!*

*A minha sócia e supervisora Inubia Duarte, pelo apoio e carinho!*

**Gracias!**

## SUMÁRIO

RESUMO.....	5
INTRODUÇÃO.....	5
1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	6
1.1 A Capacidade Simbólica e o Brincar.....	6
1.2 Avaliação da Capacidade Simbólica Através da Entrevista Lúdica.....	8
2 METODOLOGIA.....	11
2.1 Participantes.....	12
2.2 Instrumentos para Coleta de Dados.....	12
2.3 Procedimento para a Coleta de Dados.....	12
2.4 Procedimento para Análise dos Dados.....	12
3 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	13
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	22
REFERÊNCIAS.....	23

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Categorias principais para descrever indicadores que avaliam a capacidade simbólica através da entrevista lúdica .....	13
Tabela 2: Indicadores observados para a avaliação da capacidade simbólica através da entrevista lúdica .....	13
Tabela 3: Conhecimentos necessários para a avaliação da capacidade simbólica através da entrevista lúdica .....	17
Tabela 4: Técnicas utilizadas para a avaliação da capacidade simbólica através da entrevista lúdica .....	18
Tabela 5: Materiais utilizados para a avaliação da capacidade simbólica através da entrevista lúdica .....	19
Tabela 6: Definição da capacidade simbólica.....	20

## **Indicadores Utilizados na Entrevista Lúdica Diagnóstica para Avaliação da Capacidade Simbólica da Criança\***

**Jimena Anolles Pereira<sup>1</sup>**  
**Jefferson Silva Krug<sup>2</sup>**

### **RESUMO**

A observação da capacidade simbólica da criança é um importante elemento a ser observado durante a avaliação psicológica a partir da entrevista lúdica. A capacidade simbólica é o que permite à criança representar situações indiretamente a partir do brincar, que a permitam ressignificar conflitos, sem que para isso tenha que vivenciá-los concretamente, apropriando-se da situação. Neste sentido, o objetivo deste trabalho foi conhecer os indicadores utilizados na entrevista lúdica para avaliar a capacidade simbólica. Foram investigadas doze psicólogas através de uma entrevista semiestruturada. Desta pesquisa resultaram cinco categorias de análise que nortearam o levantamento dos resultados e descreveram os objetivos. Discutem-se os indicadores utilizados para avaliar a capacidade simbólica, os conhecimentos necessários, as técnicas e os materiais utilizados, e a definição de capacidade simbólica. Os resultados apontaram como indicadores observados a adequação à idade ou etapa do desenvolvimento, a avaliação do discurso, da comunicação e da expressão verbal, a diferenciação entre real e imaginário, a escolha, o conteúdo e a forma do brincar, o uso de diferentes materiais, a imaginação e a criatividade envolvida no jogo, a capacidade de personificação, a capacidade de contar/criar histórias/enredos, e a capacidade de usar metáforas. Foi possível concluir que perceber o quanto a criança é capaz de comunicar e simbolizar através do seu brincar é quesito norteador de aspectos avaliativos durante a entrevista lúdica. Deste modo, a avaliação da capacidade simbólica fala da capacidade de representar conflitos acessando, traduzindo e nomeando os afetos.

**Palavras Chaves:** Avaliação Psicológica. Entrevista Lúdica. Capacidade Simbólica.

### **INTRODUÇÃO**

O brincar é via privilegiada de acesso ao mundo interno pela qual a criança se revela e nos mostra a forma de relação com o seu inconsciente. Nesse contexto, a capacidade simbólica mostra-se um indicador importante a ser observada, assim como a escolha e a modalidade do brinquedo, a criatividade, a motricidade, a tolerância à frustração, entre outros (Efron et al., 2009).

A criança é capaz de comunicar/simbolizar através de seu brincar, e a Hora de Jogo pode configurar-se como espaço transformador, de instalação do simbólico e, portanto

---

\* Trabalho apresentado como requisito parcial para obtenção do Título de Especialista em Psicologia Clínica ênfase em Avaliação Psicológica, realizado pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

<sup>1</sup> Aluna do Curso de Especialização em Psicologia Clínica ênfase em Avaliação Psicológica, realizado pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

<sup>2</sup> Psicólogo, Mestre em Psicologia Clínica, Doutorando em Psicologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Orientador do Trabalho.

preventivo de estruturas mais saudáveis. A observação da capacidade simbólica da criança torna-se assim, um elemento norteador da avaliação psicológica a partir da entrevista lúdica.

Duarte, Bornholdt e Castro (1989) salientam a importância do simbolismo no brincar como meio de comunicação, e o quanto a capacidade de simbolizar e de conservar essa capacidade, brincando livremente mesmo frente às situações adversas, mostra a qualidade do funcionamento psíquico da criança, diferenciando saúde mental de patologia. Corroboram a ideia afirmando que uma perturbação da simbolização pode levar a formas de brincar que impedem o aprender com a própria experiência, e a liberdade de variar o brincar.

Apesar de encontrar na literatura estudos sobre a relevância do tema, sente-se a falta de investigações junto a profissionais da área, quanto à sua prática clínica, que enfoquem a simbolização: como é o brincar de uma criança com boa capacidade simbólica, o que faz a criança quando simboliza, o que nos diz seu sintoma sobre a sua capacidade simbólica, o que do seu brincar nos diz da sua capacidade de simbolizar, como fazer prevenção focando a capacidade simbólica, entre outros.

Destacada a importância desta pesquisa, este estudo tem por objetivo identificar os indicadores utilizados na entrevista lúdica diagnóstica para avaliar a capacidade simbólica.

## **1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **1.1 A Capacidade Simbólica e o Brincar**

Para compreender como psicólogos de orientação psicanalítica avaliam a capacidade simbólica de uma criança através da entrevista lúdica, faz-se necessário conhecer como a literatura define símbolo e capacidade simbólica. Quanto a isso, Laplanche e Pontalis (2000) conceituam o simbolismo como o modo de representação indireta e figurada de uma idéia, de um conflito, ou de um desejo inconsciente. Segundo os autores, podemos considerar como simbólica qualquer formação substitutiva que designe a relação que une o conteúdo manifesto de um comportamento, de um pensamento, de uma palavra, ao seu sentido latente. É a complexidade das conexões que unem o símbolo com aquilo que ele representa, o que a teoria freudiana ressalta.

Piaget e Inhelder (1994) referem-se ao símbolo sempre que a criança vai além do jogo motor, brincando de “como se”. A criança inicia com o brinquedo puramente sensório-motor, gradualmente evolui para o brinquedo simbólico, ou de “faz-de-conta”, e avança para a capacidade de incluir regras, em um brinquedo estruturado. O jogo simbólico representando assim, a assimilação do mundo externo ao mundo interno da

criança. Para este autor, o símbolo seria um significante motivado representando uma semelhança com o significado, sendo um produto do pensamento individual.

Para Duarte, Bornholdt e Castro (1989), o homem é o único ser capaz de fazer uso de símbolos, substituir o objeto por uma representação abstrata, sendo o símbolo aquilo que está no lugar do outro e é capaz de representá-lo. Este processo simbólico tem início com o desmame, quando a criança pela força de sua agressão, sente medo de perder a mãe, e consegue deslocar para outro objeto seus impulsos. Ao fazer isto, transferir o interesse para outros objetos substitutos menos atacados e menos assustadores, desencadeia-se o processo de simbolização. Para isto é necessário, ressaltam os autores, ter a capacidade de formar ilusão, ponte entre o mundo da criança e o da mãe. Através da ilusão pode ser criado o elo que liga o real ao imaginário.

Winnicott (1975) descreve que é nesta fase intermediária do desenvolvimento do “eu” que o mundo simbólico começa a se desenvolver. O autor descreve a área intermediária da experiência como o estado entre a inabilidade de um bebê e sua crescente habilidade em reconhecer e aceitar a realidade. Este espaço é possível de constituir-se na relação com uma mãe suficientemente boa, que permite esta criação. A criação deste espaço passa por um momento em que a mãe atua de forma a criar a ilusão de uma onipotência primária, oferecendo ao bebê aquilo que ele precisa, na hora em que precisa (Conti & Souza, 2010).

Logo após, o bebê percebe gradativamente que nem sempre sua necessidade é satisfeita na hora em que ele precisa, e para lidar com essa angústia, se apega a um objeto que possibilita vivenciar a frustração de um modo mais tolerável. E assim, o objeto transicional representa a transição do bebê de um estado em que está fundido com a mãe para um estado em que esta em relação com ela como algo externo e separado. A atividade simbólica surge nesta fase, por meio das transições da percepção do eu, que variam de um objeto subjetivamente percebido até um objeto objetivamente percebido, tornando possível à criança distinguir entre o interno e o externo. Portanto, o uso de um objeto transicional pela criança, é também o primeiro uso de um símbolo e a primeira experiência da brincadeira (Winnicott, 1975).

Para Melanie Klein é de forma simbólica através do brincar e dos jogos que a criança expressa suas fantasias, seus desejos e experiências reais. A autora considerava o simbolismo a base de toda a fantasia e de toda a sublimação, assim como a base da relação do sujeito com o mundo exterior e a realidade, a simbolização permitindo à criança transferir aos objetos do seu meio seus interesses, mas também seus fantasmas, suas angústias e seu sentimento de culpa, para isso analisava a relação transferencial que se estabelecia (Segal, 1975).



A atividade lúdica permite substituir o objeto original cuja perda se teme, por outros mais numerosos e substituíveis, também as experiências dolorosas podem ser revividas e elaboradas, da mesma maneira como ocorre nos sonhos. Assim, brincar torna-se terapêutico, constituindo-se em uma forma de expressar o mundo interno na presença do analista/terapeuta, conforme as necessidades da criança que brinca, tantas vezes quanto for necessário e das mais variadas formas. Assim, na medida em que ocorre o deslocamento da figura da mãe para o terapeuta, a capacidade de simbolizar dependerá da qualidade da relação primitiva com o primeiro objeto. O terapeuta/analista identifica e nomeia ao seu paciente os conflitos primitivos reeditados na transferência (Zavaschi et al., 2009).

Minerbo (2009) explica muito bem a capacidade de simbolização na criança traduzindo como acontece este processo durante a brincadeira. A autora inicia ressaltando que tradicionalmente, o símbolo está no lugar da coisa e assim, a palavra representa a realidade:

Uma criança usa a massinha para representar a mãe, e depois expressa sua raiva destruindo o peão de massinha. Esta criança é capaz de simbolizar. Com a ajuda da mãe, que, por um lado, modulou suas ausências, e por outro, lhes deu um sentido (“mamãe vai trabalhar, mas volta”), a criança conseguiu suportar esta ausência. Em seu lugar, criou um símbolo, um conceito: “mamãe não está aqui, **está ausente**”. Sem este conceito, a experiência de “mamãe não está” é transformada em “mamãe má me abandonou, vou morrer”, – uma presença persecutória – ou em “o que é isto ruim que estou sentindo?” – um não-sentido angustiante. Graças ao conceito, a criança é capaz de **conceber a ausência e, portanto, tolerá-la** (Minerbo, 2009, p. 34, grifo nosso).

Para a referida autora graças à conquista da capacidade de representar o que não está lá, a criança tem o recurso de esmagar a massinha para não ter de esmagar a mãe. Desta forma, a violência pulsional está sendo contida pelas mediações simbólicas que existem entre a criança e a mãe. Na ausência dessas mediações, será preciso atacar a própria mãe. Ou seja, através da atividade lúdica a criança tem a oportunidade de expressar/simbolizar seu conflito.

## 1.2 Avaliação da Capacidade Simbólica Através da Entrevista Lúdica

Com relação às técnicas de avaliação da criança através da entrevista lúdica, Efron et al. (2009) ressaltam que a atividade lúdica da criança deve ser considerada como a linguagem verbal do adulto, para isso devemos instrumentalizar suas possibilidades de comunicação para assim conhecer sua realidade. É através do vínculo transferencial breve que se estabelece com a criança durante a entrevista lúdica que vamos compreender a sua realidade interna.

Por outro lado, estes mesmo autores ressaltam a dificuldade em analisar a Hora de Jogo Diagnóstica pela não-existência de uma padronização deste material. Sugerem então,

uma lista de indicadores, que sirvam de guia auxiliar ao psicólogo: escolha de brinquedos e de brincadeiras, a modalidade de brincadeiras, personificação, a motricidade, a criatividade, a tolerância à frustração, a capacidade simbólica, e a adequação a realidade.

Dentro deste contexto a capacidade simbólica é ferramenta fundamental para a atividade lúdica, possibilitando representar o objeto/realidade. Através do brincar a criança consegue expressar essas fantasias inconscientes, representando-as através de objetos afastados do conflito primitivo, permitindo assim uma elaboração secundária. O brincar torna-se assim, expressão da capacidade simbólica e via de acesso as fantasias inconscientes. Quanto mais elementos a criança utiliza para se expressar no brincar, maiores possibilidades egóicas revela, pois reflete na realidade toda uma série de significados adquiridos mediante um processo de capacitação para simbolizar (Efron et al., 2009).

Efron et al. (2009) destacam que ao observar e avaliar a capacidade simbólica valorizamos não só a possibilidade de criar símbolos, mas também a dinâmica de seu significado. Assim, cada símbolo adquire sentido no contexto no qual se expressa. Descreve três aspectos que podemos avaliar através da capacidade simbólica. No primeiro passo, dever-se-ia observar a riqueza expressiva, ou seja, a busca de suportes materiais que expressem adequadamente seus conflitos e fantasias, uma nova busca quando através das formas anteriores de simbolização não consegue se comunicar; e a coerência da relação entre os símbolos; por outro lado, a capacidade intelectual nos mostra o estado em que se acha o processo de simbolização, através dos símbolos que utiliza, a criança evidencia uma discriminação e uma manipulação da realidade que estão de acordo ou não com sua idade evolutiva; e a qualidade do conflito nos remete à compreensão do estágio psicosssexual que atravessa e sua modalidade de expressão, são os conteúdos da capacidade simbólica.

Minerbo (2009) descreve este momento da história da civilização, a pós-modernidade, como o momento onde o laço simbólico que une significante e significado é correção, não se fixa em lugar algum, se caracteriza pela fragilidade do símbolo. A vantagem é que esta fragilidade pode ser aproveitada de forma criativa para que novos laços simbólicos sejam constituídos. Ou seja, há uma abertura para que novas formas de viver se tornem possíveis. A desvantagem é que o sujeito precisa se constituir em meio a um estado de depleção simbólica, já que instituições frágeis não têm lastro para oferecer significações que organizem e dêem algum sentido. O sujeito não dispõe dos elementos necessários e suficientes para fazer sentido de si, de suas experiências e do mundo. Daí o sentimento de angústia, de vazio existencial e de tédio descritos, equivocadamente, como depressão. A depressão supõe a tristeza pela perda de algo precioso. O termo depleção

corresponde ao que se observa na clínica. Assim, a subjetividade que se constitui em meio à depleção simbólica origina quadros muito variados: organizações não-neuróticas da personalidade, cujo elemento em comum é o sofrimento narcísico, a internalização da própria função simbolizante será precária. O sujeito não desenvolve a capacidade de simbolizar, ou, quando o faz, o símbolo não se sustenta. Diante disso, a realidade é continuamente convocada a dar-lhe sustentação.

Castiel (2008) ressalta que a técnica analítica tem sido desde seus primórdios, a possibilidade da emergência da palavra e do simbólico. A experiência analítica passa a ser cada vez mais uma experiência intersubjetiva. Assim, o papel do outro toma seu lugar não só na constituição do psíquico, também o outro analista que possibilitará a simbolização do repetido. A perlaboração seria o processo através do qual a representação-coisa se torna representação-palavra, possibilitando assim sua simbolização.

Liberman et al. (1986) descrevem que a conquista das funções simbolizantes dependerá da interação entre um aparelho psíquico devidamente equipado maturativa e emocionalmente para desenvolver movimentos projetivos de contato, expressão, exploração e ligação significativa; e um agente materno presente que, a partir da sua própria capacidade simbólica, possa significar os movimentos projetivos do bebê e que, ao oferecer-se como objeto de contenção afetiva e como objeto para ser investigado emocional e sensorialmente, seja mediador da aprendizagem da realidade humana e material. Assim, da interação destas variáveis vão derivar as conquistas parciais ou totais do desenvolvimento simbólico. O símbolo será produto deste processo e origem das modalidades de transformações simbólicas posteriores.

A partir da conquista da capacidade simbólica ambas as realidades interna e externa emergem como mundos inter-relacionados. Desde o mundo interno simbólico e simbolizante, o ego poderá estabelecer relações metafóricas com o corpo e com o mundo externo, no entanto manterá a diferenciação sem perder a capacidade de atribuir significados emocionais próprios. Os mesmos derivam de sua história vincular, que outorgam sentido e incrementam a necessidade de manter e estabelecer novas ligações. Nos pacientes psicossomáticos, por exemplo, ocorre um fracasso na aquisição da relação simbólica com a realidade e a criação do objeto interno, como símbolo para o ego. Na observação do brincar, é importante estar atento não só ao conteúdo e estrutura do jogo, senão a toda a atividade corporal que desenvolve. Adquire importância também, a transmissão de suas emoções, já que apresentam uma incapacidade de ter acesso aos códigos gestuais. Indicam afetos através de respostas viscerais, alterações do tônus muscular, restrição ou ampliação de movimentos espaciais. Não consegue ter acesso aos

jogos criativos, que seriam produto de um adequado desenvolvimento das funções simbólicas (Lieberman et al., 1986).

Para finalizar, podemos fazer relação com o que Conti e Souza (2010) descrevem sobre o ato de contar histórias: a entrevista lúdica diagnóstica nos permite uma aproximação da relação que a criança mantém com seu mundo de fantasia. Assim, são as fantasias de natureza depressiva e a capacidade de simbolização do ego, os parâmetros de maior maturidade psíquica do sujeito, enquanto o brincar (contar histórias) mais estereotipado, concreto, inibido e de natureza esquizo-paranóide são parâmetros de situações mais patológicas. A natureza do brincar, na situação de uma avaliação, é o indicativo da relação entre o ego e a possibilidade de articular o mundo da fantasia com o mundo da realidade. O momento do brincar torna-se modalidade diagnóstica, escutando o inconsciente e observando suas vias de expressão. O brincar, ao convidar o inconsciente a se manifestar, impulsiona o sujeito a lançar mão de elementos simbólicos que possam transformar a representação-coisa em representação-palavra, tornando inteligível e possível a manifestação do seu mundo interno (inconsciente).

Portanto, embora se encontre na literatura acima descrita orientações quanto à importância de se avaliar a capacidade simbólica de uma criança durante o processo de avaliação psicológica, não se evidencia a preocupação quanto à sistematização deste processo de avaliação. Cada autor apresenta um aspecto a ser considerado durante a entrevista lúdica, nem sempre compartilhado com os demais estudiosos. Esse aspecto é salientado por Kornblit (2009), que mostra preocupação com a ausência de uma sistematização quanto à análise da entrevista lúdica.

A partir destas contribuições teóricas, buscou-se conhecer os indicadores utilizados por profissionais de orientação psicanalítica para avaliar a capacidade simbólica através da entrevista lúdica diagnóstica.

## **2 METODOLOGIA**

Este estudo seguiu uma proposta de um delineamento qualitativo de pesquisa, de cunho exploratório, com objetivo de proporcionar maior familiaridade com o problema, a fim de torná-lo mais claro, possibilitando a construção de hipóteses. Além disso, é possível aprimorar as ideias, considerando os mais variados aspectos relativos ao fato em questão. Portanto este estudo envolveu levantamento teórico e entrevistas com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado (Gil, 2009).

## **2.1 Participantes**

Nesta pesquisa participaram doze psicólogas, com formação em Psicanálise ou Psicoterapia de Orientação Psicanalítica, que realizam atendimentos de avaliação psicológica com crianças há, no mínimo, cinco anos. Estes profissionais podendo atuar em clínicas particulares ou em instituições que realizam avaliações psicológicas com crianças. Além disso, os participantes do estudo deviam estar vinculados a algum centro de formação onde desempenham papel de supervisão ou orientação docente na área de Avaliação Psicológica Infantil. A escolha dos participantes foi feita através da indicação de profissionais conhecidos pelos responsáveis por este estudo ou por indicação dos próprios centros de formação.

## **2.2 Instrumentos para Coleta de Dados**

Como instrumento de pesquisa foi realizada uma entrevista semi-estruturada com os profissionais. Esta entrevista foi guiada por uma relação de aspectos de interesse que o entrevistador explorou durante a entrevista (Gil, 2009).

## **2.3 Procedimento para a Coleta de Dados**

Antes da coleta dos dados, o projeto foi enviado ao Comitê de Ética da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) para avaliação. Após sua aprovação, contataram-se as instituições ou fontes que indicaram os potenciais sujeitos desta pesquisa. O contato inicial foi feito através de ligação telefônica, assim foi marcado um horário para apresentação dos objetivos da pesquisa ao potencial participante para posterior leitura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. A entrevista foi gravada e transcrita para posterior análise dos dados.

## **2.4 Procedimento para Análise dos Dados**

Após a realização das entrevistas, as mesmas foram transcritas para posteriormente submetê-las à análise dos dados. Esta análise foi norteada por eixos temáticos relacionados com cada objetivo específico do presente estudo, ou seja, a definição de capacidade simbólica, indicadores observados, técnicas utilizadas, conhecimentos necessários, e os materiais utilizados pelos psicólogos entrevistados. Para tal, foi adotada a Análise de Conteúdo de Bardin (2011), cujo objetivo é compreender o sentido das comunicações e suas significações explícitas e/ou ocultas. A técnica de análise categorial permite ao pesquisador desmembrar o texto em categorias, segundo reagrupamentos analógicos, ou seja, na análise categorial o texto é desmembrado em unidades, que quando agrupadas em um grupo de elementos com características em comum, geram categorias de análise.

### 3 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A análise dos dados das entrevistas com as profissionais possibilitou construir categorias de respostas e assim, conhecer os critérios utilizados na entrevista lúdica para avaliação da capacidade simbólica. Neste sentido, foi possível criar cinco categorias de análise, sendo descritas e analisadas uma a uma. As principais categorias descritas encontram-se na Tabela a seguir:

**Tabela 1**

*Categorias principais para descrever indicadores que avaliam a capacidade simbólica através da entrevista lúdica*

- 
- A. Indicadores observados para avaliar a capacidade simbólica
  - B. Conhecimentos necessários para avaliar a capacidade simbólica
  - C. Técnicas utilizadas para avaliar a capacidade simbólica
  - D. Materiais utilizados para avaliar a capacidade simbólica
  - E. Definição da capacidade simbólica
- 

A partir destas categorias principais foi possível organizar categorias intermediárias que descrevem os principais indicadores. Desta maneira, será realizada a análise de cada categoria. A primeira categoria construída se refere ao principal objetivo deste estudo, que são os *Indicadores utilizados pelas participantes para realizar a avaliação da capacidade simbólica* (Categoria A).

**Tabela 2**

*Indicadores observados para a avaliação da capacidade simbólica através da entrevista lúdica*

---

<b>Categoria A</b>	<i>A.1) Adequação à idade ou etapa do desenvolvimento</i>
<b>Indicadores observados para avaliação da capacidade simbólica</b>	<i>A.2) Avaliação do discurso, da comunicação e da expressão verbal</i>
	<i>A.3) Diferenciação entre real e imaginário</i>
	<i>A.4) Escolha, conteúdo e forma do brincar</i>
	<i>A.5) Uso de diferentes materiais</i>
	<i>A.6) Imaginação e criatividade envolvida no jogo</i>
	<i>A.7) Capacidade de personificação</i>
	<i>A.8) Capacidade de contar/criar</i>
	<i>A.9) Capacidade de usar metáforas</i>

---

Dentro desta categoria (Cat. A.1) está a *Adequação à idade ou etapa do desenvolvimento* (Cat. A.1.1), um aspecto considerado importante pelas entrevistadas já

que alude a aspectos da forma de expressão da capacidade simbólica, assim como do conteúdo expresso. As participantes afirmam:

*“[...] usar um simbolismo que seja adequado para a idade”.*

*“[...] então assim, a gente vai fazendo a diferenciação de acordo com a idade, com o desenvolvimento, e o que está adequado ou não”.*

*“[...] bom, a capacidade simbólica entendemos conforme a idade da criança. Então, a capacidade simbólica adequada é para aquela faixa etária”.*

Neste sentido, Werlang (2000) destaca que para Freud o brincar possibilitaria a realização do desejo dominante para a faixa etária que a criança está atravessando, relacionando-se com o real, e recriando a realidade. Efron et al. (2009) chamam a atenção para este aspecto quando é avaliada a capacidade simbólica dizendo que os símbolos que a criança utiliza remetem-nos à compreensão do estágio psicosssexual que atravessa e sua modalidade de expressão. Desta maneira o terapeuta poderá observar o nível de desenvolvimento emocional e cognitivo já que brincando a criança vai expressar seus conflitos, angústias, fantasias e capacidade simbólica.

Outro indicador citado foi a *Avaliação do discurso, da comunicação e da expressão verbal* (Cat. A.1.2), as entrevistadas comentam sobre as diferentes linguagens, verbal e não-verbal, que devem ser observadas, entendendo o próprio brincar como linguagem específica. Efron et al. (2009) ressaltam que a atividade lúdica da criança deve ser considerada como a linguagem verbal do adulto, para isso devemos instrumentalizar suas possibilidades de comunicação para conhecer sua realidade.

As participantes colocam:

*“[...] a maneira de expressar o pensamento, de expressar o mundo interno, na fala, na construção da sessão me dá elementos da capacidade. Se ele está podendo simbolizar, e que nível de simbólico é esse”.*

*“[...] o brincar, o conversar, como ela vai se colocando aparece de uma forma muito transparente”.*

*“[...] isso vai ficando claro no discurso da criança”.*

Da mesma forma, Duarte (2009) afirma que o brincar é uma linguagem e como a linguagem em um sentido amplo abrange a comunicação não-verbal e pré-verbal. Pode ser equivalente às metáforas em um estágio primitivo, onde as palavras não são capazes de substituir as ideias, e o pensamento se manifesta de modo mais concreto, na ação lúdica, utilizando todo o corpo. Assim, através desta linguagem que aquele que brinca nos conta o que está ocorrendo em seu mundo interno. Aberastury (1992) nos diz que, assim como no adulto fazemos com as palavras, podemos reconstruir o passado da criança, por meio da atividade lúdica aonde ela expressa seus conflitos.

No seguinte indicador foi salientada a *Diferenciação entre real e imaginário* (Cat. A.1.3) como indicador de patologia no processo de simbolização:

*“[...] mas também saber se a criança consegue separar um pouquinho a fantasia da realidade”.*

Duarte, Bornholdt e Castro (1989) salientam que para desencadear o processo de simbolização é necessário ter a capacidade de formar ilusão, ponte entre o mundo da criança e o da mãe. Através da ilusão, pode ser criado o elo que liga o real ao imaginário. Para Winnicott (1952), a mãe tem a capacidade de oferecer inicialmente a possibilidade da ilusão, para, de acordo com a capacidade crescente dele de lidar com as suas falhas, desiludir o bebê. Nesse espaço de ilusão, através dessa relação entre eles, é que surgirá o objeto transicional como recurso criativo. Esse espaço que se situa entre a realidade externa objetiva e a realidade interna subjetiva é chamado espaço potencial. É nessa área que a criança começa a manipular a realidade externa conforme suas necessidades, em um jogo entre externo e interno, incorporados no objeto transicional. Esse espaço se constitui no momento de separação entre o bebê e a mãe e nele se desenvolve a criatividade, a brincadeira, a simbolização. Dessa forma, o simbolismo é empregado quando o bebê tem a capacidade de distinguir entre fato e fantasia, distinguindo objetos internos e externos. Se o desenvolvimento ocorrer de maneira saudável, este objeto transicional vai sendo desinvestido com o tempo. Se ocorrerem falhas no ambiente por um período prolongado, superior ao tempo em que o bebê consegue manter viva a memória da experiência, o objeto transicional sofre distorções em seu uso, acarretando prejuízos no processo de simbolização. Para Ogden (1996), uma das situações que ocorrem é que a criança permanece em um estado em que só existe fantasia e não símbolo, não distinguindo fantasia de realidade.

Outro elemento considerado pelas entrevistadas durante a entrevista lúdica é a observação da *Escolha, o conteúdo e a forma do brincar* (Cat. A.1.4) escolhida pela criança. Essas características podem ser observadas nas seguintes passagens:

*“[...] todo o jogo é simbólico e o conteúdo que a criança traz para aquele jogo”.*

*“[...] a forma de brincar é um dado rico, se de repente é muito desorganizada, caótica”.*

No referencial teórico pesquisado encontramos a ideia de que a natureza do brincar, na situação de uma avaliação, é o indicativo da relação entre o ego e a possibilidade de articular o mundo da fantasia com o mundo da realidade. O momento do brincar torna-se modalidade diagnóstica, escutando o inconsciente e observando suas vias de expressão. Assim, dentro da escolha de objeto feita pela criança, o tipo de brincadeiras também surge como indicador a ser observado, pois desta forma o ego manifesta a função simbólica (Efron et al., 2009).



Da mesma forma foi citado o *Uso de diferentes materiais* (Cat. A.1.5) como indicador. Visto que o brincar torna-se expressão direta da capacidade simbólica, quanto mais elementos a criança utiliza para se expressar no brincar, maiores possibilidades egóicas revela, pois reflete na realidade os significados adquiridos mediante um processo de capacitação para simbolizar (Efron et al., 2009).

*“[...] todo o jogo é simbólico e o conteúdo que a criança traz para aquele jogo, também a questão de poder fazer uso de outros materiais para expressar, não necessariamente ele vai expressar a situação familiar, como esse exemplo, ou a família terapêutica, mas ele pode usar outros recursos”.*

Da mesma forma, foram citadas a *Capacidade de imaginação e criatividade* (Cat. A.6), a *Capacidade de personificação* (Cat. A.7) e a *Capacidade de contar/criar histórias/enredos* (Cat. A.8), como afirmam as participantes:

*“[...] se de repente é muito próxima dela ou se ela consegue jogar um pouco mais para a personificação do faz-de-conta e jogar realmente e conseguir diferenciar essas realidades e com isso acessar essa forma simbólica”.*

*“[...] principalmente a criatividade que ela usa no jogo, no brinquedo, é fundamental. A observação desses elementos me leva a concluir sobre a capacidade simbólica”.*

*“[...] a gente percebe a capacidade simbólica na criança na medida que ela vai fantasiando, contando histórias”.*

*“[...] é a história que ela cria em volta desse brinquedo”.*

Neste sentido para Ogden (1996), quando ocorrem dificuldades de construção da função simbólica, a partir de falhas no ambiente, ocorrem dificuldades na *capacidade de imaginação e criatividade*, na *capacidade de personificação* e na *capacidade de contar/criar histórias/enredos*. A criança não consegue estabelecer relação simbólica com o jogo, aonde ela possa representar, possuir papéis ou funções fundadas na capacidade de ilusão. Portanto, o jogo passa a ser no concreto.

Ainda quanto à *capacidade de imaginação e criatividade*, Liberman et al. (1986) dizem que quando ocorre um fracasso na aquisição da relação simbólica com a realidade e o objeto interno, a criança não consegue ter acesso aos jogos criativos, que seriam produto de um adequado desenvolvimento destas funções.

Dentro desta categoria foi citada a *Capacidade de usar metáforas* (Cat. A.2.4), como outro elemento a ser observado. Esta capacidade estaria relacionada a uma adequada aquisição da capacidade simbólica, visto que, para Efron et al (2009), o símbolo deve estar suficientemente próximo do objeto primário simbolizado para permitir sua expressão deformada. Quanto mais elementos utiliza para expressar seu mundo interno, maiores possibilidades egóicas, ou seja, reflete os significados adquiridos durante o processo da capacitação para simbolizar.

Como exemplifica a frase:

*“[...] nas coisas que ela vai fazendo vamos vendo a capacidade simbólica dela, no usar metáforas”.*

A segunda categoria se refere aos *Conhecimentos* (Cat. B) que as entrevistadas julgaram necessários para avaliar a *capacidade simbólica*, apresentados na Tabela 3. Estas referiram como embasamento teórico principal a *Teoria psicanalítica* (Cat. B.1), também salientaram como importante o estudo sobre o *Desenvolvimento infantil* (Cat. B.2), assim como o *Estudo específico sobre o brincar* (Cat. B.3), e o conhecimento sobre a *História de vida da criança* (Cat. B.4).

### **Tabela 3**

*Conhecimentos necessários para a avaliação da capacidade simbólica através da entrevista lúdica*

<b>Categoria B</b>	
<b>Conhecimentos necessários para avaliar a capacidade simbólica</b>	<i>B.1) Teoria psicanalítica</i> <i>B.2) Desenvolvimento infantil</i> <i>B.3) Estudo específico sobre o brincar</i> <i>B.4) História de vida da criança</i>

Estes conhecimentos auxiliarão o psicólogo a realizar a avaliação da capacidade simbólica durante a entrevista lúdica. Desta maneira o conhecimento da *Teoria psicanalítica* foi citada como fundamental para embasar este trabalho. Da mesma maneira, as entrevistadas referiram o conhecimento das teorias do *Desenvolvimento infantil*. O domínio desta teoria permite ao psicólogo ser conhecedor do desenvolvimento normal infantil, das etapas evolutivas, assim como da psicopatologia da infância. A *História de vida da criança* também foi ressaltada, como fonte importante de informações que vão dar sentido as informações colhidas durante a avaliação, e servirão para compreender melhor a situação em que ela se encontra, suas vivências, seu dia a dia, e as suas relações familiares, desde a notícia da gravidez (Aberastury, 1982). As frases abaixo exemplificam esta categoria:

*“[...] acredito que estudando desenvolvimento infantil, tendo com clareza, as teorias psicanalíticas, algumas dão um enfoque mais especial para isso”.*

*“[...] então, eu acredito que sim, que tem que ter um estudo um pouco mais específico, um pouco mais aprofundado sobre essas possibilidades de brincadeira”.*

*“[...] eu acho que ajuda a conhecer a história da criança; então é bem importante que a gente já tenha um conhecimento sobre a história de vida daquela criança para poder atribuir significado para aquilo que ela nos traz”.*

Ainda foi ressaltada a importância de *Estudos específicos sobre o brincar* (Cat.

B.3), já que o brincar é via privilegiada de acesso ao mundo interno pela qual a criança se revela. Como ressalta Duarte (2009), aquele que brinca nos conta o que está ocorrendo em seu mundo interno, ao mesmo tempo em que revela seu modo de ser. Esta autora descreve quatro categorias de comportamento lúdico: o brincar espontâneo com criatividade e riqueza de expressão; o brincar de construção com criatividade limitada, silêncio, concentração e sem envolvimento afetivo, o brincar estereotipado com pobreza de conteúdo, e repetição compulsiva de atitudes; e a ausência do brincar, com rejeição aos brinquedos.

A terceira categoria (Tabela 4) deste estudo abarca as *Técnicas utilizadas* (Cat. C) para avaliar a capacidade simbólica. Estas técnicas servem de base para conduzir a entrevista lúdica tendo como foco a avaliação da capacidade simbólica.

**Tabela 4**

*Técnicas utilizadas para a avaliação da capacidade simbólica através da entrevista lúdica*

<b>Categoria C</b>	<i>C.1) Não diretiva, sem interferência</i>
	<i>C.2) Desenho</i>
<b>Técnicas utilizadas para avaliar a capacidade simbólica</b>	<i>C.3) CAT</i>
	<i>C.4) Fábulas</i>
	<i>C.5) HTP</i>

Entre as técnicas utilizadas, as participantes frisaram o aspecto das mesmas serem *Não diretivas e sem interferências* (Cat. C.1) para propiciar a liberdade de expressão durante a entrevista lúdica. Dentre estas, o *Desenho* (Cat. C.2) foi citado como técnica importante que possibilita um canal de comunicação entre terapeuta e paciente.

Para Arfouilloux (1988), o desenho tem uma função de expressão que pode ser comparado à linguagem permitindo identificar códigos no próprio desenho. O *CAT* (Cat. C.3), o *Teste das Fábulas* (Cat. C.4) e o *HTP* (Cat. C.5) foram citados como instrumentos que estimulam a projeção das fantasias inconscientes e permitem uma compreensão maior do seu mundo interno. As técnicas projetivas facilitam a captura do mundo simbólico que, muitas vezes, é de difícil expressão através da linguagem verbal (Formiga & Mello, 2000). Neste sentido, as profissionais ressaltaram o fato de que, no momento, os testes *CAT* e o *Teste das Fábulas* não obtiveram parecer favorável pelo Conselho Federal de Psicologia, conforme a Resolução 002/2003, do Conselho Federal de Psicologia, portanto não podem ser utilizados.

*“[...] não uso técnica específica. Eu não solicito à criança algo, porque ela vai revelar o que é natural”.*

*“[...] é que eu sou psicanalítica, então assim, eu tento ser o máximo possível não-diretiva. A minha*

*técnica é acompanhar a produção da criança e tentar não interferir nisso para que ela me mostre no ritmo dela”.*

A próxima categoria (Tabela 5) visou descrever os *Materiais utilizados* (Cat. D) pelas participantes que facilitariam a compreensão da capacidade simbólica durante a entrevista lúdica. Os materiais ficam expostos à disposição da criança e servem de apoio à técnica no momento da avaliação. As entrevistadas ressaltaram a utilização de brinquedos simples que estimulem a expressão e possibilitem a troca durante a entrevista lúdica. Estes foram classificados em *materiais menos estruturados* (Cat. D.1) e *Materiais estruturados* (Cat. D.2).

*“[...] eu acho que o material mais desestruturado, ele auxilia a avaliação da capacidade simbólica. A criança precisa usar a capacidade simbólica para construir coisas com esse material”.*

*“[...] o jeito da criança, a simbolização, se ela precisa do brinquedo concreto ou se consegue fazer do paninho alguma coisa. Então, eu gosto de coisas assim não estruturadas para ver a criatividade”.*

*“[...] eu acho que todo o material, o desenho, talvez esses materiais menos estruturados, massa de modelar, tinta, servem para avaliar a capacidade simbólica”.*

*“[...] eu observo a escolha do brinquedo, se é um brinquedo estruturado, que eu deixo de propósito”.*

### **Tabela 5**

*Materiais utilizados para a avaliação da capacidade simbólica através da entrevista lúdica*

<b>Categoria D</b>	<i>D.1) Materiais menos estruturados</i>
<b>Materiais utilizados</b>	<i>D.2) Materiais estruturados</i>

Entre os materiais menos estruturados foram citados o material gráfico, a tinta e a massa de modelar. Da mesma maneira, no que se refere aos brinquedos estruturados foram ressaltados os carrinhos, bonecos, animais, utensílios domésticos, legos, a casa de brincar e os jogos de regras. Como ressaltado por Ampessan (2005) é importante a utilização dos brinquedos que despertem a expressão das fantasias das crianças para que estas possam ser analisadas. Efron et al. (2009) também defendem a ideia de oferecer a criança materiais de tipos diferentes, estruturados e menos estruturados, já que ambos favorecem a expressão.

A última categoria construída (Tabela 6) intitula-se *Definição da capacidade simbólica* (Cat. E). Podemos pensar que é esta definição que permeará os critérios de avaliação da mesma durante a entrevista lúdica, ilustrados nos trechos a seguir:

*“[...] se é um pensamento que está mais concreto, se está, enfim, se ela consegue associar”.*

*“[...] não é a casa dela que ela vai ter que trazer, é a casa simbólica dela, é a fantasia, o desejo. De*

*repente lá tem uma princesa que mora naquela casa. De repente aparece um bicho, então a criatividade, a possibilidade de sair dos dados concretos, objetivos que tu tens da história de vida da criança. Ela desenha um monte de bonequinhos, então de repente aquela ali tu vê que já não é mais a família real, concreta dela, já tem vários outros membros”.*

Um dos conceitos associados à capacidade simbólica tem a ver com a ideia de ser um *Pensamento que se afasta do real, fazendo associações com pensamentos afastados do concreto* (Cat. E.1). Conti e Souza (2010) salientam que a fantasia e a capacidade de simbolização são parâmetros de maturidade do ego. Da mesma forma, o brincar estereotipado, rígido, concreto são parâmetros de patologia.

## **Tabela 6**

### *Definição da capacidade simbólica*

<b>Categoria E</b>	<i>E.1) Como pensamento que se afasta do real, fazendo associações com pensamentos afastados do concreto E.2) Como processo de dar significação ao objeto, criando a partir dele histórias e personagens, expressa no “como se” do brincar da criança</i>
<b>Definição da capacidade simbólica</b>	<i>E.3) Simbolizar é brincar E.4) Ferramenta para expressar o inconsciente E.5) Capacidade de utilizar a fantasia para enriquecer o brincar E.6) Capacidade de ter palavras para conseguir expressar o que ela quer</i>

Outra definição citada refere-se à simbolização como processo de dar significação ao objeto, criando a partir dele histórias e personagens expressa no “como se” do brincar da criança (Cat. E.2), como observado nas seguintes passagens:

*“[...] ao passo se a criança desenha uma casinha, e aí tu pede pra ela falar sobre essa casinha, a criança com capacidade simbólica, ela vai quase te contar uma historinha daquilo ali, ela vai enriquecer”.*

*“[...] dar significado ao objeto que ela está usando, se ela consegue criar em cima desses objetos, se ela consegue contar histórias, se essas histórias têm algum significado, um sentido, se não é apenas uma repetição”.*

*“[...] o brinquedo simbólico acho que se expressa muito na questão dos papéis, no “como se”. Quando a crianças consegue entrar bem nessa dimensão de “eu estou fazendo de conta que eu estou fazendo isso”.*

Segal (1975) afirma que para Melanie Klein a simbolização permite à criança transferir aos objetos do seu meio seus interesses, seus fantasmas, suas angústias e seu sentimento de culpa. Para Winnicott (1975) a atividade simbólica surge nesta fase, aonde o objeto vai percorrer o caminho de ser subjetivamente percebido até ser um objeto objetivamente percebido, tornando possível à criança distinguir entre o interno e o externo.

Assim, o uso de um objeto transicional pela criança, é também o primeiro uso de um símbolo e a primeira experiência da brincadeira. Piaget e Inhelder (1994) descrevem que a criança inicia com o brinquedo puramente sensório-motor, gradualmente evolui para o brinquedo simbólico, ou de “faz-de-conta”, e avança para a capacidade de incluir regras, em um brinquedo estruturado. Refere-se ainda ao símbolo sempre que a criança brinca de “como se” indo além do jogo motor.

Outros dois aspectos da definição citados pelas participantes salientou que simbolizar é brincar (Cat. E.3) sendo assim, torna-se ferramenta para expressar o inconsciente (Cat. E.4).

*“[...] isso é a questão de ao primeiro momento a possibilidade de brincar, que eu entendo que é a forma de acesso que ela vai ter às possibilidades de simbolização. É a condição que ela tem de expressar seu inconsciente”.*

*“[...] pode estar expressa no brincar, mas aí o brincar adequado, vamos dizer, com a capacidade simbólica do desenvolvimento da criança”.*

A literatura pesquisada afirma que é através do brincar que se expressa a capacidade simbólica, possibilitando representar o objeto/realidade. Através do brincar a criança consegue expressar essas fantasias inconscientes, representando-as através de objetos afastados do conflito primitivo. O brincar torna-se assim, expressão da capacidade simbólica e via de acesso a estas fantasias (Efron et al., 2009).

Outro item citado com relação à definição diz que a capacidade simbólica se expressa na *Capacidade de utilizar a fantasia para enriquecer o brincar* (Cat. E.5), como exemplificado nesta passagem:

*“[...] não é a casa dela que ela vai ter que trazer; é a casa simbólica dela, é da fantasia dela, do desejo. De repente lá tem uma princesa que mora naquela casa”.*

Melanie Klein considerava o simbolismo a base de toda a fantasia e de toda a sublimação, assim como a base da relação do sujeito com o mundo exterior e a realidade (Segal, 1975).

O último item descrito nesta categoria relaciona capacidade simbólica à *Capacidade de ter palavras para conseguir expressar o que ela quer* (Cat. E.6), já que o prejuízo na capacidade simbólica afetaria a capacidade de expressão da criança. Neste sentido no referencial teórico estudado podemos trazer as contribuições de Winnicott (1952), quando diz que quando ocorrem falhas no ambiente, o bebê não passa pela experiência da ilusão, a experimentação do mundo fica prejudicada. Deste modo, o mundo interno, lugar particular de fantasias, tem apenas poucos elementos derivados do mundo externo e torna-se incomunicável. Há prejuízos na capacidade criativa, a criança é impossibilitada de nomear, de atribuir significados e organizar suas experiências.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Perceber o quanto a criança é capaz de comunicar e simbolizar através do seu brincar é quesito norteador de aspectos avaliativos durante a entrevista lúdica. A avaliação da capacidade simbólica fala da capacidade de representar conflitos acessando, traduzindo e nomeando os afetos.

A presente pesquisa tinha como objetivo conhecer os indicadores utilizados por psicólogos de orientação psicanalítica para avaliar a capacidade simbólica de crianças através da entrevista lúdica. Para enriquecer este estudo, também foi possível conhecer os autores que embasam a esta prática, descrevendo as técnicas adotadas assim como conhecer os indicadores que são observados pelo profissional, os conhecimentos necessários para avaliar a capacidade simbólica, os materiais e as técnicas utilizadas, e também a definição de capacidade simbólica. Desta pesquisa resultaram cinco categorias de análise que descreveram os objetivos.

Os indicadores observados foram a adequação à idade ou etapa do desenvolvimento, a avaliação do discurso, comunicação e da expressão verbal, a diferenciação entre real e imaginário, a escolha, o conteúdo e a forma do brincar, e o uso de diferentes materiais, imaginação e a criatividade envolvida no jogo, a capacidade de personificação, a capacidade de contar/criar histórias/enredos, e a capacidade de usar metáforas.

Em relação aos conhecimentos necessários para avaliar a capacidade simbólica durante a entrevista lúdica, as entrevistadas citaram o estudo da teoria psicanalítica como embasamento teórico, o conhecimento do desenvolvimento normal infantil, um estudo específico sobre o brincar, e o conhecimento aprofundado sobre a história de vida da criança. No que se refere às técnicas utilizadas para avaliar a capacidade simbólica, as participantes citaram as técnicas não diretivas e sem interferências, o desenho, os testes CAT e Fábulas, assim como o teste HTP. Na categoria que descreve os materiais destacaram materiais menos estruturados (material gráfico, tinta e massa de modelar) e materiais estruturados (carrinhos, bonecos, animais, utensílios domésticos, legos, a casa de brincar e os jogos de regras).

Quanto à definição de capacidade simbólica adotada pelas entrevistadas, as mesmas referiram que esta pode ser conceituada como pensamento que se fastia do real, fazendo associações com pensamentos afastados do concreto, como processo de dar significação ao objeto, criando histórias a partir dele, expressas no "como se", como conceito de brincar, como ferramenta para expressar o inconsciente, como capacidade de utilizar a fantasia para

enriquecer o brincar, e como capacidade da criança de ter palavras para expressar o que quer.

Pode-se refletir, ao final deste estudo, sobre o uso de outros instrumentos para coleta de dados que possam favorecer um conhecimento mais detalhado sobre o objeto pesquisado e sobre a limitação de serem poucos sujeitos.

Torna-se relevante a realização de investigações sobre os indicadores adotados por profissionais com menos experiência para avaliar crianças, assim como averiguar a influência da trajetória de formação de cada um, uma vez que isso pode explicar a valorização ou não de determinados indicadores citados. Sugere-se, portanto, a realização de novos estudos sobre a aplicação dos indicadores analisados neste estudo.

## REFERÊNCIAS

- Aberastury, A. (1982). *Psicanálise da criança: teoria e técnica*. 5. ed. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Aberastury, A. (1992). *A criança e seus jogos*. Porto Alegre: Artmed.
- Ampessan, A. (2005). A singularidade da psicanálise infantil. In: Macedo, M., Carrasco, L. (Orgs). *(Con)textos de entrevista: olhares diversos sobre a interação humana*. São Paulo: Casa do Psicólogo, p. 73-83.
- Arfouilloux, J.C. (1988). *A entrevista com a criança: a abordagem da criança através do diálogo, do brinquedo e do desenho*. 3. ed. Rio de Janeiro: Guanabara.
- Bardin, L. (2011). *Análise de conteúdo*. Lisboa: Edições 70.
- Brasil (1996). Conselho Nacional de Saúde. *Resolução nº 196*, de 10 de outubro de 1996. Dispõe sobre as diretrizes e normas de pesquisa envolvendo seres humanos. Brasília, DF.
- Castiel, S. (2008). A construção do espaço analítico. *Contemporânea, Psicanálise e Transdisciplinaridade*, Porto Alegre, n. 6, Abr/Mai/Jun. Disponível em <[www.contemporaneo.org.br/contemporanea.php](http://www.contemporaneo.org.br/contemporanea.php)>. Acesso em 15 de fev. 2011.
- Conselho Federal de Psicologia. (2003). *Resolução CFP 002/2003*. Consultado em 23 de junho de 2005 do Conselho Regional de Psicologia. Disponível em: <[http://200.199.243.195/legislacao/doc/resolucao2003\\_002.doc](http://200.199.243.195/legislacao/doc/resolucao2003_002.doc)>. Acesso em 10 Mar. 2012.
- Conti, F.D., Souza, A.S.L. (2010). O momento de brincar no ato de contar histórias: uma modalidade diagnóstica. *Psicologia, Ciência e Profissão*, 30: 98-113.
- Duarte, I. (2009). A comunicação na psicoterapia de crianças: o simbolismo no brincar e no desenho. In: Castro, M.G., Stürmer, A. et al. *Crianças e adolescentes em*



- psicoterapia*. Porto Alegre: Artmed.
- Duarte, I., Bornholdt, I., Castro, M.G. (1989). *A prática da psicoterapia infantil*. Porto Alegre: Artmed.
- Efron, A.M. et al. (2009). A hora do jogo diagnóstica. In: Ocampo, M.L.S., Arzeno, M.E.G., Piccolo, E.G. et al. *O processo psicodiagnóstico e as técnicas projetivas*. 11. ed. São Paulo: Martins Fontes.
- Formiga, N.S., Mello, I. (2000). Testagem psicológica e técnicas projetivas: uma integração para um desenvolvimento da interação interpretativa indivíduo-psicólogo. *Psicologia, Ciência e Profissão*, 20(2): 12-19.
- Freud, S. (1969). Além do princípio do prazer. *Obras completas*. Rio de Janeiro: Standard Brasileira. v. XVIII. Original Publicado em 1920.
- Gil, A.C. (2009). *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas.
- Kornblit, A. (2009). Por um modelo estrutural da hora do jogo diagnóstica. In: Ocampo, M.L.S.; Arzeno, M.E.G., Piccolo, E.G. *O processo psicodiagnóstico e as técnicas projetivas*. 11. ed. São Paulo: Martins Fontes.
- Laplanche, J., Pontalis, J.B. (2000). *Vocabulário de psicanálise*. São Paulo: Martins Fontes.
- Liberman, D., Grassano, E., Neborak, S., Pistiner, L., Roitman, P. (1986). *Sobreadaptacion y enfermedad psicossomatica: del cuerpo al símbolo*. Buenos Aires: Editorial Trieb.
- Minerbo, M. (2009). A fragilidade do símbolo: aspectos sociais e subjetivos. *Contemporânea, Psicanálise e Transdisciplinaridade*, Porto Alegre, n. 7, Jan/Fev/Mar.
- Ogden, J. (1996). *Psicologia da saúde*. Buckingham: Open University Press.
- Piaget, J., Inhelder, B. (1994). *A psicologia da criança*. 13. ed. São Paulo: Bernard Brasil.
- Segal, H. (1975). *Introdução à obra de Melanie Klein*. Rio de Janeiro: Imago.
- Werlang, B.G. (2000). Entrevista lúdica. In: Cunha, J.A. et al. *Psicodiagnóstico*. 5. ed revisada e ampliada. Porto Alegre: Artmed.
- Winnicott, D. (1952/2000). *Da Pediatria à Psicanálise: Obras Escolhidas*. Rio de Janeiro: Imago.
- Winnicott, D. (1975). *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago.
- Zavaschi, M.L.S., Bassols, M.A.S., Mardini, V., Costa, F.M. (2009). O brincar na psicoterapia de orientação psicanalítica e alguns dos seus fundamentos teóricos básicos. *Revista Brasileira de Psicoterapia. Centro de Estudos Luis Guedes*, 11: 223-30.