O JOGO DE REGRAS NA PSICOPEDAGOGIA CLÍNICA: EXPLORANDO SUAS POSSIBILIDADES DE USO[1]

Anita Lilian Zuppo Abed, 2000

Fazer o curso de Pós-Graduação em Psicopedagogia foi a coroação de uma longa procura, um "finalmente encontrar-se". Minha formação é em Psicologia, mas a Educação sempre foi uma grande paixão na minha vida. Fui acumulando, no decorrer dos anos, larga experiência como psicoterapeuta, mas também como professora, especialmente com aulas particulares. Entretanto, as duas atuações iam correndo em paralelo, embora eu já desse *"aula particular de Psicóloga"!*

A Psicopedagogia veio enriquecer e fertilizar meu corpo teórico e a minha prática. Muito do meu trabalho ia se confirmando a luz dos conhecimentos que a Psicopedagogia me apresentava, e simultaneamente novas perspectivas se abriam, ampliando as possibilidades de se pensar e de se atuar em Educação. A convergência entre o "eu psicoterapeuta" e o "eu educadora" foi se consolidando em direção à Psicopedagogia Clínica.

Para a conclusão do curso, a exigência de elaborar uma monografia... Momento muito especial este, em que nos tornamos oficialmente autores de nosso próprio pensamento, pensamento a ser elaborado e registrado por escrito. Momento recheado de ansiedades e angústias, de muito trabalho e de muita responsabilidade. Momento em que me reuni de coragem e, com o apoio dos mestres, encarei o desafio de organizar e expor um aspecto do meu trabalho clínico – o uso dos jogos de regras – que podia trazer contribuições inéditas para a Psicopedagogia.

Neste depoimento relatarei uma parte desta monografia. Este trabalho teve como objetivo sistematizar a utilização que tenho dado aos jogos de regras no atendimento clínico em Psicopedagogia, a partir do relato e análise de sessões realizadas e da reflexão sobre o papel dos jogos de regras enquanto instrumentos de diagnóstico e intervenção terapêuticos. Esta sistematização me levou a propor uma classificação dos jogos de regras em função do seu uso terapêutico.

O jogo, especialmente o jogo de regras, tem ocupado um lugar de vital importância no atendimento psicopedagógico clínico, uma vez que há uma estreita relação entre a situação de jogo e a situação de aprendizagem.

O jogo configura um espaço na relação terapêutica que permite usá-lo como instrumento simultaneamente de diagnóstico (num olhar que busca compreender o modo de funcionamento da criança, que se mostra no seu jogar) e de intervenção (numa ação que busca explicitá-lo e problematizá-lo, promovendo conscientização e desenvolvimento da criança em sua relação

---

[1] Apresentado sobre forma de comunicação oral no II Ciclo de Estudos de Psicopedagogia Mackenzie. Publicado no livro do evento: MASINI, Elcie (org). **Ação Psicopedagógica:** II Ciclo de Estudos de Psicopedagogia Mackenzie. São Paulo: Memnon; Mackenzie, 2000.

com a aprendizagem). Os conflitos podem se revelar num contexto de “folga”, tornando-se visíveis, concretizados, num encontro que é, antes de mais nada, lúdico.

A partir da reflexão sobre os registros das sessões de atendimento realizadas durante dois anos, cheguei à seguinte classificação dos jogos: 1) jogos ***de controle***; 2) jogos ***de rapidez de reflexos***; 3) jogos ***de ataque e defesa***; 4) jogos ***de sorte e azar***; 5) jogos ***de expressão***.

Esta classificação não pretende esgotar esta análise, mas trazer à tona o fato dos diferentes jogos carregarem em si diferentes características que podem ser mais facilitadoras para fazer emergir diferentes conteúdos ou aspectos do psiquismo, em seus níveis cognitivo, afetivo e social, o que pode ser melhor instrumentalizado pelo psicopedagogo a partir do seu conhecimento destas características. A estrutura do jogo configura o campo transferencial que se instala nas relações pessoais por ele mediadas. Compreender a estrutura do jogo ajuda-nos, portanto, a compreender a dinâmica das relações vinculares que ali se estabelecem.

JOGOS DE CONTROLE

Estou denominando **jogos de controle** aqueles jogos que requerem uma precisão de movimento, um controle muscular refinado. Alguns exemplos: Pega varetas, Cai-não-cai (Estrela), Aí vem o lobo (Grow), Jogo de botão, Vire a mesa (Estrela) etc.

Os jogos de controle têm um efeito relaxante, eles exigem que os movimentos corporais sejam calmos, suaves e delicados. Tenho usado jogos de controle com crianças que precisam retardar respostas impulsivas, crianças que tentam resolver seus exercícios escolares rapidamente, sem refletir. Estes jogos exigem um planejamento, uma antecipação das consequências da ação. Esta ação deve ser cuidadosa, em resposta a uma necessidade de se adaptar às condições da realidade que se impõem (esforço de acomodação).

Tenho observado uma relação entre o processo de desenvolvimento do controle de movimento com o processo de elaboração de limites nas crianças e adolescentes com que tenho trabalhado.

JOGOS DE RAPIDEZ DE REFLEXOS

Nesta categoria, o que é solicitado ao jogador para que ele se dê bem é a rapidez com que a resposta (CORRETA !) deve ser dada, como acontece, por exemplo, no Tapa certo (Estrela), no Lince (Grow), no Diga logo (Coluna) etc.

Este jogos têm um efeito excitante, energético. Exigem uma atenção concentrada, um “ficar ligado”; a resposta deve ter um caráter imediato, ser rápida e precisa.

O trabalho com estes jogos beneficiam: crianças que se distraem facilmente e que precisam, portanto, desenvolver a concentração; crianças que são muito lentas, que necessitam tornar-se mais rápidas e mais ágeis em suas tarefas; crianças retraídas, que ganham oportunidade de expandirem-se ao vivenciar situações excitantes; e, também, crianças muito excitáveis, pois o jogo implica em canalizar a energia direcionada para um objetivo.

Em geral, proponho depois um jogo relaxante, para reequilibrar o nível energético.

JOGOS DE ATAQUE E DEFESA

São jogos que se caracterizam por uma dinâmica em que atacar o oponente e dele defender-se é vital para alcançar a vitória. São jogos que envolvem “morte”: comer peças um do outro, destruir o inimigo.

Os jogos de ataque e defesa abrem a possibilidade de se viver intensamente, na situação de jogo (portanto dentro do contexto de “folga”), as questões ligadas à agressividade: o confronto direto, o destruir e ser destruído.

Os esquemas defensivos utilizados pelos indivíduos (ligados ao modo como lidam com a angústia) ficam evidenciados pela estratégia defensiva adotada no jogo. Tenho observado um processo dialético de mudança: por um lado, o jogo abrindo espaço para a reestruturação dos modelos defensivos, que vão se transformando através do jogar; e por outro, as transformações que vão ocorrendo durante o processo terapêutico que vão modificando a forma de jogar.

O jogo de botão tem se mostrado excelente para se trabalhar estas questões. Assim como no futebol, os jogadores têm que desenvolver um esquema tático que equilibre o ataque, a defesa e o meio de campo que faz a ligação entre eles.

JOGOS DE SORTE E AZAR

Existem vários jogos em que o grande determinante para a vitória ou a derrota é estar com sorte ou estar com azar. (Por exemplo: Batalha, Uno, Roleta, jogos de trilha, jogos de dados etc.)

Estes jogos atenuam o peso da estratégia, do pensamento, do ser mais habilidoso ou jogar melhor. A sorte não se desenvolve, não se aprimora, não depende de idade, sexo ou nível escolar, cultural ou social. Um dia ela está conosco, outro não. Ela nivela os competidores, o que dentro do processo terapêutico adquire uma dimensão especial, pois no caso os jogadores são, de fato, desiguais: um é o terapeuta, outro o cliente; um é adulto, outro é criança ou adolescente.

Ficar à mercê da sorte, nas mesmas condições que o terapeuta, proporciona um “folga” para a criança vivenciar tanto a vitória como a derrota, ambos tão difíceis, tão carregados de emoções... As ansiedades ligadas às conquistas, ao saber, ao aprender... As frustrações ligadas aos erros, às dificuldades, ao não-saber...

JOGOS DE EXPRESSÃO

São aqueles que solicitam aos jogadores que passem mensagens através de desenho ou mímica. Exemplos: Mímica, Jogo do Gugu (TVGame), Imagem & Ação (Grow) etc.

Quando utilizamos **jogos de expressão**, cria-se uma situação em que há a exigência para que o simbólico e o dramático apareçam, integrados ao jogo. A maioria das crianças demonstra constrangimento em expor-se, ficam inibidas para se expressarem através da mímica. O jogo traz a oportunidade de vivenciar situações lúdicas que as levam a se defrontar com este constrangimento, favorecendo-as a ultrapassá-lo.

Lida-se, então, com a questão da imagem, de como se mostrar diante do outro. Considero o constrangimento como parte integrante do processo de construção desta imagem, como se fosse uma membrana que filtra o que pode sair e o que deve ficar guardado no interior do ser.

Simultaneamente, o jogo impõe uma problematização cognitiva através da necessidade de contextualizar a mensagem para que o outro possa compreendê-la (trabalhando, portanto, as relações de parte e todo, fundamentais no processo de aprendizagem).