

VANESSA SCHMIDT CAMPOS

**A QUESTÃO DO JOGO SIMBÓLICO NA PRÉ-ESCOLA:
IMPORTÂNCIA E FINALIDADE**

Monografia apresentada para conclusão da
Disciplina de Seminário de Monografia, do
curso de Educação Física, Setor de Ciências
Biológicas, Universidade Federal do Paraná.

CURITIBA

1996

VANESSA SCHMIDT CAMPOS

**A QUESTÃO DO JOGO SIMBÓLICO NA PRÉ-ESCOLA:
IMPORTÂNCIA E FINALIDADE**

Monografia apresentada para conclusão
Disciplina de Seminário de Monografia,
do curso de Educação Física, Setor
de Ciências Biológicas, Universidade
Federal do Paraná.

Profª Orientadora: Ana Cristina P. C. de Almeida

SUMÁRIO

RESUMO.....	V
1. INTRODUÇÃO.....	01
1.1 PROBLEMA.....	01
1.2 JUSTIFICATIVA.....	01
1.3 OBJETIVOS.....	01
2. REVISÃO DE LITERATURA.....	02
2.1 A DEFINIÇÃO DE JOGO.....	02
2.1.1 O Que é Jogo?.....	02
2.1.2 Características dos Jogos.....	02
2.1.3 Valor dos Jogos.....	04
2.1.4 Classificação dos tipos de Jogos.....	04
2.2 A DEFINIÇÃO DE JOGO SIMBÓLICO.....	05
2.2.1 O Símbolo.....	05
2.3 A IMPORTÂNCIA DO JOGO SIMBÓLICO.....	07
2.3.1 A Importância do Jogo para o Desenvolvimento da Criança.....	07
2.4 A FINALIDADE DO JOGO SIMBÓLICO.....	11
3. METODOLOGIA.....	17
3.1 DELIMITAÇÃO GEOGRÁFICA.....	17
3.2 MÉTODOS.....	17
3.2.1 Abordagem.....	17
3.2.2 Procedimentos.....	17
3.3 TÉCNICAS.....	17
3.3.1 Obtenção dos Dados.....	17
3.3.2 Tratamento e Análise dos Dados.....	18

4. CONCLUSÃO.....	19
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	20

RESUMO

A importância do jogo na vida e no desenvolvimento de uma criança é até mesmo, indiscutível. A função deste trabalho científico é mostrar, de maneira clara e objetiva, como desenvolve-se esta importância, qual a sua finalidade física e psicológica.

O trabalho teve como embasamento teórico materiais diversos, unindo obras nas áreas de educação física e de psicologia / sociologia.

Os objetivos deste trabalho giraram em torno de mostrar qual a finalidade / importância do jogo simbólico para a pré-escola.

Conclui-se ao final desta pesquisa, que o jogo é importante, no desenvolvimento social, psicomotor, torna a criança mais preparada para a vida adulta, desenvolvem-se a inteligência, o raciocínio rápido e principalmente, a competitividade, ou seja o saber “perder e ganhar” nas dificuldades que um ser humano enfrenta na vida.

1. INTRODUÇÃO

1.1 PROBLEMA

Nesta monografia, a pesquisadora identificou como sendo o problema central da pesquisa:

- o estudo do relacionamento entre a educação física e a pré-escola;
- o estudo do relacionamento dos jogos e jogos simbólicos para a educação física; e
- a importância destes jogos simbólicos para a educação física.

1.2 JUSTIFICATIVA

O jogo traz, em primeira instância, a questão da competitividade, do desenvolvimento da inteligência e do raciocínio rápido, transformando crianças e adultos, em dominadores e dominados, conforme o resultado do jogo.

Esta competitividade prepara a criança para enfrentar o “mundo dos adultos” assim diz a sabedoria popular, o que tem uma profunda base, sendo que quanto mais a criança sabe “ganhar” e “perder” no jogo, melhor ela poderá enfrentar as dificuldades e batalhas que a vida adulta pode provocar no ser humano.

Sendo assim, torna-se necessário o desenvolvimento do jogo simbólico, desde a pré-escola, dando esta visão de competitividade, assim como, o entendimento do saber “perder” algumas batalhas.

Neste trabalho a espera-se demonstrar o meios com que chega-se a este trabalho na pré-escola e quais são as conseqüências de sua aplicação, nesta determinada faixa etária.

1.3 OBJETIVOS

O objetivo principal deste trabalho é o de demonstrar a importância e a finalidade do jogo simbólico na pré-escola.

Especificamente, pode-se indicar como objetivos:

- a) Apresentar a definição de jogo;
- b) Apresentar a definição do jogo simbólico;
- c) Demonstrar a importância do jogo simbólico;
- d) Analisar a finalidade do jogo simbólico.

02 - REVISÃO DE LITERATURA

2.1 A DEFINIÇÃO DE JOGO

2.1.1 O Que é o Jogo ?

“O jogo diferencia-se das brincadeiras livres, que são atividades inteiramente espontâneas e não sujeitas a regras, sofrendo modificações constantes no seu desenrolar, ao sabor dos interesses do momento e dos estados de espírito ou caprichos dos que delas participam.” (MEDEIROS, P. 29-30, 1967)

O jogo também pode ser considerado como uma forma característica de brincadeira da criança, ajudando-a principalmente, na formação da personalidade, o jogo torna a criança independente, onde o resultado final, positivo ou negativo, depende única e exclusivamente do seu próprio esforço.

Já MASSON (1988, p.149) coloca que “...jogo é uma atividade que tem como único objeto o prazer experimentado, um esforço que tem uma virtude própria, independente da direção em que é feito e de seu sucesso; o jogo não se discute, ele está além da dúvida, fora de alcance. A única forma de ação que é defensável. A única forma que é digna do homem porque é , ao mesmo tempo, inteligente e instintiva. Aliás, SCHILLER(citado por MASSON,1988) disse: “ o homem só é plenamente homem, quando joga”.

2.1.2 Características dos Jogos

Em uma abordagem bem simplificada pode-se afirmar que o jogo possui como características principais, segundo MEDEIROS (1967, p. 29-30) :

- determinar uma certa organização, com regras pré-fixadas e com penalidades aos “perdedores” e “compensações / prêmios” aos ganhadores;
- determinar uma gradativa evolução com fases regularmente previstas;
- levar os indivíduos a conscientizarem-se dos objetivos a serem atingidos;
- por alguma forma de competição.”

Agora em uma abordagem mais detalhada segundo MAUDIRE (1983, p.83-91), pode-se caracterizar o jogo como:

“1 - Uma conduta simbólica: para cada indivíduo participante o jogo tem um significado, uma expectativa e um sentido diferente, tudo vai depender da importância daquele determinado jogo para o indivíduo; o jogo também tem como função satisfazer as necessidades e carências do indivíduo com relação aos seus objetivos de vida;

2 - A censura: como já dito anteriormente, o jogo é determinado pôr regras, limites, penalidade e prêmios, neste sentido, o próprio indivíduo, neste caso, a criança da pré-escola, se situa dentro do jogo, deixando as suas idéias se manifestarem de modo livre mas consciente do seu espaço;

3 - A realidade: a criança só entra no jogo quando este traz a ela algumas satisfações, tanto com o seu mundo mágico mas também, com a sua realidade, o jogo deve trazer uma relação entre o interior e o exterior, quando esta relação acontece o jogo torna-se para a criança, essencial.

4 - A imprevisibilidade: a criança comporta-se de maneira imprevisível a cada fase do jogo, deixando-a atenta em todos os instantes, em constante expectativa.

5 - O prazer: o jogo deve trazer para a criança a satisfação, o prazer, ou seja, ele deve encontrar emoções nos jogos, seja de alegria ao vencer ou de tristeza ao perder, e uma impulsão renovadora, para prosseguir e vencer os seus próprios obstáculos e limites.

6 - A expressão dos sentimentos: com freqüência nota-se a expressão física e emocional das crianças conforme o desenvolvimento do jogo, desinibindo-a, fazendo com que esta criança aprenda a sorrir e a chorar, deixando que os seus sentimentos se extravasem.

7 - Afetividade e sexualidade: é no jogo que a criança desenvolve o seu físico, relacionando-se com o próximo, satisfazendo-a tanto no seu lado afetivo como físico.

8 - Espontaneidade e criatividade: a criança que tem o jogo como parte integrante de sua vida é uma pessoa sem inibições, tornando-o muito mais criativa e espontânea, vivendo mais facilmente as dificuldades e o relacionamento com as outras pessoas.

9 - A repetição: o jogo ao ser repetido por várias vezes, torna a criança familiarizada com a rotina e ao mesmo tempo com a perfeição, pois só a repetição de gestos e jogadas torna-se perfeito, técnico e bonito o jogo.”

2.1.3 Valor dos jogos

São valiosos não apenas pelo interesse das crianças, mas oferecem excelentes oportunidades para o desenvolvimento físico, intelectual, emocional e social. Provoca saúde mental, amadurecimento emocional, auto - domínio, desenvolvimento mental e comportamento social.

Os jogos permitem uma liberdade de ação, uma naturalidade e um prazer, que raramente são encontrados em outras atividades escolares, devendo por isto ser propiciados pelos bons educadores. Quando as crianças acostumam-se a respeitar as regras e sujeitar-se a restrições que elas impõe, estão realmente praticando, e não apenas memorizando, padrões desejáveis de conduta. MEDEIROS (1967, p.32 e 33)

2.1.4 Classificação dos tipos de jogos

Vários autores e especialistas falam sobre diversas formas e maneiras de se classificar o jogo. Como o principal objetivo é falar sobre o jogo simbólico; citar-se-á as que mais se aproximam deste contexto, conforme MASSON (1988, p.153 - 156) coloca em sua obra. WALLON (citado por MASSON, 1988), PIAGET (citado por MASSON, 1988), MASSON (1988) e MEDEIROS (1967).

A classificação segundo WALLON (citado por MASSON, 1988) divide o jogo em :

- Jogos funcionais: Efeetua e repete movimento simples para dominar seus efeitos.
- Jogos de ficção: Seus protótipos são o jogo de boneca e o “Faz-de-conta” .
- Jogos de aquisição: Criança tenta descobrir o objeto em sua totalidade.
- Jogos de fabricação: Criança intervém diretamente sobre os objetos e cria algo novo.

Para PIAGET (citado por MASSON, 1988), a classificação do desenvolvimento é vista de acordo com a complexidade mental:

- **Jogo sensorio-motor:** é o que se faz por movimentos no espaço, a manipulação de objetos e o controle perceptual que isso implica.

- **Jogo representativo:** é o desenvolvimento do pensamento simbólico. Reproduz atividades sensório-motoras fora do seu contexto e na ausência de seus objetos habituais. No próprio corpo da criança pode ser simbólico, utilizado no jogos quando a criança imita a aula.

- **Jogo de regras:** Jogo mais construtivo. Está no estágio das operações concretas.

Para (MASSON 1988 p.157) a Classificação das condutas lúdicas são:

- **Jogo da exploração e de exercício sensorio-motor:** Exploração e manipulação do corpo da criança e suas aptidões.

- **Jogo representativo, simbólico:** Reprodução de um esquema sensorio-motor fora de seu contexto e com ausência de seu objeto atual. Após ter sido o prazer funcional e prazer de ser causa, o jogo torna-se "Faz-de-conta".

- **Jogo de imitação:** Acomodação supera a assimilação.

- **Jogo social:** Substitui a ilusão simbólica.

MEDEIROS (1967,p. 34) classifica os jogos em: Jogos ativos, Jogos moderadamente ativos e jogos de movimentação reduzida. Entretanto, tudo vai depender da escolha, do critério e da feição que o professor vai imprimir nas atividades.

2.2 A DEFINIÇÃO DE JOGO SIMBÓLICO

2.2.1 O Símbolo

"A criança constrói mecanismos motores-sólidos e sofisticados que lhe permitem entrar em contato com muitas das coisas que existem para se conhecer. A maturação biológica coloca a disposição dos seres em recurso que define na terra uma espécie diferente: O SÍMBOLO. É compreensível que se leve tanto tempo para revelar imagens uma vez que os órgãos do corpo responsáveis por essa função se

situam na extremidade superior do cérebro e o desenvolvimento acontece do centro para as extremidades.

Uma vez tendo acesso ao símbolo, a criança começa a representar mentalmente as ações que vive no mundo. Ora, essas representações mentais são que exigem coordenações semelhantes as que garantem as condutas motoras. O pensamento simbólico adquire características especiais, quando muitos anos serão necessários para estruturar um pensamento que permita compreender o real, já construído do ponto de vista corporal.” (FREIRE, 1992 p.35)

É natural que as crianças construam mecanismos simbólicos para entenderem a sua realidade, para entrarem em contato com o mundo adulto.

O símbolo é uma maneira de a criança achar significado para as coisas e fatos que lhe acontecem diariamente.

“Um símbolo, no sentido estrito do termo, representa uma coisa em função de alguma analogia. O símbolo pode ser um objeto que desloca outro objeto, uma pessoa, uma situação.”(LE BOULCH, 1984 p.64)

É este instrumento que faz com que a criança faça o desenvolvimento do raciocínio, tornando-a uma pessoa adulta muito mais capaz de relacionar ficção / símbolo com a realidade, facilitando-a a resolver problemas.

“O jogo simbólico, é uma prolongação da imitação. Voluntariamente, a criança poderá imitar tal ou qual personagem real ou imaginário. Este período é decisivo na formação da personalidade, já que é onde o ego humano se desenvolve e a criança tem a possibilidade de compreender uma grande diversidade de atitudes, permitindo o intercâmbio com outras pessoas.”(LE BOULCH, 1984, p.104)

“O símbolo pode levar a criança ao mundo da fantasia e a associar a fantasia à realidade, enriquecendo de maneira interessante a vida da criança.”(FREIRE, 1992, p.43).

A dificuldade da pré-escola é revelar esta relação entre a fantasia e a realidade, então acaba por utilizar-se dos jogos simbólicos.

“O jogo simbólico possibilita que a criança comece a imaginar, refletir, racionar, conferindo-lhe essa aquisição de um saber físico ou mental, um novo poder, o qual, se posto em ação é acompanhado de um prazer que estimula o exercício.”(FREIRE, 1992,p.42)

“O jogo simbólico é uma atividade fantasiosa acompanhada de ação corporal, para viver sua fantasia, as crianças levam em conta a realidade. Mas, se a realidade é uma construção que vai sendo elaborada pouco a pouco, por cada pessoa, na primeira infância não há o que deformar, simplesmente para a realidade da criança ainda está sendo construída.” (FREIRE, p.43, 1992).

A criança vai utilizar-se do jogo simbólico que mais lhe agrada, aquele que mais se associa ao seu estilo de vida.

“Quando falamos em jogo simbólico, em faz-de-conta, estamos nos referindo a uma experiência que todos nos já vivemos na infância. A escola tem dificuldade em estabelecer uma relação entre atividade prática e atividade simbólica.”(FREIRE, 1992, p.39-40)

A criança quando brinca em liberdade podendo decidir e resolver os problemas que eventualmente surjam no brinquedo, sem dúvida alguma chegara o pensamento lógico que necessita para aprender a ler, escrever e contar.

2.3 A IMPORTÂNCIA DO JOGO SIMBÓLICO

2.3.1 A Importância do Jogo para o Desenvolvimento da Criança

Pelo jogo a criança experimenta no seu corpo e na sua mente o jogo, o mundo e as outras pessoas, a afetividade, as emoções e a sua inteligência.

“A brincadeira simbólica é vista por PIAGET (citado por ZORZI,1994) como uma das formas de representação características do pensamento infantil e que se desenvolve, juntamente com as demais condutas simbólicas, em virtude dos progressos gerais da inteligência.”(ZORZI, 1994,p.18)

É através do jogo que a criança faz suas experiências, experiências estas que o adulto perde a chance de fazer pois envergonha-se ao se relacionar com os jogos simbólicos. Para a criança não interessa sempre ganhar ou perder, o que vale aqui é experimentar.

“É importante salientar o jogo simbólico através do qual se observa o papel expressivo do movimento. A criança durante o jogo expressivo, vai poder identificar-se aos personagens sociais marcantes: Professor da escola, Bombeiro... . Gostara muito das transformações, das fantasias. A possibilidade de fazer e compreender diversas atitudes permitem o intercâmbio com a outra pessoa. Este intercâmbio é o sinal da socialização.”(LE BOULCH, 1984,p.89) FREIRE concorda com LE BOUCH e fala:

“Com relação ao desenvolvimento social que o jogo pode trazer à criança é indiscutível a importância que este traz ao relacionamento entre as crianças, isto porque é no jogo que a criança experimenta suas emoções e as coloca em contato com as pessoas que estão ao seu redor.

“Com relação ao desenvolvimento corporal, entre um e dois anos, o aparelho biológico da criança adquire maturação suficiente para representar, por intermédio de símbolos, o mundo em que ela vive.” (FREIRE, p.45, 1992).

“No jogo simbólico, na sua construção imaginada e corporificada, a criança vive e representa um sem-número de relações. Saltar de um rio largo, atravessar uma ponte estreita, são as atividades que materializam, na prática, a fantasia imaginada, e que retornarão depois da prática em forma de ação interiorizada, produzindo e modificando conceitos, incorporando-se à estruturas do pensamento. Ou seja, no brinquedo simbólico a ação vai e vem incessantemente, da ação do pensamento modificando-se em cada trajeto, até que as representações do indivíduo possam se expressar de forma cada vez mais compreensível no universo social. A prática social não interrompe, contudo, esse jogo de idas e vindas da ação e da representação, pelo contrário, sofisticada cada vez mais as representações que o sujeito faz do mundo.” (FREIRE, 1992, p.46)

“Os jogos funcionais e simbólicos possibilitam à criança inúmeras atividades motoras, fonte de progresso; mas são as situações da vida cotidiana que enriquecem seu repertório. A alimentação, o banho, o vestir-se, a ajuda das crianças nos serviços domésticos, a jardinagem, as novas aquisições de locomoção, os diversos materiais utilizados na escola maternal propiciam experiências motoras, tornando a coordenação mais aprimorada.” (LE BOULCH, 1984, p. 90)

“A criança que brinca em liberdade, podendo decidir sobre o uso de seus recursos cognitivos para resolver os problemas que surgem no brinquedo, sem dúvida

alguma chegará ao pensamento lógico de que necessita para aprender a ler, escrever e contar.” (FREIRE, p. 40, 1992)

A função simbólica é apontada por SINCLAIR (citada por ZORZI, 1994, p.16) como uma nova capacidade que se faz necessária para a continuidade do desenvolvimento cognitivo.

“A importância dos jogos simbólicos para a imaginação diz que quando a realidade não é sempre propícia para permitir-lhe experimentar seus diferentes personagens, a criança refugiar-se-á no imaginário e criará assim um universo fantástico que não será nitidamente diferenciado do mundo material, que conserva um caráter mágico.” (LE BOULCH, 1984, p. 97)

“Os jogos permitem a criança confrontar-se com o mundo dos objetos, permitindo-lhe a aquisição de numerosos praxias e desenvolvendo a função de ajustamento.” (FREIRE, p. 42, 1992)

Para LEYNANCHE e PONTALIS (citado por LE BOULCH, 1984) “O jogo simbólico é a atualização do fantasma, sofisticação do desejo, o jogo, como o fantasma que ele expressa, tem por motivo um desejo insatisfeito buscando sua realização parcial, mas o jogo não é alucinação, porque ele se insere nas coordenadas do espaço e do tempo as quais a criança, quando brinca, está confrontada, seja na realidade do objeto, seja a presença de outra pessoa. Através do jogo simbólico, o Ego, isto é, dá-se a possibilidade não só de existir no imaginário, senão durante uma experiência real no momento em que a realidade interior e a realidade exterior estão ainda mal discriminadas. O jogo simbólico pode transformar o organismo da criança na medida, em que agindo num mundo imaginário, ela possa satisfazer todos seus desejos e sair triunfante da realidade penosa.”(LE BOULCH, p.98, 1984)

“O jogo simbólico é uma atividade fantasiosa acompanhada de ação corporal. Para viver sua fantasia, as crianças levam em consideração a realidade. Mas, se a realidade é uma construção que vai sendo elaborada aos poucos por cada pessoa, na 1º infância não há o que deformar, simplesmente para a realidade da criança ainda está sendo construída. Mais uma vez é o adulto analisando a criança do seu ponto de vista; isto é, considerando que os pequenos deformam a realidade dele, adulto.

As crianças criam livremente. As crianças não pegam qualquer objeto para servir de foguete; dentre os disponíveis, escolhem o que mais lhe recorda o objeto imaginado.

Durante o ato de imaginar, nada se interpõe à fantasia infantil, mas, durante a ação corporal que o acompanha, verifica-se uma busca de ajustamento ao mundo exterior, uma espécie de acomodação. Por outro lado, a ação imaginada não tem origem na mente apenas, mas na relação concreta da criança com o mundo.

O fato é que agindo corporalmente, os objetos, o tempo e o espaço tem de ser levados em conta pela criança, e isso parece que garante o elo de ligação entre ela e mundo na construção do real.” (FREIRE, 1992, p. 43)

2.4 A FINALIDADE DO JOGO SIMBÓLICO

A finalidade do jogo para a criança é como se fosse um trabalho, um dever, uma obrigação.

“Para a criança o jogo é base para a sua infância, infância esta que é a aprendizagem necessária à idade adulta. Estudar na infância somente o crescimento, o desenvolvimento das funções, sem considerar o brincar, seria negligenciar esse impulso irresistível pelo qual a criança modela a sua vida.” (CHATEAU, 1987, p.14)

“Compreender a atividade infantil capacita o professor a intervir para facilitar o desenvolvimento da criança. Nossa imaginação depende de traços de nossa experiência vivida. O brincar simbólico é muito rico para o desenvolvimento da criança. Acontece que muita coisa se modifica até que ela adquira estruturas cognitivas que tenham complexidade suficiente para aprender e reproduzir as linguagens, codificadas pela sociedade, seu patrimônio mais comum. E muito da matéria-prima necessária essa construção se encontra na atividade lúdica, no jogo, no faz-de-conta.” (FREIRE, 1992. P.44-45)

“A infância tem por objetivo o treinamento, pelo jogo, das funções tanto psicológicas quanto psíquicas. O jogo, é assim, o antro da infância, e não se pode analisá-la sem atribuir-lhe um papel de pré-exercício.”(ZORZI, p.98, 1994).

O jogo é sério, tendo quase sempre regras rígidas, incluindo fadigas e às vezes, levando mesmo ao esgotamento. Não é um mero divertimento, é muito mais. O jogo constitui um mundo à parte que não tem mais lugar no mundo dos adultos; é um outro universo.(CHATEAU, 1987, p. 20)

GROSS (citado por CHATEAU, 1987, p.23) coloca que “O jogo tem a finalidade de preparar a criança para a vida adulta, para a vida levada a sério. Pode-se conceber o jogo como um artifício que conduz finalmente à vida séria, como um projeto de vida séria que se esboça, por antecipação.”

“Através do jogo, a criança conquista essa autonomia, essa personalidade, e mesmo aqueles esquemas práticos necessários à vida adulta.”(CHATEAU, 1987, p. 20)

“Não tendo consciência do treinamento que de fato realiza, a criança tem consciência de desempenhar o papel do adulto no seu diminuto mundo de fantasia. Copiando o adulto, assimila-se a ele, melhor ainda, quando o mundo lúdico se

destaca do mundo adulto, tornando toda comparação mais fácil.”(CHATEAU, p.23, 1987).

“A história do jogo da criança é a história da personalidade que se desenvolve e da vontade que se conquista aos poucos. O princípio do jogo não está atrás, num impulso funcional, passou para a frente, num fim de realizar, numa grandeza a atingir. Ele não é somente função de um passado que projeta atos novos à sua frente, mas - e sobretudo - de um futuro, que é desejado, almejado, e por isso mesmo, conquistado lentamente.”(CHATEAU, p.29, 1987).

“O jogo simbólico tem uma finalidade sócio-motora, porque está intimamente ligada ao desenvolvimento psicomotor, isto porque um símbolo, no sentido estreito do termo, representa a função de alguma analogia.

A expressão simbólica pode ter um caráter inconsciente, assim como põe em evidência a teoria psicanalítica. Neste caso, a expressão simbólica representa uma substituição inconsciente, à qual o sujeito apela para traduzir sua vivência frente a experiência de relação com o mundo. Isto é toda carga afetiva que reveste este tipo de expressão que com frequência tem a significação de um mecanismo de defesa do “eu”.

Sabe-se que a função simbólica tem suas raízes na atividade sensório-motora, na medida em que o objeto operativo do pensamento deriva da inteligência sensório-motora. Portanto, a educação psicomotora representa uma situação privilegiada para facilitar no desenvolvimento psicomotor, a partir dos 18 ou 20 meses, quando a criança é capaz de utilizar um “esquema interiorizado” para resolver os problemas de ajustamento com os quais ele se depara.” (LE BOULCH, p. 64-65, 1984)

ZORZI (1994.p.15) também coloca que “ o surgimento da função simbólica deve-se remontar ao nível pré-verbal ou sensório-motor, que é o ponto de partida das construções cognitivas. São os progressos da inteligência sensório-motora que tornam possível a representação. A capacidade de representar, por sua vez, permite ultrapassar os limites da inteligência prática e evocar o que está além do domínio perceptivo e motor.”

A função ou finalidade, ou seja dos objetivos do jogo dentro de um programa na pré-escola; segundo MEDEIROS (p.43, 1967):

- “1- Oferecer atividade recreativa orientada, em clima de espontaneidade e alegria, de maneira a contribuir para a saúde física e mental;
- 2 - Crescimento em adaptabilidade social e domínio emocional;
- 3 - Ensinar habilidades fundamentais variadas;
- 4 - Grande diversidade de jogos;
- 5 - Dar ensejo para a solução de problemas práticos; e
- 6 - Práticas de segurança.”

“Os objetivos do programa de jogos devem ser traçados tendo em vista o processo evolutivo dos educandos. Assim, o pré-escolar brinca muito sozinho, distraíndo-se com areia, carrinhos, bonecas, balanço, lápis, papel, etc. A criança em idade escolar é o mais gregária, gostando da companhia de outras nas suas aventuras e explorações.”(MEDEIROS, 1967, p.45)

“A criança de quatro a seis anos gosta de experimentar, de imitar e de repetir. É curiosa, e pode ficar presa, durante algum tempo, a uma brincadeira que a fascine. Exibe forte imaginação, que gira em torno do seu pequeno mundo e identifica-se com os brinquedos, transformando-se na locomotiva, no equilibrista ou no barbeiro da esquina, sempre a dramatizar com facilidade e prazer. Gosta de histórias a respeito das coisas que conhece, ou seja, de outras crianças, de gatos, cachorros e pintinhos, de flores, da feira, de automóveis, etc...” (MEDEIROS, p.52, 1967).

Durante todo o período, necessita de muitas oportunidades para realizar brincadeiras livres, fiscalizadas apenas pelos adultos.

Para se entender outra finalidade para os jogos simbólicos que ZORZI coloca; é necessário, primeiramente, entender os estágios de desenvolvimento da inteligência estudados por Piaget.

O psicólogo suíço Jean Piaget (1896-1980) formulou uma teoria abrangente sobre o desenvolvimento cognitivo intelectual, na qual descreveu a maneira como as crianças pensam e adquirem seu conhecimento. Extraiu suas teorias de observações diretas do comportamento infantil e pelo questionamento, as crianças, sobre como pensavam. Piaget aprendeu como as crianças pensam tanto por suas respostas erradas quanto pelas certas.

Sua teoria é dividida em quatro estágios; Sensório-motor, Pensamento pré-operatório, Operações-concretas e operações formais. Sendo assim, a análise ficará em cima dos dois primeiros estágios; pois é onde surge o simbolismo na criança.

“Piaget utilizou o termo sensório-motor , para descrever esse estágio, uma vez que o bebê começa a aprender através da observação sensorial e adquire controle de suas funções motoras através da atividade, da exploração e manipulação do ambiente”(KAPLAN & SADOCK, 1990, P.87)

Depois do período de reflexos, estas reações não se repete mais , e passam a incorporar novos estímulos que são assimilados .”As sensações, percepções e movimentos próprios da criança se organizam no que Piaget chama de “esquemas de ação” onde a criança incorpora as novidades provenientes do mundo exterior a estes esquemas(podemos chamá-lo de esquemas de assimilação), como se ela tentasse compreender o objeto encontrado.”(AJURIAGUERRA)

Piaget dividiu este estágio, em seis sub-estágios, e é no quinto e sexto estágio que observa-se o simbolismo. O estágio inicia-se por volta dos 13 meses, e o sexto por volta dos meses.

“A aquisição crítica adquirida por volta dos 18 meses, é o desenvolvimento da permanência do objeto. Este termo define a capacidade da criança para compreender que os objetos possuem uma existência independente do seu envolvimento com estes. A criança aprende a diferenciar a si mesma do mundo e é capaz de manter uma imagem mental de um objeto, mesmo que este não esteja presente, e visível.

Além disso, por volta deste período, os bebês começam a desenvolver símbolos mentais e a utilizar palavras , um processo conhecido como simbolização. Tais representações visuais permitem que as crianças operem em novos níveis conceituais.”(KAPLAN & SADOCK, 1990, p. 87)

AJURIAGUERRA também coloca que “...graças as cordenações posteriores se construíram as categorias fundamentais de todo o conhecimento: categoria do objeto, de espaço, de tempo e de causalidade, que permitirá a objetivação do mundo exterior em relação ao próprio corpo.”

Sendo assim, a aquisição da permanência do objeto marca a transição do estágio sensório-motor para o estágio pré-operatório do desenvolvimento.

Durante este estágio, a criança utiliza símbolos e a linguagem mais extensivamente do que no estágio sensório-motor. A criança é incapaz de pensar lógica ou dedutivamente, e os conceitos são primitivos; pode dar nome aos objetos, mas não consegue classificá-los. (KAPLAN & SADOCK, 1990, p. 88)

“Tendo que resolver um problema prático difícil a criança é incapaz, porém, de se separar de sua ação para passar a representá-la. Ela imita de uma maneira simbólica a ação que ela antecipa.

A função simbólica se desenvolve entre os 3 e os 7 anos. Ela se realiza sob forma de atividades lúdicas (jogos simbólicos), durante os quais a criança toma consciência do mundo, ainda que deformado. Ela reproduz no jogo as situações que a impressionaram (interessantes e incompreensíveis, devido à sua complexidade), pois ela não pode refletir sobre elas devido à capacidade em separar o pensamento e a ação própria. O jogo simbólico seria, pois, para a criança, um meio de adaptação, tanto intelectual quanto afetivo. Os simbólicos lúdicos do jogo tem um caráter muito pessoal e subjetivo. “ (AJURIAGUERRA)

A finalidade do jogo simbólico, segundo ZORZI (1994, p. 68-69), também é, de despertar condutas ligadas à evolução da brincadeira simbólica, dividindo-a em diversas atividades:

- Atividades de Transição: as ações consideradas pré-simbólicas ou de transição entre o brinquedo de exercício motor e o simbolismo lúdico surgem no decorrer da quinta fase do período sensório-motor, antecedendo e preparando as verdadeiras condutas simbólicas.

A utilização convencional dos objetos começa a surgir aos 13 meses, e tem tendência de aumento nos próximos meses. Os primeiros objetos a serem utilizados são ligados a alimentação e em segundo a higiene.

- Brincadeira Simbólica: a partir dos 17 meses, caracterizando a atividade simbólica da sexta fase do período sensório-motor; que antecede o período representativo. Fazem ações diversificadas com bonecas. Começa a ampliação, no sentido de envolver um maior número de ações representativas combinadas em torno de um contexto comum, próximo a realidade, antecipação das ações.

Essas condutas são consideradas simbólicas na medida em que, pouco a pouco, se desligam da ação da criança. Referem-se à generalização dos esquemas simbólicos a outros objetos e ao emprego de símbolos.

Aos 20 meses, fim do período sensório-motor. Até então o símbolo estava indissociado da ação da criança apoiando-se nos gestos imitativos da atividade em curso. Neste ponto, o símbolo atingiu o nível de representação independente, uma

vez que os objetivos eram assimilados diretamente a outros a título de substitutos simbólicos.

3.0 METODOLOGIA

3.1 DELIMITAÇÃO GEOGRÁFICA

O estudo realizado detém-se na análise da importância e finalidade do jogo simbólico na pré-escola.

3.2 MÉTODOS

3.2.1 Abordagem

A análise da importância e finalidade do jogo simbólico na pré-escola foi realizada pelo método dedutivo.

Através do estudo dos conceitos, finalidades e definições de jogos e jogos simbólicos chegou-se a importância deste movimento a pré-escola.

3.2.2 Procedimentos

Os dados foram analisados através dos métodos comparativo e analítico.

O método comparativo foi utilizado principalmente no estudo da diferenciação entre o jogo e o jogo simbólico para a pré-escola.

O método analítico foi utilizado para que fosse possível analisar a importância e a finalidade deste jogos simbólicos para a pré-escola.

3.3 TÉCNICAS

3.3.1 Obtenção dos Dados

Para a obtenção dos dados apresentados no presente estudo, foi utilizada a técnica indireta de obtenção das informações.

A pesquisa bibliográfica possibilitou a apresentação das definições, conceitos e diferenciações de todos os objetivos propostos..

3.3.2 Tratamento e Análise dos Dados

Os dados apresentados neste estudo, se encontram na forma de texto, pois a pesquisa se compõem apenas de revisão literário não apresentando portanto, uma pesquisa de campo onde se faria necessário a apresentação de dados tabulares.

4. CONCLUSÃO

Surgindo como aspectos contemporâneos e evoluindo sob formas análogas, a imitação diferida, a brincadeira simbólica e a linguagem dão mostras da existência de uma capacidade mais geral, a função simbólica.

Na fase inicial do período representativo, a imitação vem a fornecer os significantes da atividade simbólica, que evolui na direção da ficção, permitindo a reprodução elementar de fatos da vida da crianças. A linguagem atinge certa complexidade gramatical, progredindo no sentido de reconstituir eventos passados e acompanhar a ação atual, descrevendo-a e até dirigindo-a. Ao mesmo tempo, a linguagem entende-se à brincadeira simbólica, onde, coordenando-se com a imitação, acentua e enriquece o simbolismo lúdico.

Os resultados obtidos evidenciam ainda que a constituição da função simbólica se torna possível em razão da evolução sensório motora, isto é, em razão do desenvolvimento cognitivo que antecede e prepara tal função.

O simbolismo, portanto, embora se origine no interior do esquematismo sensório-motor, ultrapassa essa forma de inteligência prática e imediata e começa por transformá-la em conceptual. Dessa forma, o desenvolvimento cognitivo apresenta uma filiação, uma história, ligando as noções mais evoluídas àquelas mais simples que as engendraram.

Enfim, cabe aos profissionais de Educação Física, saber utilizar-se dos jogos de maneira correta, não induzindo-os a praticar esta atividade, pois assim, as crianças não estarão brincando de acordo com o seu mundo mágico, tornando-as independentes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AJURIAGUERRA, J. de Manual de Psiquiatria Infantil. 2º Edição. São Paulo Editora Masson do Brasil, P. 24-27, 1991.

BOULCH, Jean Le. O desenvolvimento psicomotor do nascimento até os 6 anos. 2ª. Edição. Porto Alegre/RS: Ed. Artes Médicas, p. 64-65, 1984

CHATEAU, Jean. O Jogo e a Criança. São Paulo: Summers Editorial, p. 13-111, 1987.

FREIRE, João Batista. Educação de Corpo Inteiro - Teoria e prática da educação física. 3ª. Edição. São Paulo: Ed. Scipione, p. 36-50, 1992.

KAPLAN & SADOCK. Compêndio de Psiquiatria. 2º Edição. Porto Alegre, RS: Ed. Artes Médicas, p.87-87, 1990.

MASSON, Suzanne. Psicomotricidade - Reeducação e Terapia Dinâmica. São Paulo: Editora Manole, p. 149-154, 1988.

MAUDIRE, Paulette. Relações Criativas e expressão pelo jogo na Escola. São Paulo: Ed. artes Médicas, 1983.

MEDEIROS, Ethel Bauzer. Jogos para recreação Infantil. 3ª. Edição. Rio de Janeiro: Ed. Fundo de Cultura, 1967.

ZORZI, Jaime Luiz. Linguagem e Desenvolvimento Cognitivo - A evolução do simbolismo na criança. São Paulo: Ed. Pancast, p. 97-111, 1994.