

O JOGO SIMBÓLICO NA TEORIA DE PIAGET

*Orly Zucatto Mantovani de Assis **

Resumo A primeira parte deste artigo trata da evolução do jogo nos primeiros dois anos de vida que correspondem ao período sensório-motor, de acordo com Jean Piaget. A segunda trata da classificação e evolução do jogo simbólico ou brincadeira de faz-de-conte, tendo como ponto de partida o esquema simbólico e como ponto de chegada as construções simbólicas que constituem uma imitação exata da realidade. Da terceira parte constam algumas considerações sobre a importância do jogo simbólico para a educação pré-escolar.

Palavras-chaves: Função simbólica; evolução do jogo; jogo simbólico; educação pré-escolar.

Abstract The first part of this paper deals with the evolution of game in the first two years of life, corresponding to the sensory-motor period, according to Jean Piaget. The second part deals with the classification and evolution of the symbolic game or fairy-tale game, presenting as the starting point the symbolic scheme and as the final point the symbolic constructions, which constitute an exact imitation of reality. In the third part, some considerations were developed about the importance of symbolic games for pre-school education.

Descriptors: Symbolic function; evolution of game, symbolic game, pre-school education.

O final do período sensório-motor (0 a 2 anos de idade) é marcado pelo conhecimento prático que a criança tem de si mesma e do mundo que a rodeia. A coordenação dos esquemas de ação e a criação de novos esquemas permite-lhe organizar o real construindo, ao nível das ações, o conhecimento prático do objeto permanente, do espaço, do tempo e da causalidade. A capacidade de conhecer as coisas que estão presentes vai sendo, progressivamente, substituída pela capacidade de representar o que é conhecido. A essa capacidade cujo aparecimento determina o início do período intuitivo ou pré-operatório (2 a 7 anos de idade), Piaget denomina função semiótica ou simbólica, que consiste na representação de um significado qualquer, isto é, um objeto, um acontecimento, um esquema motor, por meio de um significante diferenciado e específico para esse fim.

No decorrer do segundo ano de vida, aparece um conjunto de comportamentos que supõem a evocação representativa de um objeto ausente por meio de significantes diferenciados. Essas condutas que aparecem mais ou menos simultaneamente são: a imitação, o jogo simbólico, o desenho, a imagem mental e a linguagem.

Para Piaget (1968), a inteligência sensório-motora ignora a representação e não se observa, antes do segundo ano de vida, qualquer conduta que implique a evocação de um objeto ausente. Por volta de 9-12 meses constitui-se o esquema do objeto permanente, a criança torna-se então capaz de procurar um objeto desaparecido. Mas o objeto procurado acaba de ser percebido e corresponde a uma ação já iniciada. Além disso, um conjunto de indícios percebidos no momento permite-lhe encontrá-lo.

Embora não exista representação, há, contudo, desde o início do período sensório-motor, a constituição e utilização de significações. Isto porque toda atividade assimilativa sensório-motora permite à criança atribuir significações. Em outras palavras, ao aplicar seus esquemas aos objetos para assimilá-los, a criança atribui-lhes significações, como se os definisse pelo uso. A existência de significações implica, conseqüentemente, a existência de significantes e significados. Todavia, os significantes são perceptivos e não diferenciados dos significados. Portanto, não se pode falar ainda de função semiótica ao nível da

* Professora da Faculdade de Educação da UNICAMP.

inteligência prática, isto é, da inteligência sensório-motora. Piaget (1968, p.51) explica que um significante não-diferenciado não é nem um signo nem um sinal, é um indício e como tal não se separa do significado visto que constitui um aspecto dele (como, por exemplo, a brancura do leite, o calor do fogo etc.) ou uma parte dele (uma parte visível de um objeto parcialmente escondido) ou ainda, um antecedente temporal dele (o barulho do automóvel e a chegada do pai). A função semiótica implica a diferenciação entre significantes e significados que ocorre a partir do final do período sensório-motor e início do pré-operatório ou intuitivo.

Evolução do Jogo no Período Sensório-motor

Paralelamente à imitação e às outras manifestações da função semiótica constitui-se o jogo simbólico ou brincadeira de faz-de-conta que consiste na assimilação egocêntrica do real à atividade própria da criança que transforma o mundo naquilo que quer que ele seja. O jogo simbólico é, segundo Piaget, a forma mais pura do pensamento egocêntrico que consiste num pensamento centrado na perspectiva do sujeito, dominado pela aparência perceptiva do real e centrado sobre um aspecto da informação. Trata-se de um tipo de pensamento subjugado à experiência imediata que copia o real sem o corrigir, deformando-o. Característico da inteligência representativa ou pré-operatória, esse pensamento manifesta-se claramente no jogo simbólico por meio do qual a criança pré-operatória e de idade pré-escolar assimila o real a seus próprios interesses, expressando-o pelos símbolos que seu eu modela.

O jogo simbólico exerce um papel fundamental na vida da criança. Piaget (ibid, p.55 a 56) ressalta a importância desse papel quando afirma:

Obrigada a adaptar-se, sem cessar, a um mundo social dos mais velhos, cujos interesses e cujas regras lhe permanecem exteriores, e a um mundo físico que ela ainda mal compreende, a criança não consegue, como nós, satisfazer as necessidades afetivas e até intelectuais do seu eu nessas adaptações, as quais, para os

adultos, são mais ou menos completas, mas que permanecem para ela tanto mais inacabadas quanto mais jovem for. É, portanto, indispensável ao seu equilíbrio afetivo e intelectual que possa dispor de um setor de atividade cuja motivação não seja a adaptação ao real senão, pelo contrário, a assimilação do real ao eu, sem coações nem sanções(...)

Enquanto a imitação é a acomodação mais ou menos pura aos modelos exteriores, o jogo simbólico é a assimilação mais ou menos pura desses modelos. Na imitação ocorre uma espécie de hiperadaptação por acomodação dos esquemas aos modelos exteriores. No jogo simbólico há um relaxamento do esforço adaptativo que se caracteriza pelo exercício dos esquemas de ação pelo simples prazer de fazê-los funcionar.

O jogo simbólico que aparece no período pré-operatório ou intuitivo tem origem nos comportamentos sensório-motores. Vejamos pois como se dá a evolução do jogo ou brincadeira nos dois primeiros anos de vida da criança, que correspondem ao período sensório-motor.

As condutas da primeira fase (0-1 mês) que consistem no exercício dos reflexos não evidenciam ainda a existência do jogo. Segundo Piaget (1975, p.118), não se pode considerar como verdadeiros jogos os exercícios de reflexos.

Embora as reações circulares primárias¹ típicas da segunda fase (1-4 meses) não apresentem caráter lúdico, pode-se afirmar que a maior parte delas prolonga-se em jogos. Para Piaget, é muito difícil traçar um limite entre a reação circular que constitui o protótipo do comportamento adaptativo, e a atividade lúdica. Observa-se que após ter manifestado, pela sua seriedade, uma grande atenção e um grande esforço de acomodação, a criança passa a repetir seus esquemas pelo simples prazer de fazê-los funcionar. Prazer esse que se reflete em sua fisionomia, pelo sorriso e sem aquela expectativa dos resultados que é tão peculiar à reação circular. Quando isso ocorre a reação circular deixa de constituir um ato de adaptação completo e passa a ser uma assimilação pura, simplesmente funcional.

Para dar um exemplo de jogo como prolongamento da atividade adaptativa Piaget (1975, p.120) relata que Laurent, a partir de 2 meses e 21 dias, adquiriu o hábito de jogar a cabeça para trás a fim de observar os quadros que lhes são familiares nessa nova posição. Porém, a partir de 2 meses e 23 ou 24 dias, a criança repete o gesto com um ar cada vez mais divertido, com um interesse cada vez menor pelo resultado exterior. Laurent endireita a cabeça e depois inclina-a novamente, por várias vezes, rindo às gargalhadas. Nessa situação a reação circular deixou de ser séria para converter-se em jogo. Tudo parece indicar que o jogo ou brinquedo surge já na segunda fase do desenvolvimento sensório-motor.

Como se pode notar, durante essa segunda fase do desenvolvimento sensório-motor, o jogo se manifesta sob a forma de uma diferenciação ainda pouco nítida da assimilação adaptativa.

Na terceira fase do período sensório-motor (4 a 8 meses) cujas condutas típicas são as reações circulares secundárias², a diferenciação entre o jogo e a assimilação intelectual torna-se um pouco mais nítida. A partir do momento em que as reações circulares são dirigidas aos objetos manipulados pela criança, observa-se que o interesse e o esforço adaptativo típico de uma nova reação circular iniciada, são transformados em jogo, no momento em que o novo fenômeno é compreendido por ela. Em outras palavras, na medida em que a adaptação a uma situação é conseguida por meio da acomodação de determinados esquemas, a atividade adaptativa transforma-se em jogo e a criança passa a repetir os movimentos pelo próprio prazer de repeti-los. A fisionomia séria característica da atividade adaptativa transforma-se em sorriso ou gargalhadas evidenciando o prazer lúdico que a nova atividade está causando à criança. O esforço de acomodação dos esquemas é substituído pela assimilação pura característica do jogo.

Piaget observou que Lucienne ao descobrir a possibilidade de fazer balançar os objetos suspensos no teto de seu berço, no início estuda o fenômeno sem sorrir ou sorrindo levemente,

mas com uma fisionomia de interesse e atenção, como se o estivesse analisando seriamente. Depois, ao contrário, a partir de 4 meses, aproximadamente, quando já sabe fazer balançar aqueles objetos, ela dedica-se à atividade com uma mímica de alegria e poder. A atividade agora não é desencadeada pela acomodação, mas pela assimilação, não consistindo mais num esforço de compreensão. Ocorre simplesmente a assimilação à atividade própria, isto é, utilização do fenômeno pelo prazer que a execução da atividade causa à criança. Trata-se de um prazer contido na própria atividade. É nisto que consiste o jogo.

Na quarta fase (8 a 12 meses) em que se assiste a coordenação dos esquemas secundários, ocorrem duas novidades em relação ao jogo. Em primeiro lugar, a aplicação dos esquemas conhecidos às novas situações (comportamento típico desta fase) prolonga-se em manifestações lúdicas, na medida em que é executada por assimilação pura, ou seja, pelo prazer de agir sem esforço de adaptação, tendo em vista atingir um determinado fim. Piaget (1975, p.122) nos dá o seguinte exemplo:

Depois de ter aprendido, a partir dos 0,7(13), a repelir um obstáculo para agarrar o objeto, T. começa, entre 0,8(15) e 0,9 a sentir prazer nesse gênero de exercícios. Quando eu interponho, várias vezes seguidas, a minha mão ou um cartão entre a sua e o brinquedo que ele cobiça, T. chega a esquecer momentaneamente esse brinquedo para limitar-se a repelir o obstáculo, rindo às gargalhadas. O que era adaptação inteligente converteu-se pois em jogo por deslocamento de interesse para a própria ação independente de sua finalidade.

Em segundo lugar, a mobilidade dos esquemas, típica desta fase, dá origem à formação de combinações lúdicas. O sujeito passa de um esquema a outro não mais para explorá-los sucessivamente, mas para fazê-los funcionar pelo próprio prazer que encontra nisso, sem nenhum esforço de adaptação. Essa situação é explicitada pelo exemplo seguinte:

Estando em seu berço brincando com seu patinho de celulósido, uma boneca e também com suas próprias mãos, num dado momento Jacqueline...

(...) apanha o seu travesseiro, retirando-o debaixo da cabeça e depois de tê-lo sacudido, bate-lhe energeticamente, bate nas paredes do berço e na própria boneca pendurada. Quando segurava o travesseiro notou-lhe as franjas, que logo começou chupando. Esse gesto, que lhe recorda o que ela faz todos os dias para adormecer, leva-a deitar-se de lado, na posição predileta para o sono, segurando uma parte da franja na mão e, ao mesmo tempo, chupando o polegar. Mas tudo isso não dura mais que meio minuto e J. reata as atividades precedentes. (Piaget, 1975, p.122)

Essa situação é muito diferente daquela em que a criança ensaia sucessivamente seus vários esquemas na presença de novos objetos, procurando assimilá-los, como se tentasse defini-los pelo uso. Nesse caso, a atividade da inteligência propriamente dita está presente, porque a adaptação dos esquemas a uma realidade exterior constitui um problema que a criança procura resolver. No caso da situação descrita por Piaget, ao contrário, os esquemas assimilam-se mutuamente e aplicando-se cada um aos detalhes com a mesma intensidade, sucedem-se sem que haja uma finalidade exterior. Os objetos aos quais os esquemas se aplicam não constituem um problema, servem apenas para desencadear a atividade espontânea do sujeito. Nessa atividade não se observa nenhum esforço adaptativo por parte da criança, mas apenas uma simples sucessão de movimentos conhecidos.

Para explicar tais condutas Piaget se refere a uma espécie de ritualização dos esquemas. Na situação descrita observa-se que Jacqueline executa ritualmente os gestos habituais do início do sono (deitar-se de lado, chupar o polegar, agarrar a franja do travesseiro) porque tal esquema foi evocado a partir combinações iniciais. Segundo Piaget (1975), essa ritualização prepara a formação dos jogos simbólicos. Para que o ritual lúdico se transformasse em simbólico bastaria que a criança realizasse os movimentos habituais e depois fingisse dormir.

Com o aparecimento das reações circulares terciárias³ ou experiências para ver (12 a 18 meses) acentua-se o caráter de ritualização do jogo. Assim, por exemplo, diante de um

acontecimento fortuito, a criança diverte-se combinando gestos que não têm relação entre si e sem tentar realmente experimentar, para depois repetir esses gestos ritualmente, fazendo com eles um jogo de combinações. Mas ao contrário das da fase anterior que eram extraídas de esquemas já conhecidos, as combinações dessa fase envolvem esquemas novos.

Piaget (1975) relata que aos 15 meses e 21 dias, Jacqueline divertia-se fazendo balançar uma casca de laranja virada sobre a mesa. Mas, como a menina tivesse espiado sob a casca, antes de balançá-la, repete ritualmente este gesto muitas vezes. Assim, pega a casca, revira-a, coloca-a sobre a mesa, ergue-a para fazê-la balançar e recomeça tudo outra vez.

Como se pode observar, nesse caso, não há relação entre os esquemas combinados. Assim não é preciso espiar sob uma casca de laranja, que a criança já conhece bem, para fazê-la balançar. Enquanto que na reação circular comum o sujeito tende a repetir ou fazer variar o fenômeno, para melhor acomodar seus esquemas a ele e assim controlá-lo melhor, nas atividades lúdicas da quinta fase a criança complica as coisas e depois repete todos os seus gestos úteis ou inúteis, pelo simples prazer de exercer sua atividade de maneira mais completa possível. Neste sentido, o jogo apresenta-se sob uma forma de ampliação da função de assimilação, ultrapassando os limites da adaptação atual.

Enquanto os rituais da quarta fase consistem em repetir e associar os esquemas já conhecidos, com um fim não lúdico, os da quinta fase constituem-se imediatamente em jogos e apresentam uma amplitude muito maior de combinações.

Graças a um progresso no sentido da representação, na sexta fase (18 a 24 meses) o símbolo lúdico desliga-se do ritual, transformando-se em *esquema simbólico*. O aparecimento do esquema simbólico é simultâneo à passagem da inteligência prática para a resolução de problemas pela combinação mental e ao aparecimento da imitação diferida.

A passagem do *símbolo lúdico* ao esquema simbólico pode ser percebida nos seguintes fatos observados por Piaget (1975). Aos 15 meses e 6 dias, Lucienne coloca uma argola de guardanapo na boca, depois ri, faz não com a cabeça e retira-a. Esse comportamento é intermediário entre o ritual e o símbolo. Todavia, aos 18 meses e 28 dias faz-de-conta que bebe e come, embora nada tenha nas mãos. Aos 19 meses faz-de-conta que bebe, utilizando-se de uma caixa, que depois encosta na boca das pessoas que estão ao seu redor. Piaget observou que esses esquemas simbólicos utilizados por Lucienne vinham sendo preparados anteriormente por uma ritualização progressiva que consistia em divertir-se bebendo em copos vazios e imitando o ruído dos lábios e garganta.

Percebe-se nessas condutas o aparecimento da consciência de fazer-de-conta. Anteriormente o beber é reproduzido na presença do copo, há aqui jogo na medida em que o esquema é exercido por prazer, mas não há ainda simbolismo. Entretanto, quando Lucienne finge beber valendo-se de uma caixa, não se pode dizer que tal esquema foi desencadeado pelo seu excitante usual (o copo), mas por outro objeto substituto. Nesse caso, tal objeto torna-se simbólico mediante os gestos que simulam o ato de beber. Há, portanto, símbolo e não apenas jogo motor, porque ocorreu uma assimilação fictícia de um objeto qualquer ao esquema de beber, e exercício deste esquema sem acomodação atual.

O esquema simbólico aparece, portanto, na sexta fase por força da assimilação de um objeto qualquer ao esquema representado e ao seu objetivo atual, por exemplo, por assimilação da caixa ao esquema de beber. Ocorre então uma diferenciação progressiva entre o *significante* e o *significado*: o *significante* é constituído pelo objeto escolhido (caixa) para representar o objetivo inicial do esquema e também pelos movimentos executados ficticiamente (fingir beber); o *significado* é o próprio esquema, tal como se desenvolveria na realidade (beber realmente) e também o objeto ao qual o

esquema se aplica (o copo). No caso que está sendo considerado, há representação porque o *significante* está dissociado do *significado* e este é constituído por uma situação não percebida no momento e evocada por meio dos objetos e gestos presentes. Essa representação simbólica constitui um prolongamento de toda construção *sensório-motora* anterior.

Jogos Simbólicos

Estes são jogos que implicam a representação, isto é, a diferenciação entre *significantes* e *significados*. O jogo simbólico é o jogo do *faz-de-conta*, em que um objeto qualquer é usado como símbolo para representar situações não percebidas no momento. Nesse sentido, uma caixa deslocada para a frente e para trás pode ser usada pela criança para representar simbolicamente um automóvel. As pedras podem ser usadas para representar o pão que a criança finge comer. Os *significantes* empregados para representar os *significados* são puramente *subjativos*, isto é, *individuais* e *específicos* para cada sujeito.

O jogo simbólico aparece na sexta fase da *inteligência sensório-motora*, alcança seu apogeu no período *pré-operatório* e declina no período das operações concretas.

Classificação e Evolução dos Jogos Simbólicos

No jogo simbólico a criança transforma um objeto num outro ou atribui à sua boneca ações semelhantes às suas. A *imaginação simbólica* constitui o instrumento ou a forma desse tipo de jogo.

Piaget (1975) distingue as diversas classes de jogos simbólicos segundo a própria estrutura dos símbolos, que são os instrumentos da *assimilação lúdica*.

Esquema Simbólico

Essa classe de jogo marca a passagem e a continuidade entre o exercício *sensório-motor* e

o simbolismo. Consiste na reprodução de um esquema sensório-motor fora do contexto em que comumente esse esquema de ação se exerce e na ausência do seu objetivo habitual.

O esquema simbólico constitui a forma mais primitiva de jogo simbólico porque só põe em ação um esquema atribuído ao comportamento do próprio sujeito. Deste modo, a criança faz-de-conta que exerce uma de suas ações habituais, sem atribuí-las ainda a outros nem assimilar os objetos entre si como se a atividade de uns fosse exercida pelos outros. Observa-se, então, a criança fazer-de-conta que dorme, que toma banho, que come, que se balança, etc. Todos esses esquemas são executados simbolicamente, visto que são postos em funcionamento na ausência dos objetivos habituais dessas ações e mesmo na ausência de qualquer objeto real.

Esse tipo de jogo é característico da sexta fase do período sensório-motor (18-24 meses). Durante o período pré-operatório ou intuitivo, observa-se o aparecimento de uma série de formas novas de símbolos lúdicos, tendo-se então as seguintes fases:

Fase I

Tipo IA - Projeção dos Esquemas Simbólicos em Objetos Novos

Nesse tipo de jogo o sujeito atribui a outrem e às próprias coisas o esquema que se tornou familiar. Assim, depois de ter brincado de dormir durante algum tempo a criança passa a fazer o seu cão de brinquedo dormir. Diferentemente do esquema simbólico primitivo em que a criança imita a si própria, por exemplo, fingindo chorar, ela agora faz chorar sua boneca, seu pato de brinquedo, etc., dizendo-lhes *chora, chora!*

Enquanto o esquema *simbólico* consiste em reproduzir diretamente de maneira fictícia, os jogos de projeção dos esquemas simbólicos em novos objetos consistem em atribuir a outros essa mesma ação.

Tipo IB - Projeção de Esquemas de Imitação em Novos Objetos

Esses jogos implicam a projeção de esquemas simbólicos ligados a certos modelos imitados e não à ação do sujeito.

A criança passa um cartão no chão como se estivesse varrendo, assim como sua mãe ao limpar a casa. Finge ler um jornal tendo uma folha de papel na mão, sobre a qual passa o dedo indicador. Varrer a casa e ler jornal não são ações habituais de uma criança pequena. São ações de outras pessoas que ela realiza ficticiamente. Com efeito, nos exemplos citados a criança não faz a mesma coisa que seus pais; ela finge fazer a mesma coisa.

Pode-se observar pelos exemplos, que os esquemas do sujeito foram aplicados a novos objetivos, substituindo os objetivos habituais, mas esses esquemas foram aplicados por imitação, uma vez que não pertencem ao conjunto de ações do sujeito.

Tipo II A - Assimilação Simples de um Objeto a Outro

A assimilação simples de um objeto a outro já está presente nas formas anteriores de jogo. Em tais jogos as assimilações conservam-se inseridas nas ações de conjunto que as determinam. Nos jogos de assimilação simples de um objeto a outro as assimilações apresentam-se de modo direto determinando o jogo ou servindo-lhe de pretexto.

No exemplo citado anteriormente a folha de papel substitui o jornal e o cartão a vassoura. Nos jogos simbólicos do tipo II A, observa-se assimilações mútuas de objetos, porém, independentemente dos esquemas simbólicos de ação. Uma caixa de fósforos é assimilada a um copo, depois a um chapéu, posteriormente a um barco e por último a um pão que é oferecido para a boneca comer.

Tipo II B - Assimilação do Corpo do Sujeito ao de Outrem ou a Qualquer Objeto ou Jogo de Imitação.

Neste tipo de jogo intervém simultaneamente a imitação e a assimilação simbólica.

Nos exemplos citados anteriormente já existe uma certa assimilação ao outro. Mais nitidamente e com mais intensidade este tipo de assimilação é percebido, quando a criança imita pessoas ausentes, como o amigo com quem brincou, sua mãe ou seu pai em seus afazeres ou um animal e até mesmo um objeto.

A criança se transforma nas pessoas ou objetos que imita; ela é o primo fazendo birra, o irmão mais novo chorando, um cachorro quando se põe a andar com as mãos no chão e fazer "au, au", transforma-se numa igreja (Piaget, 1975, p.168).

... Aos 4,3, L. de pé ao meu lado, imóvel, imita uma espécie de repicar de sinos. Peço-lhe que se cale, mas continua. Ponho-lhe então a minha mão sobre a sua boca. Ela repele-me indignada, mas conservando sempre o tronco empertigado: Não faça isso. Eu sou uma igreja' (o campanário).

Este tipo de jogo não se confunde com a imitação diferida que se trata de uma evocação que se manifesta pelo gesto imitativo. No caso desse jogo existe sempre uma atitude lúdica e a imitação é precedida de uma evocação e da intenção de fazer-de-conta.

Nos exemplos citados pode-se observar que a imitação está presente subordinada à assimilação lúdica. O sujeito assimila-se inteiramente a outrem (*Eu sou mamãe*) ou a outro objeto (*Eu sou uma igreja*). Piaget observa que nesses jogos o gesto imitativo desempenha a função de simbolizante, sendo o personagem evocado o simbolizado. Deste modo, o símbolo é o produto de uma colaboração entre a assimilação lúdica e a imitação. Já nos jogos anteriores o papel da imitação limitava-se à reprodução das condutas do próprio sujeito (esquemas simbólicos) ou à aplicação a novos objetos das condutas observadas em outrem (Tipo I B).

Jogos do Tipo III

A generalização do símbolo que se observa na evolução dos jogos precedentes dá origem a várias combinações simbólicas, algumas das quais são contemporâneas dos jogos do Tipo II. As verdadeiras combinações simbólicas que se proliferam infinitamente, só se manifestam plenamente a partir de três a quatro anos de idade.

Tipo III A - Combinações Simples

No início a criança projeta os esquemas simbólicos em outros objetos; nos jogos do Tipo III A, a partir de 2 anos, ela faz sua boneca comer, dizendo-lhe palavras semelhantes as que lhe diz em quando ela mesma toma as refeições ("...só mais uma colherada").

A brincadeira de fazer a boneca comer consiste numa simples transposição de cenas da vida real. Em outras palavras, trata-se de uma recriação da realidade.

A invenção de seres imaginários é outro componente deste tipo de jogo. Observa-se, por exemplo, a criança embalar nos braços um bebê imaginário para fazê-lo dormir, colocá-lo no berço também imaginário, cobri-lo com um cobertor invisível. Piaget (1975, p.168 a 169) refere-se ao papel que tais seres representam para o equilíbrio afetivo da criança, citando o exemplo de uma de suas filhas que cria um animal imaginário e o transforma a cada momento em um animal diferente no decorrer de suas descobertas zoológicas.

De modo geral, esse estranho ser que a preocupou durante cerca de dois meses serviu-lhe de suporte para tudo o que ela aprendia ou desejava, de encorajamento moral na execução de ordens e de consolador nos momentos de mágoa. Depois desapareceu.

Nas combinações simbólicas o sujeito cria companheiros imaginários que se tornam presentes na medida em que servem de ouvintes ou de espelhos para o eu.

Nessas combinações os elementos de imitação e assimilação deformante encontram-se tão intimamente reunidos que se torna difícil perceber a preponderância de um sobre o outro.

Tipo III B - Combinações Compensatórias

Neste tipo de jogos, o real é mais algo a ser corrigido do que a ser reproduzido por prazer.

Na tentativa de resolver os conflitos afetivos que a fazem sentir-se frustrada, a criança recria a realidade, corrigindo-a para que se transforme, de modo a ser aquilo que ela queria que fosse. Assim por exemplo, inventa um jantar num dia em que está de dieta. Quando não quer dormir depois do almoço, inventa que seu amigo imaginário nunca repousa após as refeições, e fica brincando o dia todo.

É comum observar-se nessa fase a criança reagir pelo jogo contra um medo, ou realizar pelo jogo o que não teria coragem de fazer na realidade.

Tipo III C - Combinações Simbólicas Eliminadoras de Tensão

Quando enfrenta situações penosas ou desagradáveis a criança pode tentar compensá-las ou aceitá-las. Nesse caso procura recriá-las por meio de uma transposição simbólica. O exemplo de Piaget (1975, p.173) é bastante ilustrativo.

Involuntariamente o pai bate na mão de Jacqueline com um ancinho e a faz chorar. Pede-lhe desculpas, dizendo-lhe que foi muito descuidado. No princípio ela não acredita e continua furiosa como se ele tivesse feito de propósito. Depois acalma-se e diz: - “*Tu és Jacqueline e eu sou papai*”. Bate no pai com o ancinho explicando-lhe: - “*Diz agora para mim: você me machucou!*” e assim por diante, até recriar toda a cena invertendo os papéis.

Segundo Piaget, essas formas de jogo que consistem em eliminar uma situação desagradável revivendo-a ficticiamente, mostram de modo claro a função do jogo simbólico, que é a de assimilar o real ao eu, liberando este das necessidades de acomodação.

Tipo III D - Combinações Simbólicas Antecipatórias

Neste tipo de jogo, o sujeito aceita uma ordem ou um conselho, antecipando

simbolicamente as conseqüências da desobediência que se seguiriam, no caso de recusar-se a acatá-los.

Embora ainda se trate de uma assimilação lúdica, a antecipação, num certo sentido, já consiste numa representação adaptada. Por exemplo: aos quatro anos e meio, Jacqueline e seu pai passeiam numa montanha percorrendo um caminho escarpado. Ele então lhe diz que deve prestar atenção numa pedra escorregadia. Neste momento, a menina antecipa o que poderia acontecer se escorregasse, inventando um acontecimento em que sua amiga imaginária não prestou bastante atenção às pedras do caminho, escorregou e machucou-se muito (Piaget, 1975, p.174).

Fase II

Dos quatro aos sete anos, em média, os jogos simbólicos, depois de atingirem o seu apogeu, começam a declinar. Não que eles diminuam em número ou intensidade afetiva, mas aproximando-se ainda mais do real, o símbolo acaba perdendo o seu caráter de deformação lúdica, para tornar-se uma representação imitativa da realidade.

Os jogos nesta fase apresentam três características principais.

Combinação Simbólica Ordenada

Dos quatro aos cinco anos observa-se um progresso em relação ao jogo, que passa a apresentar cenas ordenadas. Esse progresso também é percebido na conversa da criança que já apresenta uma relativa continuidade de idéias no seu diálogo. A criança inventa longas histórias, no decorrer das quais ela assume, a cada momento, papéis diferentes. São histórias coerentes, com começo, meio e fim.

Imitação Exata do Real

Os jogos dessa faixa etária mostram uma grande tendência de imitação exata da realidade. Nota-se isso até nas construções materiais que acompanham o jogo: casas, berços, mesas e

fogões, utensílios domésticos, desenhos e modelagem. Neste tipo de jogos, o símbolo lúdico evolui no sentido de uma simples cópia do real. A assimilação lúdica torna-se menos deformante e o jogo é cada vez mais semelhante ao real. Os temas são simbólicos, todavia os pormenores do jogo são muito próximos à realidade concreta. Embora se tratem de uma simples cópia da realidade, tais histórias são verossímeis e constituem uma recriação das experiências vividas pela criança.

Ao entrar no quarto em que Man. (3a, 6m) estava brincando com um boneco, ela me recomenda que fale baixo para que o bebê não acorde. Conta-me que ele chorou muito na noite passada e que foi preciso dar-lhe de mamar muitas vezes. Tudo isso é dito em voz muito baixa. Depois de alguns minutos, diz em voz alta: "*Ele acordou outra vez!*". Conversa com o boneco dizendo-lhe que é preciso trocar suas fraldas molhadas. Depois de fazer isso, tendo o bebê no colo, levanta a parte da frente de sua blusa, encosta-o contra o peito para amamentá-lo. Enquanto o amamenta faz comentários, sempre referentes ao bebê.

Essas cenas foram observadas por ocasião do nascimento do irmão de Man. Tratam-se de quadros calcados sobre a vida real, mas com transposições imaginárias e com continuidade de um dia para o outro.

Simbolismo Coletivo

Esses jogos implicam a existência de dois ou mais jogadores que assumem papéis que se diferenciam cada vez mais e se tornam complementares. Esses tipos de jogos derivam do progresso da socialização.

Assim, por exemplo, meninos de 5 - 6 anos de uma pré-escola da zona rural, situada numa fazenda que produz cana de açúcar e cachaça, representavam frequentemente histórias cujos personagens sempre se embriagavam num bar. É evidente que essas crianças nada mais estavam fazendo do que recriar simbolicamente os acontecimentos vivenciados no dia-a-dia, cujos protagonistas eram seus próprios pais.

Meninas de uma pré-escola pública mantida pela municipalidade organizavam, por exemplo, um ônibus com as cadeiras da sala. Carregando nos braços pacotes recobertos por panos que representavam um bebê, inventavam histórias que retratavam as dificuldades com as quais se defronta a mãe que não possui recursos e precisa levar seu filho doente ao médico.

Tanto num exemplo como no outro, várias crianças participam da brincadeira simbólica, representando papéis diferentes que se complementam.

Fase III

Esta fase situa-se entre sete a oito anos e onze a doze anos, é caracterizada pelo declínio do simbolismo lúdico e o progresso do jogo de regras. Observa-se também daqui por diante construções simbólicas cada vez menos deformantes e cada vez mais próximas da realidade. As construções simbólicas que subsistirão dependem dos interesses individuais, pois nem todas as crianças têm a mesma necessidade de passar por esses novos jogos que se aproximam muito mais de um trabalho seqüencial e organizado, como as construções de todos os tipos é os trabalhos manuais.

Durante uma enfermidade, Mar. (13 anos) constrói um aeromodelo bem simples. Daí por diante começa a construir modelos de aviões cada vez mais complexos e sofisticados. Construir aviões e voar com eles constituem um de seus divertimentos de adulto, compartilhado com o pai, os irmãos e outros aeromodelistas.

Aos 14 anos Or. constrói um projetor de diapositivos com um caixote de madeira, uma lâmpada muito forte, outra lâmpada cheia de água para servir de lente. Os pedaços de filmes cortados encontrados no lixo dos cinemas são projetados num quarto escuro do porão. Muitos anos antes do vídeo-cassete, ele consegue trazer para sua casa os grandes astros do cinema daquela época (trinta e cinco anos atrás).

Considerações Finais

A evolução dos jogos simbólicos tem como ponto de partida o esquema simbólico e como ponto de chegada as construções simbólicas (por exemplo, maquetes, modelos de meio de transporte, móveis e outros objetos) que constituem uma imitação direta da realidade cuja recriação é resultado do esforço inteligente.

O símbolo torna-se imagem e esta não é utilizada para a assimilação da realidade ao eu, mas, ao contrário, para a adaptação ao real. O aeromodelo voando no ar, sob o comando dos hábeis dedos que manipulam o rádio-controle, representa o contato entre essa adaptação objetiva e a assimilação lúdica do real à fantasia subjetiva que se traduz no ato de comandar um avião como se fosse o piloto.

Em nosso Programa de Educação Pré-Escolar (PROEPRE) o jogo simbólico tem um lugar de destaque, por ter um grande valor funcional para o desenvolvimento da criança.

Embora o jogo simbólico seja uma atividade natural na criança em idade pré-escolar, o simbolismo lúdico só se manifesta com toda sua intensidade se o ambiente sócio-afetivo for propício.

Se o ambiente da pré-escola for livre de tensões e de pressões, se a criança tiver oportunidade de escolher as atividades que quer realizar, ela se sentirá livre para entregar-se ao jogo simbólico intensamente. Uma arca ou baú contendo roupas velhas, a casinha de bonecas, ferramentas, instrumentos e utensílios de brinquedos, e muitas vezes um simples cabo de vassoura ou caixas vazias são suficientes para desencadear o simbolismo lúdico, tão importante para ela nesta fase de desenvolvimento.

O jogo simbólico é uma forma de expressão totalmente espontânea da criança que lhe permite viver diferentes papéis ao dramatizar suas experiências. Ele se diferencia da dramatização intencional, que supõe uma preparação prévia que vai desde a escolha do tema a ser dramatizado até a organização de materiais de apoio e a escolha dos papéis que serão desempenhados pelas crianças.

O jogo simbólico se diferencia também das dramatizações que acompanham o desenvolvimento de certas atividades tais como: cantos, expressão corporal, jogos, poesias, relatos de acontecimentos de vida real ou imaginários, visto que também são intencionais.

Há ainda outras dramatizações que utilizam diferentes técnicas de representação (teatro, teatro de fantoches, bonecos, máscaras) em que o componente intencional se encontra presente tal como nas formas anteriores.

É importante ressaltar que só a brincadeira de faz-de-conta que a criança realiza espontaneamente constitui o jogo simbólico; as outras formas de dramatização exigem planejamento, ensaios, escolha prévia de materiais, mesmo que se trate de representar papéis não decorados. A dramatização de papéis decorados é um processo que não deve ser usado na pré-escola. Essas outras formas de dramatização constituem procedimentos úteis para o desenvolvimento da função semiótica em geral e também para o desenvolvimento do pensamento.

Notas

1. Reação circular primária consiste na repetição de movimentos que produziram um resultado inesperado e agradável relativo ao próprio corpo da criança.
2. A reação circular secundária consiste na repetição de movimentos que produziram um resultado interessante e inesperado no ambiente. A repetição da ação da criança tem a finalidade de manter esse resultado descoberto por acaso.
3. A reação circular terciária consiste numa experiência para ver. A criança não se limita apenas a reproduzir um resultado interessante, mas torna-se capaz de fazê-lo variar no curso das repetições.

Referências Bibliográficas

- Piaget, Jean e Inhelder, Bärbel. (1968) *A Psicologia da Criança*. São Paulo: Difusão Européia do Livro.
- Piaget, Jean. *A Formação do Símbolo na Criança*. Imitação, Jogo e Sonho Imagem e Representação. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores.