

DÉBORA APARECIDA MUNHOZ DE SOUZA



1290000258



TCC/UNICAMP So89j

3581

**O JOGO SIMBÓLICO NAS CRIANÇAS COM DOENÇA  
CRÔNICAS DO SANGUE: UM ESTUDO DE CASO  
REALIZADO NO CENTRO INFANTIL DR. DOMINGOS  
BOLDRINI**

CAMPINAS

1997

Débora Aparecida Munhoz de Souza

**O Jogo Simbólico nas crianças com doença crônicas  
do sangue: um estudo de caso realizado no Centro  
infantil Dr. Domingos Boldrini**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
como exigência parcial para o curso de  
Pedagogia com habilitação em Magistério  
de primeiro grau e Formação de Professores em  
educação especial da Faculdade de Educação,  
UNICAMP, sob a orientação do Prof.<sup>a</sup>  
Dr.<sup>a</sup> Maria Teresa Eglér Mantoan.

Campinas, S.P.

1997

UNIDADE	FE
Nº CHAMADA:	JCC-UNICAMP
	So 89 j
V.:	
TORNO:	258
PROC:	124/2003
C.:	x
PREL:	11/00
DATA:	06/11/03
Nº CPD:	Pub. ad. 340917

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA  
DA FACULDADE DE EDUCAÇÃO/UNICAMP

So89j

Souza, Débora Aparecida Munhoz de  
O jogo simbólico nas crianças com doenças crônicas no sangue ; um estudo de caso no Centro Infantil Dr. Domingues Boldrini / Débora Aparecida Munhoz de Souza. -- Campinas, SP : [s.n.], 1997.

Orientador :Maria Tereza Eglér Mantoan.  
Trabalho de conclusão de curso - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação.

1. Simbolismo (Psicologia). 2. Jogos (Psicologia)  
3.Psicologia infantil. I.Mantoan, Maria Tereza Eglér. II. Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Educação. III. Título.

*Cada criança em suas brincadeiras comporta-se como um poeta, enquanto cria seu mundo próprio ou, dizendo melhor, enquanto transpõe os elementos formadores do seu mundo para uma nova ordem, mais agradável e conveniente para ela.*

( Bomtempo, E. 1996, p.57)

## **AGRADECIMENTOS**

À minha orientadora Maria Teresa Eglér Mantoan pela paciência, dedicação e constante estímulo, além de um aprendizado muito humano.

À Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Vera Barros de Oliveira que contribuiu com sua valiosa experiência e seus conhecimentos, elucidando pontos que para mim eram obscuros.

À Márcia Borges por ter me proporcionado um aprendizado muito humano e de muita coragem e dedicação.

Aos meus pais que sempre me apoiaram e participaram junto comigo de todas as etapas deste trabalho.

Ao Rafael e seus pais por terem acreditado em mim e me dado a oportunidade de realizar o trabalho.

Dedico este trabalho à Deus por <sup>que</sup> em todos os momentos  
estava em abençoando com sabedoria e abrindo portas  
para realização do trabalho

**COMISSÃO EXAMINADORA**

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria Teresa Eglér Mantoan

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Vera Barros de Oliveira

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
BRINQUEDO, BRINCADEIRA E JOGO: O QUE SÃO E COMO EVOLUEM NAS CRIANÇAS .....	9
A CONSQUISTA DO SÍMBOLO PELO HOMEM OU A FILOGÊNESE DA REPRESENTAÇÃO .....	11
O DESENVOLVIMENTO DA CAPACIDADE DE REPRESENTAÇÃO NA CRIANÇA OU A ONTOGÊNESE DO SÍMBOLO.....	13
• Período sensório-motor - 0 a 24 meses: ação, repetição, rito e indício ..	14
• Período pré-operatório - 24 a 6/7 anos: diferenciação entre significante e significado.....	17
• O símbolo e o período operatório - 6/7 anos a 11 anos.....	20
A EVOLUÇÃO DO FAZ-DE-CONTA : UM ESTUDO DE CASO	
• O sujeito.....	24
• A intervenção.....	26
• transcrição da atividade 1.....	27
• transcrição da atividade 2 .....	41
• transcrição da atividade 3 .....	51
• transcrição da atividade 4 .....	62
ANÁLISE DOS DADOS .....	76
CONCLUSÃO .....	84
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA.....	88
BIBLIOGRAFIA.....	89

## INTRODUÇÃO

O presente estudo visa explicitar as atividades realizadas de acordo com o cronograma proposto no projeto que originariamente se intitulou " O jogo simbólico em crianças com doenças crônicas no sangue: um estudo de caso no CIPOI / Unicamp".

O projeto foi elaborado mediante as observações feitas durante o estágio realizado no CIPOI ( Centro Integrado Pesquisa Oncohematológica da infância) no primeiro semestre de 1996, bem como toda a programação envolvida.

Neste tempo de estágio, verificamos que as crianças do CIPOI, e em especial as que atendemos, eram severamente privadas de brincar, jogar, realizar atividades recreativas, em geral. O motivo desse comportamento tão restritivo é o medo das mães de que seus filhos se machuquem, não apenas externamente, como é o caso dos hemofílicos, mas que os movimentos bruscos causem hemorragias internas nos músculos e articulações das crianças, agravando o quadro de suas doenças.

O brincar, no entanto, é uma atividade natural, uma necessidade da criança, que pode assumir diversas formas, desde o faz-de-conta até os jogos de regras, as atividades físicas e outras.

Assim, é fundamental a qualquer criança que brinque, principalmente as hemofílicas que já sofrem tantas restrições e que têm, em função de sua patologia um quadro afetivo, emocional e social comprometido.

Meu projeto, face a esta questão tem como objetivos :

- Avaliar a fase de evolução do jogo simbólico e os tipos desses jogos praticados por crianças com doenças crônicas do sangue, a partir de atividades lúdicas desenvolvidas no serviço pedagógico do CIPOI,
- Conhecer os efeitos dessas atividades na evolução do jogo simbólico e no comportamento das crianças, em estudo.

Em agosto/96, por questões administrativas, todo atendimento do CIPOI foi transferido para o Centro infantil Dr. Domingos Boldrini. Esta transferência ocasionou a suspensão temporária de todo atendimento pelas estagiárias do CIPOI.

## **Brinquedo, Brincadeira e jogo : o que são e como evoluem nas crianças**

Este trabalho tratará especificamente da brincadeira de faz - de - conta, a partir do referencial piagetiano. Para tanto, além de descrever o comportamento do brincar dos sujeitos, faremos uma revisão teórica que levará em conta o estudo evolutivo dessa forma de brincar, na tentativa de contribuir para uma melhor compreensão deste fenômeno.

A brincadeira, de forma geral, faz parte do repertório de todas as espécies, independente de variações ambientais e culturais. De certo, estes fatores contribuem no conteúdo e forma do brincar, mas não na sua existência.

Segundo Biachara (1994):

*“...o brinquedo humano de forma geral tem sido assunto há muito tempo de várias áreas como história, literatura, psicologia, antropologia, sociologia, lingüística e etologia. O centro de interesse e a forma de abordagem tem sido variados, porém só recentemente a brincadeira tem sido alvo de atenção séria, na tentativa de se encontrar pistas úteis para compreender os motivos que levam as crianças a se comportarem da forma como fazem” (p. 14).*

Verificamos não haver uma concordância geral, entre os estudiosos do brinquedo quanto à sua função e suas origens, diferenças estas geradas por divergências teóricas e metodológicas.

A divergência começa com a própria definição do que é ou não brincar. De acordo com Kishimoto (1996) em seu livro “Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação”, há uma grande dificuldade de definir o jogo, visto que este depende da cultura e de seu significado.

Esta autora baseia-se nas obras de Brougère e Henriot, os primeiros a apontar três níveis de diferenciação do jogo. Assim, de acordo com esses dois autores, o jogo pode ser visto:

Como resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social. Neste caso, a língua é uma fonte disponível de expressão que respeita certas regras de construção, cujo objetivo é manipular a realidade simbolicamente pelos desejos da vida cotidiana. O essencial é respeitar o uso cotidiano e social da linguagem, pressupondo interpretações e projeções

sociais. Desta forma, o jogo assume o sentido que cada sociedade lhe atribui, o que justifica as significações distintas que o jogo tem em diferentes épocas.

Em qualquer jogo existe uma estrutura seqüencial que especifica sua modalidade, permitindo superposições com a situação lúdica. Ao mesmo tempo que joga, a pessoa está executando uma regra e desenvolvendo uma atividade lúdica.

Finalmente refere-se ao jogo, enquanto objeto, ou seja, à sua materialização.

Já o brinquedo, segundo Kishimoto (1996) pressupõe uma relação íntima com a criança e ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. O brinquedo estimula a representação, expressão de imagens que evocam outras realidades. Representar é corresponder a alguma coisa e permitir sua evocação, mesmo em sua ausência.

Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais. O brinquedo metamorfoseia e fotografa a realidade, reproduzindo também uma totalidade social.

Em outras palavras, a imagem da realidade não é cópia idêntica, pois incorpora características como tamanho, formas, relacionados a idades e gênero do público destinado, como também representam realidades imaginárias.

O brinquedo propõe um mundo imaginário à criança e ao adulto. No caso da criança, segundo Kishimoto (1996), o imaginário varia conforme idade: para o pré-escolar de 3 anos está carregado de animismo; de 5-6 anos, integra predominantemente elementos da realidade.

O vocábulo "brinquedo" não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota a criança e tem dimensão material, cultural e técnica. O objeto, no entanto, é sempre suporte da brincadeira.

A brincadeira, segundo a mesma autora (idem), é definida como a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica.

Desta forma, brinquedo e brincadeira se relacionam diretamente com a criança e não se confundem com o jogo.

Para Piaget , a palavra jogo pode significar três categorias diferentes: o jogo simbólico, o jogo de regras e o jogo de construção.

O jogo simbólico implica na representação, isto é, na diferenciação entre significantes e significados. Neste jogo qualquer objeto é usado como símbolo para representar situações não percebidas no momento. Por exemplo, é quando a criança pega uma caixinha de fósforo e a usa como um carrinho. No Brasil o jogo simbólico é mais conhecido como brincadeira de faz-de-conta.

O jogo de regras implicam na intervenção das regras transmitidas de geração para geração, ou seja é um jogo que tem uma regularidade imposta e pressupõe relações interindividuais como: esconde-esconde, banco imobiliário, e outros. No Brasil a expressão jogo está restrita ao jogo de regras.

E por último o jogo de construção, aquele onde a criança constrói realmente o objeto desejado. Neste jogo o significante construído confunde-se com o próprio significado. Por exemplo, uma casa ( construída) confunde-se com uma casa de verdade. Podemos ver ocorrer este jogo no hobby de fazer miniaturas.

Portanto, para Piaget todo jogo tem sua evolução e sua expressão está relacionada ao desenvolvimento cognitivo e afetivo do sujeito.

## **A CONQUISTA DO SÍMBOLO PELO HOMEM OU A FILOGÊNESE DA REPRESENTAÇÃO**

A historia do homem está intimamente ligada à sua capacidade de agir sobre o meio e atribuir significado ao mundo. Baseado em Oliveira (1992) discorreremos sobre a conquista do símbolo pelo homem explicitando a visão de vários autores citados por ela.

Na visão de Cassier, citado por Oliveira (1992), o símbolo foi uma conquista muito difícil para homem, que teve de aprender a distinguir o símbolo e sinal. O símbolo representa algo e tem valor funcional, ou seja, funciona como se fosse a coisa. Já o sinal contém a parte ou substância concreta do ser, que faz parte do mundo físico, por exemplo o cheiro de leite, para o bebê é sinal de comida.

É essa distinção entre símbolo e sinal que rompe com a barreira que prendia o homem ao mundo concreto e perceptivo, abrindo-lhe caminhos no plano das representações simbólicas.

bio Em uma outra abordagem teórica citada por Oliveira (1992), a bioantropológica, Fonseca revela que a interiorização dos objetos, sua manipulação e transformação simbólica só foi possível devido a interação do homem com o meio, pois, segundo ele, as partes que mais interagem com o meio são as que mais tem neurônios reguladores no córtex cerebral. No cérebro humano o maior registros de conexões estão nos comandos motores e de informações, justamente o que permitiu a interiorização.

Oliveira (1992) estabeleceu um relação entre a bioantropologia e a teoria piagetiana. Em 1978, no livro "A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem mental e representação, Piaget afirma:

"a capacidade de representar se apoia nos esquemas sensório-motores e a de que essa representação simbólica tem subjacente a si toda uma organização lógica" (p.127).

Assim, o meio cresce em proporção direta à ação, e isso vale especialmente para o homem, pois dada a complexidade do seu sistema nervoso, ele possui estruturas mentais abertas ao meio, o que vale dizer que ao mesmo tempo que ele possui possibilidades de ampliá-lo, essa ampliação está condicionada à sua ação.

Outro autor, citado por Oliveira (1992) que defende a mesma idéia é Toynbee em sua "História da narrativa do mundo". A compreensão do homem a respeito dos objetos, ou seja, de como podia usá-los e relacioná-los as suas necessidades acompanha o progresso da humanidade e o nascimento da inteligência representativa, pois usando os objetos como meios ou instrumentos para atingir seu objetivo sem muito esforço, o homem classificava e seriava o mundo. As propriedades do objeto estavam nele, mas o modo de seriar, classificar estava no homem.

O homem, pouco-a-pouco, foi organizando o mundo. A necessidade, o não ter o que queria, fez com que o homem refletisse sobre as coisas, abstraísse suas propriedades, passando a usar cada vez mais a lógica em suas ações e atribuir significação às coisas pelo seu valor funcional.

De acordo com Von Bertalanffy ,citado por Oliveira (1992) é a capacidade de simbolizar que caracteriza e distingue o homo sapiens. Essa capacidade de simbolizar estaria vinculado e surgiria do processo de evolução do mundo.

Assim segundo Oliveira ( 1992):

*“o simbolizar foi um ato criador do caçador pré-histórico que representou sua caça copiando, imitando a seu modo, visual ou sonoro, o objeto significativo para ele.” ( p. 34)*

Nos primórdios da representação, homem, símbolo e objeto se confundem, formando um todo não discriminado; somente aos poucos é que os três elementos foram distinguidos entre si.

De acordo com Von uexküll também citado por Oliveira (1992), a aquisição do símbolo possibilitou não só um aumento quantitativo como uma mudança qualitativa no contínuo intercâmbio com o meio; intercâmbio este que é a razão do organismo sobreviver.

Assim, o homem teria se afirmado como autor da sua própria história, criando, pouco-a-pouco, uma maneira de se ligar pessoal e funcionalmente ao meio, descobrindo como designar o mundo físico, além de lidar fisicamente com ele, e de pensar a respeito de alguma coisa.

O símbolo aparece na humanidade com seus dois pólos funcionais complementares: o individual e o universal. Através da atividade simbólica originada de suas ações sobre o meio, o homem conquista sua individualidade histórico-cultural. Conserva, mas também inova, cria, inventa, e é justamente essa capacidade de re-significar o passado no presente, com os olhos no futuro que o caracteriza e o distingue entre os seres.

## **O DESENVOLVIMENTO DA CAPACIDADE DE REPRESENTAÇÃO NA CRIANÇA OU A ONTOGÊNESE DO SÍMBOLO**

De acordo com a teoria de Piaget e a partir de uma leitura intersemiótica, ao observarmos a brincadeira infantil podemos inferir na estruturação mental de uma criança.

## **Período sensório-motor - 0 a 24 meses : Ação, repetição, rito e indício**

No período sensório-motor, a leitura da estruturação mental das crianças é mais visível, porque a criança pensa através das ações. A repetição é um fato comum nesta fase do desenvolvimento, principalmente na brincadeira de exercícios - nome dado a brincadeira desta fase - que tem como característica a repetição pelo simples fazer, ou seja, pelo predomínio da assimilação à acomodação.

Para Piaget, o brincar se dá quando ao interagir com o meio predominam os esquemas de assimilação sobre os de acomodação, isto é, quando predomina o prazer sobre o esforço da criança de se transformar para se acomodar.

A gênese da brincadeira é muito difícil de ser detectada; a criança aprende a brincar assim como a se acomodar a situações novas e a imitar.

Segundo Oliveira (1992):

*"...nos primeiros momentos de vida, assimilação e acomodação permanecem indiferenciados. Pouco a pouco, quando o reflexo cede lugar aos primeiros esquemas de ação é que se esboçam os primeiros esquemas lúdicos e/ou imitativos" ( p. 40).*

Desta forma, quando a criança incorpora ao seu esquema reflexo um elemento externo, está gerando as primeiras brincadeiras e imitações, ou seja, está fazendo uso da assimilação reprodutora, e portanto começa a diferenciar entre assimilação e acomodação.

A partir da fase II, nota-se um esboço de diferenciação, isto é, a criança começa a se diferenciar do outro e a se contagiar pela atividade desse outro, exemplo é quando uma criança chora perto de outra, estas também começam a chorar.

Para Oliveira ( 1992), a "reação circular" vem a ser um esquema circular no qual o que é buscado é percebido como análogo à assimilação anterior. Na imitação é preciso que o modelo seja percebido pela criança como análogo

aos resultados que ela chegou, isto é, que esse modelo seja assimilado a um esquema circular já adquirido.

O importante é observar que a brincadeira e a imitação aparecem esporadicamente, mas são sempre significativas para quem as faz. A criança imita aquilo que lhe é significativo, que para Piaget exprime o aspecto intelectual e pelo qual ela tem interesse, aspecto afetivo.

A idéia principal a se compreender, segundo Oliveira (1992) é que:

*“...a assimilação do objeto pelo sujeito é que confere significação e interesse e que determina as repetições cíclicas. A repetição, por sua vez, consolida e generaliza os esquemas, assim como conserva os resultados obtidos através do acaso. O repetir é um processo comum à vida orgânica e à mental. O caráter repetitivo, reprodutor e funcional dos esquemas sensório-motores, quer lúdicos, imitativos ou adaptativos, é que vai gerar a formação do símbolo”.*(p. 42).

Quando o sujeito mostra ações mais sistematizadas e com uma relativa intencionalidade, temos as reações circulares secundárias. Estas reações secundárias aparecem na fase III do período sensório-motor, cuja coordenação dos esquemas de visão e apreensão permitem a imitação dos movimentos dos outros.

Os esquemas sensório-motores conservadores até aqui, na IV fase desse período, agora inovam e transformam devido a coordenação dos esquemas secundários, que permitirão à criança aplicar esquemas conhecidos a novas situações. A inovação se constrói a partir da conservação funcional e esta transformação só se dá graças à crescente mobilidade dos esquemas, que começam a se combinar e se recombinar de maneira cada vez mais variada e flexível.

A criança na fase IV, se utiliza de modo mais inteligente e pessoal os indícios do meio ambiente, para imitar e brincar. A passagem do sinal ao indício é muito importante, porque segundo Piaget (1978):

*“O sinal ( na aceção que lhe é dada nas condutas condicionadas) é incorporado a um esquema de maneira rígida ou indissociável e deflagra o seu exercício de modo mais ou menos automático, ao passo que o*

*indício é um signo móvel, destacado da ação em curso permitindo as previsões de um futuro próximo ou as reconstituições de um passado recente. (p. 59)*

Os indícios são uma conquista, pois permitem a criança compreender, através das ações, o modelo no qual está imitando, por isso é um comportamento inteligente. Compreendendo este modelo, a criança consegue aos poucos imitá-lo sem que ele esteja totalmente presente, para aos poucos ir se liberando do contexto espaço-temporal imediato até que imite, represente com o próprio corpo uma experiência anterior.

Através da ação de imitar ou brincar, a criança aprende a lidar cada vez mais com indícios, tornando-se capaz de distanciar progressivamente do objeto até ser capaz de representá-lo internamente, sem percebê-lo fisicamente, sequer através de indícios.

A imagem mental começa a aparecer na IV fase do sensório-motor. A interiorização das imagens se dá na medida em que elas se distanciam do modelo, apoiando-se cada vez menos em indícios. Desta forma, a interiorização progressiva irá permitir uma maior estabilidade e flexibilidade.

Quando as repetições funcionais se deslocam dos seus contextos originais, ou seja, quando a seqüência de movimentos, gestos ocorre com objetos diferentes ou em horas e locais diversos, o rito se torna pré-simbólico.

Segundo Piaget ( 1978):

*“...a ritualização prepara a formação dos jogos simbólicos: bastaria que, para que o ritual lúdico se transformasse em símbolo, que a criança, em vez de desenrolar simplesmente o ciclo de seus movimentos habituais, tivesse consciência da ficção, fingisse que dormia”. (p. 123).*

Assim, o rito da IV fase se caracteriza por uma representação da situação vivida pela criança fora de seu contexto habitual, já representando uma certa seqüência, distingue-se da representação simbólica pela ausência de consciência do sujeito de que a sua ação é representação.

Na fase V do período sensório-motor, que se inicia por volta dos 12 meses e vai aproximadamente até 18 meses, há um avanço progressivo de inovação nos comportamentos da criança. A criança agora se sente mais segura de si, se percebe mais como um agente e começa a se arriscar mais.

Ela começa fazer experiências para ver o que vai dar, são chamadas de reações circulares terceárias, a criança inventa seqüências, combinando esquemas e depois repete os mesmos gestos ritualmente, mas ainda não tem consciência de que representa.

### **Período pré-operatório - 24 meses a 6/7 anos : a diferenciação entre significativo e significado**

Na fase VI, a criança começa a ser capaz de criar combinações mentais no plano representativo, ou seja, ela consegue evocar os esquemas fora de contexto, tanto para brincar como para imitar, aparecendo, então, os esquemas simbólicos que marcam grande avanço na interiorização da representação mental. Os esquemas adquirem a possibilidade de se combinarem antes da ação propriamente dita.

De acordo com Piaget (1978), quando a criança liga a representação ao que está representado, ela não está estabelecendo uma relação de identidade, mas construindo um sistema de relações recíprocas, ou seja supondo a distinção e complementação entre o significativo e significado. Esta possibilidade é devida ao aparecimento da função semiótica na criança.

A criança passa a organizar seu mundo exterior de uma forma diferente, pois estabelece relações recíprocas entre o dado e o representado, o que lhe insere como parte de um contexto ainda maior.

A passagem do período sensório-motor para o representativo é feita através de esquemas simbólicos, que possibilitam a transição gradual entre as brincadeiras de exercícios e as simbólicas. A brincadeira simbólica continua, engloba e re-significa a de exercícios. Segundo Oliveira (1992) "O modo de brincar simbólico vem a ser uma manifestação da estruturação mental representativa da criança" (p. 52).

A conquista do símbolo permite à criança assimilar a realidade aos seus desejos e interesses, ou seja, lhe dá condições de estruturar a realidade cognitivamente ao nível interno.

Piaget na "Formação do símbolo (1978) fez a classificação das brincadeiras simbólicas segundo a estrutura dos símbolos, visto como instrumentos de assimilação lúdica.

Após a aquisição da linguagem pela criança, ou seja, em torno de 2 anos aproximadamente, assiste-se ao sucessivo aparecimento de uma série de formas novas de símbolos lúdicos, que será pormenorizada abaixo:

### FASE I

**JOGOTIPO I A** - A primeira das formas é a projeção dos esquemas simbólicos nos objetos novos.

Neste 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, a criança passa a fazer seu brinquedo dormir .

**JOGOTIPO I B** - Trata-se da projeção de esquemas de imitação em novos objetos.

Este jogo implica em uma projeção de esquemas simbólicos ligados a modelos e não a ação do sujeito.

Os esquemas do sujeito são aplicados a novos objetos, substituindo os objetos habituais, mas estes esquemas foram aplicados a novos objetos por imitação por não pertencerem ao conjunto de ações do sujeito.

**JOGOTIPO II A** - Assimilação simples de um objeto a outro.

Essa assimilação já está presente nas formas anteriores de jogo. Em tais jogos, a assimilação conserva-se inserida nas ações do conjunto que a determinam.

Neste tipo de jogo as assimilações apresentam-se de modo direto, determinando o jogo ou servindo-lhe de pretexto.

**JOGOTIPO II B** - Assimilação do corpo do sujeito ao de outrem ou a qualquer objeto ou jogos de imitação.

Neste jogo, intervém simultaneamente a imitação e a assimilação simbólica. O sujeito assimila-se inteiramente a outro: “ Eu sou Susane, sua madrinha ” ou a outro objeto: “Eu sou a igreja ”.

Piaget observa que o gesto imitativo desempenha papel simbolizante, sendo a personagem evocada o simbolizado, numa colaboração entre assimilação lúdica e imitação.

### TIPO III A - Combinação Simples

Este jogo situa-se entre a simples transposição da vida real e a invenção de seres imaginários, reunindo elementos da imitação e assimilação deformante.

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

### TIPO III B - Combinação compensatória.

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

É comum observar nessa fase a criança reagir pelo jogo contra o medo ou realizar no jogo o que não teria coragem de fazer na realidade.

### TIPO III C - Combinação liquidante

Quando a criança enfrenta situações penosas ou desagradáveis, pode compensá-las ou revivê-las por meio de uma transposição simbólica.

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

Por outro lado, este tipo de jogo pode ser inconsciente, ou seja, o sujeito brinca mas não sabe a razão pela qual está revivendo esta situação, é algo que lhe é inconsciente, assim podemos dizer que está realizando um simbolismo secundário.

### TIPO III D - Combinação simbólica antecipatória

Neste tipo de jogo o sujeito aceita uma ordem ou conselho, antecipando simbolicamente as conseqüências da desobediência que às seguiram, no uso de recusar-se a acatá-los.

## FASE II

Dos 4 aos 7 anos, em média, os jogos simbólicos depois de atingirem seu apogeu, começam a declinar não no sentido de intensidade afetiva ou em quantidade, mas aproximam-se mais do real, o símbolo perde o caráter de representação imitativa da realidade.

Os jogos desta fase tem três características principais:

### A) Combinação simbólica ordenada

O mesmo progresso em relação ao jogo, que passa a apresentar cenas ordenadas é também percebido na conversa da criança que apresenta uma relativa continuidade de idéias no seu diálogo.

### B) Imitação exata do real

Os jogos mostram grande tendência de imitação exata da realidade, inclusive nas construções de materiais que acompanham o jogo. Neste tipo de jogo, o símbolo evolui no sentido de uma simples cópia do real.

### C) Simbolismo coletivo

Este jogo implica na existência de dois ou mais jogadores que assumem papéis que se diferenciam cada vez mais e tornam-se complementares, derivam do progresso da socialização.

## FASE III

Esta fase final é caracterizada pelo declínio do simbolismo e progresso do jogo de regras.

## O símbolo e o pensamento operatório - 6/7 anos a 11 anos

A entrada no período operatório vem dar início a uma nova forma de imaginar e ao mesmo tempo a um conteúdo imaginado mais dinâmico. Contudo, toda essa agilização e mobilidade da representação é construída durante o período pré-operatório, ora brincando, ora imitando, ora encontrando equilíbrio entre as duas.

O pensamento pré-operatório ignora as transformações reversíveis e operatórias, pois a sua percepção egocêntrica é fonte do animismo, finalismo, ou de outras ligações pré-operatórias que impedem a constituição das operações como ações e transformações descentradas.

Por volta dos sete/oito anos, há um equilíbrio entre a assimilação e a acomodação, o que significa que podemos falar na reintegração real do jogo e da imitação na inteligência. É neste período que a imitação se torna refletida, isto é ela é subordinada aos objetivos perseguidos pela inteligência. Segundo Piaget (1978):

*“Do mesmo modo que a imitação se reintegra progressivamente na inteligência, mas não por um enfraquecimento da atividade acomodadora e sim por uma equilibração gradual com a assimilação, e portanto, por extensão geral do domínio da inteligência, assim a evolução do símbolo lúdico assinala um reintegração complementar e correlativa da atividade assimiladora no trabalho intelectual, por equilibração progressiva com a acomodação”(p.365- 366).*

Assim, de acordo com Oliveira (1992):

*“A brincadeira simbólica dá a criança a possibilidade de ir até o outro, experimentar ser como se fosse o outro e voltar até si mesma. Esse caminho pré-reversível simbolicamente é tanto formador da reversibilidade operatória formal, aspecto lógico da estruturação mental, como formador da identidade pessoal, sob aspectos estrutural biológico, orgânico, histórico e pessoal. (p. 55)*

Para que a criança consiga operar, pensar de modo descentralizado, eliminando o eu de seu raciocínio, é necessário que antes construa esse eu e o relacione de modo significativo à sua realidade; construa-o antes a nível físico, concreto, e depois a nível de representação.

Segundo Oliveira (idem):

*“... a ação simbólica assume vital importância, já que a função semiótica que, abstraindo os significantes individuais (os símbolos, as imagens mentais) e os significantes coletivos ( os signos verbais, a linguagem) vem dar ao homem a possibilidade de construir sua história de vida pessoal e criativa, assim como de interagir com o meio de forma simbólica e equilibrada, isto é, humana” (p.64).*

Por fim, constatamos que o pensamento evolve da representação por imagens, simbólica e pré-conceitual, à representação conceitual de ordem operatória, como se o pensamento egocêntrico e irreduzível ao agrupamento fosse necessariamente simbólico ou intermediário entre a imagem e o conceito, enquanto que o pensamento conceitual de ordem racional suporia socialização e grupamento.

Como podemos ver no quadro evolutivo retirado do livro “A formação do símbolo na criança” (1978), o desenvolvimento da criança se prolonga no sentido de um equilíbrio inferior a um equilíbrio superior, cujo papel específico da vida mental é conquistar uma mobilidade e uma reversibilidade completa.

Assim, de acordo com Oliveira (ibidem), dentro do processo de humanização, a brincadeira simbólica desempenha um papel insubstituível, por que ela é que dá condições à criança de organizar sua história de vida, coordenando seus esquemas, possibilitando inclusive a emergência dos esquemas afetivos, conscientizando-a de si mesma como um ser agente e criativo, que, ao mesmo tempo que se abre ao meio e com ele interage, mantém com o meio uma linha flexível, mas demarcatória de sua individualidade.

Quadro evolutivo:

I atividade	II atividade	III atividade	
sensório-motora	representativa egocêntrica	operatória	
		Jogos de construção	
	jogo simbólico		
	Assimilação a preceder a acomodação ( jogo)	Imaginação criadora	
	Equilíbrio:		
Esquemas assimilação	Inteligência sensório motora	Pré-conceitos - intuição	Operações
	Acomodação a preceder a assimilação ( imitação)	Imaginação reprodutora	
		imitação representativa	
			Imitação refletida

## **A evolução do faz de conta : um estudo de caso**

### **O sujeito**

A seleção de nosso sujeito só foi possível após a retomada do atendimento no Centro Boldrini. Como muitas crianças deixaram de freqüentar o setor pedagógico enquanto a fisioterapia não retomava as suas atividades, enviamos cartas a todos os pacientes cadastrados nesse setor, cuja idade variava entre os 5 a 7 anos de idade, para que pudéssemos selecionar sujeitos para pesquisa.

Apenas um sujeito hemofílico, de 6 anos comprometeu-se a participar da pesquisa, vindo ao Boldrini mesmo quando não fosse necessário outros atendimentos, a não ser o nosso. Segundo o que foi possível levantar de dados sobre o caso, até o momento, trata-se de um filho caçula de uma família composta por pai, mãe, uma menina e o Ra.

De acordo com o depoimento da mãe, Ra gosta muito de brincar sozinho e assistir televisão, geralmente quando a irmã interfere sai brigas, mas nada anormal. Em janeiro de 97, Ra entrará em uma escola perto de sua casa, em Americana, onde terá aula de computação e direito a piscina.

Dada esta nossa situação, tivemos, pois, de restringir o número de nossos sujeitos, para um apenas. Outra mudança ocorrida foi em relação ao espaço físico descrito no projeto inicial para a realização dos nossos encontros semanais com as crianças.

A sala disponível para a realização das atividades é agora a mesma em que se realizam as atividades escolares. O horário de utilização deste espaço é o anterior ao do início das atividades do setor.

## A intervenção

O objetivo das intervenções é verificar como o sujeito se comporta diante de situações diferentes em relação aos objetos e como se relaciona simbolicamente com eles e, em que fase evolutiva do jogo simbólico o sujeito se encontra, de acordo com a teoria de Piaget.

Para conhecer preliminarmente o comportamento lúdico e simbólico de Ra propusemos uma atividade semi - orientada. De acordo com Oliveira ( 1992) existem três tipos de atividades que podem verificar como a criança está desenvolvendo o jogo simbólico e desenho, que são : a atividade orientada, isto é o sujeito brinca com um objeto selecionado pelo pesquisador.

A segunda é a atividade semi - orientada na qual o sujeito pode escolher dentre os objetos selecionados pelo pesquisador aquele com que deseja brincar, e por último, a atividade espontânea, na qual a criança seleciona o objeto com que quer brincar, qualquer um deles.

Conseguimos quatro sessões de intervenções com as atividades diferenciadas referentes ao jogo simbólico com nosso sujeito, no mês de novembro e dezembro/96. Utilizamos quatro encontros para esse fim, com duração média de 60 minutos cada uma.

Cada sessão foi planejada a partir do comportamento do sujeito. Após a primeira atividade na qual o sujeito brincou com materiais que lhe eram habituais como a casinha e o fantoche e com a intervenção constante do experimentador, que muitas vezes influenciou na construção daquele jogo simbólico, houve a necessidade de se propor uma atividade com material diferenciado.

O material escolhido para a segunda atividade foram os carrinhos de guerra, e blocos geométricos de madeira, também conhecidos mas não muito preferido. Devido ao diferente tipo de comportamento ocorrido nas duas atividades, colocamos os dois tipos de materiais juntos, na terceira atividade. Esta terceira atividade foi considerada espontânea, pela pouca intervenção e porque o sujeito podia escolher entre os materiais.

E por fim, na última sessão apresentamos como material papel, madeiras, canetinhas por ser menos sugestivo para brincadeira lúdica, afim de perceber a reação do sujeito. Esta atividade foi orientada, pois o sujeito foi muito questionado pelo experimentador.

Filmamos as sessões em videocassete. Passamos a apresentar a transcrição das fitas e posterior análise dos dados.

### ATIVIDADE SEMI -ORIENTADA

Data: 27-11-96

Nome: Rafael

Local: sala da psicologia

Material: fantoche de dedo, cenários ( fazenda e castelo), casinha de madeira de dois andares, martelo de brinquedo, boneco.

1. EXPERIMENTADOR	1. RA ( SUJEITO)
2.	2. ( Coloca os fantoches em todos os dedos e apresenta em cena o fantoche do dedo indicador) " Oi, tudo bem?"
3. Tudo bem!"	3. eu vou chamar meus amigos, hein!" (Coloca os cinco dedos com os fantoches) "Oi, aí vai fica virado." (Arruma e coloca novamente os dedos) " Oiii, tudo beeem, ra, ra, ra!" (Retira os fantoches)
4. "Quem são vocês?"	4. ( Coloca em cena) "Ah, nós vai fazer o teatro da Branca de neve e o lobo mau."
5. "E como vocês chamam?"	5. (Mexe o dedo indicador) "Eu?"
6.	6. "Ah, eu chamo Caramujo."

7. "Caramujo, que nome estranho!"	7. " Sabe por que eu tenho essa cara?"(Retira os fantoches de cena, só deixa o "Caramujo") " Sabe por que?"
8. "Por que?"	8. "Não sei, por que todo mundo olha, ó o caramujo, mas meu nome verdadeiro é.. feinho". (O fantoche se inclina no canto do cenário e chora)
9. "Por que você está chorando?"	9. " Porque todo mundo me chama de feio!" ( Chora)
10. " E você se acha feio?"	10. " Olhe a minha cara" ( ergue o fantoche) "Olhe!" ( abaixa o fantoche e chora) "Tchau!"
11. "Tchau!"	11. " Vou chamar o meu amigo."
12. " Tá !"	12. ( Procura no saco de fantoche 'o amigo')
13. "Quem vem agora?"	13. "Vai, chama, chama!"
14. "Uu, uu."	14. (Coloca o dedo com outro fantoche e depois o caramujo)
15. " Oi, quem é você?"	15. " Eu sou o Caramujo e este é meu irmão, ou, ou"
16. " Como ele chama?"	16. " Pera aí um pouquinho." ( Retira o fantoche de cena e tenta escolher um nome) "Vovoé... não...Guigui."
17. " Guigui"	17. ( Retorna com o fantoche) " Do meu irmão é .... e o meu é Guigui"
18. " Guigui! ( ri) " E Guigui, você é amigo, irmão dele?"	18. " Sou, por que?"
19. " Você é tão diferente!"	19. ( Olha os dois fantoches) "Ah!, é por que nós somos assim. Vou chamar meu outro irmão."

20. "Ah, você tem mais irmãos?"	20. "Tenho!"
21. "Que família grande!"	21. (Coloca mais fantoches) "Agora é irmã."
22. "Agora é menina?"	22. "uma menina". (Coloca fantoche em todos os dedos.)
23. "E como essa menina vai chama?"	23. "Ah, não sei .. todos não tem nome."
24. "Você não vai por nome em nenhum?"	24. "Todo mundo agora vai chama Vavá." (Volta com o fantoche em cena.) "Oi turma." (Grita)
25. " Oi !"	25. " Tudo bem por aí ?"
26. " Tudo bem."	26. " Tamo escondido aqui por causa do lobo mau."
27. " Cadê o lobo mau?"	27. " Pera aí um pouquinho" ( Procura o lobo no saco de fantoches e tenta colocar no dedo) "Epa, não quer entrar.. entrou."
28. "Entrou?"	28. " Tem que colocar tudo de novo" ( Fica recolocando os fantoches nos dedos e volta com o lobo mau em cena) " Você viu umas criancinhas por aí, tô cuma fome!?"
29. " Eu não vi ninguém, não."	29. ( Volta com os fantoches do lado do cenário, enquanto que o lobo permanece em cena)
30. "Por que? Você conhece algumas criancinhas? .. Que você vai fazer com as criancinhas? "	30. " Acho que eu vi alguém ali." (Retira a mão do lado)
31. " Não, sabe.. acho que é passarinho."	31. (Coloca os fantoches em cima do cenário e vira o lobo) "Acho que eu vi um negócio ali."

32. "Humm, será que é?"	32. (Coloca novamente a mão em cima do cenário. Disfarça e vira o lobo) "Ah, peguei!" (Grita) "Ai" (Com voz diferente)
33. "Você vai comer eles?"	33. "Vou." ( com voz grossa de lobo)
34. " Por que ?"	34. "Agora não." (Retira os fantoches e coloca o lobo em cima do cenário) "Vou chamar minha turma ..ri, ri, ri." ( Procura no saco a turma do lobo) "A turma dele vai ser... ele só tem uma turma!"
35. "Uma turma só"	35. " Não sei, se ele encontrar mais, né" ( Coloca dois fantoches em cena) "Oi."
36. " Oi, quem é você?"	36. " Eu sou.. o lobo que me comer." (Só deixa um fantoche em cena)
37. " Você come o que?"	37. " Não, o lobo que me come."
38. "Ele vai te comer?"	38. (Retira o fantoche de cena, joga-o do dedo. Procura e recoloca o lobo. Deixa na outra mão os anteriores ao lado do cenário.) "Acho que estou ouvindo coisas, acho que eu vi ali."
39. "Será, acho que não, deve ser um bichinho que passou ali."	39. (Começa a colocar um dedo olhando de cima do cenário e o lobo olhando para os lados. Troca tira o lobo do cenário e coloca os irmãos )
40. " Tá com muita fome seu lobo?"	40. (Reverte a posição de novo) "tô, por que? Quer almoçar comigo?"

41. "Ah, eu não como gente, não. Você gosta de comer gente?"	41. (Recoloca os irmãos em cima do cenário e retira) "Eu vi alguém ali em cima".
42. "É passarinho.... passarinho que fica lá".	42. ( Leva o lobo até em cima)
43. " Que comida você gosta?"	43. " Eu gosto de uma calabresa".
44. " Humm! Que chique!"	44. " De pessoa!
45. "De pessoa?"	45. "E de mussarela"
46. " Mussarela eu também gosto."	46. (Coloca os irmãos do outro lado do cenário) "Olha, ali!"
47. "Quem você viu ali?"	47. "Ah, uma pessoa."
48. "É e você não tem dó, não?"	48. "Ei, seu lobo! Por que você quer comer a gente(Voz fina. O irmão do lado do cenário) "Pra fazer mingau!" (Voz grossa. Retira) "Agora eu posso brincar com o outro?" ( Aponta para o cenário)
49. "Pode, pode trocar."	49. " Vem aqui, vem brinca aqui."
50. "Já vou, pera aí. (Arrumo a câmera para ir brincar)	50. "Vou troca de teatro!" (Troca a casa de campo pelo castelo) " O castelo não quer parar". ( Pega o lobo e entra em cena) " Uu, Uu.
51. "Qual é o meu?"	51. " Qualquer um".
52. "Esse castelo é mal assombrado?"	52. " É castelo mal assombrado."
53. ( Procuo um fantoche para mim)	53. " Cata aquele urso".
54. "Esse? ( urso na mão)	54... Uuuuuu (Barulho de assombração)
55. "Quem será que está aí?" (Coloco o fantoche no dedo. Estou do lado de fora do cenário) "Que castelo bonito!"	55. "Esse castelo é mal assombrado!" (Voz de terror)
56. "Mal assombrado?"	56.

57. "Quem mora aí?"	57. "É só uma gente."
58. "Faz tempo que você mora aí?"	58. "Faz anos e anos ...1825."
59. " Aaaa, e você não morre?"	59. " Não .. pera um pouquinho que eu vou chama minha turma."(Levanta e pega na estante um martelo de brinquedo e coloca-o em cena) "Oi?"
60. " Que é isso?"	60. "Eu sou o Dono Martelo."
61. "Você é o Dono Martelo?"	61. "Sou" (ri) "Vem aqui perto" (Fica olhando pelo lado do cenário)
62. "Eu não, você vai me bater."	62. "Vem cá."
63. (Aproximo o fantoche do cenário)	63. (O martelo bate)
64. "Ai" (Grita) "Machuca assim, você só sabe bater!"	64. (Leva o martelo até perto mais perto)
65. "Não, não, não" ( Levo o urso para o outro lado)	65. (Segue o urso. Ficamos correndo com os fantoches de um lado para o outro. Alcança e dá um beijo)
66. "Beijinho pode"	66. "Tá bom. Pera um pouquinho eu vou chamar o lobo". (Sai de cena)
67. "Tem fantasma neste castelo?"	67. "Não" (Coloca o fantoche do lado do cenário para responder)
68. "Nem unzinho?"	68. "Não pode vir aqui dentro... é tão legal."
69. "É"	69. "Você vai gosta!"
70. "Não tem nada aí não, né!"	70. "Não"
71. "Você não gosta de comer urso não, né?"	71. "Eu gosto de brincar com ursos" (Chega perto e sorri)
72. "O que você gosta de comer?"	72. "Eu gosto de come.. comida!"
73. "Hm, hm. Olha !"	73. "Juro por Deus"
74. "Tá bom. (Vou sentar atrás do cenário, ao lado do Ra )	74. "Oi"

75. 'Oi' (Coloco a cortina para cima) "Oi"	75. 'Oi ... rá, rá, rá."
76. "Que castelo bonito!" (Viro o fantoche para os lados)	76. (Aparece o martelo)
77. "Oi dono martelo?"	77. "Oi" ( Dá beijo)
78. "Não tem nenhuma mulher morando aí, não é?"	78. " Tem"
79. "Quem faz a comida?"	79. " Uma cozinheira.. Pera aí um pouquinho (Sai de cena - procura um fantoche) "Essa é a cozinheira?"
80. "Pode ser!"	80. (Coloca o fantoche no dedo) "Oi, eu sou a cozinheira!"
81. "Oi"	81. "Oi."
82. "Tudo bom?"	82. "Tudo"
83. "Você faz comida gostosa?"	83. "Faço, o que você gosta de comer?"
84. " Ah, eu gosto de macarrão."	84. "Macarrão! Qué que eu faço?"
85. " Ai, eu quero, tô com uma fome!"	85. "Tá bom! Eu faço, então vem aqui.(Pega o martelo) "Eu também quero comer macarrão, ão." .. "Olha o macarrão!"
86. "Hummm! Nham, nham" (Como tudo)	86. "Você comeu tudo?"
87. "Ai tava tão gostoso!"	87.( Dá instruções, em voz mais baixa) "Ai você ia crescendo nariz, você ia virar um urso"
88. " Ai, que que está acontecendo comigo?"	88. "Você virou um urso, quem mandou comer tudo!"
89. "Por que?"	89. "Quem comia tudo ia virar um urso."
90. "Ai, que horror."	90. "Você está bonitinho!" (Agrada com o fantoche)
91. "Você acha que eu fiquei bonitinho assim?"	91. "Acho que sim." (Coloca o fantoche fora do cenário)

92. "Oi seu lobo, o que você tá fazendo aí fora?"	92. " Rá, rá, rá, eu tô dando um passeio pela horta."
93. "O seu lobo, você acha que urso é bom?"	93. "Eu acho, mas para comer não!"
94. "Pra come não?"	94. "Não"
95. "Melhor senão eu tenho medo."	95. "Aaaá" (Tira o fantoche e troca pelo martelo) "Oi"
96. "Oi, Seu Martelo, você acha que eu fiquei melhor de urso?"	96. "Ficou" ( Dentro do martelo tem algo que faz barulho quando mexe. Para de brincar e tentar descobrir o que é) "Oi" (chacoalha)
97. "Você fez barulho!"	97. (Brinca com o barulho) "Aquele" (Aponta para o boneco feito pelo setor de psicologia para as crianças) "Vamos lá ver" (Levanta e vai até o boneco) "Ele tá morto?" "Ele é o Zé."
98. "É o Zé?"	98. (Levanta a cabeça do Zé) "Esse aqui é o Zé!" (Martelo faz que apresenta-o para a camera) "Ele é nosso amigo, ele é guarda"
99. "Ele guarda o que?"	99. "Ele é.."
100. "Ele guarda o que?"	100. "Ele é o Zé" ( Voz grossa)
101. "Ele é meio bobo?"	101. "Você xingou meu amigo" (Bate com o martelo no fantoche)
102. "Ai, socorro." (Chora)	102. (Dá beijo com o martelo e chama) "Vamos lá"
103. (Arrumo a camera)	103. (Pega um violão de brinquedo)
104. "O seu martelo, você toca violão?"	104. "Não. Esse aqui é meu amigo."
105. "Seu amigo? Ele não cabe na casa."	105. (Chora)
106. "Olha o seu tamanho."	106. (Chora)

107. "Não chora"	107. " E se eu fica pequenininho?"
108. "Pequenininho?"	108. "Qué que eu toco uma música para você?"
109. "Toca"	109. (Ra toca o violão)
110. "Nossa, que música é essa?"	110. "Não sei"
111. "Você não sabe canta?"	111. "Eu sei" (Toca mais um pouco) "Era uma vez" (Canta e para) "Pega o Pirata" (Jogo) "Meu amigo pirata, vou enfia espada nele."
112. "Ele não morre?"	112. "Não"
113. "Ele é fantasma?"	113. "Ai, ele pula." ( Para e brinca com o jogo)
114. "Que acontece com ele?"	114. "Ele pula, rá, rá, rá. (Pula. Coloca o pirata perto do cenário)
115. "Oi Pirata"	115. "Oi"
116. "Como você chama?"	116. "Dono Carlos"
117. "Dono Carlos?"	117. ( Continua brincando)
118. "Agora tá difícil? Tira as faquinhas e coloca de novo."	118. ( Dá uma espada para o urso e fica com uma, lutam devagar. Finge que cai e depois dá um susto no urso- repete 3 vezes) "Pera um pouquinho, urso." (Brinca com o pirata como não pula, tira o pirata e vai perto da camera) "Oi, tudo bem? Eu sou o Pirata." (Coloca o rosto em frente a camera) "E eu sou o Rafael" .. "Ah, o que é isso?" (Examina a camera)
119. "Coloquei!"	119. "Como você fez?"

120. "Colocando em todos" ( Toca o telefone, enquanto eu atendo)	120. (Brinca com o martelo e depois com o pirata. Vai para a casinha e pega um boneco) "Ai, você se apaixonou por mim 'faz-de-conta" (Sobe as escadas da casinha e derruba um boneco - faz barulho com a boca de queda) "Não tinha bastante?"
121. "Bastante, o que?"	121. "Bastante escada"
122. "Não sei"	122. "Você me apaixonou. Vamos brincar na casa?"
123. "Pode brincar"	123. ( Canta uma música)
124. "Eu conheço esta música."	124. "Qual que é?"
125. "Ah, não me lembro"	125. "Ah!.. Pega uma bonequinha... Ai você vira uma mulher bem bonita, essa aqui. (Vira e propõe arrumar o teatro) "Cadê, eu te dei."
126. "Me deu o que?"	126. "Uma bonequinha."
127. "Tá na tua mão."	127. "Essa é minha." ( Procura) "Ai você virou uma mulher muito bonita.. aí você queria casar comigo."
128. "Cadê eu?"	128. "Aqui você. Eu ia guardar comida.. na geladeira."
129. "Oi" ( Sobe as escadas com o boneco)	129. "Eu ia dormir".. "O que é aqui?"
130. "Banheiro."	130. "Onde é a cozinha?"
131. (Coloca a boneca no sofá) "Eu vou dormi."	131. "Vai lá pra cima"
132. "Acho que eu vou lá em cima"	132. (Faz a boneca subir as escadas. Acha uma pena e faz cócegas)
133. "Oi" (Voz fina)	133. "Aaaa!" (Dá um salto e cai no andar de baixo)

134. "Que aconteceu?"	134. "Tombão"
135. (Desce as escadas e encontra na cozinha)	135. "Trancou a porta?" (Pega a boneca na mão e coloca os dois na cozinha) " Que cozinha apertada!"
136. "Cozinha apertada, né?"	136. "Épa, vamos no banheiro?" (Ri)
137. "No banheiro?"	137. ( Ri)
138. "O banheiro é mais apertado!"	138. (Leva o boneco até o banheiro. Retira os dois bonecos que estão em cima) "Aí eles vão fica aqui embaixo e tira a escada para ninguém subir aqui em cima" (Retira a escada. Coloca o guarda roupa em cima da abertura da escada )
139. "Que você está fazendo?"	139. " Ele não responde" (Sussurra)
140. "Que aconteceu com você?" (Boneca mexe com boneco) "Vamos respira"	140. " Bum" ( Levanta o boneco)
141. "Ai, que susto!"	141. ( Dá um beijo na boneca) "Eu vou na cozinha e já volto."
142. "Traz alguma coisa pra eu comer."	142. ( Boneco pula do 1º para o 2º andar e leva algo para a boneca) " Tó"
143. "nham"	143. " Ele faz cosquinha em você" (Pega a pena e mexe na boneca)
144. " Ri, ri, ri"	144. " Eu vou pegar o cachorro" (Pega um bonequinho) "Lupi"

145." Chama Lupi?"	145." E.. au, au. (Arruma a posição do boneco) "Vamos procurar um cachorro" (Ficamos mexendo nos objetos para achar um cachorro, enfim acha a perna de um robô para ser o cachorro) "Ele é lingüiça. Sabe, por que?"
146." Ele é compridão, né"	146."Isso." ..."Lupi !"
147."Nossa que medo o cachorro vai me morder."	147."Ele é bonzinho" (Faz barulho de fungada de cachorro) "Au" (Coloca o cachorro em cima da boneca)
148." Ih, ele sentou no meu colo. Ele é pesado."	148." Au, au, au. (Pega o boneco) "Ele ficou assim que quer achar o filhotinho dele."
149."Ele tem filhotinho?"	149."Tem."
150."Cadê o filhotinho dele?"	150.( Procura) "Você fala : o filhotinho dele é pequeno." (Pega uma outra perna ainda maior de outro robô) "Au" (forte) " Ai você se assusta."
151." Ah"( grita)	151."Scort"( pega o boneco)
152."Ele não vai me morder, esse é maior que a mãe."	152."Não. Ele gosta de brincar." (Barulho de cachorro) "Ai você sobe em cima dele"
153." Dá para brincar de cavalo"	153.( Vira o cachorro)
154."Ai, socorro."	154."Cuidado, que ele é bravo, hein"
155."Ah, então nem vou"	155."Pera aí um pouco.. Lupi vai busca comida para nós lá embaixo." (Troca de cachorro) "Ai, errei" ( Desce com o cachorro)

156. "Esse quarto está uma bagunça"	156. "Vamos arrumar, então" (Arrumamos) "Coloca a cama aqui. Esta cama é do Lupi."
157. "O Lupi tem cama?"	157. ( Coloca o sofá de cama) "Ai ele dormiu".. "Ai, ele ( Boneco) tava quase morrendo"
158. "Aí, socorro, acorda vamos"	158. ( Levanta e desmaia o boneco) "Aí, você chama o Lupi"
159. "Socorro, Lupi vem ajudar"	159. ( Pega o cachorro) " Que?"
160. "Ele está passando mal"	160. "Eu vou leva ele"(Coloca o boneco em cima do cachorro)
161. "Onde você vai levar ele?"	161. "No Hospital"( faz o cachorro voar que nem avião e depois volta) "Prontinho. Agora ele tem que ficar de repouso na cama (Coloca o homem na cama e arruma os sofás) "Olha onde o Lupi morava" .. "Tá legal brincando, né!" (Coloca a boneca na cama. Levanta vai ao banheiro) " Você vai comigo" ( Pega a boneca da minha mão)
162. "O banheiro é tão apertado"	162. "Eu vou fica nesta banheirinha. Ah! Esqueci é do Snoop" .. " Já tomamos banho" ( Deita os bonecos na cama) "Coloca mais pessoas, né.. mais namorado" .. Nós era apaixonado, né. Era dois homens apaixonados por uma boneca só"
163. ( Fala algo baixo)	163. "E eles eram vampiros"
164. "Vampiros?"	164. " É ninguém desconfiava, por que vampiro, né.. você sabe.." (Ri)

165."Só a noite" .. " O que vampiro faz?"	165." Não sei"
166."Ué, não é você que sabe?"	166."Vampiro, vampiro se diverte, é uma pessoa comum"
167." Não faz nada de ruim?"	167."Faz. Ele só chupa sangue"
168."Arg! Credo!"	168.( Volta a casinha)
169."Qual é o vampiro?"	169." Vampiro era essa, aí ele chupa"( Pula nos bonecos) "Aí depois o homem ia chupa (Barulho de chupar)
170.(Pego a boneca) "Que zona é essa?"	170." Chupa teu sangue"
171."Ai"( Grita)	171."Você também vira vampiro" (Coloca boneco na cama) "Ah, que gato! ( Rimos. Coloca mais bonecos e finge beijos. Simula uma briga e cai da cama) "Lupi" ( Assobia. Faz homem despencar para o1º andar) "Ai ele virava homem normal.. ai ele pegava o freeser, né.. pra fazer comida, né" ( Forno)
172."Isso é freeser?"	172."É"
173."Microondas"	173.(Coloca todos os móveis no quarto) " Ó você sabe onde está a bolinha de brinca futebol?"
174."Não"	174."Será que não está ali nas coisas... (Pega um cilindro pequeno e faz de bolinha)
175.Depois ficamos jogando bimbolin	175.

## QUADRO DE ANÁLISE

FASE I			
<b>JOGO IA</b> Linhas: 8, 42, 65, 85, 102, 105, 106, 128, 129, 132, 141	<b>JOGO IB</b> Linha: 121	<b>JOGO IIA</b> Linhas: 144, 149	<b>JOGO IIB</b> Linhas: 32, 47, 54, 99, 144
<b>JOGO IIIA</b>	<b>JOGO IIIB</b>	<b>JOGO IIIC</b> Linhas: 157, 160	<b>JOGO IIID</b>

FASE II			
<b>COMB. SIMBÓLICA</b> <b>ORDENADA</b>	<b>IMITAÇÃO EXATA DO</b> <b>REAL</b> Linha: 59	<b>SIMBOLISMO</b> <b>COLETIVO</b> Linha: 48	

## ATIVIDADE N.º 2 - ESPONTÂNEA

Data: 03-12-96

Nome: Ra

Local: sala da escola

Material: casinha de madeira, blocos de madeira em formas geométricas, carrinhos de guerra, fantoche de um urso.

1. Experimentador	1. RA (sujeito)
2.	2. ( Mexe na casinha e tenta arrumá-la) " Quebrou já"
3. "E agora?"	3. "Olha o cara, olha o braço do cara, meu" (Mexe com o boneco) "Oi, oi, oi aqui."
4. " Tô vendo"	4. (Faz o boneco dá um pulo mortal para dentro da casa e faz barulho de ninja) "O cara é bão!" (Volta para fora da casa.. tenta arrumar a casa de novo) "Ai deu um terremoto" (Derruba tudo da casa)
5. "E agora?"	5. " E agora.." (Começa a arrumar a casa) "Tem que pegar essa parte (Coloca o telhado. Pega o homem põe em cima da casa.. faz barulho de escorregar e cair. Pega o carrinho de madeira e anda em cima da casa com barulho de motor... tenta abrir o pote de blocos de madeira) "Não abre, Débora"
6. "Tá difícil de abrir? Quer que eu abro?"	6. "Quero"
7. "Pera aí" ( Tento abrir mas tenho que colocar a camera do lado para conseguir) "Pronto"	7. (Começa a construir algo com os blocos.. quieto)
8. "O que você está fazendo?"	8. ( Não responde.. termina de construir - vertical) "Aí"
9. "Que é isso?"	9. "Um castelo"

10. "Quem mora no castelo?"	10. "Essa princesa" (Aponta para um bloco que ficou livre no meio da construção) "Ai veio um príncipe" (Pega outro bloco e coloca em cima do castelo) "Aí, o príncipe morava aqui, ó... Ai veio outro príncipe" (Pega outro bloco e coloca embaixo)
11. "Nossa, dois príncipes? Quem namorava com a princesa?"	11. " E mais um príncipe ( Pega um bloco menor e coloca em cima, junto com o outro) "Ai ela não queria largar a ..a .. (Derruba o pote) "Oi" (Cai tudo. Olha para a camera) "Sabia que ia acontece isso" (Coloca os blocos no pote e deixa alguns) "Vô fazer tudo junto" (Coloca um do lado do outro sobre a mesa. Monta em silêncio) "Adivinha o que eu tô fazendo?"
12. "Hm, não sei.. não"	12. "Adivinha"
13. " Tá fazendo um carro"	13. "Carro, assim?" (Continua montando)
14. "O que é então?"	14. "Depois eu te falo"
15. "O que é?"	15. (Fica quieto) "Príncipe" (Pega o bloco e coloca no pote) "Vou ter que tirar uma roda daqui debaixo"

16. "É um carro, ou não é?"	16. "Não, tan, tan, tan.. Aí os príncipes" (Pega os blocos e coloca em cima da construção) "Esse aqui vai aqui embaixo" (No lugar que havia tirado a 'roda') "Ó deixa esses príncipes aqui." (Troca o bloco menor e coloca um triângulo em cima dos príncipes) "Ela não gostou deles" (Desmonta e pega outro par) "Ela não gostou deste" (Joga no pote)
17. "Por que?"	17. "Porque gostou destes" (Maiores)
18. "Como que esse chama?"	18. "Não sei.. aí veio um ursão" (Pega o fantoche e faz barulho de rosnar) "Oi, tudo bem princesa?" (Voz diferente - para os blocos. Ao trocar de mão derruba a construção) "Eu sabia que isso ia acontecer" (Cata do chão e monta de novo e canta) "Oi, princesa.. como que vai, tudo bem?" (Beijos. Pega um bloco menor e derruba o príncipe e coloca a princesa dentro da boca do urso) "Ai, ele comeu ela"
19. "E agora?"	19. (Retira a princesa da boca do urso) "Desculpe princesa tô meio louco" (Coloca de novo na boca do urso) "Aí, socorro" (Voz fina) "Desculpe, princesa de novo." (Faz novamente) "Que boca grande" (Guarda blocos no pote) "Ai, vem outra princesa" (Canta música) "Aí, vem outra princesa" (Coloca mais um bloco) "Veio outra princesa.."

20. "Quantas princesas!"	20. "Monte de princesas.. mais uma" (Retira debaixo da construção e guarda os blocos) "Mas depois os homens vão morrendo"
21. "Esses são os homens" (Os blocos que estava guardando)	21. "São.. aí depois não sabia com qual casar" (Blocos enfileirados e urso na frente) "Com esse não, nem esse, nem esse.. com todas"
22. "Com todas"	22. (Beijos. Sorri) "Aí se casaram (Coloca um bloco sobre o outro verticalmente, cantando) "A não faz isso não, não desaba.." (Continua. Quando faltava um bloco desaba) "Não"
23. "Desabou!"	23. (Recolhe um por um e coloca no pote) "Comeu essa, comeu essa, comeu essa... Preferiu um outro homem, um homem fortão" (Pega o boneco e deixa o fantoche. Coloca o boneco em frente a um bloco. Depois pega o urso e derruba o bloco) "Aí, socorro" (Voz de mulher. Coloca o bloco sobre a casa e depois do lado) "Fica aqui" (Luta entre o boneco e o urso_ boneco chuta e faz barulho de ninja, o urso cai - Resmungo algo baixo) "Ai, depois vem um monstro" .. " Eu sou forte, nossa agora vamos vê quem ganha" (Chuta o urso e coloca em cima da casa) "Esse aqui já era"

24. "Que horror!"

24. (Agora faz a luta do boneco com o dengue, com barulho de bater, chutar, cair) "Ai o cara morreu" (Ergue o dengue) "Eu sou o vencedor" (Pega o bloco e faz que bate na cabeça do dengue) "Ai veio" (Bate) "Aí depois esses dois ficaram amigos" (Boneco e dengue e lutam com o bloco) "Ai ela" (Bloco) "Casou com ele" (Dengue).. (Canta música de casamento) "Ai ela queria um carro novo.. ai o carro novo vai avoa. Ele parou bem aqui atrás do fusquinha" (Leva o carrinho até a bancada da escolinha com vários materiais. Brinca com a balança e com os pesos) "Aí ele passa esses dois para cá e depois põe esse ai, ai ele põe.. droga aí põe esse aqui" (Fica tentando equilibrar os pesos) "Por que você estacionou atrás de mim, agora vou ti bate" (Fusquinha fala com voz de criança) "Ah, bum! (Volta carrinho amarelo para a mesa) "Ai, veio outro carro voador ninja" (Volta para a bancada perto de uns carros de guerra e os examina)

<p>25.( Chego mais perto com a camera)</p>	<p>25."Que medroso cheio de pinta" (Anda com o carro tanque para cima do carrinho) "Ai matou o carro.. ai veio detonador" (Faz o carrinho bater nele e capotar e voltar para mesa) "Ai ele" (Detonador) "Veio aqui onde tava o bandido" (Pega carrinho) "Ai ele ia esmagar" (Junta mais carrinho na mesa) "Ai ele olhou a briga, a briga" (Volta para a bancada onde estavam os carros de guerra) "Detonador, vamo lá brigar (Voz de mau) "Esse é o carro ninja" (Pega na mão o carro ninja ) "Onde tava a pizza. Ele avoava, os dois avoava também" (Coloca os dois um de frente para o outro e bate ) "Atirou no mocinho. Depois atirou .. Esse aqui não faz nada?"</p>
<p>26."Acho que não é só de mentirinha" ( Para a arma do carro tanque)</p>	<p>26."Ai ele atirou.. Puff (Faz que acerta o outro carro) " Ai tinha um negócio atrás dele que era secreto. Ai veio o carro dos tartarugas ninjas" (Fala baixo) "Ai como chama o do tchaco?"</p>

27. "Tundercats"	27. "Não é o .. Rafael. O Rafael tinha aqui" ( Aponta) "O míssil de pizza... acertou bem na cara dele .. ele ficou com raiva.. ai depois veio um cara assim e ficou encarando os caras" (Chuta o carro com o dengue) "Ai o cara foi luta ( Leva um tiro do carro dá uma cambalhota no ar e cai na outra mesa) "Alô. Alô aí tem negócio bem secreto e ai ele virou e atirou TRRRR... meu plano secreto" (Atira nos outros dois carros, fingindo soltar lanças) "Ai depois ele passou por cima (Detonador em cima do ninja ) Ah, Ah, Ah ... Ah, tem pilha?"
28. "Esse daqui não tinha" (Outro carro)	28. "Ai o cara.. ah, ah socorro" (O carro cai no chão. Pega o carro ninja) "O que é aquilo me filmando?" (Vem em direção a camera) "É uma moça" (Volta para perto da mesa) "Ai o mau veio com tudo .. Ó, ó, ó esse aqui falou assim: eu quero um pizza para mim come" (Fica rodando o detonador) "Esse meleca tinha um esconderijo secreto.. Você percebeu a arma secreta?"
29. "hm,hm"	29. "Aonde?"

<p>30. "Mostra pra eu mostrar aqui"</p>	<p>30. ( Vira o carrinho e aponta dois lugares) "É essa e essa... cadê tá embaixo a arma secreta" (Pega o carro ninja passa por cima do outro e capota) "Ah, ah... ai esse carro foi para oficina. Opal (Para) "O carrão ah, ah.." (Bate e capota) "Ai detonou o carrinho.. ai ficou bravo, mirou bem virou phhh.. ai o cara saiu" (Virando de cabeça para baixo o carro) "Ai as armas deles.. As armas secretas" (Voz diferente) "Atirou uma flecha aqui e outra aqui, tudo .. sobrou o homem" (Bate carro com carro e depois faz capotar - grita. Separa bem os dois carros e depois leva-os bater) "Arrebentou o cara ai, ai ,ai.. veio um carrinho, dois carrinhos bibibi (Buzina dos dois carrinhos de madeira para o carro capotado que vira e volta ao normal e o carrinho sai) "Ai, ai, ai.. paro, para de brigar" (Coloca os dois carrinhos entre os carros de guerra) "Vocês não são de nada" (Avança e derruba-os) "Ai os carrinhos aim, aim" ( Em bem longe e empurra o carrinho, quando bate) "Arrebentou"</p>
<p>31. "Cadê o cara, então?"</p>	<p>31. "Ele tá preso ah, ah, ah" (Gritos. Capota várias vezes) "tudo capotado.. deixa eu ver um pouquinho" ( Na camera)</p>
<p>32. "Deixo"</p>	<p>32. "Tá filmando tudo"</p>

33. "Agora daqui"	33. "Ah, ah, ah (Mexe com os caros, bate) "Aí eu chamo o amigo dele" (Levanta e procura) "Qual é que é?"
34. "Tem um carrinho lá"	34. "Pra que serve isso?"
35. "Deixa eu ver.. sei lá"	35. (Coloca no chão e levanta o outro)

Obs: O Ra foi chamado para atendimento, por isso a sessão foi interrompida.

QUADRO DE ANÁLISE

FASE I			
JOGO IA linha: 10	JOGO IB	JOGO IIA linha: 24	JOGO IIB
JOGO IIIA	JOGO IIIB	JOGO IIIC	JOGO IIID

FASE II			
COMB. ORDENADA	SIMBÓLICA	IMITAÇÃO EXATA DO REAL	SIMBOLISMO COLETIVO

ATIVIDADE N.º 3 - SEMI-ORIENTADA

Data: 12/12/96

Sujeito: Ra (6; 4)

Local: Sala da Escolinha

Material: Fantoches, dois cenários, boneca, roupa de boneca, carrinhos de guerra.

1. EXPERIMENTADOR	1. RA (SUJEITO)
2.	2. " Nossa tudo isso é fantoche!" (Olha dentro do saco de fantoche. Pega o cenário do castelo) "Tenho uma idéia pra ficá melhor.. que vê!" (Pega duas cadeiras e coloca o cenário em cima) "Só sobrou duas cadeiras pequenas" (Pega uma e senta atrás do cenário) "Eu não sou nenê não, viu" (Pega o saco das roupas de boneca) "Eu não estou entendendo nada desses fantoches. Que é isso daqui?"
3. "Esse não é o fantoche, o fantoche é aquele (Outro saco) não é esse."	3. "Porque você não disse antes, cabeça de papel. Por que não conheci...porque sim. Um rei" (Levanta o fantoche) "Olha um rei."
4. "Um rei?!"	4. "No meu dedo cabe mil, dois até.. quer ver. (Coloca o fantoche no cenário) " Oi"
5. "Oi"	5. "Tudo bem?"
6. "Tudo bem"	6. "Eu vou chamar meu amiguinho"
7. "Como chama seu amiguinho?"	7. (Pensa) "Bonítim. Você espera um pouquinho que eu vô fica na minha cadeira." (Procura no saco. Pega um coelho)

8. "Que bonitinho!"	8. " E o leãozinho?" (Ergue o fantoche e ri) "O coelho está esbanguelado" (Arruma-o e coloca os dois fantoches nos dedos) "Deixa eu ver se tem mais bicho".... " Nossa! Esse aqui é o cachorro mau"
9. "Ele é mau?"	9. "Tinha vezes que ele era legal." (Coloca os fantoches, por último o rei) "Aí, você fala de quem é esse cachorro aqui" (Coloca o fantoche do cachorro no cenário)
10. "De quem é esse cachorro ?"	10. "Ah, é meu au, au, au" (Bravo) "Pará Lupi!"
11. "Ah, ele é bravo?"	11. "Au, au, au (Manso)
12. " Não , né! Quem é o bonitinho?"	12. (Cai o fantoche do rei, eu pego e ele guarda) "Au, au, au.. eu" (Mexe o Leão)
13. "E quem é o Lupi?"	13. " Eu, eu, eu, eu .." (Mexe o cachorro)
14. "E você quem é?" (Aponto para o coelho)	14. "Eu sou a Felícia"
15. "A Felícia?!"	15. " Eu sou.. eu vou ali traze meus outros amigos, tchau."
16. " Tá. Tchau."	16. (Retira os fantoches de cena) "Eu vou pegar mais um.. vai ser o fantasma" (Mexe no saco de fantoche) "Deixa eu vê se tem mais bicho.. eu aqui, ó!"
17. "Esse é o Leão?"	17. (Barulho de rugido de Leão. Depois coloca o leão no dedo e o faz beijar o Leãozinho) "Deixa eu vê se tem mais um, eu só preciso de mais um" (Procura no saco) "Esse urso" (Coloca no dedo e faz barulho de ranger)
18. "Nossa! Quem são esses outros?"	18. "Ah, meus amigos.. um chama" (Retira os fantoches de cena) "Ah, quantos eu coloquei"

19. "É o Lupi, o Bonitinho, .. a Felícia..."	19. "Um, dois três, quatro, cinco... Você já conhece nós, né" (Coloca e retira da cena e tenta escolher nome em voz baixa) "Stock, Pingo... Não.. Pingo e ..." (Coloca em cena) "Meu nome é Pingo e o meu Caquinho"
20. "Oi"	20. (Retira de cena) "Pera um pouquinho.. tá caindo." (Recoloca em cena) " Oi" -
21. "Vocês brincam muito?"	21. "Nossa, nós se diverte, au, au, au au.. eu tava dizendo que você é muito legal"
22. "Muito obrigada"	22. "Aí que vergonha!" (Ri)
23. "E do que vocês brincam?"	23. "Ah, nós brinca de fantoche"
24. "De fantoche?"	24. "Isso mesmo"
25. "E é legal brincar de fantoche?"	25. "É.. tchau!"
26. "Tchau"	26. (Fica mexendo os fantoches e resmungando) "Tchau"
27. "Tchau"	27. "Eu vou brinca com meus amigos" (Retira de cena) "Nossa ainda bem.." (Pega o saco de fantoches) "Deixa eu ver um mais legal" ( Pega um fantoche e não deixa eu ver) "Ah, eu não vou mostrar esse"
28. "Não?"	28. "Só quando eu arrumar"
29. "Que será que é?"	29. "Adivinha!... é do dedão."
30. "É do dedão?"	30. (Coloca em cena, imitando choro)
31. "Porque você está chorando?"	31. "Por que ninguém gosta de mim" (Fala com voz de choro)
32. "Por que o que?"	32. "Por que ninguém gosta de mim"
33. "Ah, e porque ninguém gosta de você?"	33. "Ah, por que me acham feio"
34. "Mas você não é feio. Como você chama?"	34. "Leão"
35. "Leão?"	35. "É meu nome é Leão.. todo mundo me chama de Léo"
36. "Oi Léo, porque você se acha feio?"	36. "Por que todo mundo acha. Pera um pouquinho que eu vou chama meus amigos, tá"

37. "Tá bom"	37. (Retira o fantoche do elefante de cena) "Adivinha, o que é isso?"
38. "Um elefante"	38. "Ah é.." (Mexe no saco de fantoche) "Você não vai vê esse?" (Retira um fantoche do saco)
39. "Então vai, arruma aí pra eu ver"	39. (Coloca no dedo) "O que é isso daqui?"
40. "Hum, hum.. Deixa eu ver .. já sei"	40. "O que?"
41. "O monstro da Bela e a fera.. Você já assistiu a bela e a fera?"	41. "E Essa mulher é a bela?" (Pega um fantoche no saco) "Não parece com a Bela"
42.	42. "Então eu vou fazer a história da Bela e a Fera. Então tem que troca de casa" (Pega o cenário e troca-o) "Tem que troca sabe porque?.. Esse daqui só é de terror. Esse é de príncipe" (Outro) "A história de Bela e a fera"
43. "Então me conta que eu não conheço essa história, só um pedaço.. você sabe essa história inteira?"	43. "Eu não sei ela inteira"
44. "Ah, então você me conta um pedaço, que só sei um pedacinho"	44. "Qual pedacinho que você sabe?"
45. "Que a fera vira príncipe. Vai"	45. (Coloca o fantoche da Fera em cena fazendo o barulho de rosnar)
46. "Nossa que monstro!"	46. "Eu sou a Fera ( voz de monstro. Retira de cena e põe a Bela) "Olha.. (retira e arruma o fantoche no dedo) "Olha aqui, você viu a Fera ( voz de mulher)
47. "Ela foi por ali"	47. (Coloca a Fera do lado do cenário, rosnando)
48. "Ah, a ela ali ó."	48. "Ela não me viu"
49. "Tá te esperando ali atrás"	49. "Ela não pode me ver, ela quer me comer!"
50. "Quer te comer?"	50.

51. "Ela é ruim?"	51. "Ela é muito ruim" (Rosna e coloca a Fera em cena) "Você viu uma menininha?" (Voz grossa e abana a cabeça negativamente)
52. "Não"	52. (Resmunga)
53. "Você vai comer a menininha?"	53. "Vou"
54. "Você não tem dó da menininha?"	54. "Não" (Coloca a menina do lado do cenário) "Agora eu vi ali"
55. "Imagina"	55. (Coloca a menina do outro lado) "Eu vi ali"
56. "Não"	56. ( Coloca em cima do cenário) "Agora eu vi ali" (Coloca a menina em cena) "Socorro!" (Voz de menina) "Ela engoliu ele" (Retira de cena)
57. "Engoliu?"	57. "Aí depois virou um" (Pega um fantoche) "Isso é um príncipe?"
58. "Pode ser"	58. ( Procura)
59. "Vê se não tem um príncipe mais bonito"	59. "Só tem esse rei"
60. "Então põe de príncipe"	60. "Aí a Bela ficou três meses sem comer.. então depois que beijou a Fera, virou um príncipe" (Coloca em cena a Bela e o rei)
61. "Oi Bela"	61. "Oi, esse aqui é meu namorado a Fera"
62. "Nossa a fera tá tão diferente, tá tão bonito"	62. "É que eu beijei ela e ela virou um rei"
63. "Então, ele era um rei"	63. "Não, ele era um rei agora ele virou..."
64. "Por que ele tava de fera"	64. "Por que uma bruxa maldada transformou ele em outro.. em que mesmo?"
65. "Fera"	65. "Ainda bem, num monstro"
66. "Só com um beijo ele iria virar príncipe de novo?"	66. "Tchau, agora vou colocar mais uma fita de terror"

67. "Tá"	67. "De terror não é, o castelo. Ufa! Tá tão legal brincando . Gostei desses fantoches (Levanta para pegar o outro cenário) "Uh! Mulher pelada.. boneca. Eca !" (Vem em direção a camera) "Ih, nojento" (Volta) "Ih, ih, vamos brinca de fantoche" (Procura na sacola)
68. "Que história?"	68. "História de uma fada.. aqui" (Procura no saco)
69. "Tem que procurar"	69. "Não tem nenhuma fada aqui"
70. "Nenhuma peracidinha?"	70. "E a história da galinha.. que que eu tô aqui na mão?" (Esconde atrás do cenário)
71. "Uma galinha"	71. "Como você sabe?"
72. "Por que você falou da história da galinha"	72. Eh, eh (Coloca em cena) "Có, có, có.. Que cê tá fazendo aí?"
73. "Eu tô brincando"	73. " Eu tô brincando"
74. "E você?"	74. "E você?"
75. "você vai ficar me remediando?"	75. "Que você falou?" (Ri)
76. "Você vai ficar me imitando?"	76. " Ei, psiu!. Qual é o seu nome?"
77. "Débora. E o seu?"	77. "Deixa eu vê.." (Fala enrolado. Retira o fantoche de cena) "Agora eu tenho que arranjar um nome pra ela. Qual?"
78. "Hum. A galinha do Tiago, sabe o Tiago de André?"	78. " Ah, a besta"
79. "Ele tem uma galinha chamada galizé."	79. "Eu já sei.. Léia.. mixuruca Léia."
80. "Ela tem carinha de que?"	80. "Tem cara de homem.."
81. "É galo ou galinha?"	81. "Não sei... porque galo.. galinha tem totó assim, né" (Coloca a mão no pescoço) "E o galo não tem. O certo é chamar de galo, então vou chamar de Léo" (Recoloca em cena) "Esqueci, eu sou um homem"
82. "Você é um homem ou é um galo?"	82. "É claro que sou um homem"
83. "Tem certeza?"	83. "Tem certeza?"
84. "E qual é o seu nome?"	84. "E qual é o seu nome?"
85. " Não sei"	85. " Não sei... fala alguma coisa"

86. "Eu pergunto e você só fica falando"	86. "Tá bom" (Cai o cenário) "Caiu.. ainda bem que não é de madeira. E se fosse de vidro"
87. "O que ia acontecer?"	87. "Ia avoa caco, avoa caco. Eu Hein!" (Olha para camera) "Tá legal aí.. Nojento!" (Arruma cenário) "Aí meu Deus o fantoche ( Mexe no saco)
88. "Vamo faze uma coisa você pode escolher, você vai contar uma história bem linda! Eu não vou abrir a boca"	88. "Eu não sei nenhuma"
89. "Na sua cabeça tem um monte"	89. "Tem um monte! Pode ser piada?"
90. "Pode. Tem que ser contada com o fantoche e não pode ser suja"	90. "Tem que ser suja"
91. "Aí vai fica aqui, ó. Eu mostro pra sua mãe e você vai ver só"	91. "Minha mãe não tem vídeo cassete"
92. "Mas eu mostro aqui"	92. "Ah, eu quero vê" (Arruma cenário) "Dá, daquela do príncipe que vira sapo"
93. "Você sabe a história.. então pega tudo que você precisa."	93. "Eu preciso de um príncipe" (Procura no saco) "O príncipe, a princesa.. e um sapo.. Não tem sapo nenhum aqui. Só tem elefante. Pode fazer o elefante de sapo?"

<p>94. "Não tem nenhum sapo aí, então faz o elefante"</p>	<p>94. "você sabe a piada do elefante.. a piada do elefante que vira príncipe." (Coloca em cena a princesa) "Vivia uma princesa Goiabada" (Retira) "Aí meu Deus (Recoloca) "Vivia uma princesa que vivia de lá pra cá . Aí a princesa viu um elefante bonito. Então o elefante falou me beija que eu vou virar um príncipe. Oi tudo bem" (Beija e retira de cena troca o elefante pelo príncipe) "Tcham" ( Cai o cenário) "Droga porque só cai comigo" (Recoloca o cenário) "Vou contar outra história, uma história bem grande, ó eu vou inventa, tá. Eu vou cata o que eu preciso, tá"</p>
<p>95. "Tá"</p>	<p>95. (Pega os fantoches no saco) "Era uma vez um porquinho, uma mulher, um rapaz, um lobisomem, um urso que era amigo do lobisomem e um leão"(Ruge) "Então esses quatro aqui.. vamo se uni pra bate naquele lobo" (Retira) "Um dia era a coelha e o lobo mau. Então a coelha falou assim Ei, ei, ei, psiu, fala pro lobo que eu não tô aqui" (Fala bem baixinho) "Chegou o Lobo" (Cai o cenário e o Ra vai ao banheiro)</p>
<p>96.</p>	<p>96. (Arruma cenário) "Era a coelha.. você já sabe né, o que a coelha falou, né Débora?" (Coloca o lobo em cena) "Você viu um coelho por aí?"</p>
<p>97. "Não"</p>	<p>97. (Coloca a coelha do lado do cenário) "Acho que eu vi uma coisa ali" (Coloca o lobo perto)</p>

98. "Era um passarinho"	98. (Coloca a coelha do outro lado) "Acho que vi uma coisa bem ali" (Leva o lobo do outro lado e põe a coelha em cima do cenário) "Acho que eu vi ali" (Pega) "Socorro, socorro"
99. "Não come ele não"	99. (Retira e aparece em cima do cenário) "Comi"
100. "Comeu, tadinho do coelho"	100. "Aí era a vez da mulher (Coloca a mulher em cena) "Você já sabe né, o coelhinho já ti falou" (Voz de mulher - repete toda a história lado/lado/em cima) "Chegou a vez do urso. Coitadinho, você já sabe, né. Depois ele viu e comeu, comeu, comeu" (Cai o cenário e Ra arruma) "Só faltava o Leão. Ele comeu meus amigos e agora eu como ele. Ele chamou a leoa que era amiga dele. Eles dois como eles eram mais forte, né. Oh! Leoa, leoa vamos detona aquele lobo mais feio. Vamo fica esperando aqui em cima" (Em cima do cenário) "Te peguei.. agora vou comer vocês" (Luta)
101. "Comeram ele?"	101. "Porque ele comeu nossos amigos. É mesmo" (Voz diferente) "Aí, aí." (Joga leoa)
102. "Só sobrou você?"	102. "Comeram meu amigo" (Chora)
103. "Procura, vai que você acha."	103. "Ah, tchau. Cansei de brincar de fantoche."

<p>104."Do que você vai brincar agora?"</p>	<p>104."De guerra" (Guarda tudo e pega mais uma cadeira) "Pra fazer guerra tem que colocar mais uma cadeira" (Coloca carros de guerra) "Esqueci da cadeira pra sentar" (Mexe nos carrinhos e resmunga) "Ele tinha negócio secreto aqui embaixo" (Gira o carrinho) "Não acontece nada" (Coloca o carrinho na frente do outro e faz barulho de atirar.. o carrinho cai) "Morreu, eu vou ser o controlador do futuro" (Pega outro carrinho atira e retira da cadeira) "O lançador de Pizza foi se esconder, faltam dois de guerra" (Coloca os dois frente a frente) "Olha o cara encarou" (Cai o outro carrinho) "Hoje não é o meu dia de sorte" (Briga entre os dois carrinhos) "O ponto fraco dele era aqui"</p>
<p>105."Tá"</p>	<p>105. (O carrinho atira no ponto fraco, mas erra) "Aí, ele mirou bem no ponto fraco dele" (Atira)</p>
<p>106."E aí , que aconteceu?"</p>	<p>106."Morreu. Aí acabou a história." (Guarda os carrinhos) " Ai to cansado"</p>
<p>107."Quer parar?"</p>	<p>107."Desliga um pouco aí, Débora, vou descansar um pouco"</p>

QUADRO DE ANÁLISE

FASE I			
JOGO IA Linha 23	JOGO IB	JOGO IIA Linhas 34/38, 82e 94	JOGO IIB Linhas 10,11 e 31
JOGO IIIA	JOGO IIIB Linhas 89 e 90	JOGO IIIC Linha 100	JOGO IIID Linhas 86 e 87

FASE II			
COMB. SIMBÓLICA ORDENADA Linhas 45 à 66 95 à 103	IMITAÇÃO EXATA DO REAL	DO	SIMBOLISMO COLETIVO

ATIVIDADE N.º 4 - SEMI-ORIENTADA

Data: 18/12/96

Sujeito: Ra (6; 4)

Local: Sala da Escolinha

Material: potes com blocos de construção, caneta, cola, tesoura, giz de cera, canudinho, palito de sorvete, folha se sulfite.

1. EXPERIMENTADOR	1. RA (SUJEITO)
2.	2. (Monta as casinhas de brinquedo) "A casinha do cachorro" (Arruma a casinha) "tem bastante espaço" (Continua mexendo nas casinhas, resmunga baixinho) "Preciso mais de cerca" (Procura no pote, derruba-o e pega as cercas no fundo) "você já tomou café?"
3. "Você não?"	3. "Já"
4. "Ah!"	4. "Só comi um pão também" (Continua montando as casinhas)
5. "Não tava com fome?"	5. "Eu tava , o se tava!" (Procura mais cercas) "Tem mais.. tem mais cerquinhas?" (Vira o pote) "AH!" (Pega) "Pra fazer que eu saiba é assim a casa" (Casa com cerca envolta) "Eu sei, né.. é claro casa de rico (Procura entre as partes na mesa ) "Tem que tirar uma peça" (Retira a cerca) "Essa casa aqui é casa de pobre" (De onde tirou a cerca)

6. "Por que?"	6. (Ri) "Por que o fazendeiro quebrou tudo a cerca dele pegou dessa e passou pra esse" (Desmancha uma casinha, deixando apenas uma cercada) "Coitado dele. Daí depois, sabe esse negócio de plástico construiu a casinha dele em cima daquilo e o castelinho aqui, pro seu cachorrinho" (Monta outra casa) "Aí depois de muitos, muitos dias ele foi morar numa casa" (Desmonta a casa feita) "Era melhor lá, eles rodava, também né. Aí caiu a casa dele. Então essas peças que sobrou da casa dele, ele fez isso ó, quer ver"
7. "Quero"	7. (Pega peças, mostra para a camera e mexe nas peças sobre a mesa. Derruba uma peça) "Pega aqui e aqui" (Levanta, chega perto da camera) "Piruis" (Tenta colocar o telhado na casa) "Consegue colocar esses castelos" (Cai) "Conseguí Débora?"
8. "Tenta.. conseguiu?"	8. " Consequi"

9. "Viu.. falei!"	9. "É só tinha castelo, só castelo" (Pega várias torres) "Mais castelos (Procura) "Ele era m homem rico, então ele só comprava castelos" (Continua pegando as torres) "Mais um castelo.. ele tinha bastante cachorrinho, então ficava cuidando do castelo, castelo" (Continua a pegar torres) "E tinha vezes que ele arrumava algum que tava destruído" (Monta torre) "Ele expulsa os cachorros deles. Era um para ele.. ó metade pra ele, metade pros cachorros. E o cara só tinha casa velha caindo aos pedaços" (Destroi a torre que montou) "E ele comia sabe o que?"
10. "O que?"	10. "Tatu, minhoca"
11. "Credo, argh!"	11. "Sabe o que também?"
12. "O que ?"	12. "É um bichinho assim, que quando ele pega assim, ele vira sabe o que ?"
13. "O que?"	13. " Maria Fedida"
14. "Credo"	14. "Ele come também Maria.."
15. "Eca"	15. (Coloca algumas peças embaixo da mesa) "Maria, fedida, fedida, fedida" (Pega mais torres) "Era tudo meu castelo.. eu que morava neles e alguns pra minha irmã, né"
16. "Hum!"	16. (Coloca a mão embaixo da mesa) "Oi, mais pedacinhos aqui!"
17. "Você tem irmã?"	17. "Eu tenho irmã"
18. "Tem	18. "Ah, eu não vou mais fazer castelo"

19. "O que mais você vai fazer agora?"	19. (Pega as cercas) "Vou fazer as cerca... bem apertado. A última casa é..." (Junta os castelos) "Era pro cachorinho dele também, né" ( Derruba) "Oi não tô falando que hoje é meu dia de ruim"
20. "Seu dia de ruim?!"	20. (Pega) "Hoje eu vou ficar até mais tarde.. só quando tiver escurecendo é que eu vou embora"
21. " Porque?"	21. "Por que.. porque.. porque é mentira. Adoro falar mentira" (Arruma castelo)
22. "Você gosta de falar mentira?"	22. "Você sabe, hein, qual é o meu nome?.. Sabe, qual é o meu nome?" (Voz diferente)
23. "Qual é o seu nome?"	23. "Eu não sei falar direito" (Arruma o castelo)
24. "Não?"	24. "Não.. e aqui (Pega a casinha, ela cai e ele ergue) "Pego o costume de falar que nem fazendeiro.. aí você fala assim ó, você fala enrolado..."
25. "Você fala enrolado"	25. "Eu é ruim" (Enrolado. Coloca cerca em volta da casa ) "Hoje é meu dia péssimo"
26. "Seu dia péssimo?"	26. " É.. sabe por que?"
27. "Não"	27. ( Canta e continua colocando a cerca) "Oh, o castelo é muitão pra ele" (Guarda alguns) "Só ficou sabe quantos?"
28. "Quantos?"	28. "Três" (Deixa três castelos cercados)
29. "Só três?"	29. "Três.. aí ele fica triste, triste" (Pega mais um) "Aí ele cata mais um deles e foi colocando na fazenda dele. Sabe o que ele fez só ficou com dois castelos" (Retira os outros) "Sabe por que?"
30. "Não"	30. "Pra fica mais espaço"

31. "Hum"	31. (Pega uma cerca que caiu no chão) "Deixa eu ver" (Vem em direção da camera) "Olha.. o que ela fez"
32. "E mais fácil de olhar.. vai lá."	32. "Eu não tô vendo nada" (Entra em frente da camera)
33. "Mas eu tô vendo você"	33. "Nojento" (Volta e derruba o castelo) "Aí um homem derrubou o castelo" (Empurra várias peças) "Aí essas peças ficou pra ele.. ele não gostava mais.. Aí sabe o que ele fez?"
34. "Hum"	34. " Fez isso, ó" (Arruma a cerca em volta de dois castelos)
35. "Que você está fazendo?"	35. "Nada"
36. " É um castelo ou uma casa?"	36. "É claro você não tá vendo... o que que parece?"
37. " Duas torres"	37. "Ó esse aqui é a casinha do cachorro, ele subia lá em cima. Essa casinha" (Mesma) "Era do.." (Pensa) "Era metade desse daqui era dos cachorrinhos, lotado ainda, hein" ( arruma cerca) "E os cachorrinhos não podia sair da cerca.. e aqui" (Outra) "Era o outro metade" (Pega mais um castelo) "Aqui era outra" (Pega mais um) "Aqui era outra" (Mais um) "Aqui era outra" (Mais um) "Aqui era outra" (Mais um) "E o outra pros cachorrinhos.. epa!" (Estava desmontado por isso arruma o castelo) "Esse aqui pros cachorrinhos" (Coloca dentre os outros mais um) "E esse pra ele (Olha satisfeito para camera) "E ele era um homem rico" (Guarda as peças sobrando na mesa) "Aí , a fazenda aquela lá, que era dele.. era dele também, sabe porque?"
38. "Por que?"	38. "Por que ele comprou o mundo inteiro, sabe quanto ele pagou?"

39. "Quanto?"	39. "Mil e oitocentos e quarenta mil reais"
40. "Nossa"	40. "Pouquinho, né" (Guarda peças)
41. "Voce tem bastante dinheiro?"	41. "Minha mãe não me dá"
42. "Sua mãe não lhe dá?"	42. "Vou pedir mil real pra ela"
43. "Será que ela vai dá"	43. "Tem.. por que quando vou na casa do Rafa, o meu primo Rafael Tomazelli, iguatzinho eu, meu primo"
44. "Ele também chama Rafael Tomazelli?"	44. "Hum, Hum .. ele sempre ganha não sei quantos reais (Guarda peças)
45. "E você.. nada?"	45. "Nada.. ó que bonitinho esse serve de cachorrinho" (Uma pecinha pequena.. cai) "Volta aqui"
46. "Quanto mais perto você fica, pior fica" (Coloca a peça muito perto da camera)	46. (Faz jóia com o dedo para a camera) " Tá tudo legal aí?" (Guarda o restante das peças sobre a mesa) " Tudo legal?"
47. "Tudo legal... E aquele ali, você já viu o que tem dentro?" (Outro pote)	47. " Ah, isso aí" (Pega o pote e dele um bloco) "Esse aqui era um castelo, hein. Ó aqui o tamanho do castelo" (Coloca três blocos em cima um do outro) "Ó o tamanho do castelo!"
48. " Vai cai tudo.."	48. "Não joga catiça" (Pega mais blocos) " Por falar em catiça onde tá a .. a .. katy" (Outra estagiária) " Faz tempo que não vejo ela?"
49. " A Katy.. acho que ela saiu, tá de férias"	49. "Quando ela volta?"
50. "Não sei nem vem mais"	50. ( Monta outro castelo de três andares com os blocos, fazendo barulho com a boca) "Sabe quem morou aqui?"
51. "Não"	51. " Ninguém. Tinha fantasma.."
52. " Tinha fantasma aí?"	52. "Tinha, todo mundo ficava prendido no castelo, cada um numa casa. Sabe, porque?"

53. "Por que?"	53. "Porque o monstro comia.. e sabe o que ele comeu?" (Voz triste)
54. "O que?"	54. " Um cachorrinho (Pega a pecinha e põe em cima de um dos castelos)
55. "Coitadinho do cachorrinho"	55. "E ele avançou nele e o castelo desabou" (Pega os blocos com barulho de queda) "E ele avançou no outro castelo" (O cachorrinho bate nos blocos) "E derrubou.." (Desmancha o castelo e guarda as peças) "E esse cachorrinho sabe que ele fez?"
56. "O que ?"	56. "Ele ficou comendo o mundo" (Pega o cachorro e mostra para camera) "Tá vendo?"
57. "Tô"	57. " Tá querendo sair de dentro desta casinha.. ele não saia desta casinha de tão gordo, você acha?"
58. "De tão, o que?"	58. "De tão gordo"
59. "De tão gordo ele não saia de dentro da casinha?"	59. " Não.. aí invento um negócio de sai água" (Pega um hidrante de brinquedo e faz barulho) "Tá escutando?"
60. "Lógico que escuta"	60. " Eu não tô escutando?"
61. "Por que tá na fita"	61. ( Aperta mais o hidrante que faz barulho e joga) "Ah, morreu.." (Pega) "Cala a boca seu plástico" (Coloca embaixo da mesa e bate)
62. "Quem é?"	62. "Que?"
63. "Que, ó a cara"	63. ( Disfarça e ri) "Que?"
64. "Que o que?"	64. " Ó, eu não tô mexendo em nada" (Fica apertando o hidrante) "Ah, onde você vai?"
65. ( Continua brincando enquanto eu vou pegar outros materiais)	65. "Pega a balança, pra mim pesa.. Isso era da sala da Renata."
66. " Era?"	66. "Quando eu ia lá, tava lá."... "posso pegar a balança" (Levanta e vai até ela) "Adoro isso, que radical"

67. (Coloco canetinha, cola, tesoura) "Então guarda esse" (Peças sobre a mesa)	67. (Pega tudo e guarda) "Canudo, pra que.. pra você também"
68. "Não"	68. " Tesoura, pra que?"
69. "Pra você recortar."	69. "Eu vou poder usar a cola?... Eu sei fazo um avião que avoa, eu posso fazer um?"
70. ( Coloco palitos de sorvetes)	70. " Pra que pauzinho?"
71. "Se você quiser fazer alguma coisa.."	71. "Vou fazer um avião que avoa, posso?"
72. "Pode"	72. ( Começa a fazer)
73. "Mas faz ali pra camera ver"	73. (Mostra para camera.) "Dobra aqui."
74. ( Arrumo a mesa) "Faz aqui ó"	74. ( Fica de costas para a camera)
75. " Fica de lado"	75. ( Vira.. dobra a folha) "Aí você dobra assim.. eu não tô fazendo um barco.. não.. é avião. Você dobra aqui.. você faz isso" (Vai dobrando a folha) "Não pode passar cola, não.. aí você dobra do outro lado e aí.." (Joga o avião)
76. "Vai lá mostrar"	76. " Avoa !"
77. "Deixa o avião aí e faz outra coisa"	77. "Agora eu vou desenhar" (Pega tudo ) "Vou precisar de tudo"
78. "De tudo?"	78. "Preciso usar canetinhas, eu vou precisar pintar"
79. "Tem giz de cera"	79. "Giz de cera, eu vou fazo uma casinha ( Começa desenhar) "A camera tá filmando aqui"
80. "Tá. Depois você mostra o desenho"	80. (Continua desenhando) "Agora você desce, faz uma perninha, outra perninha, outra perninha e outra perninha e aí você risca" (Fecha a parte debaixo da casa)
81. "Põe pra dentro a folha, da mesa"	81. ( Ergue a folha e vê que a tinta passou na folha debaixo) "Ah, por que aconteceu isso?"
82. "Tira por que tem muita tinta"	82. ( Tira as folhas debaixo)
83. " Põe lá atrás, ó"	83. "Nossa. Depois eu pinto aqui (Telhado) "Porque é só você que vem, Débora?"

84. "Porque agora tá de férias"	84. ( Continua pintando. Troca de cor e pinta a casa) " Roxo... colori, né" (Pinta) "Que vê que pego na mesa" (Levanta a folha ) "Eu não falei que ia pegar.. Eu adoro essa cor aqui" ( continua pintando) "Gostou?"
85. 'Hum, Hum!'"	85. "Tá lindo!" (Pega outra canetinha e pinta o resto da casa) " Azul.. Olha que cor que deu, vou pinta aqui de verde" (No encontro do telhado amarelo com a casa azul) "Verde, ó" (Risca o telhado com o azul e continua pintando. Para) "Ficou feia, né... fico muito feio essa casinha.. vô recorta ela e fazê sabe o que?"
86. "Não"	86. "Você vai ver"(Recorta) "Adoro mexer com a tesoura" (Recorta e mostra para camera) "Fico feio, né"
87. "O que você ia fazer?"	87. "Isso" (Vai até o lixo e joga fora)
88. " Jogou no lixo. E agora o que você vai fazer?"	88. "Fica olhando" (Pega a cola) "Tá aberta a cola.. tá fechado.. um dia um mágico tirou a calça de um menino.. um mágico" (Põe cola no palito de sorvete. Tenta abrir mais a cola) "Tá muito difícil"
89. "Deixa eu ver... mas já tá aberto."	89. (Coloca mais cola no palito e cola na folha) "Sabe o que eu vou fazer?"
90. "Não... uma flor?"	90. "lh..."
91. "O que ?"	91. "Isso vai virar sabe o que ?" (Quer limpar a mão)

<p>92. "Termina, depois a gente lava"</p>	<p>92. (Volta para folha) "Tem que esperar secar.... enquanto isso a parte mais difícil" (Pega o canudo e a tesoura) "Corta" (Corta o canudo) "Cortei errado" (Mostra para camera) "Se você cortou assim, ó" ( Um maior que o outro) "Você vai tentar fazer isso ó." ( Vê se a cola secou) "Seco" ( Cruza o canudo e depois coloca uma gota de cola na folha) " A perereca dança feio.. dança" (Canta) "Só um pinguinho, hein... não é mais que um pinguinho." (Coloca os canudos em transversal) "Agora tem que espera seca.. você vai vê, vai fica" ( Olha a canetinha) "Agora deixa eu ver que cor eu vou pintar.. verde." (Pega a canetinha verde) "Você vai pegar uma canetinha verde.. tem que ser verde e pintar.. aonde? Ah, nós faz o que? Um prédio.. não um castelo fica mais bonito" (Começa desenhar) "Você faz isso, ó" (Desenha) "Um quadrado... faz um quadrado"</p>
<p>93. "Vou mostrar o seu quadrado"</p>	<p>93. "Tá feio.. agora vou ter que pintar aqui, ó" (Pinta o quadrado) "Vocês tá olhando, né. Agora você vai cata e colocar a tampinha" (tampa a canetinha) "E colocar no lugar que estava, hein" (Guarda) "se não você perde.. cata uma laranjinha" (pega canetinha laranja) "Laranja... não... já sei amarela." (troca de canetinha) "Amarela pra faze o telhado" (faz assobiando)</p>

<p>94. "Deixa eu mostrar"</p>	<p>94. "Tá feio" (Guarda canetinha)  "Tem cor de água.. cor de água, quem diria... Ah, vou tirar isso quer ver" (Tira os canudos)  "Sabe o que eu vou fazer com esses dois canudos.. cata eles, tirar a cola e jogar fora porque ressecou.." ( Olha para camera)  "Sabe o que é ressecou? Ressecou é quando a cola seca e não agruda. Eu vou jogar fora..pra tira a cola do papel você passa o dedinho, ó" (Passa o dedo espalhando a cola na folha) "Depois faz isso, ó" (Esfrega os dedos um no outro)  "Vai virar, ó"</p>
<p>95. "O que?"</p>	<p>95. "Adivinha.. esqueci. Agora, ó esse aqui" (Canudo) "E vai jogar no lixinho não é pra joga no chão" (Joga canudo no lixo)  "Vai catar , recortar assim, ó" (Descola o palito da folha)  "Aqui, ressecou aqui também. Sabe o que é bebô? É quando a cola fica grudada e depois não gruda mais.... Vamos corta aqui, ó" (Corta a folha)</p>
<p>96. (Atendo a porta, é um pedido de carta para a escola)</p>	<p>96. (Muda a camera e resmungo)  "É pra jogar no lixo, ó" (Vira a camera de novo) "Você vai cata.. grudou ó.. ressecou" (Limpa) "Você bai cata o palitinho" ( Tenta cortá-lo. Depois vai até a camera e faz careta) "Canetinha água" (pega a canetinha) "Sabe o que você vai faze..." (Desenha e para) "Pra que qui era Edna..Débora?"</p>
<p>97. "Pra eu escrever uma carta pra ele" (Abro o armário)</p>	<p>97. "Pra que tanto boné?"</p>
<p>98. "Pra quem fica carequinha"</p>	<p>98. (Desenha casinha) "Faz isso.. desce aqui... cuidado. Mas pra que tudo isso Edna?"</p>

99. "Que Edna?"	99. "De novo.. Débora. O Débora pra que tudo isso.. o que você tá fuçando aí?"
100. "Tô procurando a carta.. continua aí que eu já vou"	100. (Rabisca a folha. Depois grita. Dobra a folha e mostra a língua) "Procura um negócio aqui" (Embaixo da mesa e fica mexendo, cantando. Depois joga avião) "Pega caneta, cola e uns canudinhos.. catar mais um papel. Cola" (Recorta canudo) "Corta assim, ó" (Limpa tesoura) "A parte mais difícil, ó" (Corta o canudo ao meio) "Cola" (Põe gotinha) "Cada um em uma gotinha e cola o canudo. Sabe , a mesma coisa.. pinguinho por pinguinho, é assim ó, um, dois, três, quatro, cinco, seis e sete" (Coloca sete pinguinhos de cola) "Só sete pinguinhos espalhados" (Canta. Limpa a folha) "Vou esperar secar. Enquanto isso eu vou ensinar uma coisa..um passo pra cá, um pra lá, como que é.. o cara dá um tapa na minha cara. Deixa eu ver se tá filmando certo, aqui?"
101. "Tá certinho. Vai lá"	101. (Assobia no microfone da camera)
102. "Não"	102. (Faz batuque com o canudo e coloca três pingos de cola no palito) "Tá vendo um x, uma cruz.. uma avião.. vai fazer isso ôôô" (Voa) "Deixa o avião aqui do lado. Vamo cata a canetinha" (Cai) "Também não é pra cai, né" (Pega) "Muito difícil.. observe..pingo" (Pinta o cantinho da folha) "Ó eu vou pinta a .. o coisa eu vou bebe água"

103."Termina que já está acabando"	103.(Pega o avião) "Você pega o avião, ó e vai cata outro palifinho e fazê isso. Sabe o que eu vou fazê.."(Cola em cima o palito) "Esse avião é diferente dos outros, ele tem dois circuitos, cada um de um lado, tem três andares" (Tenta colar) "Um aqui, outro ali, entendeu?"
104."Hum"	104.(Pega mais um palito) "Essa parte aqui é aqui" (Coloca paralelo ao outro palito colado) "E três andares" ( Coloca mais uma asa) "Cola pra seca..não seco, né"
105."Tem que deixa bastante tempo pra seca"	105.(Pega a cola) "Depois pinga mais colinha, pingando" (Põe pingo de cola no palito, cantando) "Um avião de três andares.. já terminei.. vou ter que esperar secar o avião. Esse avião é meu e o outro também"
106."Tá bom"	106.

## QUADRO DE ANÁLISE

FASE I			
JOGO IA linha: 45	JOGO IB	JOGO IIA	JOGO IIB linha: 103
JOGO IIIA linha: 75	JOGO IIIB	JOGO IIIC	JOGO IIID

FASE II			
COMB. ORDENADA	SIMBÓLICA	IMITAÇÃO EXATA DO REAL	SIMBOLISMO COLETIVO

## ANÁLISE DOS DADOS

Todas as atividades demonstraram que o sujeito está na terceira fase da classificação de Piaget, pois já consegue ter uma brincadeira lúdica socializada, o que não quer dizer que, não brinca mais de faz-de-conta. Percebemos que, em cada uma das atividades, Ra retornava as fases de classificação do jogo anteriores, afim de construir sua brincadeira de faz-de-conta. Esta retomada será apresentado como submomentos do jogo.

A primeira atividade proposta, a semi - orientada, nos possibilitou verificar que o comportamento de Ra diante do tema "brincar de casinha". No brincar de casinha observamos que Ra utilizou vários submomentos, nos quais podemos identificar. Na grande maioria de acordo com a segunda fase de classificação de Piaget.

A segunda fase de classificação do jogo simbólico tem três características predominantes. Uma delas é a *imitação exata do real*, ou seja, já há uma preocupação da criança em estar cada vez mais adequado à realidade. Isto fica evidente nas linhas 58/59 e 62 do protocolo desta atividade:

**Ra** :*"Não .. pera um pouquinho que eu vou chama minha turma."*

Levanta e pega na estante um martelo de brinquedo e coloca-o em cena. **Oi". Exp:** *"Que é isso?" Ra "Eu sou o Dono Martelo" ....*

**Exp.:** Aproximo o fantoche do cenário. **Ra:** O martelo bate no fantoche.

Neste trecho, apesar de Ra demonstrar um comportamento próprio do animismo, ou seja, dar vida à objetos inanimados, escolhe o nome martelo para designar o objeto martelo e também lhe dá atitudes próprias dele, como bater.

Outra característica desta segunda fase é *simbolismo coletivo*, que de certa forma representa um certo grau de socialização da criança, pois a participação do sujeito e do experimentador se dá de maneira diferenciada e complementar. O trecho que demonstra esta situação está na linha 49 do mesmo protocolo:

**Ra:** *"Vem aqui, vem brinca aqui"*

Até este momento, a participação do experimentador se restringia em conversar com os fantoches, e responder as suas perguntas. A partir de então, ele passa a fazer parte do jogo efetivamente, tendo a oportunidade de caracterizar um personagem e entrar no mundo da fantasia da criança.

Mesmo assim, podemos ainda verificar que Ra também teve momentos em que deformou a realidade para um fim específico, no caso quando quis encontrar um cachorro e usou uma perna de robô, para representar o animal. Essa deformação da realidade é característica da primeira fase da classificação, no Jogo Tipo II A "Assimilação simples de um objeto a outro".

Ainda encontramos características da primeira fase de classificação do jogo simbólico nesta atividade, o Jogo tipo I A "Projeção de esquemas simbólicos em novos objetos", isto é, a criança projeta nos objetos ações que lhe são habituais. Um exemplo está na linha 9 :

**Ex.:** " *Por que você está chorando*". **Ra:** " *Porque todo mundo me chama de feio*" (Chora).

O chorar apesar de ser também uma reação anímica, neste trecho da atividade podemos inferir como sendo uma atitude comum da criança transportada para um novo objeto, no caso, o fantoche.

Podemos também inferir que ao brincar com a idéia de hospital, desmaio e repouso, Ra está revivendo uma situação desagradável, visto que sendo hemofílico faz constantes visitas ao hospital, onde lhe é recomendado que fique de repouso. Ao reviver uma situação difícil como tal, está utilizando uma fase do jogo simbólico Tipo III C "Combinação Liquidante". Esta situação está presente na linha 160:

**Ex.:** " *Onde você vai levar ele?*" **Ra:** " *No hospital.*" Faz o cachorro voar como avião e depois volta. **Ra:** " *Prontinho. Agora ele tem que ficar de repouso na cama*". Coloca o fantoche na cama...

Na segunda atividade, foram colocados vários objetos sobre a mesa, menos o fantoche, a fim de sabermos como o sujeito se comportaria com outro material. Esta atividade foi considerada como espontânea, pois Ra podia brincar com qualquer dos objetos disponíveis.

Nesta atividade Ra elaborou um faz-de-conta de príncipes e princesas, feras, monstros e heróis. Para isso se utilizou do material disponível que por

ser diferente do primeiro, Ihe exigiu uma volta maior nos submomentos da classificação.

Na segunda atividade, diferente da primeira, Ra procurou simbolizar mais os objetos, o que está demonstrado na linha 10 :

**Exp.:** *“Quem mora nesse castelo?”* **Ra:** *“Essa princesa”*. Aponta para um bloco que ficou livre no meio da construção. **Ra:** *“Aí veio um príncipe”*. Pega outro bloco e coloca em cima do castelo.

A diferença entre o simbolismo da primeira atividade e a desta segunda é determinante da construção lúdica. A busca de uma maior equivalência com a realidade, característico da primeira atividade, não está presente na segunda, visto que o sujeito transforma um bloco de madeira em uma princesa ou em um príncipe.

Em outro momento, Ra também apresenta um Jogo tipo II A para ser possível seu faz-de-conta e atingir seu objetivo. Na linha 24 fica exemplificada esta situação:

.... **Ra:** *“Aí ela casou com ele (Dengue). Canta música de casamento.*  
**Ra:** *“Aí ela queria um carro novo... aí o carro novo vai avoa. Ele parou bem atrás do fusquinha”*. Leva o carrinho até a bancada que há na sala com vários brinquedos. Brinca com a balança e os pesos.

Outra diferença em relação a primeira atividade é que Ra não brinca com o experimentador, que é apenas parte do ambiente. Só quando quer saber algo específico que se refere a ele. Muitas vezes deixa o experimentador sem resposta as perguntas feitas sobre a brincadeira, como na linha 15:

**Exp.:** *“O que é?”* Fica quieto. **Ra:** *“Príncipe”* Pega um bloco e coloca no pote. **Ra:** *“Vou ter que tirar uma roda daqui debaixo”*.

O trecho acima descrito mostra um monólogo de Ra enquanto brinca, pois a pergunta feita pelo experimentador não foi respondida e nem interferiu na ação do sujeito, já que a pergunta se referia à construção que Ra estava fazendo. O sujeito parece estar brincando sozinho.

Uma outra característica da brincadeira de faz de conta de Ra durante esta segunda atividade, foi a grande repetição de ações dos personagens, todas elas pareciam fazer parte de uma seqüência, ou seja, de uma ritualização da própria brincadeira. Em outras palavras, Ra repete a brincadeira várias vezes, sem modificar suas atitudes. Uma dessas repetições pode ser vista na linha 19:

Retira a princesa da boca do urso. **Ra:** *“Desculpe princesa, tô meio louco”*. Coloca novamente a princesa na boca do urso. **Ra:** *“Aí, socorro!”*. (voz fina) *“Desculpe princesa de novo”*. Faz novamente...

A atividade teve de ser interrompida, porque Ra tinha um atendimento odontológico e já estava sendo chamado.

A terceira atividade foi planejada, em função destas duas anteriores. Pela diferença de comportamentos do sujeito, referente aos submomentos, diante das duas situações diversas, propusemos uma atividade orientada, cujo material disponível seria somente que Ra havia brincado anteriormente, ou seja, os fantoches e os carrinhos.

Esta brincadeira foi dividida em duas partes: a criação de histórias com fantoches e construção de histórias com os carrinhos, tendo cada uma suas próprias características e assim seus submomentos

A brincadeira começou como a primeira, com os fantoches. Ra contava histórias, e fazia os personagens; desta vez não pediu a participação do experimentador, preferiu que ele fosse um assistente de cena.

Pudemos verificar durante esta atividade algumas características da primeira fase da classificação do jogo simbólico, definida por Piaget. O Jogo Tipo I A “projeção dos esquemas simbólicos nos objetos novos” é visível na linha 23 :

**Ex.:** *“E do que vocês brincam?” Ra: “Ah, nois brinca de fantoche”*.

Neste trecho Ra projetou nos fantoches o que estava fazendo naquele momento: brincando de fantoche.

Outro tipo de jogo da primeira fase Tipo II A “Assimilação simples de um objeto a outro” nas linhas 34/38, foi observado na brincadeira de Ra:

**Ra:** *“É meu nome é Leão.. todo mundo me chama de Léo”....*

**Ra:** *"O que é isso?"* **Exp.:** *"Um elefante"*

Neste exemplo, vemos que o sujeito usou o nome de um outro animal para o fantoche do elefante, diferente da primeira atividade, quando colocou o nome do objeto no personagem.

Um outro comportamento que podemos observar foi o do tipo III B "Combinação compensatória". Nas linhas 89 e 90:

**Ra:** *"Tem um monte ! Pode ser piada?"* **Exp.:** *"Pode. Tem que ser contada com o fantoche e não pode ser suja."* **Ra:** *"Tem que ser suja."*

Podemos inferir que é um comportamento compensatório, por que em ocasiões informais de conversa com a mãe e Ra, geralmente quando esperavam atendimento, a criança sempre me contava piadas e sua mãe pedia para não contar-me as mais impróprias.

Na brincadeira, Ra também demonstrou um comportamento classificado como "Combinação simbólica antecipatória", isto é, através de um fato ocorrido Ra reagiu simbolicamente, antecipando como seria uma situação pior do que a atual. Podemos demonstrar esse comportamento nas linhas 86 e 87.

**Ra:** *"Tá bom."* Cai o cenário. **Ra:** *"Caiu.. ainda bem que não é de madeira. E se fosse de vidro"* **Ex.:** *"O que ia acontecer?"* **Ra:** *"la avoa caco, avoa caco"...*

Depois brincou com os carrinhos de guerra, como na segunda atividade. Nesta nova fantasia verificamos que Ra apresenta um comportamento que podemos avaliar como Tipo III D "Combinação Liquidante", pois a principal ação na brincadeira foi a luta entre os carros e o homem. Esta conclusão se baseia no fato de Ra ser hemofílico e não pode brincar do que é típico de sua idade, pois a luta poderia trazer conseqüências graves ao seu estado de saúde.

Este tipo de situação também pode ser considerado um simbolismo secundário. O simbolismo secundário é aquele cuja significação não é compreendida pelo próprio sujeito, ou seja, é o simbolismo inconsciente. Neste caso, o sujeito não demonstra que brinca de lutar porque é proibido de fazer isso concretamente, é inconsciente, portanto é um simbolismo secundário.

Por fim foi planejada a quarta atividade com o objetivo de observar o sujeito com outro tipo de material. De início, foi pensado em somente blocos de construção, mas no decorrer da atividade, devido ao rumo dado pelo sujeito, foi inserido outro tipo de material, no caso papel, caneta hidrocor, giz de cera, tesoura, cola, palito de sorvete e canudo.

Nesta atividade Ra brincou de televisão, isto é, mostrava a camera como deveria cortar, colar, imitando algum programa de televisão. Diferente das atividades anteriores, na quarta atividade Ra ao brincar usou mais da narração do que do jogo simbólico propriamente dito. Segundo Piaget, quando a palavra funciona como signo, ou seja quando é a evocação de um ato em si, atribuindo-lhe uma objetivação peculiar ligada à comunicação, ou socialização do pensamento, ainda é narrativa, ou uma reconstituição de uma ação.

O jogo simbólico por outro lado, transforma a realidade, quer através da linguagem, quer através da ação, dando-lhe características antes vivenciadas e emocionalmente importantes para a criança. Ou seja, o jogo simbólico ultrapassa a narração.

Somente em poucos momentos pudemos verificar Ra se utilizando do jogo simbólico na brincadeira. O primeiro momento em que demonstra o Jogo tipo I A, quando Ra transforma uma peça do brinquedo pequena para ser o cachorro, presente na linha 45 :

**Ra :** *“Nada.. ó que bonitinho esse serve de cachorrinho”*. Uma pecinha pequena.. cai. **Ra :** *“Volta aqui”*

Depois Ra brinca como se a camera fosse uma outra pessoa ou então estivesse brincando de um programa de televisão ensinando alguém. Neste caso Ra se utiliza da linguagem para se comunicar com o outro, ao mesmo tempo que faz a ação, isto está demonstrado na linha 75:

**Vira.. dobra a folha Ra :** *“Aí você dobra assim.. eu não tô fazendo um barco.. não.. é avião. Você dobra aqui.. você faz isso”*. Vai dobrando a folha. **Ra :** *“Não pode passar cola, não.. aí você dobra do outro lado e aí..”* Joga o avião

Na terceira atividade voltamos a colocar o sujeito diante do fantoche e podemos verificar que vários submomentos da segunda fase da classificação dos jogos simbólicos: *combinação simbólica ordenada*, que, diz respeito a uma seqüência de fatos simbólicos que constituem a fantasia da criança. Isto pode ser visto nas linhas: 45 a 66 ou 95 a 103.

**Ra:** " *Que a fera vira príncipe. Vai*", Coloca o fantoche da Fera em cena fazendo o barulho de rosnar. **Exp.:** " *Nossa que monstro!*" **Ra:** " *Eu sou a Fera*" Voz de monstro. Retira de cena e põe a Bela **Ra:** " *Olha..*" Retira e arruma o fantoche no dedo. **Ra:** " *Olha aqui, você viu a Fera.*" Voz de mulher. **Ex.:** " *Ela foi por ali.*" Coloca a Fera do lado do cenário, rosnando. **Ex.:** " *Ah, a ela ali ó.*" **Ra:** " *Ela não me viu.*" **Ex.:** " *Tá te esperando ali atrás*" **Ra:** " *Ela não pode me ver, ela quer me comer!*" **Ex.:** " *Quer te comer? Ela é ruim?*" **Ra:** " *Ela é muito ruim*" Rosna e coloca a Fera em cena **Ra:** " *Você viu uma menininha?*" Voz grossa e abana a cabeça negativamente **Ex.:** " *Não Você vai come a menininha?*" **Ra:** " *Vou*" **Ex.:** " *Você não tem dó da menininha?*" **Ra:** " *Não*" Coloca a menina do lado do cenário. **Ra:** " *Agora eu vi ali.*" **Ex.:** " *Imagina*" Coloca a menina do outro lado. **Ra:** " *Eu vi ali*" **Ex.:** " *Não*" Coloca em cima do cenário. **Ra:** " *Agora eu vi ali.*" Coloca a menina em cena. **Ra:** " *Socorro!*" Voz de menina. **Ra:** " *Ela engoliu ele*" Retira de cena. **Ex.:** " *Engoliu?*" **Ra:** " *Aí depois virou um*" Pega um fantoche **Ra:** " *Isso é um príncipe?*" **Ex.:** " *Pode ser*" Procura. **Ex.:** " *Vê se não tem um príncipe mais bonito*" **Ra:** " *Só tem esse rei*" **Ex.:** " *Então põe de príncipe*" **Ra:** " *Aí a Bela ficou três meses sem comer.. então depois que beijou a Fera, virou um príncipe*" Coloca em cena a Bela e o rei. **Ex.:** " *Oi Bela*" **Ra:** " *Oi, esse aqui é meu namorado a Fera*" **Ex.:** " *Nossa a fera tá tão diferente, tá tão bonito*" **Ra:** " *É que eu beijei ela e ela virou um rei*" **Ex.:** " *Então, ele era um rei*" **Ra:** " *Não, ele era um rei agora ele virou...*" **Ex.:** " *Por que ele tava de fera*" **Ra:** " *Por que uma bruxa marvada transformou ele em outro.. em que mesmo?*" **Ex.:** " *Fera*" **Ra:** " *Ainda bem, num monstro. Só com um beijo ele iria virar príncipe de novo. Tchou, agora vou colocar mais uma fita de terror.*"

Quando Ra está fazendo um avião de palitos de sorvete, como se estivesse ensinando alguém, explica toda a constituição de seu avião, como está demonstrado na linha 103:

Pega o avião. **Ra** : *“Você pega o avião, ó e vai cata outro palitinho e fazé isso. Sabe o que eu vou faze..”* Cola em cima o palito. **Ra** : *“Esse avião é diferente dos outros, ele tem dois circuitos, cada um de um lado, tem três andares.”* Tenta colar **Ra** : *“Um aqui, outro ali, entendeu?”*

Assim, diante das intervenções, percebemos como Ra mesmo estando na fase III da classificação de Piaget, pode brincar de faz-de-conta usando em cada construção simbólica os comportamentos determinados nas fases, sem que isto signifique retrocesso, ao contrário flexibilidade e mobilidade mental.

## CONCLUSÃO

O estudo em questão foi desenvolvido com o objetivo de verificar se o sujeito por ter hemofilia apresentaria um atraso no seu desenvolvimento intelectual, em específico no jogo simbólico, uma das manifestações da função semiótica.

A princípio acreditávamos que, devido à hemofilia, o sujeito por ser privado do jogo de exercício, ou seja de interagir livremente no meio, teria um atraso em todos os aspectos de desenvolvimento e conseqüentemente na evolução do simbolismo.

O jogo de exercícios caracteriza a fase do período sensório-motor, na qual a criança conhece ao mundo através de suas ações, do pegar, experimentar, correr, sentir, etc. Quando há algum obstáculo na interação do sujeito com o meio, todas as aquisições demoram mais para ser construídas, pois é a partir dessa troca e da generalização do conhecimento que damos saltos qualitativos de desenvolvimento e temos atingidos estágios mais avançados de cognição.

Porém, observamos nas intervenções realizadas que o sujeito exibe comportamentos típicos do jogo simbólico na mesma faixa etária de crianças sem hemofilia. Poderíamos aventar dois motivos para explicar a situação:

- Não há relação de continuidade e evolução entre jogo de exercício e jogo simbólico;
- Ou, o sujeito conseguiu de alguma maneira compensar o jogo de exercícios.

Segundo Piaget ( 1978), o jogo de exercício congrega todos os esquemas motores que as crianças realizam pelo simples prazer de agir, até os dezoito meses de idade. Quando a criança imita, não para compreender e sim pelo imitar, tende a repetir várias vezes até sua saturação. Este caráter repetitivo e funcional destes esquemas permitem à criança uma maior mobilidade entre estes e assim a sua sistematização.

A sistematização da imitação e da brincadeira no período sensório-motor permite à criança utilizar cada vez mais os indícios do meio e imitá-los.

Quando esta imitação se libera do modelo, a criança torna-se capaz de interiorizar a imagem.

Assim a constante imitação de esquemas motores contribui as ritualizações e estas se transformam em jogo simbólico. Quando o sujeito toma consciência de que está brincando, surge o jogo ou a brincadeira de faz-de-conta propriamente dita.

Neste sentido, pela teoria piagetiana, a primeira hipótese de que o jogo de exercício não tem relação com o jogo simbólico é impossível.

A segunda hipótese, traz consigo um importante aspecto da teoria piagetiana: a determinação da solicitação do meio no desenvolvimento. Nesta teoria apesar de haver toda um funcionamento biológico que permite as nossas aquisições, não nega que a interação com o meio tem de ser rica em desafios para que o sujeito busque cada vez mais o conhecer e assim possa entrar em equilíbrio.

A solicitação do meio tem desafiar o sujeito, ou seja tem que lhe oferecer situações significativas que lhe exijam usar mais e mais as variantes funcionais ( assimilação e acomodação) e se adaptar deste modo àquela situação e assim começar tudo de novo, constituindo a espiral evolutiva. Se caso o sujeito fica privado de um tipo de brincadeira, mas tem por outro lado um ambiente que lhe solicite muito e lhe faça construir conhecimento, o sujeito pode compensar em um outro momento.

O processo evolutivo é caracterizado por um conjunto de constantes rupturas e retomadas em planos mais amplos e elevados, conjunto esse reguiado pelo próprio sujeito, a espiral evolutiva transporta virtualmente as situações significativas para planos superiores, onde seriam melhores compreendidas. Deste modo, o jogo simbólico oferece ao sujeito condições de viver, no nível das representações, situações antes não experimentadas no plano concreto.

Por exemplo, quando nosso sujeito se coloca no lugar de um boneco para lutar (**Ra:** Agora faz a luta do boneco com o dengue, com barulho de bater, chutar, cair. "Ai o cara morreu" Ergue o dengue. "Eu sou o vencedor" Pega o bloco e faz que bate na cabeça do dengue "Ai

veio" Bate. Intervenção 2, linha 24), o que é constante em suas construções simbólicas, ele a partir de personagens fictícios, no caso ato proibido de realizar, observamos que Rafael parece que neste momento está compensando aprendizagens e conhecendo melhor o que antes não tinha acesso.

A partir deste caso podemos inferir que se o sujeito em atraso no aspecto cognitivo tiver uma solicitação do meio rica em desafios, um ambiente pleno de objetos, pessoas, trocas, terá condições de se desenvolver e alcançar os demais, sem problemas. Percebemos neste caso, que o biológico afetado, a hemofilia, diante da solicitação do meio tende a se tornar secundário.

Se não ocorresse tal solicitação, ou seja, se o sujeito não tivesse desafios, pensamos que este biológico estaria em primeiro plano, reforçando ainda mais o atraso no desenvolvimento, seja, social, cognitivo, afetivo, perceptivo-motor. Veja-se o caso das pessoas com déficits.

Neste fato se vê a relevância deste estudo, pois permitiu ao sujeito hemofilico também um espaço de estar vivenciando situações novas e que eram significativas para seu desenvolvimento. As intervenções serviam-lhe de ambiente solicitador, propiciando que compensassem e conhecesse o antes não experimentado.

O confronto da teoria com a realidade vivida foi importante para a compreensão mais exata do que Piaget dizia a respeito do ambiente solicitador, como também trouxe questionamentos em relação aos obstáculos que atrasam o desenvolvimento, levantando uma nova visão de pessoa com algum tipo de deficiência ou com um problema biológico.

A concepção de deficiência passou a ser vista de um outro âmbito, se a deficiência for encarada como uma das características do sujeito mas não a única, percebemos este como um todo, com qualidades e defeitos, um ser humano como outro qualquer que tem que ser respeitado em sua individualidade, seu ritmo, suas diferenças.

Por meio deste estudo não só mudamos uma visão, mas também percebemos que tudo que sabemos e conhecemos tem que alguma maneira experimentarmos, pois só conhecemos a partir da experiência seja ela

concreta ou abstrata. Neste sentido vivenciamos a importância de estar relacionando a teoria e a prática de forma dialética, onde cada uma com suas diferenças se complementem e se enriqueçam.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BIACHARA, I. Um estudo etológico da brincadeira de faz-de-conta em crianças de 3 a 7 anos. ( dissertação de doutorado - USP - Instituto de psicologia), 1994.
- BOMTEMPO, E. A brincadeira de faz-de-conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In Tizuko M. kishimoto (org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo, Cortez editora, 1996.
- KISHIMOTO, T.M.O jogo e a educação infantil. In Tizuko M. kishimoto (org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo, Cortez editora, 1996.
- OLIVEIRA, V.B., O símbolo e o brinquedo - a representação da vida. Petrópolis, R.J.: Vozes, 1992.
- PIAGET. J. A classificação dos jogos simbólicos. In. Jean Piaget A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho imagem e representação. Traduzido por Álvaro Cabral e Christiano M. Oiticica. Rio de Janeiro, Zahar, 3ª edição.

## BIBLIOGRAFIA

- BIACHARA, I. Um estudo etológico da brincadeira de faz-de-conta em crianças de 3 a 7 anos. ( dissertação de doutorado - USP - Instituto de psicologia), 1994.
- BOMTEMPO, E. A brincadeira de faz-de-conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In Tizuko M. kishimoto (org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo, Cortez editora, 1996.
- BOSSA, N. A Introdução: avaliação psicopedagógica da criança de zero a seis anos: uma abordagem prática. In. Vera B. Oliveira (org.) Avaliação psicopedagógica da criança de zero a seis anos. Petrópolis, R.J. : Vozes, 3ª edição, 1996.
- KISHIMOTO, T.M.O jogo e a educação infantil. In Tizuko M. kishimoto (org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo, Cortez editora, 1996.
- OLIVEIRA, V.B., O símbolo e o brinquedo - a representação da vida. Petrópolis, R.J.: Vozes, 1992.
- OLIVEIRA, V.B. A brincadeira e o desenho da criança de zero a seis anos: uma avaliação psicopedagógica. In. Vera B. Oliveira (org.) Avaliação psicopedagógica da criança de zero a seis anos. Petrópolis, R.J. : Vozes, 3ª edição, 1996.
- PIAGET. J. A classificação dos jogos simbólicos. In. Jean Piaget A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho imagem e representação. Traduzido por Álvaro Cabral e Christiano M. Oiticica. Rio de Janeiro, Zahar, 3ª edição.