

---

## Artigo Científico

---

# A evolução do jogo simbólico na criança

*The symbolic game evolution in the child*

**Maria Luisa de Lara Uzun de Freitas**<sup>✉</sup>

Faculdade de Educação e Faculdade de Administração, Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas), Campinas, São Paulo, Brasil

### Resumo

Com fundamento na Teoria de Jean Piaget, a autora apresenta as condutas de representação da função simbólica quanto à evolução do jogo simbólico a partir de observações realizadas em atendimentos psicopedagógicos de uma criança entre 5 anos e dez meses de idade e 6 anos e oito meses de idade. Os resultados obtidos revelam que a criança se sentiu à vontade para se expressar por meio do jogo simbólico, os quais permitiram a classificação e análise do mesmo, sendo possível verificar como a criança aproxima-se cada vez mais do real à medida que o simbolismo perde o seu caráter de deformação lúdica para se aproximar de uma simples representação imitativa da realidade, o qual favorece o progresso da socialização. © Cien. Cogn. 2010; Vol. 15 (3): 145-163.

**Palavras-chave:** Piaget; função simbólica; jogo simbólico; classificação e análise

### Abstract

*Based on Jean Piaget's theory, the author presents the representation behavior of the symbolic function, and specifically regarding to the symbolic game evolution observed in her psycho-pedagogical clinical work with a child aged between 5y 10m and 6y 8m. The results showed that the child felt comfortable to express himself through the symbolic game, which permitted his classification and analysis. It was possible to verify how the child got closed to the real as the symbolism lost its ludic distortional character, and got closer to a simple reality imitative representation, which makes the socialization process easier. © Cien. Cogn. 2010; Vol. 15 (3): 145-163.*

**Keywords:** Piaget; symbolic function; symbolic game; classification and analysis

## 1. Introdução

Segundo Piaget (1977) a construção das estruturas de inteligência da criança ocorre a partir de um funcionamento interno que é desencadeado a partir da interação da mesma com o mundo que a cerca. Esse funcionamento se dá por meio da assimilação ou incorporação de um

---

✉ - **M.L.L.U.Z. de Freitas**, Rua Waldir Aparecido da Silva, 76, Barão Geraldo, Campinas, SP 13085-065. E-mail para correspondência: [Maria.luisa@puc-campinas.edu.br](mailto:Maria.luisa@puc-campinas.edu.br) ou [mluisafreitas@uol.com.br](mailto:mluisafreitas@uol.com.br).

elemento exterior (objeto, acontecimento, etc.) em um esquema sensório-motor ou estrutura do sujeito e da acomodação, ou modificação, de um esquema (ou estrutura) em função das particularidades ou resistência que o objeto oferece ao ser assimilado.

Para Piaget (2002), o desenvolvimento cognitivo da criança ocorre por meio dos estágios sensório-motor, pré-operatório, operatório concreto e operatório formal. O estágio pré-operatório é denominado pelo autor como a fase em que surgem as condutas de representação ou manifestações da função simbólica.

A função simbólica consiste na capacidade que a criança adquire de diferenciar significantes e significados. Por meio de suas manifestações, a criança torna-se capaz de representar um significado (objeto, acontecimento) através de um significante diferenciado e apropriado para essa representação (Piaget, 1975).

Dessa forma, a criança de dois a sete anos, aproximadamente, passa a contar com a possibilidade de representar as ações, as situações e os fatos da vida dela, ao manifestá-las por meio da construção da imagem mental, imitação diferida, jogo simbólico, linguagem e desenho (condutas de representação).

Ao jogar simbolicamente ou imaginar e imitar, a criança cria um mundo em que não existem sanções, coações, normas e regras, provenientes do mundo dos adultos, o que possibilita a ela transformar a realidade com o objetivo de atender as suas necessidades e desejos. Evidencia-se, assim, a importância da função simbólica como um meio que permite à criança expressar seus desejos, conflitos, etc. e adaptar-se gradativamente ao meio em que vive.

Dessa forma, Freitas (2006) criou um cenário que permitisse que a criança manifestasse as condutas de representação da função simbólica para que fossem utilizadas como um instrumento ou um meio de avaliação do desenvolvimento cognitivo e afetivo e intervenção e, ao mesmo tempo, fossem classificadas e analisadas quanto à evolução do jogo simbólico, processo de desenvolvimento da linguagem e fases de desenvolvimento do desenho. Isso se deu em atendimentos psicopedagógicos<sup>1</sup>, apoiados no método clínico-crítico de Piaget (1926) e nos princípios de intervenção elaborados por Vinh-Bang (1990).

No atendimento psicopedagógico é proporcionado à criança um ambiente favorável para que se sinta à vontade para manifestar as condutas de representação e, dessa forma, possam ser realizadas a avaliação, intervenção e análise e classificação das mesmas. Nesse contexto, a criança conta com a liberdade de escolher aquilo que quer fazer diante do material diversificado disponível no ambiente, e, nesse sentido, não há um roteiro a ser seguido pelo investigador, o que permite que as representações da função simbólica sejam construídas espontaneamente, livres de regras e pressões, ao excluir o caráter obrigatório.

No presente trabalho, pretende-se apresentar a classificação e análise das condutas de representação da função simbólica, manifestadas pelo participante da pesquisa de Freitas (2006), quanto à evolução do jogo simbólico, com o intuito de demonstrar como a criança aproxima-se cada vez mais do real à medida que o simbolismo perde o seu caráter de deformação lúdica para se aproximar de uma simples representação imitativa da realidade, o qual favorece o progresso da socialização.

## **2. Referencial teórico**

### **2.1. Função simbólica – jogo simbólico**

Sob o ponto de vista da psicologia evolutiva, o psicólogo Rivière (1995: 95), a partir de seus estudos sobre o desenvolvimento da função simbólica em crianças com transtornos de

desenvolvimento, menciona que os filhotes da nossa espécie começam a mostrar que são “animais simbólicos” ao atingirem o segundo ano de vida.

O autor explica sua afirmação ao mencionar que, quando a criança diz “au” apontando para um cão que está passando por perto; ou finge que bebe de uma xícara vazia; ou abre os braços quando lhe perguntam: “de que tamanho é o nenê?”; ou quando mais tarde “dá de comer” a uma boneca ou a embala “para que durma”; em todas essas situações ela expressa a posse desse método para adaptar-se ao ambiente desse universo simbólico.

Rivière (1995: 95) refere-se aos símbolos como representações sobre representações, isto é, a criança representa o cachorro quando diz “au”, representa a ação de beber (ou o esquema que a criança tem dela), quando finge que bebe da xícara vazia, demonstrando, dessa forma, por meio de suas ações e de sua linguagem, a representação de seus esquemas e conceitos.

O autor acrescenta que as ações simbólicas e as palavras apontam ou remetem a algo que não são elas mesmas e, para o “animal simbólico”, tais atitudes representam um significado e têm uma função lúdica (de jogo) ou uma função comunicativa, cumprindo essa função graças ao fato de que a ação de beber de uma xícara vazia representa a de beber de uma xícara cheia.

Huizinga (1980: 11) ao definir o jogo, baseia-se em três características: a primeira é o fato de ser livre, de ser liberdade; a segunda característica reside no fato de que o jogo não é vida “corrente”, nem vida “real”, pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria, isto é, para o autor, a ação simbólica representa um ir além da vida real, de uma maneira consciente sobre o fato em si.

Para exemplificar, o autor cita o caso de um pai que foi procurar seu filho de quatro anos que estava brincando de trenzinho na frente de uma fila de cadeiras. Quando foi beijá-lo, disse-lhe o menino: “Não dê beijo na máquina papai, senão os carros não vão acreditar que é de verdade”. O autor cita esse caso para explicar que a criança sabe quando está só “fazendo de conta” ou quando está só brincando, no entanto, salienta que, apesar de saber que é só de brincadeira, atribui seriedade e entusiasmo àquilo que está fazendo.

Como terceira característica do jogo, segundo Huizinga (1980), é que o mesmo distingue-se da vida “comum” tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa, ou seja, tem certos limites de tempo e de espaço e possui um caminho e um sentido próprios. Para o autor, o jogo também, como outra característica, se fixa como fenômeno cultural, ou seja, pode ser transmitido de geração a geração, o que, para Piaget (1975), diz respeito aos jogos de regras institucionais.

Chateau (1987), no campo da psicopedagogia, traça, em seus estudos, a relação que há entre o jogo e a natureza infantil. Explica que o surgimento do comportamento lúdico está ligado ao despertar da personalidade, distinguindo-o dos jogos funcionais do bebê. Para o autor, a brincadeira possui um caráter sério, para o que nem sempre se está atento. Cita o exemplo de uma criança de três anos que brinca de limpador de chaminés, enquanto sua mãe aproxima-se dela para pentear seus cabelos e ela se afasta e pede à mãe que não o faça, pois o limpador está tão sujo e a mãe vai sujar os seus dedos.

Segundo a concepção de Chateau (1987), quando a criança joga, parece esquecer-se do real, ao se tornar, como no exemplo anterior, um limpador de chaminés. Nesse momento, o quadro concreto da vida familiar e social desapareceu e deu lugar ao seu mundo de faz-de-conta. Segundo o autor, o jogo constitui um mundo à parte que não tem mais lugar no mundo dos adultos, ou seja, a criança destaca-se do mundo dos adultos para criar um mundo só seu, o qual possa exercer sua total soberania, quando pode ser ora seu pai, ora o professor, ora sua mãe.

Monteiro (1979) sob a visão do psicodrama, completa essa colocação, ao ressaltar, assim como Huizinga (1980) e Chateau (1987), que, em suas brincadeiras de faz-de-conta, a criança adquire o pleno domínio da situação, vive entre a fantasia e a realidade, é capaz de passar de uma para outra, quando cria, assim, a possibilidade de elaboração de seus anseios e fantasias.

Ao inserir-se no jogo simbólico, a criança representa situações de sua vida por meio das brincadeiras. Oaklander (1980), em sua prática clínica com crianças, sob o enfoque gestáltico, resalta a importância do brincar para elas, ao explicar que, por meio da brincadeira, as mesmas experimentam o seu mundo e aprendem mais sobre ele, o que representa fator essencial para o seu desenvolvimento sadio. Na visão da autora, a brincadeira é uma forma de autoterapia para a criança, por meio da qual confusões, ansiedades e conflitos são muitas vezes elaborados.

Brincar serve como um meio de comunicação para a criança, pois para Oaklander (1980), um simbolismo pode substituir as palavras, uma vez que a criança experimenta na vida muita coisa que ainda é incapaz de expressar verbalmente e, desse modo, utiliza a brincadeira para formular e assimilar o que experimenta.

Na visão de Pain (1992), por meio do jogo a criança combina propriedades de forma peculiar, a qual o impossível pode vir a ser experimentado. Segundo a autora, a atividade lúdica fornece informações sobre os esquemas que organizam e integram o conhecimento da criança em um nível representativo e, portanto, considera de grande importância para o diagnóstico de problemas de aprendizagem na infância. Em seu livro “Diagnóstico e tratamento dos problemas de aprendizagem” a autora descreve um trabalho fundamentado sobre três teorias: a psicanálise, a teoria piagetiana e o materialismo histórico.

Segundo Piaget (1975), devido à função simbólica, a criança, a partir do segundo ano de vida, passa a contar com a possibilidade de representar por meio de símbolos e o faz através de condutas que vão surgindo, mais ou menos ao mesmo tempo, como a imitação diferida, imagem mental, jogo simbólico, linguagem e desenho. Assim, nesse período, encontra-se uma inteligência constituída por um pensamento que passa a ser representado por meio da linguagem (signos coletivos) e símbolos individuais (imitação diferida, imagem mental e jogo simbólico).

No entanto, segundo Piaget (2002), no início do estágio pré-operatório, ao invés de adaptar-se logo à realidade nova que descobre e que constrói pouco a pouco, a criança começa, por meio de uma assimilação egocêntrica, a incorporar todos os dados dessa realidade ao seu eu e à sua atividade. Quando a criança transforma a realidade em função de seu eu, ou seja, de acordo com suas próprias necessidades, Piaget (1996) explica que ocorre uma assimilação deformante. Conforme suas palavras:

“Considerada sob esse ângulo social, essa assimilação deformante consiste em uma espécie de egocentrismo do pensamento tal que este, ainda insubmisso às normas da reciprocidade intelectual e da lógica, busca mais a satisfação do que a verdade e transforma o real em função da afetividade própria.” (Piaget, 1996: 289).

Piaget (2002) aponta que, ao longo do estágio pré-operatório, a criança transita entre duas formas extremas de pensamento: uma pertencente ao início desse estágio, é a do pensamento por pura assimilação, cujo egocentrismo exclui toda objetividade; outra que é a do final do estágio, é a do pensamento adaptado aos outros e ao real, que prepara o pensamento lógico.

Piaget (2002) explica que, entre essas duas formas de pensamentos, encontra-se a grande maioria dos atos da criança, a qual oscila entre estas duas direções opostas.

No início do estágio pré-operatório, predomina a forma de pensamento egocêntrico, que é representado sob uma forma mais pura por meio do jogo, a que Piaget (2002) chamou de jogo simbólico.

Evidencia-se, portanto, no estágio pré-operatório, o jogo simbólico ou jogo de imaginação e imitação, que se manifesta através de um pensamento individual quase puro, com o mínimo de elementos coletivos, ou seja, o pensamento egocêntrico.

Esse pensamento, segundo Piaget (1959), consiste em uma absorção do eu nas coisas e no grupo social, absorção tal que o sujeito imagina conhecer as coisas e as pessoas por elas mesmas, enquanto que, na realidade, atribui-lhes, além dos seus caracteres objetivos, qualidades provenientes do seu próprio eu ou da perspectiva particular em que está envolvido.

Delval (1998), baseado nas ideias de Piaget, acrescenta que, com o jogo simbólico, a criança torna-se capaz de transformar as situações vividas no seu cotidiano, situações estas que são controladas pelos adultos, que estão a sua volta, por meio de normas e regras muito rígidas, as quais, muitas delas, ela não consegue compreender. Daí a necessidade de entregar-se às possibilidades que o jogo simbólico proporciona, como um meio para expressar seus desejos e conflitos para poder adaptar-se a esse mundo.

O autor ressalta que, quando a criança dá um significado diferente ao objeto em questão, ao atribuir à sua boneca ações análogas às suas e ao assumir o papel de sua mãe, a imaginação simbólica transforma-se em um jogo. O jogo constitui, assim, um conjunto de seres ou eventos representados pelo símbolo, ou ainda, objetos ou acontecimentos da sua própria atividade e, em particular, da sua vida afetiva, os quais são evocados e pensados graças ao símbolo.

Por meio do jogo simbólico, ou brinquedo de faz-de-conta, o aspecto afetivo ganha uma dimensão ainda maior quando a criança consegue utilizar, com liberdade, os seus poderes individuais para reproduzir as suas ações pelo prazer de oferecê-las em espetáculo, a si própria e aos outros, ou para, diante de situações penosas ou desagradáveis, conseguir compensá-las ou aceitá-las após revivê-las mediante uma transposição simbólica.

## **2.2. Evolução do jogo simbólico na perspectiva piagetiana**

Piaget (1975) aborda, em primeiro lugar, a forma mais primitiva do símbolo lúdico que é o simbolismo ou esquema simbólico, o qual indica a passagem do jogo de exercício (estágio sensório-motor) para o jogo simbólico e apresenta grande importância para o destino ulterior do jogo.

No simbolismo, a criança, ainda no estágio sensório-motor, age na ausência dos objetos habituais dessas ações e mesmo na ausência de todo e qualquer objeto real; no entanto, limita-se a fazer de conta que exerce uma de suas ações habituais.

O simbolismo manifesta-se quando a criança faz de conta que dorme, que se lava, que penteia seu cabelo, que muda de roupa, ou seja, só entra em ação um esquema atribuído à conduta do próprio sujeito.

Piaget (1975) assinala a fase do simbolismo como suficiente para garantir o primado da representação sobre a ação pura, o que permitirá ao jogo assimilar o mundo exterior ao eu, por meios muito mais poderosos do que os do simples exercício.

A partir da aquisição sistemática da linguagem, a qual marca o final do estágio sensório-motor e início do pré-operatório, é possível verificar o nascimento de uma série de formas novas de símbolos lúdicos.

Piaget classifica a evolução do jogo simbólico por meio de fases.

## Fase I

Na fase I distinguem-se os tipos IA e IB. O tipo IA constitui-se na categoria da projeção dos esquemas simbólicos nos objetos novos, o que significa que a criança passa a atribuir a outrem e às próprias coisas, o esquema que se tornou familiar. Nesse período, ao invés de a criança fazer de conta que dorme, passa a fazer sua boneca dormir, ou comer, ou tomar um remédio, ou seja, passa a transformar, simbolicamente, uns objetos nos outros.

Esses comportamentos demonstram que o símbolo desliga-se do exercício sensório-motor e projeta-se em representação independente. Nota-se que, à medida que os esquemas simbólicos se desligam da ação habitual para se aplicarem a outros objetos, produz-se uma dissociação entre o significante e o significado.

Para exemplificar o tipo IA, é possível citar as observações que Piaget realizou em sua filha Jacqueline: “J. aos 1;6, diz “chora, chora” ao seu cão e ela própria imita o ruído do choro. Nos dias seguintes, ela faz chorar o seu urso, um pato, etc. Aos 1;7 faz chorar o seu chapéu etc. Ao 1;6 faz caminhar a sua boneca, “anda, anda” e, depois, quaisquer objetos.” (Piaget, 1975: 159).

O tipo IB é uma forma de jogo semelhante ao anterior, no entanto, é complemento dele, o qual se constitui em uma projeção de esquemas de imitação em novos objetos. Para uma melhor compreensão, observa-se um exemplo de Piaget: “J. ao 1;8 finge que telefona, depois faz a sua boneca falar (imitando uma voz de falsete). Nos dias seguintes, telefona com quaisquer objetos (folha de papel, enrolada em forma de cone)” (Piaget, 1975: 160).

Percebe-se que, nesse caso, tratam-se, também, de esquemas aplicados simbolicamente a novos objetos que substituem os objetos habituais. No entanto, os esquemas foram aplicados por imitação; pois, certamente, J. já viu seu pai ao telefone.

Os dois tipos de jogos, que foram descritos, marcam uma completa dissociação entre o significante e o significado, ou seja, a criança adquire a capacidade de representar um objeto ausente ou um evento não percebido, por meio de símbolos ou signos, isto é, significados diferenciados de seus significantes.

Ainda na fase I, Piaget identificou os tipos IIA e IIB. No tipo IIA, é possível verificar uma assimilação simples de um objeto a outro, e essa forma de jogo pode ser compreendida, ao citar uns dos exemplos do autor:

“Aos 1;8, J. acaricia os cabelos de sua mãe e diz “bichano, bichano”. Ao 1;9 vê uma concha e diz antecipadamente “xícra”; só então a apanha e faz que bebe. No dia seguinte diante da mesma concha diz “copo”, depois “xícra”, depois “chapéu” e, finalmente, “barco na água.” (Piaget, 1975: 162)

O tipo IIB é um prolongamento da forma IB e compreende o emprego de esquemas de imitação, a qual consiste numa assimilação do corpo do sujeito ao de outrem ou a quaisquer objetos, é um tipo de jogo que pode ser denominado “jogo de imitação”. Para exemplificar: “J. ao 1;10 finge que joga de esconde-esconde com um primo ausente há dois meses. Depois, ela própria é o seu primo: “Clive corre, Clive salta, Clive ri” etc., e imita-o saracoteando-se” (Piaget, 1975: 163).

Essas formas de jogos descritas anteriormente, que assinalaram a fusão da imitação simbolizante e da assimilação lúdica, foram preparadas desde a fase VI do estágio sensório motor até o início do pré-operatório.

Ainda na fase I, Piaget (1975) classificou os tipos IIIA, IIIB e IIIC, como jogos que envolvem combinações simbólicas e que predominam, principalmente, no estágio pré-operatório, a partir dos três a quatro anos de idade. O tipo IIIA é o das combinações simples.

Nessa fase, a criança torna-se capaz de representar cenas reais cada vez mais extensas e com mais detalhes. As formas mais elementares do tipo IIIA começam simultaneamente com os tipos II, diferenciando-se deles de forma progressiva.

Para entender como ocorre esse jogo, recorre-se aos exemplos de Piaget, baseados em suas observações:

“J, aos 3;6 acumula em pequenos punhados de cada vez, uma porção de agulhas de pinheiro para preparar um ninho de formigas: há travesseiro, dossel, cobertor, lençóis, um buraco para o bebê, uma mesa, uma cadeira, depois chega a mãe, uma prima; no sótão está guardado o macarronete. “As formigas (inexistentes) sentam-se ali (ela própria senta-se). A vovó chegou”. Depois intervém um personagem imaginário. No dia seguinte, o jogo recomeça, mas tudo se converteu em casa para gatos.” (Piaget, 1975: 166)

Piaget (1975), ao longo de suas observações, pôde acompanhar o progresso de sua filha Jacqueline em relação ao domínio da construção simbólica constituída por elementos de imitação e elementos de assimilação deformante. Verificou a passagem gradativa de simples transposição da vida real para a invenção de seres imaginários sem modelo atributivo. Nota-se que há uma combinação entre a imitação do real e as situações imaginárias e, quanto a isso, Piaget ressalta a importância que os personagens imaginários representam para a criança que, muitas vezes, usa-os para ajudá-la a reviver situações da vida real que lhe são penosas.

O tipo IIIB constitui-se de jogos de combinações compensatórias. Esse tipo de jogo ocorre quando um ato proibido é executado de forma fictícia. Nos jogos, que o antecedem, já é possível verificar essa compensação lúdica, no entanto, as combinações simbólicas que a criança passou a ser capaz de construir posteriormente reforçaram o seu desenvolvimento.

Para verificar a manifestação desse tipo de jogo, pode-se contemplar o exemplo de Piaget:

“Aos 4;1 esperando rever uma anã que ela observara várias vezes numa aldeia, J. fica sabendo que ela morreu. Então, conta imediatamente a estória de uma anã que encontrou um anãozinho: “Depois ele morreu, mas ela tratou-o tão bem, tão bem, que ele ficou curado e voltou para a sua casa.” Nos dias seguintes, a anã mistura-se com toda a sua vida. Aos 4;3, a pá de neve “é” a sua anã e acompanha-a no passeio etc.” (Piaget, 1975: 171)

Os jogos do tipo IIIC caracterizam-se por combinações liquidantes e pode ser percebido quando, a criança, na presença de situações penosas ou desagradáveis, consegue compensá-las ou aceitá-las mediante uma transposição simbólica. Essas formas de jogo, que consistem em liquidar uma situação desagradável quando as revive em um mundo de faz-de-conta, descreve a função do jogo simbólico, que é o de favorecer a assimilação do real ao eu. Para esclarecer como tal se manifesta, será apresentado mais um exemplo do autor:

“Aos 4;6 bati nas mãos de J. com um ancinho e faço-a chorar. Peço-lhe muitas desculpas, dizendo que fui um desastrado. No princípio, ela não acredita e continua furiosa, como se eu tivesse feito de propósito. Depois, bruscamente, diz-me já mais calma: “Tu és Jacqueline e eu sou papai. Toma (bate-me nos dedos). Diz agora para mim: Mas você me machucou! – (Eu digo)- Perdão, minha querida. Não fiz de propósito. Tu sabes que eu sou muito desajeitado...” etc. Em suma, ela limitou-se a inverter os papéis, repetindo exatamente as minhas palavras.” (Piaget, 1975: 173)

Piaget (1975), ao continuar suas observações sobre a evolução do jogo simbólico, propôs mais uma classificação, última da fase I, o tipo IVD, que compreende uma das formas extremas do simbolismo lúdico. Esse tipo de jogo, que incide na direção do pensamento adaptado, é baseado em combinações simbólicas antecipatórias, cuja manifestação é percebida quando, ao não aceitar uma ordem ou um conselho, antecipa-se, simbolicamente, às consequências da desobediência ou da imprudência que se seguiriam.

Para melhor compreender como evolui esse jogo, pode-se citar outro exemplo de Piaget: “J, aos 4;6 passeia na montanha, percorrendo um caminho escarpado. “Presta atenção a essa pedra escorregadia. – Tu sabes, Marécage<sup>2</sup> pôs uma vez o pé num pedregulho destes, não prestou atenção e escorregou, e ficou bastante machucada” (Piaget, 1975: 174).

Dos quatro aos sete anos, aproximadamente, os jogos simbólicos começam a declinar, porém, não diminuem em número ou em intensidade afetiva. Ocorre que, ao aproximar-se ainda mais do real, o símbolo perde o seu caráter de deformação lúdica para se aproximar de uma simples representação imitativa da realidade. Para explicar essa nova etapa, Piaget propõe a fase II e a descreve por meio de três novas características, o que a diferenciam da fase anterior.

## Fase II

A primeira característica se refere à ordem relativa das construções lúdicas. Piaget, por meio do método de livre conversação (método clínico), verificou que, a partir dos quatro até os sete anos de idade, há um progresso na coerência das cenas, na ordem em que se apresentam, o qual denomina como um jogo de combinação simbólica ordenada.

O autor percebeu como segunda característica a crescente preocupação em relação à imitação exata do real, ou seja, os detalhes que compõem uma cena são reproduzidos com um maior cuidado, o que implica uma fusão interessante. Observa-se que essas construções coordenam cada vez mais o exercício lúdico sensorio-motor e intelectual com o próprio símbolo e, ao evoluir dessa forma, a assimilação simbólica torna-se cada vez menos deformante e aproxima-se cada vez mais de uma simples reprodução imitativa.

Pode-se perceber a manifestação dessas novas características no exemplo que se segue:

“J. aos 6;5, edifica, por meio de cubos e varetas, uma grande casa, uma estrebaria e um cercado para lenha, tudo rodeado de jardins e provido de caminhos e alamedas. As bonecas circulam e dialogam sem parar, mas a atenção é atraída também para a exatidão e a verossimilhança das construções materiais” (Piaget, 1975: 177).

Piaget faz uma observação quanto às cenas faladas que acompanham essas construções, ao explicar que compreendem quadros baseados na vida real, mas com transposição imaginárias e com continuação de um dia para o outro.

A terceira característica dos jogos de quatro a sete anos refere-se ao início do simbolismo coletivo com diferenciação e ajustamento de papéis. Esses jogos favorecem o progresso da socialização, o que possibilita uma representação de ideias mais coerente e ordenada. Esse duplo progresso contribui para a transição do egocentrismo para a reciprocidade. Piaget exemplifica como se desenvolve esse tipo de jogo:

“Aos 4;7, J. brinca com uma menina mais velha (dez anos) e adapta-se perfeitamente a todos os seus jogos de jantarzinhos, família etc. e mostra, assim, que teria sido muito

capaz de desenvolver os papéis complementares dos jogos precedentes, se a sua parceira tivesse a mesma idade dela.” (Piaget, 1975: 179)

Piaget explica que, dos sete aos oito anos, ocorre uma modificação muito clara em relação ao simbolismo lúdico e à socialização, cujos reflexos recaem sobre o pensamento. Para compreender o que ocorre nesse período, o autor descreve a fase III como o último período e situa-o entre os sete e oito anos e onze, doze anos (estágio operatório concreto).

### **Fase III**

Nessa fase ocorre um declínio do simbolismo lúdico que cede lugar aos jogos de regras e a construções simbólicas cada vez menos deformantes e cada vez mais próximas do trabalho seguido e adaptado. Observa-se um avanço nas construções, trabalhos manuais, desenhos, que se apresentam cada vez melhores e mais adaptados ao real.

A criança, ao longo desse período, por meio da socialização e de uma coordenação cada vez mais estreita dos papéis, passa a abandonar o jogo egocêntrico e a participar de jogos de regras, os quais envolvem a cooperação entre os participantes e favorecem a adaptação social.

## **3. A pesquisa**

### **3.1. Objetivo**

O objetivo desse artigo consiste em apresentar a classificação e análise das condutas de representação da função simbólica quanto à evolução do jogo simbólico com o intuito de demonstrar como a criança aproxima-se cada vez mais do real à medida que o simbolismo perde o seu caráter de deformação lúdica para se aproximar de uma simples representação imitativa da realidade, o qual favorece o progresso da socialização.

### **3.2. Metodologia**

Nos atendimentos psicopedagógicos, para a realização da classificação e análise das condutas de representação da função simbólica quanto à evolução do jogo simbólico, Freitas (2006) considerou o apoio metodológico baseado no método clínico-crítico de Piaget (1926). Segundo o autor, o investigador deve estabelecer com a criança uma interação de forma que ela possa ficar à vontade para expressar-se livremente e, dessa forma, possibilitar a sua atuação de acordo com o conteúdo que ela traz naquele momento, seja por meio de suas ações ou de suas explicações.

A utilização do método clínico-crítico de Piaget (1926) baseia-se, portanto, no pressuposto de que os sujeitos têm uma estrutura de pensamento coerente, constroem representações da realidade à sua volta e a revelam ao longo da entrevista ou de suas ações.

### **3.3. Procedimento**

#### **Atendimentos psicopedagógicos**

Adequação do ambiente de atendimento psicopedagógico, por meio de materiais diversificados (quadro 1), suficientemente solicitadores para que a criança queira interagir com eles e, com isso, manifeste as condutas de representação da função simbólica.

Observação e transcrição das condutas de representação da função simbólica. Esse procedimento foi realizado em cada atendimento (itens 4.2 e 5.1).

Realização da classificação e análise das condutas de representação da função simbólica quanto à evolução do jogo simbólico (quadro 1).

### 3.4. Participante

As observações que seguem foram realizadas em GIL (pseudônimo), uma criança pré-operatória do sexo masculino, que iniciou os atendimentos psicopedagógicos com 5 anos e dez meses de idade e finalizou com de 6 anos e 8 meses de idade.

## 4. Resultados

Para apresentar a classificação e análise das condutas de representação da função simbólica quanto à evolução do jogo simbólico, primeiramente serão transcritas, na íntegra, algumas observações realizadas nos atendimentos psicopedagógicos do participante GIL. A autora é identificada por M.. Em seguida, será apresentada a classificação e a análise do jogo simbólico.

### 4.1. Condutas de representação da função simbólica

Obs. 01. Aos 5;10 (2)<sup>3</sup> *GIL: É um leão. Uuuuaaaa.* M: O que você acha do leão? *GIL: Ele come.* M: Ele come? O que ele come? *GIL: Ué, o leão, ele pula nos bichos ele arranha, arranha e usa as garras dele e mata o bicho, primeiro ele mata e depois ele come.* M: Por que ele faz isso? *GIL: Porque ele é forte.* M: Ele é forte? *GIL: Ó, o leão, ah... os animais que matam o leão é....deixa eu falar...é exatamente o que mata o leão é o urso furioso.* M: Por que? *GIL: Quando o urso é do tamanho desse armário, do tamanho desse armário (abre os braços para representar o tamanho), quando ele é grande, desse tamanho aí o urso tá furioso. O leão irrita o urso e o urso mata o leão. Quando ele é desse tamanho do armário, daí o leão irrita o urso, o urso atira uma pedra aí ele morde, arranca um pedaço do leão e o leão morre e aí o urso mata o leão. Aí os dentes do leão, quer dizer, os dentes do urso, é desse tamanho desse armário, é desse tamanho e a boca dele é desse tamanho, e os dentes é desse tamanho aí ele morde o leão e arranca pedaço (imita o leão) assim o, uuuuaaa. Aí o leão morre e aí o urso mata o leão.*

Obs. 02. Aos 5;10 (2). GIL pega três ursos, um rinoceronte, um leão e dois aviões e senta-se no chão com eles. M: Quantos animais você pegou? *GIL: Dois ursos pretos e um marrom, um rinoceronte, avião, avião e leão.* Coloca-os em fila na seguinte sequência: avião maior, avião menor (diz que é mais leve que o maior), ursos e o leão. O rinoceronte ele coloca no meio das pernas dele. *GIL: Esse manda nesse e nesse e esse manda nesse e nesse.* M: Você falou que esse avião (menor) é mais leve que esse (o maior)? *GIL: Ele é mais leve.* M: Por que? *GIL: Porque ele é menor.* M: Então esse avião é mais leve que esse porque ele é menor? *GIL: É.* M: Vamos ver se é isso mesmo, segure um em cada mão e veja o que você acha. Pega os dois e fica por alguns segundos sentindo o peso de cada avião. *GIL: Me enganei.* M: Por que? *GIL: Porque esse (maior) é mais leve.* M: É mesmo? Então o maior é mais leve? *GIL: É mais leve.* M: E esse aqui (menor), é o que? *GIL: É mais pesado. Agora vamos fazer a brincadeira?* M: Vamos. Começa a contar a história que cria. *GIL: Os ursos tentam matar os aviões e não conseguem. Os três ursos e o leão são mortos pelos aviões. O rinoceronte consegue destruir os aviões. Esse estava na casa dele (o rinoceronte) ele é o mais bravo. Ele*

*é o maior nervoso que ninguém viu. Ele foi e ....acaba com os aviões, o rinoceronte ganha a luta.*

Obs. 03. Aos 5;10 (9). GIL faz o desenho de uma escola<sup>4</sup> M: Que escola é essa? *GIL: Não é a minha escola não sua “dear” é da escola secreta, das crianças secretas, tudo secreto. É uma escola de espião. As crianças espionas estão lá. Elas espionas a força das coisas do mal. O chefe dos espiões é o chefe do bem.* M: O que você escreveu aqui? *GIL: Aqui tá escrito não perturbe a força do bem. Aí dentro tem as crianças da força do bem, o professor é o chefe. Eles fazem o desenho de destruir a força do mal. E aí todos os meninos fazem igual. Aí tá escrito outra coisa.* Enquanto escreve vai lendo. *GIL: Cai fora a força do mal.* M: Você faz parte dessa escola? *GIL: Claro né.* M: Você faz parte de qual força, do bem ou do mal? *GIL: Eu faço parte da força do bem e você.* M: O que você acha? *GIL: Você também é.* M: Como é preciso ser para fazer parte da força do bem? *GIL: Pra ser espioneiro tem que fazer o desenho e escrever cai fora força do mal e não perturbe. A gente tem que ser espião, espioneiros é tudo secreto. Carrega arma sobre espião, carrega arma sobre espião. Leva roupa de espião, camisa de espião e chapéu de espião.* M: Todos da força do bem são amigos? *GIL: Claro né sua “dear”.* M: O que é “dear”? *GIL: “Dear” é uma pessoa que não sabe nenhuma coisa.* M: Então são todos amigos. Quando um amigo não tem todo o material de espião, outro amigo empresta o material? *GIL: Não sei.* M: Você empresta? *GIL: Eu falo para ele comprar a arma dele sua “dear”.* M: Você pode emprestar o seu material? *GIL: Não.* M: Mas se você não emprestar, como ele vai fazer para ajudar a acabar com a força do mal? *GIL: É, um ajuda o outro a acabar com a força do mal.* M: Ah, então um deve ajudar o outro para acabar com a força do mal. *GIL: É. Lá tem o chefe e a chefe, quando o chefe tá doente tem a chefe. Quando o chefe tá doente ele precisa de um hospital e aí vem a doutora.* M: O que a doutora faz? *GIL: A doutora espião, ela ajuda as pessoas.* M: De que jeito ela ajuda? *GIL: Ela ajuda explicando o que tem que fazer e depois fica tudo bem.* M: E quando ela explica as coisas as pessoas entendem? *GIL: Ô se entendem. Aqui é uma árvore que espinhava a força do mal. Aponta a árvore que está ao lado da escola.* *GIL: Já terminei.*

Obs. 04. Aos 5;11 (6). GIL escolhe vários animais e uma placa de isopor e os coloca no chão. M: Para que serve esse isopor? *GIL: O isopor é o lugar onde os animais vão matar um ao outro para comer.* Coloca-os em dupla nos compartimentos que a peça de isopor tem. *GIL: Os animais são feroz.* Emite o som dos animais. *GIL: Rinoceronte caçador, ele caça três, o leão e os ursos. Ele vai pegar todinhos, ele é o mais forte, gorduchão. Ele é mais estressa.* M: O que é estressa? *GIL: Estressa porque ele é o mais furioso que tem na floresta. Tive uma ótima ideia. Isso (isopor) me deu uma ótima ideia.* Coloca-o no chão. *GIL: Agora vai ser dois contra dois. Não três contra todos? Eles vão ganhar.* M: Quem? *GIL: O rinoceronte e o leão.* M: Por que eles vão ganhar? *GIL: Porque eles são maiores. Olha o olho deles. O leão tem um olho bonito de bonzinho para as pessoas ficarem perto dele para ele matar. Ele fica fazendo armadilha.* Arruma os animais sobre o isopor que está no chão. Tenta montar as jaulas com as cercas. Coloca algumas peças da cerca ao contrário (lança para baixo), percebe seu erro ao colocá-las no chão, desmonta-as para arrumá-las. Coloca alguns animais dentro da jaula. Pega os carrinhos e coloca-os nos compartimentos do isopor. Coloca todos os animais na jaula.

Obs. 05. Aos 5;11 (13). GIL emite gritos fininhos enquanto pega a casinha, o rinoceronte, os vasinhos, as cercas, os aviões e os carrinhos. Continua a emitir gritos fininhos. *GIL: O rinoceronte tá roubando a chave.* M: Por que? *GIL: Porque ele é malvado.* Movimenta os brinquedos emitindo sons estridentes. Brinca com o cano de papelão, coloca-o na mesa. Pega a casinha e coloca o rinoceronte dentro e fecha a porta. M: Por que o rinoceronte está dentro

da casa? *GIL: Vou prender ele aqui dentro.* M: Por que ele está preso aí dentro? *GIL: É claro que é porque ele é malvado.* Pega vasilhinhos de plantas, desencanaixa a folhagem dos mesmos e os coloca para o rinoceronte jogando-os pela chaminé da casa. M: O que você está fazendo? *GIL: Ele não come capim?* M: O que você acha? *GIL: Ele come mato.* Começa a brincar com os vasilhinhos. Usa o cano de papelão para jogar os vasilhinhos através dele. Eles caem no chão. Enche o cano de vasilhinhos novamente. *GIL: Vou jogar na cabeça do rinoceronte. Ele desmaiou. Ele é um besta e um idiota, eu dei um coro na cabeça dele.* Repete várias vezes a mesma frase. Começa a guardar os brinquedos que usou. Pega o cano de papelão e fala: *GIL: Se você olhar para o céu você vai conseguir ver as estrelas. Mas tem que ser bem de perto. Você tem que olhar assim (mostra) aí você consegue ver, não pode se mexer tem que ser assim, aí você consegue ver.*

Obs. 06. Aos 6;1 (13). GIL escolhe o pote de peças de lego para montar. Senta-se no chão e começa a sua atividade. M: O que você está fazendo? *GIL: É a torre mais alta onde o presidente mora. Eu quero uma pecinha cinza para por aqui.* M: E como você vai resolver isso? *GIL: Não sei.* Fica observando o pote de peças pequenas de lego. Resolve mexer nas peças para procurar. Joga as peças no chão e, as mesmas, espalham-se ao seu redor. *GIL: Cadê a peça?* M: Será que está do seu lado direito. *GIL: Qual é o direito?* M: Com que mão você escreve? *GIL: Essa.* Mostra-me a mão direita. M: Esse é o seu lado direito. *GIL: Um pequeno azul, que legal. Com qual você acha que combina o azul?* M: Com qual cor você acha que combina? *GIL: Ah...você.* M: Eu acho que combina com o branco e você? *GIL: Eu também. Branco é a nuvem e azul é o céu, então combina. Onde tá a peça branca?* M: Será que do seu lado esquerdo tem uma peça branca? Observou a mão direita e logo virou para o lado esquerdo para procurar a peça branca. *GIL: Achei uma. Aqui no alto mora o presidente da cidade, aqui ninguém prende ele, ele que manda na polícia.* Fica bravo porque não consegue deixar a torre de pé. Tira algumas peças e resolve seu problema. *GIL: O presidente mora aqui, se ele quiser ir na sala é aqui (aponta para o local), se ele quiser relaxar, é aqui (aponta outro local), se ele quiser comprar alguma coisa, ele desce no elevador (fala vários números). Mas ele não precisa de dinheiro.* M: Por que? *GIL: Por que todo mundo oferece as coisas para ele.*

Obs. 07. Aos 6;1 (20). GIL interessa-se pelos animais. Pega o leão. *GIL: Dentes afiados né?* Emite o som do leão. *GIL: uuuuuuuuu. O leão come galinha?* M: O que você acha? *GIL: Ele é carnívoro, come carne. A galinha tem carne?* M: Tem. *GIL: Então ela come galinha.* Pega uns aviões e ataca o leão. *GIL: Iiii, sujo.* Faz o avião voar e o derruba no chão. M: O que aconteceu? *GIL: O avião caiu. Alerta, alerta.* Pega uma nave azul. Emite sons. Faz a nave cair. Emite sons. *GIL: De repente sabe quem apareceu?* M: Quem? *GIL: Um bicho mais feroz. Um tigre, um rinoceronte e um urso. Quero ver se eles conseguem destruir o leão. Até acabar o mundo ele é o mais forte. Será que eles vão conseguir deter o leão, o rei dos leões?* Começa a bater no leão com o cano de papelão. Grita com ele. Bate na mesa e no chão com o cano de papelão. *GIL: Atenção! A batalha vai chegar. Preparar suas marcas. Preparar, apontar...7,6,5,4,3,2,1 (fala através do cano) 1, 2, 3, em suas marcas. Preparar, apontar, fogo.* Bate com força na mesa. Faz uma luta entre o rinoceronte e o leão. Derruba o leão. Joga os brinquedos pelo chão. Emite sons, joga os aviões longe. M: Quem vai conseguir acalmar esse leão? *GIL: Você não sabe? Dois leões gêmeos vão conseguir deter ele. Todos têm medo dele.* Emite um grito estridente, como se fosse o leão. Faz os outros animais se afastarem. M: Como será que esse leão vai conseguir se acalmar? *GIL: Não tem jeito de se acalmar. Só morto ele se acalma.* M: Será que não tem outro jeito? *GIL: Só se tiver um paraíso para ele*

*cheio de carne, muita carne. Emite o rugido do leão. GIL: Uuuuaauuu. Faz todos os bichos se afastarem. GIL: Os leões gêmeos voltam e arrancam o olho do leão e ele tá morto. Acabou.*

Obs. 08. Aos 6;2 (7). *GIL: Tem carrinho. Nós vamos fazer uma corrida só com dois carrinhos. Começa a desencaixar os carrinhos da embalagem. GIL: Tem água para descongelar esses carrinhos? M: Tem sim, está aqui. M. faz de conta que joga água em cima da embalagem. GIL esboça um sorriso. GIL: Obrigado. Aperta a embalagem e os carrinhos vão saindo. Coloca um carrinho ao lado do outro, arranjando-os de acordo com a cor. Começa a corrida GIL: Carga pesada, carga pesada. Sabe por que o verde tá atrás? M: Por que? GIL: Porque ele sempre é vencedor e hoje é o amarelo que vai ganhar. Preparar, apontar, fogo. O amarelo está passando todo mundo. Todos os carrinhos bateram, morreram todos. Eles bateram e ficaram mortos. Só sobrou o verde e o amarelo. Faz uma disputa entre os dois. GIL: O amarelo passa a frente e ganha a corrida. Ele ganhou o troféu e a medalha. O carrinho verde é o do mal e o amarelo é o do bem e o amarelo ganhou. Pega as cercas e começa a montá-las. GIL: Tá quase acabando aqui, eles estão enroscados. Eu odeio ser frito. M: O que é ser frito? GIL: Quando uma pessoa tá numa enrascada. M: Você já esteve em uma enrascada? GIL: Ficar numa enrascada é uma coisa muito feia. Minha professora já ficou. Eu fiquei com medo dela ficar numa enrascada. Ela vazou todos os brinquedos, eles ficaram vazios. M: Como assim? GIL: Ela esvaziou os brinquedos e eles ficaram vazios. M: E por que é uma enrascada? G: Porque não podia esvaziar.*

Obs. 09. Aos 6;2 (14). *GIL escolhe a massinha para brincar. M: O que você está fazendo? GIL: É uma bola de boliche de neve. Sabe quem é meu martelo? M: Quem? GIL: Minha mão. M: É mesmo? GIL: Minha propriedade é meu martelo. A mão não é uma propriedade? M: O que é propriedade? GIL: Minha mão é minha, ela não pode ser um martelo? M: Acho que pode. GIL: Então, minha mão é meu martelo propriedade. M: O que você está fazendo com o seu martelo? GIL: É um boneco de neve de bola de boliche. Faz o olho para mim? M: Como você quer que eu faça? GIL: Pequeninho. Boneco não voa né? M: O que você acha? GIL: Acho que não. M: Você quer que ele voe? GIL: Não.*

Obs. 10. Aos 6;2 (28). *M. traz para o atendimento uma caixa com peças de zoológico e a coloca com os brinquedos. GIL interessa-se pela caixa, abre-a e retira as peças. M: Você sabe o que é isso? GIL: Uma família de dinossauros. M: Será? Vamos ver. GIL: O que é? M: É um zoológico. Você sabe o que é um zoológico? GIL: É onde tem animais. Eu pensei que era uma escada. Eu vou montar o zoológico. Emite sons de animais: GIL: uuaa uuaa uuaa uuaa...Organiza o zôo a seu modo. GIL: Aqui é o deserto onde passa a linha do trem. Todos os animais eram contentes. Faz a linha do trem e coloca os animais sobre ela. M: O que você acha que pode acontecer com eles aí na linha do trem? GIL: O trem pode passar e cortar eles em mil pedaços. M: Mas isso vai acontecer? GIL: Isso não vai acontecer. Eles não ficam presos. Uuaa uuaa uuaa uuaa. M: Nesse zoológico os animais podem ficar soltos? GIL: É um zôo na selva, o zôo 66789. Esses animais podem ficar soltos porque eles são alegres. M: Eles ficam soltos por que eles são alegres? GIL: Eles não machucam um ao outro. M: Mas e se as pessoas forem passear nesse zoológico? GIL: Nem as pessoas eles machucam. Eles são muito alegres e as pessoas podem passear que eles nem vêem às pessoas de tão alegres que eles são. Pega os macacos. M: O que os macacos vão fazer? GIL: Eles estão se reunindo para salvar os bichos da trilha do trem. Emite o som dos animais. M: Por que? GIL: Faltam dois minutos para o trem chegar. Ele faz assim (demonstra a rapidez dos macacos). M: Nossa ele é muito rápido mesmo. GIL: Ele tava irado demais. M: O que é irado? GIL: É que ele salvou um salvou outro, tão rápido, tão rápido, os outros animais ficaram doidos de tão rápido que*

*eles eram. M: O macaco é amigo desses animais? GIL: É, toda vez que os animais ficam em perigo eles salvam os animais.*

Obs. 11. Aos 6;3 (1). GIL escolhe alguns brinquedos. *GIL: Não vai ter guerra? M: Por que? GIL: Você tem que falar assim para mim. Ué não vai ter guerra? M: Eu tenho que perguntar se vai ter guerra? GIL: É. M: Não vai ter guerra? GIL: Vai. Eu vou brincar que eles tão no deserto, numa guerra. Tem que ser os homens ruins, que eles vão explodir. Tem que ter ambulância para carregar as pessoas doentes. Faz o barulho da sirene da ambulância. GIL: Ioioioioio. No deserto não tem que ter um monte de espinhos? M: O que você acha? GIL: Tem que ter, eu vou por espinhos. Começa a guerra. GIL: Atacar, atacar, cinco, quatro, três, o fusível vai explodir. Use todos os explosivos, ta tudo explodido. Emite os sons da guerra.*

Obs. 12. Aos 6;3 (15). Pega uma folha de papel. *GIL: Eu vou fazer um desenho. Enquanto desenha conta uma história. GIL: Quando chega meia noite todo mundo vai dormir, aí eu acordo e eu vou para o meu esconderijo. Não fala para o meu pai. É uma sala de fazer arte. Quem faz mais arte nessa sala ganha mais parabéns. M: Onde é a reunião? GIL: É uma árvore que tem uns galhos assim, ó. Mostra-me no papel. GIL: A gente entra sobe e o elevador sobe, sobe, sobe e aí fecha a porta e a gente chega na reunião. Eu vou lá e quando eles acordam eu volto. É uma casinha que tem na árvore. É minha escola preferida. M: Por que é a sua escola preferida? GIL: Porque eu posso fazer arte. Se você quiser ir na reunião secreta, siga esse mapa. Mostra-me o desenho e repete como faz para entrar na sala de arte.*

Obs. 13. Aos 6;4 (19). GIL escolhe os animais para brincar. *GIL: Eu quero brincar de briga de bichos. Eu não sabia que tinha tantas cercas. Rinoceronte contra o urso. Os animais que são selvagens vão torcer para o rinoceronte e os animais que não são selvagens vão torcer para o urso. Monta o cenário com os animais, de um lado os selvagens e do outro os não selvagens. GIL: Aqui é o rei leão, o mais forte de todos. M: Por que ele é mais forte? GIL: Porque ele é o mais forte, mais poderoso mais rapidoso. M: O que é rapidoso? GIL: É rapidez de rápido. M: Que animal é esse? GIL: Esse é o veado. Coloca-o ao lado dos animais selvagens. M: O veado é um animal selvagem? GIL: Ele é selvagem, mas ele é bonzinho. Sabe qual vai ganhar? M: Qual? GIL: É o urso. Ele escala? M: O que você acha? GIL: Não sei. E o rinoceronte escala? M: O que você acha? GIL: Acho que não. Sabe qual é o urso mais poderoso? M: Qual? GIL: O urso do gelo. O rinoceronte é metade gelo e metade fogo. Pode mudar de lugar pode ser fogo na frente e gelo atrás ou fogo atrás e gelo na frente. O urso panda ele tem uma pele preta e quando o olho dele fica preto ninguém consegue ver ele. E ele tem uma garra de metal que solta uma corda para ele prender em outro lugar e para ele passar para outro lugar. O rinoceronte vai ganhar. M: Você não falou que o urso ia ganhar? GIL: Mas é o rinoceronte. M: Por que? GIL: Porque ele tem um chifre que tem um poder dele. O poder do chifre é que ela é de metal e o metal vai no urso e ele vira gelo. Esses todos animais, o rinoceronte já matou eles estão mortos. M: Quantos sobraram? Conta-os. GIL: Sobraram oito. Um, dois, três e já, agora o vencedor será...quem ganhar vai ganhar Um...quatro, três, dois, um. Começa a luta. O rinoceronte e o urso brigam. O juiz leão diz: Cinco, quatro, três o urso bate no leão. O rinoceronte matou o urso, o rinoceronte venceu.*

Obs. 14. Aos 6;8 (25). GIL observa os brinquedos atentamente. Escolhe o binóculo e o telefone. Começa a discar. *M: Você vai telefonar? GIL: Vou. M: Para quem? GIL: Pro meu amigo, ih não deu certo. M: Por que? GIL: Deu uma mensagem. M: Qual mensagem? GIL: Esse número de telefone não existe. M: Por que deu essa mensagem? GIL: Por que eu acho que eu disquei o número errado. Vou ligar de novo. M: Quer tentar de novo? GIL: De novo deu errado. Deu a mesma mensagem. Vou ligar de novo. Vou discar de novo, vou ligar para*

*o meu primo, deu certo, tá chamando. Oi tudo bem, a tá. M: O que ele falou? GIL: Ele falou que vai me dar cem pratas quando eu crescer.*

OBS.	TEMÁTICA MATERIAIS UTILIZADOS	CLASSIFICAÇÃO	ANÁLISE
Obs. 01. 5;10 (2)	Luta entre o leão e o urso furioso  Materiais: leão e urso.	Jogo simbólico Fase I (tipo IIB)	O jogo manifestado por GIL é do tipo IIB, que se desenvolve através de uma imitação, a qual o sujeito assimila-se a outrem ou a quaisquer objetos. Nesse sentido, GIL imita o rugido do leão e ao descrever o urso, tenta imitar o seu tamanho, ao abrir os braços.
Obs. 02. 5;10 (2)	Luta entre os animais e os aviões  Materiais: Três ursos, um rinoceronte, um leão e dois aviões.	Jogo simbólico Fase II	No desenvolvimento do jogo, é possível identificar várias características da Fase II, quanto à ordem da construção lúdica organizada por GIL. Nota-se uma narrativa, cuja sequência de ideias apresenta-se coerente e com um misto de combinação simbólica menos deformante e a transposição imaginária, quando GIL trava uma luta entre os animais e os aviões.
Obs. 03. 5;10 (9)	Escola secreta de espíões: Força do bem e força do mal  Materiais: Papel e lápis de cor.	Jogo simbólico Fase II	Verifica-se que GIL reproduz, em sua narrativa, fatos que se aproximam mais da vida real, quando se refere a uma escola com crianças e um professor, o qual demonstra a sua concepção sobre o mesmo (o professor é o chefe). Sua narrativa mescla-se com a criação (imaginação) de uma força do bem e do mal. Verifica-se uma continuidade de ideias que se apresentam de forma coerente e ordenada.
Obs. 04. 5;11 (6)	Luta entre os animais  Materiais: Primeiro escolhe os animais e a placa de isopor e, depois adiciona cercas e carrinhos.	Jogo simbólico Fase I (tipo IIA e IIB)	Quando GIL usa a placa de isopor, ora como local para os animais, ora para os carrinhos, verifica-se uma assimilação simples de um objeto a um outro, manifestação de jogo do tipo IIA. Ao referir-se aos animais, ao imitá-los, GIL assimila-se inteiramente a eles. Neste caso o gesto imitativo desempenha a função de simbolizante, sendo os personagens evocados os simbolizados. Tal jogo é característico do tipo IIB.
Obs. 05. 5;11 (13)	O rinoceronte malvado  Materiais: Casinha, rinoceronte, vasinhos, cercas, aviões e carrinhos.	Jogo simbólico Fase I (tipo IIA)	A fase I do jogo simbólico é percebida quando GIL utiliza o cano de papelão, ora para jogar os vasinhos através dele, ora para olhar para o céu, o qual demonstra a assimilação simples de um objeto a um outro.
Obs. 06. 6;1 (13)	A torre onde o presidente mora  Materiais: Peças pequenas de lego.	Jogo simbólico Fase II	Quando GIL narra a sua história, ao referir-se ao presidente, manifesta uma imitação que se aproxima do real, o qual caracteriza a Fase II do jogo simbólico.

Obs. 07. 6;1 (20)	Luta de animais: quem vai deter o leão?	Jogo simbólico Fase I (IIA e IIB)	Ao emitir a onomatopéia do leão por diversas vezes, GIL demonstra um jogo de imitação (tipo IIB), pois se assimila inteiramente a ele. O gesto imitativo desempenha a função de significante, sendo o personagem evocado o significado. Quando GIL fala através do cano de papelão, manifesta uma assimilação simples de um objeto a um outro, ao representar um jogo do tipo IIA.
	Materiais: Leão, avião, nave azul, tigre rinoceronte, urso e mais dois leões e cano de papelão.	Jogo simbólico Fase II	Contudo, é possível verificar, também, características que sugerem uma combinação simbólica ordenada própria da fase II, quando demonstra coerência nas cenas e na ordem em que se apresentam.
Obs. 08. 6;2 (7)	Corrida de carrinhos	Jogo simbólico Fase II	A análise desta observação revela características da fase II do jogo simbólico, ao narrar as cenas com uma sequência de fatos manifestados por meio de um jogo de combinação simbólica ordenada.
	Materiais: Carrinhos.		
Obs. 09. 6;2 (14)	O boneco de neve de bola de boliche.	Jogo simbólico Fase I (tipo IIA e IIB)	Quando GIL transforma uma bola de boliche em bola de neve, demonstra uma assimilação simples de um objeto a um outro (jogo do tipo IIA) e, ao atribuir à sua mão a função de um martelo, manifesta um jogo de imitação, pois assimila parte de seu corpo a outro objeto. Nesta situação, a sua mão é o simbolizante e o martelo o simbolizado (jogo do tipo IIB).
	Material: Massa de modelar		
Obs. 10. 6;2 (28)	Os animais alegres do zoológico	Jogo simbólico Fase I (tipo IIA, IIB e IVD)	Quando GIL utiliza as cercas como trilho de trem e escada, demonstra, novamente, uma assimilação simples de um objeto em um outro. Mais uma vez, GIL assimila-se aos animais, ao manifestar um jogo de imitação. Trata-se, também, de um jogo do tipo IVD, o qual consiste em combinações simbólicas antecipatórias. GIL prevê o que pode acontecer com os animais se permanecerem na linha do trem: <i>“O trem pode passar e cortar eles em mil pedaços. Pega os macacos. M: O que os macacos vão fazer? GIL: Eles estão se reunindo para salvar os bichos da trilha do trem. Faltam dois minutos para o trem.”</i>
	Materiais: Animais e cercas de um zoológico de madeira		
Obs. 11. 6;3 (1)	Guerra no deserto	Jogo simbólico Fase I (tipo IIIC, IIA e IIB)	GIL, após contar sobre o assalto, constrói uma representação de guerra, a qual “tem que ter homens ruins porque eles vão explodir”. Constata-se, assim, uma manifestação de jogo do tipo IIIC, o qual se caracteriza pelas combinações liquidantes quando a criança, na presença de situações penosas ou desagradáveis, consegue compensá-las ou aceitá-las por meio de uma transposição simbólica. GIL demonstra o jogo do tipo IIA quando utiliza as plantas dos vasos como espinhos para caracterizar o deserto e o tipo IIB é caracterizado, nesta observação, quando GIL imita os sons da ambulância e da guerra.
	Materiais: Vasinhos e ambulância		

Obs. 12. 6;3 (15)	Esconderijo na árvore  Materiais: Papel e caneta colorida	Jogo simbólico Fase I (tipo IIIB)	O tipo IIIB, assim como o IIIA e IIIC, são jogos que envolvem combinações simbólicas com construções de cenas inteiras, que predominam no estágio pré-operatório entre os três e quatro anos de idade. Apesar da idade a que se referem, GIL quando narra sobre a escola de fazer artes, ao pedir que M. não conte para seu pai, sugere que o mesmo está executando um ato proibido de maneira fictícia, o qual caracteriza o tipo IIIB.
Obs. 13. 6;4 (19)	Briga de bichos  Materiais: Rinoceronte, leão, urso, veado, etc.	Jogo simbólico Fase I (tipo IIIA)	O jogo simbólico que se manifesta nesta observação, apesar de não apresentar um ser imaginário, reúne elementos de imitação e de assimilação deformante, o qual é percebido quando GIL descreve os animais dotados de poderes.
Obs. 14. 6;8 (25)	Telefonemas  Materiais: Binóculo e telefone	Jogo simbólico Fase II	Ao representar um telefonema e narrar a mensagem que diz receber, GIL manifesta um jogo de imitação exata do real: Começa a discar. M: Você vai telefonar? <i>GIL: Vou.</i> M: Para quem? <i>GIL: Pro meu amigo, ih não deu certo.</i> M: Por que? <i>GIL: Deu uma mensagem.</i> M: Qual mensagem? <i>GIL: Esse número de telefone não existe.</i> M: Por que deu essa mensagem? <i>GIL: Por que eu acho que eu disquei o número errado. Vou ligar de novo.</i>

**Quadro 1** - Classificação e análise do jogo simbólico. Fonte: atendimentos psicopedagógicos realizados pela autora.

## 5. Considerações finais

Foi possível verificar que os materiais diversificados disponíveis na sala de atendimento psicopedagógico serviram de inspiração para GIL manifestar as condutas de representação da função simbólica com total liberdade de escolha. Assim, a partir da transcrição das observações realizou-se a classificação e análise das mesmas quanto à evolução do jogo simbólico. Dessa forma, foi possível demonstrar como GIL aproximou-se cada vez mais do real à medida que o simbolismo foi perdendo o seu caráter de deformação lúdica para se aproximar de uma simples representação imitativa da realidade.

Constatou-se, contudo, que, ao gozar de total liberdade na construção de suas representações, GIL sentiu-se à vontade para ir e vir através das fases que caracterizam o jogo simbólico, sem comprometer o que ele já assimilou ao longo do processo de evolução.

GIL manifestou-se por meio do jogo simbólico ao travar lutas entre animais, rugir como um leão, bater no rinoceronte ao expressar sua raiva etc. As condutas de representação demonstraram características próprias das Fases I e II do jogo simbólico (Fase I – tipos de jogos - IIA, IIB, IIIA, IIIB, IIIC e IVD e Fase II – combinação simbólica, imitação exata do real, simbolismo coletivo). Notou-se, também, que GIL não manifestou indícios da Fase III do jogo simbólico, período que compreende entre oito e onze anos de idade, o qual ocorre um declínio do simbolismo lúdico que cede lugar aos jogos de regras e construções simbólicas cada vez menos deformantes e cada vez mais próximas do trabalho seguido e adaptado.

Na fase I, GIL manifestou-se principalmente por meio dos tipos de jogos IIA e IIB, ao passo que, os jogos do tipo IIIA, IIIB, IIIC e IVD foram manifestados apenas uma vez.

Na Fase II, verificou-se a mesma ocorrência entre a imitação exata do real e o jogo com combinação simbólica ordenada e, quanto ao simbolismo coletivo, GIL manifestou apenas uma vez, ao incluir M. na história que narrou, o que pode ser explicado pelo fato do mesmo ter sido atendido individualmente.

Na Fase I, o jogo do tipo IIA consiste em uma assimilação simples de um objeto a um outro, cujas assimilações determinam o jogo inserindo-lhe um pretexto. Dessa forma, quando GIL, na Obs. 07. utiliza o cano de papelão, lhe atribui diversas funções que decidiram o jogo. No jogo do tipo IIB intervêm simultaneamente a imitação e a assimilação simbólica, o qual a criança assimila-se inteiramente a outrem ou a outro objeto, o que pode ser verificado por diversas vezes quando GIL imitou os animais ou quando imitou sons de guerra e ambulância, assimilando-se a eles.

Ainda na Fase I, os jogos do tipo III situam-se entre uma simples transposição da vida real e a invenção de seres imaginários, sem um modelo atributivo, no entanto, todos esses tipos reúnem elementos de imitação e elementos de assimilação deformante. O jogo do tipo IIIA consiste em combinações simples, como por exemplo, quando GIL descreve os animais dotados de poderes, na Obs. 13. O jogo do tipo IIIB apresenta combinações compensatórias, como por exemplo, quando GIL pede que M. não conte para seu pai sobre a escola de fazer artes, na Obs. 12. O jogo do tipo IIIC consiste em combinações liquidantes, como por exemplo, quando GIL, após contar sobre um assalto, constrói uma representação de guerra, a qual “tem que ter homens ruins porque eles vão explodir”, transcrita na Obs. 11.

A Fase II insere-se, aproximadamente, entre os quatro e sete anos de idade da criança e caracteriza-se por apresentar: ordem quanto às construções lúdicas ou um jogo de combinação simbólica ordenada, uma crescente preocupação em relação à imitação exata do real e início do simbolismo coletivo, a qual permite uma representação de ideias mais coerente e ordenada.

Quanto à organização simbólica, verifica-se que GIL é capaz de manifestar-se por meio de representações de ideias que se apresentam de forma ordenada e coerente com o tema desenvolvido. Ao escolher os personagens de sua história, observa-se que GIL antecipa o destino de cada um e desenvolve as cenas na busca do final que estabeleceu.

Os estudos de Piaget sobre as manifestações da função simbólica tiveram ampla repercussão, visto que, vários estudiosos inspiraram-se em suas observações para reforçar as próprias concepções. Dessa forma, assim como Piaget, autores como Rivière (1995), Huizinga (1980), Chateau (1987), Monteiro (1979), Oaklander (1980) e Pain (1992), ressaltam a importância do jogo simbólico, como uma atividade lúdica que pode beneficiar a criança.

As concepções contempladas, quanto a esta manifestação da função simbólica, permitem considerar que a mesma favorece a adaptação da criança à realidade, ao possibilitar-lhe a livre expressão e a assimilação dos acontecimentos a partir de um mundo que ela cria de acordo com seus interesses e necessidades. O jogo é concebido pela criança como uma atividade séria em que ela pode assumir total soberania ao elaborar, com liberdade de ação, seus anseios, fantasias e conflitos.

## 6. Referências bibliográficas

- Chateau, J. (1987). *O jogo e a criança* (Almeida, G. De, Trad). São Paulo: Summus. 139 p.
- Delval, J. (1998). *Crescer e Pensar: a construção do conhecimento na escola* (Neves, B. A., Trad.). Porto Alegre: Artes Médicas. 241 p.
- Freitas, M.L.L.U. (2006). *A função simbólica como um meio para avaliação e intervenção em atendimentos psicopedagógicos: um estudo de caso*. Dissertação de Mestrado. Campinas. Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas. 238 p.

- Huizinga, J. (1980). *Homo Ludens – o jogo como elemento da cultura* (Monteiro, J.P., Trad.) São Paulo. Editora Perspectiva S.A. 242 p.
- Monteiro, R.F. (1979). *Jogos dramáticos*. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil.
- Oaklander, V. (1980). *Descobrimos crianças: aborgagens gestálticas com crianças e adolescentes* (Schlesinger, G., Trad.). São Paulo: Editora Summus. 362 p.
- Pain, S. (1992). *Diagnóstico e tratamento dos problemas de aprendizagem* (Machado, A.M.N., Trad.) 4ª Ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 86 p.
- Piaget, J. (1926). *A representação do mundo na criança* (Fiúza, R., Trad.). Rio de Janeiro: Record. 318 p.
- Piaget, J. (1959). *A Linguagem e o Pensamento da Criança* (Campos, M. Trad.). 6ª Ed. São Paulo. Martins Fontes. 307p.
- Piaget, J. (1975). *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação* (Cabral, A.; Oiticica, C.M., Trad.). 2ª Ed. Rio de Janeiro: Zahar; Brasília: INL. 370 p.
- Piaget, J. (1977). *O desenvolvimento do pensamento. Equilíbrio das estruturas cognitivas* (Figueiredo, A., Trad.). Lisboa: Publicações Dom Quixote. 227 p.
- Piaget, J. (1996). *A construção do real na criança* (Cabral, A., Trad.). 2ª Ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores. 392 p.
- Piaget, J. (2002). *Seis estudos de psicologia*. 24ª Ed. Rio de Janeiro: Florence. 136 p.
- Riviere, A. (1995). *Origem e desenvolvimento da função simbólica na criança*. Em: Coll, C.; P. J.; M.A. (Ed) Desenvolvimento psicológico e educação: psicologia evolutiva. (Settineri, F.F.; Domingues, M.A.G., Trad.). Porto Alegre: Artes Médicas.
- Vinh-Bang, M. (1990). 'A Interação Pedagógica'. Em: *Archives de Psychologie, Hommage à Pierre Gréco* ( Scriptori, C.C.; Zaia, L.L., Trad.). Vol. 58. Genève: Editions Médecine et Hygiène.

## Notas

- (1) Esses atendimentos fizeram parte do Serviço de Avaliação e Intervenção Psicopedagógica – SAIP, oferecido pelo Laboratório de Psicologia Genética (LPG) da Faculdade de Educação da UNICAMP, fundado e coordenado, desde 1982, pela Profa. Dra. Orly Zucatto Mantovani de Assis, baseado na psicologia e epistemologia genética de Jean Piaget.
- (2) Marécage é uma companheira simbólica de Jacqueline, originariamente representada por uma bengala, uma pá, etc.
- (3) 5;10 (2) significa 5 anos, dez meses e dois dias.
- (4) O desenho não será apresentado por não se tratar do objetivo desse artigo.