

**Evento:** XX Jornada de Extensão

**A CONSTRUÇÃO DO SIMBÓLICO E O SIMBOLISMO LÚDICO SEGUNDO  
PIAGET <sup>1</sup>**  
**CONSTRUCTION OF SYMBOLIC AND FUN SYMBOLISM ACCORDING TO  
PIAGET**

**Ana Amélia Serafim Soares<sup>2</sup>, Simoni Antunes Fernandes<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Projeto de Extensão realizado no Curso de Psicologia da Unijuí

<sup>2</sup> Aluna do Curso de Psicologia da Unijuí

<sup>3</sup> Professora Mestre do Curso de Graduação em Psicologia da Unijuí.

#### INTRODUÇÃO

Esta escrita tem por objetivo principal pensar como se organiza a função simbólica na criança a partir das ideias de Jean Piaget, compreendendo a evolução do jogo infantil, bem como a importância da atividade do faz-de-conta na constituição psíquica e cognitiva do sujeito.

Sabe-se também que o jogo simbólico é uma forma de a criança expressar situações, sentimentos e desejos. Segundo Pulaski (1986, p.95):

Nessas formas de jogo, como assinala Piaget, a criança amplia sua consciência através de novas experiências ou se vinga da realidade pelas que lhe são desagradáveis. Pode inclusive antever os resultados de suas ações e projetar, em sua imaginação, as consequências que adviriam se desobedecesse às instruções ou se envolvesse em problemas.

Piaget considera o simbolismo lúdico de extrema importância para o desenvolvimento da inteligência. A atividade do faz-de-conta, pela qual possui grande interesse é, para Piaget, imprescindível na formação dos símbolos no período pré-operacional.

#### METODOLOGIA

Esta escrita foi provocada e desenvolvida a partir do percurso da autora no Estágio Básico de Psicologia I, realizado no Centro de Estudos, Pesquisa e Extensão em Psicologia Genética da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (UNIJUI), Campus Santa Rosa - RS, no qual investigou-se com uma criança voluntária de 6 anos de idade as noções de permanência de objeto e construção do simbólico a partir do Método Clínico de Jean Piaget, sob a supervisão da professora mestre Simoni Antunes Fernandes. A pesquisa foi realizada de forma bibliográfica através da leitura do livro Compreendendo Piaget: uma introdução ao desenvolvimento cognitivo da criança, de Mary Ann Spencer Pulaski, bem como o texto O brincar na Clínica Interdisciplinar com Crianças de Gerson Smiech Pinho, Situado no livro Escritos da Criança nº 06, do Centro Lydia Coriat.

**Evento:** XX Jornada de Extensão

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Antes de mais nada, para que a criança construa a noção do simbólico é importante que ela já tenha construído a noção de permanência de objeto, que é a “conquista intelectual do período sensório-motor, na qual o bebê aprende que os objetos e as pessoas existem independentemente da percepção que tem deles” (PULASKI, 1986, p. 222). Em outras palavras, a criança sabe que os objetos continuam a existir mesmo que não os esteja vendo.

Piaget afirma que o desenvolvimento cognitivo infantil se organiza em torno de quatro períodos ou estágios sucessivos, que desenrolam-se como um espiral, de acordo com a idade das crianças e suas experiências no ambiente que as cercam. São eles: Sensório-Motor, Pré-Operatório, Pós-Operatório, período das Operações Concretas e por fim, período das Operações Formais. A noção de objeto permanente desenvolve-se no primeiro estágio. Ao fim deste, entre os 18 e 24 meses de idade, a criança passa a deduzir deslocamentos invisíveis de objetos que foram escondidos, sabendo claramente que estes continuam a existir.

A partir dos dois anos a criança ingressa no período Pré-Operacional, que perdura até os sete anos. É aí que o sujeito passa a operar a partir da representação simbólica, e não mais com a atividade puramente motora, como no estágio anterior. Esse simbolismo é evidente na atividade da imitação, na memória, nos desenhos, na linguagem, nos sonhos, na brincadeira do faz-de-conta.

Piaget diferencia os jogos do faz-de-conta dos jogos motores e de imitação. Para ele, a imitação apenas copia e acomoda-se aos objetos da realidade, enquanto que a atividade simbólica adequa os objetos da realidade à fantasia da criança. O objeto torna-se um símbolo que sugere algo mais que está na própria mente da criança. Para definir esses jogos infantis do faz-de-conta, Piaget faz uso do termo simbolismo lúdico, como afirma Pulaski (1986, p. 91):

[...]em que um bastão se torna um revólver ou uma espiga de milho representa uma bonequinha. Para a criança, o estímulo imediato, seja ele um bastão ou uma espiga de milho, é o símbolo lúdico [...] do revólver ou da boneca que está pensando. Assim, o faz-de-conta infantil estimula o desenvolvimento do pensamento sobre os objetos não-existentes representados por esses símbolos.

Piaget faz também um estudo acerca da evolução do jogo infantil. Segundo ele, este possui três categorias principais: os jogos práticos, os jogos simbólicos e os jogos de regras. As brincadeiras práticas são uma continuidade da imitação do período sensório-motor. São as que aparecem primeiro, evoluindo para brincadeiras simbólicas, como, por exemplo, construir um castelo de areia, ou para as brincadeiras com regras, que são predominantemente sociais. Há também o chamado jogo compensatório, no qual ocorre a realização, a nível de faz-de-conta, daquilo que na realidade seria proibido.

No entanto são os jogos simbólicos o maior interesse de Piaget. De acordo com Pulaski (1986, p.92):

**Evento:** XX Jornada de Extensão

[...] “implicam a representação de um objeto ausente” e são, a um tempo, imitativos e imaginativos. Na medida em que simbolizam para a criança seus próprios sentimentos, interesses e atividades, ajudam-na a expressar-se criativamente e a desenvolver uma vida fantasiosa rica e satisfatória.

É possível olharmos para o brincar de Piaget com o olhar da Psicanálise. Freud compara a atividade da criança com a atividade de um escritor. Segundo Pinho (2000, p.180):

[...] Freud diz que tanto no brinquedo quanto na obra literária, encontramos a criação de um mundo próprio, no qual os elementos são ajustados da forma que mais agrada ao sujeito que os criou. O material que dá origem ao conteúdo das produções literárias é extraído dos devaneios e fantasias, substitutos da atividade lúdica infantil na vida adulta.

Melanie Klein também traz grandes contribuições acerca do brincar através do olhar psicanalítico. Para ela, “[...] a criança expressa o conteúdo de suas fantasias, desejos e experiências de modo simbólico, através de jogos e brincadeiras”. Ainda segundo Klein (1969 apud PINHO, 2000, p. 182):

[...] o brincar é o meio de expressão mais importante da criança. Ao utilizarmos essa técnica lúdica, logo descobrimos que a criança faz tantas associações aos elementos isolados de seu brinquedo quanto o adulto aos elementos isolados de seus sonhos.

Entre dois a quatro anos é a idade em na qual é mais perceptível o jogo simbólico infantil, na qual a sua visão da realidade é mais distorcida. Após os quatro ou cinco anos ocorre a gradual socialização do jogo, o que dá origem ao simbolismo coletivo. A partir de agora, o jogo simbólico, antes brincado a sós, agora encontra sua expressão na coletividade. As crianças designam papéis e os representam através de uma relação mútua de conscientização.

A medida em que o sujeito avança nos estágios do desenvolvimento, os jogos simbólicos vão desaparecendo de forma gradual, e passam a dar lugar a devaneios particulares, ocorrendo um maior interesse pela realidade.

#### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao colocar em prática a Epistemologia Genética de Piaget durante o primeiro semestre de Estágio Básico de Psicologia, os pontos citados nesta escrita puderam ser observados com clareza, reforçando a importância da construção das noções de objeto permanente e de construção do simbólico.

Percebe-se que a atividade simbólica é de grande importância tanto para a constituição cognitiva quanto psíquica da criança. Através da brincadeira simbólica a criança manifesta suas emoções, seus desejos e também experiências consideradas desagradáveis, tornando essas situações mais toleráveis. Com o passar do tempo o simbolismo lúdico evolui, aprimorando a inteligência, a linguagem, a socialização, entre outros fatores.

**Evento:** XX Jornada de Extensão

#### PALAVRAS-CHAVE

Faz-de-conta; símbolo; brincar.

#### KEYWORDS

Pretend play; symbol; play.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PINHO, Gerson Smiech. O Brincar na Clínica Interdisciplinar com Crianças. In: CENTRO LYDIA CORIAT. Escritos da Criança nº 06. Porto Alegre: Centro Lydia Coriat, 2001.

PULASKI, Mary Ann Spencer. Compreendendo Piaget: uma introdução ao desenvolvimento cognitivo da criança. Rio de Janeiro: LTC, 1986.