

Luzinete da Silva Mussi
(organizadora)

Práticas e metodologias didáticas

**Coletânea
de trabalhos em
Educação**



Práticas e metodologias didáticas

Organizadora:

Luzinete da Silva Mussi

Autores:

Adriana Santana

Ariane Vieira Teixeira de Queiroz

Cleonice Arruda da Silva

Cristina Viotto Januário

Dayane Miranda Romeira

Diana Silva de Mello

Edvani Galvani Carneiro

Elaine Cristina Thomann da Silva

Eliane Rosane da Silva de Souza

Emanuela Camurça da Rosa

Léo Ricardo Mussi

Lucimeia Brito Batista

Lúcio Mussi Junior

Luzinete da Silva Mussi

Márcia Alves de Sousa Lara

Márcia Regina Rocha

Mônica Cristina da Silva Borges

Sabrine Aparecida Oliveira de Almeida Guassu

Solange Bernardo Brito dos Santos

Vera Lucia Padilha

Wélissa Alcantara da Costa Chaves



Todos os direitos reservados.

Proibida a reprodução total ou parcial desta obra sem autorização expressa do autor (art. 184 do Código Penal e Lei no 9.610, de 19 de fevereiro de 1998).

Editoração / Capa: Instituto Saber

Organizadora: MUSSI, Luzinete da Silva.

Autores: BATISTA, Lucimeia Brito; BORGES, Mônica Cristina da Silva; CARNEIRO, Edvani Galvani; CHAVES, Wélissa Alcantara da Costa; GUASSU, Sabrine Aparecida Oliveira de Almeida; JANUÁRIO, Cristina Viotto; LARA, Márcia Alves de Sousa; MELLO, Diana Silva de; MUSSI, Léo Ricardo; MUSSI, Lúcio Junior; MUSSI, Luzinete da Silva; PADILHA, Vera Lucia; QUEIROZ, Ariane Vieira Teixeira de; ROCHA, Márcia Regina; ROMEIRA, Dayane Miranda; ROSA, Emanuela Camurça da; SANTANA, Adriana; SANTOS, Solange Bernardo Brito dos; SILVA, Cleonice Arruda da; SILVA, Elaine Cristina Thomann da; SOUZA, Eliane Rosane da Silva de.

Práticas e metodologias didáticas. Organizadora: Luzinete da Silva Mussi. 1 ed. – Sinop-MT: Instituto Saber de Ciências Integradas, 2022.

80 p.

ISBN 978-65-87333-15-1

1.Educação. I. Título.

CDD – 370

Instituto Saber de Ciências Integradas

– Publicação de ebooks das mais variadas linhas editoriais:
isciweb.com.br/livros

– Publicação de capítulos de livros digitais na área de Educação:
isciweb.com.br/livros/39

– Publicação de artigos científicos através de nossa Revista Científica
Digital Multidisciplinar: isciweb.com.br/revista

Acesse!

Leia!

Publique!

Conselho editorial

Prof.^a Me. Luzinete da Silva Mussi (Editora-chefe)

Dr. Léo Ricardo Mussi

Prof. Especialista Lúcio Mussi Junior

Sumário

CAPÍTULO I - A IMPORTÂNCIA DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL (Cleonice Arruda da Silva; Adriana Santana; Eliane Rosane da Silva de Souza).....	6
CAPÍTULO II: INTERCULTURALIDADE E EDUCAÇÃO (Márcia Regina Rocha; Léo Ricardo Mussi)	23
CAPÍTULO III - MÍDIA E EDUCAÇÃO: INFLUÊNCIA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL (Cristina Viotto Januário; Dayane Miranda Romeira; Diana Silva de Mello; Márcia Alves de Sousa Lara; Solange Bernardo Brito dos Santos).....	31
CAPÍTULO IV - O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL (Ariane Vieira Teixeira de Queiroz; Lucimeia Brito Batista; Mônica Cristina da Silva Borges; Vera Lucia Padilha).....	46
CAPÍTULO V - OS DESAFIOS DA DISLEXIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL – VISÃO GERAL (Edvani Galvani Carneiro; Elaine Cristina Thomann da Silva; Emanuela Camurça da Rosa; Sabrine Aparecida Oliveira de Almeida Guassu; Wélissa Alcantara da Costa Chaves)	62
CAPÍTULO VI - REALISMO NO BRASIL: IRONIA E CRÍTICA SOCIAL NAS OBRAS DE MACHADO DE ASSIS (Luzinete da Silva Mussi; Lúcio Mussi Junior).....	73

**CAPÍTULO I - A IMPORTÂNCIA DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA
EDUCAÇÃO INFANTIL (CLEONICE ARRUDA DA SILVA; ADRIANA
SANTANA; ELIANE ROSANE DA SILVA DE SOUZA)**

A IMPORTÂNCIA DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Cleonice Arruda da Silva
Adriana Santana
Eliane Rosane da Silva de Souza

RESUMO

O estudo apresentado tem como temática “A importância dos jogos e da brincadeira para aprendizagem na educação infantil”. A motivação pela escolha do tema surgiu durante experiências obtidas na vida profissional. Observamos que nas práticas educativas, especialmente das instituições particulares, não há muito tempo para desenvolver um aprendizado pelo brincar. O trabalho teve como objetivo abordar os jogos e a brincadeira como fundamental na aprendizagem da criança. Para tanto, foi analisado como a concepção de criança e do brincar vem se estruturando no decorrer dos anos e como o brincar vem sendo utilizado atualmente como mecanismo de ensino-aprendizagem dentro das escolas de Educação Infantil. Trata-se de uma revisão de literatura com abordagem qualitativa, desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho dessa natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas. Destaca-se a importância do professor frente a esse desenvolvimento, a importância da organização e do plano de aula, da análise na sala e do uso de todos os espaços que existem na instituição escolar, fazendo com que a criança aumente seus saberes acerca do mundo que a rodeia. Sob esse prisma, constata-se que o professor é o elo mediador do processo de ensino-aprendizagem. Por isso, ele deve diariamente rever sua prática, seus saberes e suas condutas concernentes ao brincar.

Palavras-chaves: Brincadeira. Criança. Jogos. Ludicidade.

1. INTRODUÇÃO

O estudo apresentado caracteriza-se tem como temática “A importância de jogos e brincadeiras na Educação Infantil”. A motivação pela escolha do tema surgiu durante experiências obtidas na vida profissional. Observamos que nas práticas educativas, especialmente das instituições particulares, não há muito tempo para desenvolver um aprendizado pelo brincar e através dos jogos, já que o processo de escolarização e a preparação para a vida devem ser feitos com rapidez, enquanto, para a criança é percebido que o brincar nunca desaparece.

Na ocasião notei ainda que na documentação escrita presente nas escolas o termo brincar praticamente não existe, sendo substituída, muitas

vezes, pela palavra atividades. Além disso, existe uma ambivalência nas instituições educativas. De um lado, existe o universo da brincadeira e, de outro, o universo do estudo, da atividade, da seriedade. Dessa forma, ou se estuda ou se brinca, havendo pouquíssima interação entre estes aspectos.

A partir das exposições desses autores, surgem a seguinte questão norteadora: O que diz a literatura sobre a necessidade e importância dos jogos e da brincadeira no processo de aprendizagem infantil?

O trabalho teve como objetivo abordar os jogos e a brincadeira como fundamental na aprendizagem da criança. Para tanto, foi analisado como a concepção de criança e do brincar vem se estruturando no decorrer dos anos e como o brincar vem sendo utilizado atualmente como mecanismo de ensino-aprendizagem dentro das escolas de Educação Infantil.

O presente estudo contribuirá como fonte de pesquisa para a academia, trazendo para o educador uma percepção diferenciada acerca do brincar, para uma melhora significativa no processo ensino-aprendizagem da criança nesta fase tão importante da vida, ofertando uma educação de qualidade.

Este estudo visa somar aos estudos já existentes, possibilitando um maior entendimento quanto à importância de uma orientação adequada, uma educação qualificada, a fim de enfatizar este recurso pedagógico e carreando propostas de medidas e estratégias para aproximar-se da criança.

2. METODOLOGIA

Trata-se de uma revisão de literatura com abordagem qualitativa. Segundo Gil (2008) a revisão de literatura é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho dessa natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas.

Segundo Minayo (2007) uma pesquisa de cunho qualitativo preocupa-se em analisar e interpretar aspectos profundos, fazendo a descrição da complexidade do comportamento humano. Ela não se preocupa com

representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social.

3. A BRINCADEIRA E O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

3.1 Fases do desenvolvimento motor

O desenvolvimento motor é o conjunto das alterações comportamentais, dos movimentos, incluindo as alterações que suportam a mudança comportamental. A razão por que tal abrangência é necessária deriva do fato do desenvolvimento motor estar intrinsecamente ligado a fatores de aprendizagem e de maturação do indivíduo (BARREIROS, 2016).

Segundo Barreiros (2016), maturação é um conceito essencialmente biológico que traduz o conjunto de alterações fisiológicas muito determinadas por especificações genéticas, em um sentido mais estrito, é a determinante essencial do desenvolvimento, pelo menos até o organismo atingir um ponto razoável de estabilidade no tempo.

Observa-se então o quão relevante é a capacidade de se movimentar para as crianças para que elas possam interagir com o meio ambiente em que vivem e é justamente sobre a infância que a maioria dos estudos sobre desenvolvimento motor se concentram (WHITALL, 1995).

O desenvolvimento motor envolve as necessidades biológicas subjacentes, ambientais e ocupacionais, que influenciam o desempenho motor e as habilidades motoras dos indivíduos desde o período neonatal até a velhice. (GALLAHUE; OZMUN, 2003, p. 22)

Conforme os autores anteriormente citados, o desenvolvimento motor é dividido em quatro fases: fase motora reflexiva, fase motora rudimentar, fase motora fundamental e fase motora especializada.

3.1.1 Fase motora reflexiva

Os reflexos primitivos são conceituados como “associadores de dados, caçadores de abastecimento e de reações protetoras”. Isto porque ajudam e estimulam o desenvolvimento. Os primeiros reflexos como de sugar, procurar

por meio do olfato, são fatores de sobrevivência, uma vez que através deles que o bebê busca seu alimento. Para Gallahue e Ozmun (2003), os reflexos posturais são o segundo tipo de movimentos involuntários e esses são semelhantes a comportamentos voluntários.

Tais reflexos servem de avaliações neuropsicomotor que futuramente serão utilizados com controle consciente. Os movimentos involuntários presentes nos recém-nascidos servem como alicerce para movimentos voluntários que acontecerão mais tarde. Nesses termos Gallahue e Ozmun (2003, p. 101) complementam que “o reflexo primário de pisar e o reflexo de arrastar-se, por exemplo, relembram intimamente os comportamentos de caminhar voluntário posterior e de engatinhar.”

3.1.2 Fase motora rudimentar

Os estudos de Gallahue e Ozmun (2003) apontam que os movimentos rudimentares são os primeiros movimentos voluntários. Esses por sua vez, são vistos no recém-nascido e se estendem até em torno dos 2 anos de idade. Conforme citam os autores, ocorrem de modo previsto, contudo, o nível com que tais habilidades surgem variam de criança para criança.

As habilidades motoras primitivas do bebê denotam os modos básicos de movimento voluntário que são indispensáveis para a sobrevivência. Elas englobam movimentos estabilizadores, como conseguir controlar a cabeça, pescoço e músculos do tronco; as atividades manipulativas de obter, segurar e largar; e os movimentos locomotores de rastejar-se, engatinhar e andar. (GALLAHUE; OZMUN, 2003, p.102)

3.1.3 Fase motora fundamental

Nesta fase a criança passa a apresentar movimentos voluntários mais específicos, estão em frequente busca e experimentação da sua capacidade motora. É a etapa em que a criança está descobrindo como realizar uma diversidade de ações estabilizadoras, locomotoras e manipulativas, primeiramente de modo isolado e depois fazendo movimentos associados. Os padrões dessa fase são visíveis básicos de comportamento. Atividades locomotoras (andar e saltar), manipulativas (arremessar, apanhar) e

estabilizadoras (caminhar com firmeza e equilíbrio em um pé só) são exemplos de movimentos fundamentais que devem ser desenvolvidos nos primeiros anos da infância. (GALLAHUE; OZMUN, 2003, p.103)

3.1.4 Fase motora especializada

A fase motora especializada é oriunda da fase de movimentos fundamentais. A criança passa a realizar “atividades motoras mais complexas” no cotidiano. Os movimentos essenciais que antes eram genuínos, como saltar e pular em um pé só agora podem ser relacionados com atividades mais difíceis como pular corda e práticas esportivas como salto triplo. (GALLAHUE; OZMUN, 2003)

Esse é o período em que as habilidades estabilizadoras, locomotoras e manipulativas fundamentais são progressivamente refinadas, combinadas e elaboradas para uso em situações crescentemente exigentes. (GALLAHUE; OZMUN, 2003, p. 105)

Sabe-se que o brincar faz parte da vida de todo o ser humano, sendo assim torna-se de suma importância sabermos como sobrevinha o brincar em diversos períodos da humanidade. A pré-história é o momento do surgimento do homem na terra e onde o homem começa a desenvolver sua escrita através de pinturas, desenhos e símbolos nas cavernas. Nesse período segundo estudos já podia se notar a presença de brincadeira na vida do ser humano (ZANLUCHI, 2005).

De acordo com Huizinga “Nas sociedades primitivas as atividades que buscavam satisfazer as necessidades vitais, as atividades de sobrevivência, como a caça, assumiam muitas vezes a forma lúdica”. (1971, p.07).

Percebe-se então que na pré-história o brincar era tido de forma natural, onde no dia a dia através de atividades cotidianas tais como a caça e a coleta de alimentos silvestres são exemplos de atividades executadas por toda população inclusive as crianças, atividades essas importantíssimas para a sobrevivência, mas, contudo, faziam-se presentes a diversão e a brincadeira ao realizar tais atividades (ZANLUCHI, 2005).

3.2 Brincar

O brincar é atividade essencial para crianças pequenas, é através da brincadeira que elas descobrem o mundo, se comunicam e se inserem em um contexto social. Vale ressaltar que quando se fala em brincar subentende-se que se trata de compreender a importância de um tempo na rotina das crianças destinado a um brincar com qualidade, em um ambiente e com material adequados para as crianças e que as estimulem a serem criativas (ZANLUCHI, 2005).

Atualmente, diversos pesquisadores buscam compreender este fenômeno buscando, sobretudo, responder questões como: a função que as brincadeiras exercem sobre o desenvolvimento infantil; razões pelos quais a criança deve brincar; o que a brincadeira proporciona à criança no que diz confere à aprendizagem, dentre outros (VIGOTSKY, 2007).

Nesse sentido, o uso de brincadeiras no processo pedagógico estimula o gosto pela vida e induz as crianças a enfrentarem os desafios que lhe aparecerem. Através do brincar ela expressa suas fantasias, seus desejos e suas necessidades reais de uma maneira simbólica, onde a imaginação e a criatividade fluem em função da ludicidade.

Quando a criança brinca, parece mais madura, posto que entra, mesmo que de modo simbólico, no mundo adulto que cada vez se abre para que ela lide com as diversas situações do cotidiano. Nesta perspectiva a escola passa a ser uma semeadora de conhecimentos e habilidades e por isso tem um papel de grande relevância como facilitadora das aprendizagens, estimulando o desenvolvimento integral da criança por meio do trabalho em torno de desafios, fazendo com que ela explore, crie e desenvolva sua habilidade com vistas a aumentar seu potencial. (CARVALHO; ALVES; GOMES, 2005)

Veale (2001), ao investigar o ambiente do brincar nos programas atuais da educação infantil, observou que nas práticas educativas, praticamente, não existe tempo para realizar um aprendizado através brincar, posto que o processo de escolarização e o preparo para a vida devem ser realizados com rapidez. Ao passo que, na concepção da criança, o brincar nunca acaba, na documentação escrita presente nas escolas a palavra brincar praticamente inexistente, sendo substituída geralmente, pela palavra atividades.

Fundamentando-se em Vygotsky (2007), afirma-se que a atividade lúdica proporciona uma válvula de escape para as fantasias da criança ante as pressões do mundo que a rodeiam. Sendo assim, é imprescindível que as instituições escolares tenham profissionais de qualidade, capacitados e que defendam a prática do brincar nas escolas, e servindo também como facilitadora das aprendizagens, estimulando o desenvolvimento integral da criança por meio do trabalho em torno de desafios, fazendo com que ela explore, crie e desenvolva sua habilidade com o intuito de expandir seu potencial.

De acordo com Vigotski (2007), na abordagem histórico-cultural, brincar é realizar necessidades e desejos que não poder ser instantaneamente satisfeitos. Quando as crianças brincam, elas utilizam muito a situação imaginária; a imaginação está presente com intensidade, enquanto as regras ficam mais escondidas, mas não deixam de existir. Para Vigotsky:

O brincar é fonte de desenvolvimento e de aprendizagem, constituindo uma atividade que impulsiona o desenvolvimento, pois a criança se comporta de forma mais avançada do que na vida cotidiana, exercendo papéis e desenvolvendo ações que mobilizam novos conhecimentos, habilidades e processos de desenvolvimento e de aprendizagem. (VIGOTSKY, 2007, p. 81)

Ainda segundo o autor (op.cit) a criança ao nascer já está imersa em um ambiente social, e a brincadeira se torna essencial para ela exatamente na adaptação do mundo, na internalização dos conceitos desse meio externo a ela.

Simultaneamente em que a brincadeira está inserida em um certo contexto social, ela é subjetiva. De acordo com a situação, um mesmo comportamento pode ter significações diferentes. Freire (2002) trabalha com o jogo como um fenômeno entendido por suas evidências, sendo desnecessário tentar elencar aspectos para ratificar ou negar certa atividade como jogo. Não se dividir as regras, a imaginação, a espontaneidade, associar tudo e criar o jogo, para Freire (2002), é na relação dessas características, entre outras, que ele surge. O autor elucida que:

Tudo no jogo aponta para o mundo interior do sujeito, invisível aos nossos olhos, e a tradução exterior dessa atividade, no plano da

nossa razão, confunde-se com expressões de qualquer outra atividade. (FREIRE, 2002, p.67)

Carvalho, Alves e Gomes (2005) destacam que a utilização do brincar possibilita o vínculo entre os processos de ensino e da educação e demanda uma atitude ativa por parte do docente, que promove o ensino e a aprendizagem em um único movimento. Dessa forma, a inserção do brincar no currículo educacional e, também, nos projetos pedagógicos das escolas, é uma ação transformadora no aspecto político e social em que crianças são vistas pelos professores como cidadãs, ou seja, cada uma como pessoa histórica e sociopolítica, que participa e modifica a realidade em que vive.

Compreender a riqueza do processo de brincar para a formação das crianças pressupõe concebê-la nas práticas pedagógicas na rotina escolares como uma dimensão importante das relações que ali são instituídas entre adultos e crianças e crianças entre si, bem como do processo de construção de saberes e da experiência cultural. Oliveira (2000) aponta que:

O brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade (OLIVEIRA, 2000, p. 67).

Zanluchi (2005) complementa que “Quando brinca, a criança prepara-se para a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.” Nesse sentido, ressalta-se que quando a criança brinca, parece mais madura, posto que entra, ainda que de modo simbólico, no universo adulto que cada vez se estabelece para que ela lide com as várias situações.

Neste seguimento, Oliveira (2000) destaca que brincar, é um processo de humanização, no qual a criança descobre a conciliar a brincadeira de maneira eficiente, criando elos mais prolongados. Desse modo, as crianças desenvolvem sua capacidade de raciocinar, de julgar, de argumentar, de como

chegar a um consenso, entendendo o quanto isto é fundamental para dar início à atividade em si.

3.3 Os benefícios da brincadeira na vida da criança

A criança como um corpo e mente, a criança excluída sendo resgatada para um âmbito afetivo, coletivo, ou a criança agressiva, estes benefícios trazem para a vida para a construção de adultos melhores. Utilizando o brincar onde a criança possa se expressar de forma autêntica fazendo que ela aceite melhor os limites e consiga canalizar sua agressividade e aliviar as tensões para o melhor aprendizado, assim construindo brincadeiras usando seu potencial criativo, respeitando os limites e compartilhando momentos. (OLIVEIRA, 2000)

O ato de brincar, segundo Negrini (1994) é fundamental para que o desenvolvimento infantil seja aproveitado ao máximo. Durante a idade escolar, a aplicação de atividades que impulsionam a diversão da criança serve para promover a interação social tão necessária na vida de uma pessoa.

Contudo, o caráter pedagógico deve ser exaltado, pois todas as brincadeiras dadas em sala de aula promovem o conhecimento dos pequenos. A psicomotricidade relacional, como vocês puderam ver, tem uma enorme contribuição com tudo isso. Portanto, é interessante oferecer à criança oportunidades para que elas possam desempenhar todo o potencial criativo que elas têm. Outro detalhe importante para trazermos em questão é que toda criança disposta a brincar, jogar, aprender demonstra felicidade. Os jogos lúdicos são responsáveis por toda essa verve que acompanha o pequeno (OLIVEIRA, 2000).

O profissional da educação comprometido na relação de ajuda é apto de realizar esse tipo de escuta. Necessita, no entanto, aprender a responder ainda corporalmente, através de uma ação de empatia corporal, sem a necessidade de utilizar a palavras frequentemente vazias de significado, de conteúdo afetivo, consciente, autêntico. (MORAES, 2012)

A comunicação corporal é repleta de valores e fatores emocionais, principalmente na educação infantil, onde gesto, olhar, tônus muscular falam de

sentimentos, de medos, desejos, conflitos, isto é, demonstram o imaginário consciente e inconsciente.

A gestualidade não é simplesmente a reação nervosa a estímulos, e sim a resposta do corpo ao mundo. A prática profissional tem revelado que a atitude morfológica é somente o espelho a refletir ou expressar a atitude psíquica diante da vida. (MORAES, 2012)

Em sua trajetória de descobertas do método da Psicomotricidade Relacional, seu criador, Lapierre (2002, p. 28), afirma:

Flexibilização articular, desenvolvimento seletivo de certos feixes musculares são apenas paliativos cuja influência sobre a morfoestática é provisória e aleatória. A suavização ou reeducação da atitude habitual não é condicionada pela força muscular, e sim pelo tônus da postura, o qual encontra-se relacionado com o tônus psicoafetivo, regulado pelos centros subcorticais, no nível inconsciente.

Lapierre e Lapierre (2002) apontam também que dificuldades na aprendizagem (falta de motivação, agressividade exacerbada, hiperatividade, falta de atenção e outras) são, na maioria das vezes, consequências de sintomas emocionais, funcionais, psicossomáticos. São a sintomatização oriundas de situações mal vividas na relação afetivo-emocional familiar. São, ainda, reflexo de uma relação transferencial negativa entre aluno e docente.

Assim, o profissional da educação pode escolher apaixonar-se por essa opção libertadora e ser capaz de relações verdadeiras de auxílio no cotidiano com os alunos, ou introduzir uma comunicação vazia de afeto, de investimentos positivos, reproduzindo modelos estereotipados de comportamento fundamentados numa óptica organista e mecanicista, conformando-se em seguir programas escolares engessados, correndo até mesmo o risco de esclerosá-los, protegido em sua onipotência de adulto (NEGRINE, 1994).

4. ANÁLISE DE DADOS

Após abordar-se o brincar em diferentes contextos da história, o estudo se pauta em uma teoria que aborda a importância do brincar dentro das escolas da Educação Infantil como estratégia para o desenvolvimento das

crianças. Sabe-se que os primeiros anos de vida da criança são essenciais para a formação dela, em função disso, essa fase deve ser completa, uma vez que se simboliza em um período que a criança está criando sua própria identidade (NEGRINE, 1994).

Nesse contexto, Lapierre e Lapierre (2002) cita que é imperativo destacar que as escolas devam aumentar suas concepções acerca do uso do brinquedo e dos jogos na rotina da instituição, fazendo com que o aprendizado e a formação dos alunos seja o mais natural possível, para que convivam em grupos, com outras crianças de diferentes idades, e em muitos lugares, explorando assim sua criatividade e seu conhecimento em relação o mundo que a rodeia.

Para essa discussão aborda-se os pareceres do brincar a partir da fala de vários pesquisadores, expondo desse modo a opinião que eles possuem em relação ao brincar na Educação Infantil e como os professores devem se organizar para que esse brincar seja uma realidade no cotidiano dos alunos. Dessa forma, será discutido aqui a importância do planejamento, a organização do espaço, a análise do educador e o seu posicionamento no brincar voltado nas instituições escolares.

Segundo Luckesi (1998) *apud* Maluf (2009, p. 22) a ludicidade como sendo “ação que pode propiciar a plenitude da experiência, por isso proporciona prazer ao ser humano, seja como exercício, como jogo simbólico ou como jogo de regras”. Ele complementa: “uma atividade lúdica pode não ser divertida”.

Percebe-se que a atividade lúdica é fundamental na vida da criança, pois ela proporciona liberdade de ação, permite repetição, uso simbólico dos dedos, estimula a fantasia, mas quando são impostas e não possuem sentido para a criança naquele instante, isso faz com que essa prática acarrete desprazer por não suprir a necessidade que a criança possui naquela ocasião.

Verificou-se, contudo a importância do mecanismo de observação a ser aplicado pelos professores no decorrer do seu trabalho educativo, com vistas a selecionar com harmonização as atividades a serem realizadas com os alunos, assim como o período de duração da mesma para que não ocorra tal aversão

por parte das crianças, viabilizado dessa forma, o desenvolvimento de brincadeiras agradáveis e não entediantes.

Na concepção de Garcia e Marques (1990) “o aprendizado da brincadeira pela criança, propicia a liberação de energias, a expansão da criatividade, fortalece a sociabilidade e estimula a liberdade do desempenho” (GARCIA; MARQUES, 1990 *apud* CÓRIA-SABINI, 2004, p. 27).

Um tipo de brincadeira muito utilizada no brincar das crianças é o faz-de-conta, dentro dessa perspectiva citamos Vigotsky que relata a importância da situação imaginária muito presente na vida das crianças. [...] O autor relata que o brincar tem sua origem na situação imaginária criada pela própria criança, em que desejos irrealizáveis podem ser realizados [...] (VIGOTSKY, 1984 *apud* KISHIMOTO, 2000 p. 64)

Entende-se que as representações para o autor acima mencionado retratam que, no decorrer da brincadeira, a criança é capaz de fazer mais do que ela pode entender. Vygotsky (1991) cita um exemplo muito comum de brincadeira entre as crianças; o brincar de comer. Durante essa atividade as crianças fazem ações semiconscientes do comer real; nesse viés, o autor completa: “Uma criança não se comporta de forma puramente simbólica no brinquedo; ao invés disso ela quer e realiza seus desejos, permitindo que as categorias básicas da realidade passem através de sua experiência” (p. 114).

Perante o exposto, entende-se que durante o processo de reproduzir as atitudes dos outros, a criança associa significados aos objetos, aos papéis sociais e as relações que vai achando em seu dia a dia. Durante a brincadeira, fantasiam, assumem funções que precisam ser combinadas com os colegas, fazem planos para a brincadeira, criam vínculos, em suma, aprendem a viver em coletivo. Verifica-se que quando as crianças brincam em grupos aprendem a negociar e a refletir acerca da opinião do outro.

Com vistas a afirmar a relevância do brincar cita-se os dizeres de Maluf (2009) que destaca os pontos positivos das atividades lúdicas como sendo:

A assimilação de valores; aquisição de comportamentos; desenvolvimento de diversas áreas do conhecimento; aprimoramento de habilidades e socialização. Para tanto, implementamos as abordagens sobre o lúdico citando Elkind (1975), “[...] o jogo é o trabalho da criança. Nos seus jogos, a criança está praticando várias ações que acabarão por ser internalizadas como pensamento” (p.63).

A partir do que foi citado por Elkind (1975) constata-se a importância de se aplicar as atividades lúdicas nas escolas, possibilitando à criança ter um período de organizar suas ideias, vontades, imaginações, de conviver com outros colegas da sua idade e/ou diferentes para suprir suas necessidades. Dias (1996, p. 54-55) comenta:

É preciso resgatar o direito da criança a uma educação que respeite seu processo de construção de pensamento, que lhe permita desenvolver-se nas linguagens expressivas do jogo, do desenho e da música.

Estes, como instrumentos simbólicos de leitura e escrita do mundo, articulam-se ao sistema de representação da linguagem escrita, cuja elaboração mais complexa exige formas de pensamento mais sofisticadas para sua plena utilização.

A partir dessas abordagens compreende-se que o uso de brincadeiras enquanto ação educativa fornece às crianças o entendimento do mundo e o seu saber a respeito dele. Acredita-se que através da brincadeira a criança consiga descobrir, a sanar suas necessidades, a despertar sua imaginação. Por meio da brincadeira as crianças sonham, vão além da sua realidade. Uma brincadeira com bola, por exemplo, pode se tornar o aprendizado da matemática, português. Enfim, durante a atividade lúdica a criança encontra compreensão e aprende. Para tal é preciso ter um professor capacitado para fomentar tais atividades dentro da escola.

Sabe-se que o mundo da criança muda o tempo todo, e que ela precisa de permutas entre a imaginação e a realidade. Assim, constata-se a importância de se usar o brincar nas escolas, já que muitas crianças são postas nesses espaços desde bebês, em função do processo do mundo contemporâneo, em que pai e mãe necessitam trabalhar.

Posto isso, Cória-Sabini e Lucena (2004) apontam que o espírito de observação, curiosidade que a criança carrega traz é o que deve ser explorado no espaço escolar, na maioria das vezes, uma curiosidade não resolvida da criança se desvanece e o saber buscado perde o significado para ela. Assim, Vygotsky (1998) relata:

[...] se as necessidades não realizáveis imediatamente, não se desenvolvessem durante os anos escolares, não existiriam os brinquedos, uma vez que eles parecem ser inventados justamente

quando as crianças começam experimentar tendências irrealizáveis (VYGOTSKY, 1998 *apud* QUEIROZ, 2006, p.106).

E ainda de acordo com Piaget:

[...] o jogo é, portanto, formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esse seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu [...] os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais. (PIAGET, 1975 *apud* CÓRIASABINI e LUCENA, 2004, p.41).

Em sua obra Vygotsky (1987) cita:

[...] as pessoas não nascem como um copo vazio, elas são formadas de acordo com as experiências às quais são submetidas... o desenvolvimento da criança é produto dos estabelecimentos sociais e sistemas educacionais que ajudam a criança a construir seu próprio pensamento e a descobrir o significado da ação do outro e da sua própria [...] (VYGOTSKY, 1987 *apud* MALUF, 2009, p.17).

A autora ainda acrescenta que para Vygotsky (1987 p. 17):

“[...] a criança compreenderá as coisas, dependendo das pessoas, que mostraram ações, movimentos e formas de expressão”. Salientamos que por meio das brincadeiras as crianças satisfazem seus desejos e interesses e é de fundamental importância que as instituições acrescentem em seu cotidiano atividades lúdicas para que contemplem as necessidades das crianças.

Toda e qualquer criança brinca porque gosta. Para as menores e que ainda não falam, brincar é um meio de expressar o que desejam, sentem, suas experiências e experiências anteriores. Brincar, para a criança, é tão importante como comer e dormir.

Assim, percebe-se na análise realizada que não se pode ignorar que a criança satisfaça algumas necessidades através da brincadeira, pois ela é capaz de muitas vontades que, geralmente, não podem ser realizados imediatamente, mas somente depois, através das brincadeiras. Desse modo, na escola, a criança procura satisfazer suas vontades não realizados anteriormente, se envolvendo em um mundo de imaginação, e com outras crianças, em que suas vontades podem ser realizadas. Este é o mundo que se pode chamar de brincadeira.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final desse estudo foi possível concluir que é necessário fundamentar o trabalho do brincar na infância, para que isso aconteça tem-se que haver uma transformação na maneira de ver a atividade, tratando essa estratégia pedagógica como um conteúdo válido, ou seja, algo que deve ser tratado pedagogicamente.

Salienta-se a importância do uso de jogos e brincadeiras no contexto escolar, pois sabe-se que os primeiros anos de vida da criança são fundamentais para a formação dela. Além disso, esta fase deve ser completa, já que este é um período em que a criança está desenvolvendo sua própria identidade.

Nesse momento, destaca-se a importância do professor frente a esse desenvolvimento, a importância da organização e do plano de aula, da análise na sala e do uso de todos os espaços que existem na instituição escolar, fazendo com que a criança aumente seus saberes acerca do mundo que a rodeia. Sob esse prisma, constata-se que o professor é o elo mediador do processo de ensino-aprendizagem. Por isso, ele deve diariamente rever sua prática, seus saberes e suas condutas concernentes ao brincar.

Posto isso, destaca-se que durante a realização deste estudo, verificou-se que a atividade lúdica é de grande importância na vida da criança, pois ela possibilita repetição, realização simbólica dos desejos, desperta a fantasia e dá à criança liberdade de ação. Ao brincar, a criança passa a compreender o mundo, fantasia e imagina.

REFERÊNCIAS

BARREIROS, J. **Plano Nacional de Formação de Treinadores** – Manuais de formação grau I. Lisboa: Instituto Português do Desporto e Juventude, 2016.

CARVALHO, A.M.; ALVES, M.M.F.; GOMES, P.L.D. Brincar e educação: concepções e possibilidades. **Psicologia em Estudo**; v. 10, n. 2, p. 217-226, mai./ago. 2005. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/pe/v10n2/v10n2a08.pdf> Acesso em: 12 fev. 2022.

CÓRIA-SABINI, M.A.; LUCENA, R.F. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Campinas, SP: Papirus, 2004.

FARIA, A. L. G. de. **Educação pré-escolar e cultura**: para uma pedagogia da educação infantil. 2. Ed. São Paulo: Cortez, 2002.

GALLAHUE, D. L.; OZMUN, J. C. **Compreendendo o Desenvolvimento Motor**: Bebês, crianças, adolescentes e adultos. São Paulo: Phorte Editora Ltda., 2003.

GARCIA, R.M.R. e MARQUES, L.A. **Brincadeiras Cantadas**. Porto Alegre: Kuarup, 1990.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008

FREIRE, J. B. **O jogo**: entre o riso e o choro. Campinas: Autores Associados, 2002.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2000

LAPIERRE, A.; LAPIERRE, A. **O adulto diante da criança 0 a 3 anos**. 2. ed. Curitiba: Editora UFPR: CIAR, 2002.

LUCKESI, C. **Avaliação da aprendizagem escolar**. 7. ed. São Paulo, Cortez, 1998,

MALUF, A.C.M. **Atividades Lúdicas para a Educação Infantil**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2009.

NEGRINE A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**– simbologia e jogo. Porto Alegre: Ed. Prodil,1994.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

VEALE, A. Revisiting the landscape of play. **Early Child Development and Care**; v. 171, n. 1, p. 65-74, 2001.

VIGOTSKI, L.S. **A Formação Social da Mente**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

WHITALL, J. The evolution of research on motor development: new approaches bringing new insights. **Exercise and Sport Sciences Reviews**, Baltimore, v.23, p.243-74, 1995.

ZANLUCHI, F.B. **O brincar e o criar**: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2005.

CAPÍTULO II: INTERCULTURALIDADE E EDUCAÇÃO (MÁRCIA REGINA ROCHA; LÉO RICARDO MUSSI)

INTERCULTURALIDADE E EDUCAÇÃO

Márcia Regina Rocha¹
Léo Ricardo Mussi²

Introdução

A apresentação de grupos socioculturais múltiplos nos panoramas públicos, tanto no campo internacional como no nacional brasileiro, tem provocado conflitos, desordens, debates e transações encaminhadas à constituição de políticas públicas que enfoquem tais questões.

Em cada panorama, tal problemática contrai um desenho característico, pertinente às distintas constituições tanto históricas quanto político-culturais de cada realidade.

A asseveração das dessemelhanças - de gênero, religiosas, étnicas, orientação sexual, dentre outras - configura-se de padrões plurais, adotando diferentes formas e linguagens.

Assim, compreende-se que tais problemáticas são múltiplas, visibilizadas de maneira especial pelos abalos de caráter social que aponta desigualdades, injustiças e discriminações, agenciando a necessidade de que haja mais igualdade de acesso tanto a bens quanto a serviços e importância político e cultural.

Dessemelhantes amostras de discriminação, preconceito, diversas configurações de violência dentre elas a intolerância religiosa, a física, a simbólica, a homofobia, o bullying, estereótipos de gênero, exclusão de indivíduos deficientes, dentre muitas outras, se revelam atuais na sociedade contemporânea, assim como no dia a dia das unidades escolares.

¹ Mestrando em Educação.

² Advogado e Psicanalista. Pós-Graduado em Docência do Ensino Superior e em Psicologia Clínica. Mestrando em Educação E-mail: leoricardobr@gmail.com

A compreensão de tal realidade se descobre cada vez mais intensa dentre professores e professoras, compreende-se, assim, que as contendas se mostram gritantes nas unidades escolares, principalmente quando se fala da interculturalidade na Educação.

Contudo, numerosos estudos e pesquisas identificam, apresentam e apontam circunstâncias nas quais estudantes com verificadas “marcas” identitárias são largados/as de lado, tratados como objetos de discriminações e inferiorizados no cotidiano escolar.

DESCRIMINAÇÃO DO PROBLEMA

Estamos como, educadores e educadoras, desafiados/as a promover processos de desconstrução e de desnaturalização de preconceitos e discriminações que impregnam, muitas vezes com caráter difuso, fluido e sutil, as relações sociais e educacionais que configuram os contextos em que vivemos.

Pierucci (1999, p.7), em seu livro “*Ciladas da diferença*”, esquematiza tal tensão da seguinte forma:

... todos iguais ou somos todos diferentes? Queremos ser iguais ou queremos ser diferentes? Houve um tempo que a resposta se abrigava segura de si no primeiro termo da disjuntiva. Já faz um quarto de século, porém, que a resposta se deslocou. A começar da segunda metade dos anos 70, passamos a nos ver envolvidos numa atmosfera cultural e ideológica inteiramente nova, na qual parece generalizar-se, em ritmo acelerado e perturbador, a consciência de que nós, os humanos, somos diferentes de fato (...), mas somos também diferentes de direito. É o chamado "direito à diferença", o direito à diferença cultural, o direito de ser, sendo diferente. The right to be different!, como se diz em inglês, o direito à diferença. Não queremos mais a igualdade, parece. Ou a queremos menos, motivados muito mais, em nossa conduta, em nossas expectativas de futuro e projetos de vida compartilhada, o direito de sermos pessoal e coletivamente diferentes uns dos outros. (Pierucci, 1999, p. 7)

Assim, compreende-se que a naturalização se mostra como um dispositivo que faz em grande parte imperceptível e, essencialmente obscura, desta problemática, invadindo e povoando os imaginários individuais e sociais em relação aos dessemelhantes grupos socioculturais.

Ainda se revela essencial mostrar e questionar os padrões de igualdade, como ainda de dessemelhanças que norteiam os campos educacionais. Outro feito importantíssimo é problematizar o lado tanto monocultural quanto o etnocentrismo que, explícita ou mesmo implicitamente, se descobrem claramente presentes nas unidades escolares e contaminam os currículos escolares.

Necessita haver ainda mais questionamento acerca dos critérios usados tanto para selecionar quanto justificar todos os conteúdos escolares, desestabilizando, com isso, a temida "universalidade" dos saberes, dos valores e de todas as práticas que delineiam as atuações educativas, promovendo mais diálogo dentre múltiplos aprendizados e saberes.

Para tanto, deve-se reconhecer e ainda valorizar as multiplicidades de caráter cultural, os múltiplos saberes e práticas, fortalecendo, com isso, a sua analogia com o direito que é afeiçoada a todos à Educação.

Desta forma, reedifica-se o que se considera "comum" a todos e todas e garante-se que nele os múltiplos sujeitos socioculturais se compreendam, agenciando, assim, que a igualdade se apresente perante as dessemelhanças que são encaradas como norteadoras, externando-se, com isso, o caráter monocultural que enreda a cultura escolar.

Assim, configura-se a importância de que haja tanto a atualidade quanto a importância dos direitos humanos, o que vem ao encontro com o que salienta Santos (2006, p.441-44), professor da Universidade de Coimbra, que é imprescindível uma ressignificação de tais direitos atualmente. O autor afirma que:

(...) enquanto forem concebidos como direitos humanos universais em abstrato, os Direitos Humanos tenderão a operar como um localismo globalizado e, portanto, como uma forma de globalização hegemônica. Para poderem operar como forma de cosmopolitismo insurgente, como globalização contra hegemônica, os Direitos Humanos têm de ser reconceptualizados como interculturais. (Santos, 2006, p. 441-442)

O resgate dos métodos de constituição das identidades culturais, tanto no coeficiente pessoal quanto coletivo também se revela muito importante, configurando-se como um elemento relevante neste panorama que envolve a vida dos indivíduos e das distintas comunidades socioculturais.

Com isso, evidencia que é importante trabalhar por meio de uma compreensão dinâmica e histórica acerca da cultura, buscando-se conectar tanto as raízes históricas quanto às novas configurações, fugindo de uma visão que visualiza as culturas como sendo apenas universos fechados.

Deve-se, pois, agenciar experiências de inclusão sistemática com os "outros", ou seja, para que possa se apresentar capaz de relativizar seu próprio modo de situar-se perante o mundo e atribuir-lhe sentido, torna-se imprescindível experimentar um denso intercâmbio com múltiplos padrões de viver e de se expressar.

Com isso, desenvolve-se a capacidade para edificar projetos que agenciem uma dinâmica sistemática que envolva diálogo e edificação conjunta entre dessemelhantes indivíduos e/ou grupos de distintas procedências religiosas, étnicas, sociais, culturais, etc.

Ao se trabalhar a interculturalidade na Educação, também se agencia a edificação de métodos de "empoderamento", buscando-se, inicialmente, agenciar a possibilidade, o poder, a força que cada indivíduo, cada estudante, cada ser tem, contribuindo, dessa forma, para que consiga ser protagonista de sua vida e importante ator social.

Por meio do "empoderamento" tem-se ainda uma visão coletiva, ajudando aos grupos sociais discriminados, marginalizados, minoritários, etc., contribuindo para a sua organização e para a sua participação eficaz em movimentos que enredam a sociedade civil.

As atuações que se mostram afirmativas são táticas que se colocam claramente neste panorama, visando melhor a qualidade de vida para todos os grupos marginalizados, o fim do racismo, da discriminação que envolve as diferenças de gênero, de orientação sexual, como também religiosa e as desigualdades sociais.

DESENHO DE INTERVENÇÃO

Como intervenção, indica-se ser feito um trabalho educacional que englobe:

- Leituras de textos impressos acerca da interculturalidade;
- Compreensão textual por meio de questionário;
- Rodas de conversas;
- Apresentação de vídeos sobre a temática em questão;
- Elaboração de cartazes, folders e painéis falando sobre o assunto;
- Edificação, como culminância de uma Mostra Cultural, mostrando a diversidade cultural que existe no país.

Vídeos sobre Interculturalidade para serem apresentados durante a intervenção:

<https://www.youtube.com/watch?v=2s-Eykn7Slo>

<https://www.youtube.com/watch?v=X842LBx82vg>

<https://www.youtube.com/watch?v=WMRtk5eq0WM>

<https://www.youtube.com/watch?v=b3KWDgDOc2g>

Artigos para serem lidos e debatidos sobre a Interculturalidade:

<http://executivanevnewsrevistadigital.com/importancia-da-interculturalidade-nos-negocios-executiva-news/>

<https://www.scielo.br/j/es/a/QL9nWPmwbhP8B4QdN8yt5xg/?lang=pt>

Indicação de atividades sobre Interculturalidade:

<https://www.academia-cv.pt/trabalhar-interculturalidade-escola/>

AVALIAÇÃO GERAL

A avaliação deverá ser feita de modo constante e permanente, tendo em vista a participação e dedicação de todos, como também a sua compreensão acerca da temática trabalhada.

REFERÊNCIAS

PIERUCCI, A.F. **Ciladas da diferença**. São Paulo: Editora 34, 1999.

SANTOS, B.S. (Org.). **A gramática do tempo: para uma nova cultura política**. São Paulo: Cortez, 2006

ANEXOS

Questões

O que você entendeu por Interculturalidade?

Quais são os valores da Interculturalidade?

O que visa a Interculturalidade?

O que ela busca?

Quais são os seus valores transversais?

Texto complementar sobre a Interculturalidade para ser lido e debatido:

Interculturalidade

O conceito de interculturalidade tem uma forte relação com o de Educação, ambos uma necessidade e exigência da sociedade atual. A complexidade e multiculturalidade são fenômenos intrinsecamente ligados ao mundo dos dias de hoje, onde globalização, migração, minorias e tentativas de hegemonia são realidades efetivas.

A interculturalidade passa pelo desafio lançado pela globalização e suas implicações étnicas e culturais. Identidade, homogeneidade e diversidade são

os eixos definidores da interculturalidade, que existem na Educação e suas instituições, funcionando como agentes dos meios de desenvolvimento. Os valores são os da paz, da cidadania, dos direitos humanos, da igualdade, tolerância, Educação multicultural. A interculturalidade visa assim não apenas a formação, mas também a integração dos grupos no todo social, perante o individualismo e a cultura consumista e imediatista da globalização.

A interculturalidade pressupõe a Educação democrática, a transnacionalidade da mesma e a superação dos hermetismos sociais do Estado-Nação, bem como a oposição à supremacia de culturas sobre outras.

A cidadania global, a Educação e a sociedade em fusão, são os valores transversais da interculturalidade social do mundo de hoje, que se pretende integradora, equitativa, justa, responsável e solidária, de modo a manter as diferenças sem subalternizações nem sobreposições e intolerâncias.

A interculturalidade é assim um dos instrumentos de amenização e refundação da sociedade moderna na senda da globalização. Ou está para além do materialismo político-econômico: uma globalização de valores, de cultura, de formação, de identidades e de cidadania plena.

Fonte: Porto Editora – interculturalidades na Infopédia [em linha]. Porto: Porto Editora. [consult. 2022-02-28 15:40:52]. Disponível em [https://www.infopedia.pt/\\$interculturalidade](https://www.infopedia.pt/$interculturalidade).

CAPÍTULO III - MÍDIA E EDUCAÇÃO: INFLUÊNCIA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL (CRISTINA VIOTTO JANUÁRIO; DAYANE MIRANDA ROMEIRA; DIANA SILVA DE MELLO; MÁRCIA ALVES DE SOUSA LARA; SOLANGE BERNARDO BRITO DOS SANTOS)

MÍDIA E EDUCAÇÃO: INFLUÊNCIA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL³

Cristina Viotto Januário
Dayane Miranda Romeira
Diana Silva de Mello
Márcia Alves de Sousa Lara
Solange Bernardo Brito dos Santos

RESUMO

O presente artigo apresenta reflexões sobre a influência que a mídia exerce sobre as crianças. Os avanços tecnológicos atingiram o ápice do seu desenvolvimento, proporcionando a construção de diferentes atrativos para diferentes públicos. As crianças se tornaram consumidoras da mídia infantil. É com base nesta perspectiva que as escolas estão se tornando aliadas as novas tecnologias, proporcionando uma compreensão de mundo e da realidade que o cerca. Por isso exige que os professores estejam preparados para ensinar as crianças no mundo midiático. Sendo o objetivo de este estudo sintetizar conhecimento sobre o poder que a mídia exerce sobre as crianças e o que ela pode contribuir para promover a aprendizagem de maneira significativa. O eixo metodológico baseou-se em referências bibliográficas levando em consideração a mídia e a educação como aliadas no processo ensino/aprendizagem e análise dos dados apresentados de acordo com a fundamentação teórica.

Palavras-chave: Mídia. Aprendizagem. Influência. Criança. Tecnologia.

ABSTRACT:

This article presents reflections on the influence that the media has on children. The technological advances reached the apex of its development, providing the construction of different attractions for different publics. Children have become consumers of children's media. It is from this perspective that schools are becoming allied to new technologies, providing an understanding of the world and the reality that surrounds it. That is why it requires teachers to be prepared to teach children in the media world. The purpose of this study is to synthesize knowledge about the power that the media exerts on children and what it can contribute to promote learning in a meaningful way. The methodological axis was based on bibliographical references taking into account the media and education as allies in the teaching / learning process and analysis of the data presented according to the theoretical foundation.

Keywords: Media. Learning - Influence - Child - Technology.

³ Artigo apresentado como requisito para obtenção do título em especialista em Educação Infantil, no curso de Pós graduação oferecido pela Faculdade FAEST-UNISERRA de Tangará da Serra/MT.

INTRODUÇÃO

A pesquisa realizada apresenta ideias sobre os avanços da tecnologia e a influência que as mídias proporcionam sobre a sociedade principalmente as crianças, que se tornaram produtos da indústria cultural.

A sociedade atual vive em momentos de grandes avanços e grande desenvolvimento tecnológico. Com as mudanças ocorridas ao longo do tempo, a forma de organização da sociedade também sofreu mudanças e o que era antes já não é mais. Da mesma forma que os meios tecnológicos mudaram a forma com que as famílias se relacionam também. Atualmente a tecnologia passou a fazer parte dos lares, as mídias passaram a exercer influência sobre o comportamento das famílias. Muitas crianças se sentem abandonadas pelos pais que se envolvem com o trabalho, deixando os filhos trancados dentro de casa, restando como refúgio da solidão a TV, os videogames, os computadores e a Internet.

As novas gerações vivem a era digital em que a tecnologia invadiu todos os espaços, exercendo forte influência sobre a vida em sociedade, a mídia é vista como disseminadora de valores. E para acompanhar estes avanços as escolas precisam se equipar e educar para as novas tecnologias. Proporcionando a aprendizagem onde a criança possa equilibrar o abstrato e o concreto, aproximando do ensino aprendizagem.

Em outras palavras a educação precisa se aliar as novas tecnologias, usando a seu favor metodologias diversificadas, onde os alunos entram em contato com as diferentes mídias voltadas para a aprendizagem. Diante desta perspectiva os professores também precisam se relacionar com a tecnologia e estarem preparados para auxiliar os alunos no seu processo de aprendizagem. Sendo necessário observar o contexto e abordar o tema nas escolas visando conscientizar sobre os aspectos positivos e negativos que as mídias podem proporcionar.

Com a inclusão das mídias em sala de aula o educador deixa de ser um transmissor de saberes e passa a ser um desafiador, formulador

de problemas, sistematizador de experiências, coordenador de equipes de trabalhos, valorizando a participação e colaboração dos alunos para que se tenham aulas mais criativas e prazerosas, onde essas tecnologias de informação e comunicação serão capazes de motivar os alunos à leitura por prazer, a saber, olhar e sobretudo a aprender fazer. (ANTONELI, 2013, p. 12)

O professor enquanto mediador do conhecimento precisa se aliar as mídias, promovendo a aprendizagem de forma prazerosa.

O objetivo desta pesquisa é sintetizar e propor reflexões sobre o uso das mídias e a influência que ela exerce sobre as crianças e seu desenvolvimento intelectual. O qual pode ser incentivado pelas instituições e professores, quando usado de maneira correta voltada para a aprendizagem e não para a alienação.

Quanto aos procedimentos metodológicos para atingir o objetivo desejado, foram realizados através de levantamentos sistematizados de dados teóricos de materiais já publicados sobre a temática proposta.

A pesquisa foi organizada inicialmente do despertar da preocupação quanto à mídia e sua influência sobre a aprendizagem infantil. Evidenciando assim a importância de promover aprendizagem de forma atrativa unindo as mídias ao processo educacional, incentivando o uso da criatividade, do raciocínio, não perdendo o encanto para a construção.

1. A INFLUÊNCIA DA MÍDIA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

A sociedade contemporânea vive momentos de grandes avanços e grandes mudanças, principalmente com a influência da mídia sobre o desenvolvimento da criança. Com a evolução da tecnologia as formas de comunicação ganharam proporções gigantescas. Assim os meios de comunicação não são vistos unicamente como transmissor verbal e de imagens, pelo contrário, a força exercida sobre as pessoas pelos meios de comunicação é cada vez maior.

Antoneli (2013) coloca que a mídia é a definição para todo meio de informação, capaz de transmitir mensagens a um grupo, fazendo parte do processo de comunicação. A mídia pode ser eletrônica que são: rádio, cinema,

vídeo, televisão analógica e a mídia digital que são a internet, o celular, o videogame, telefone, TV digital, esta mídia proporciona a informação em tempo real onde o usuário tem a autonomia de mudar a forma de informação recebida.

A mídia passou a fazer parte do desenvolvimento da sociedade atual, ela está em todos os lugares, exercendo influência sobre os telespectadores de diferentes idades.

Segundo Lima (2010) a ideia de influência da mídia está presente principalmente entre as crianças, fase de desenvolvimento e formação da personalidade. Período em que a criança ainda não possui opinião formada sobre a vida.

A criança se desenvolve com a influência do meio em que vive e a mídia possui um papel fundamental em sua aprendizagem. Segundo Bossa (2000) a aprendizagem e a construção do conhecimento são processos naturais e espontâneos do ser humano que desde muito cedo aprende a mamar, falar, andar, pensar, garantindo assim, a sua sobrevivência. A aprendizagem escolar também é considerada um processo natural, que resulta de uma complexa atividade mental, na qual o pensamento, a percepção, as emoções, a memória, a motricidade e os conhecimentos prévios estão envolvidos.

É neste processo de aprendizagem que a mídia pode exercer a influência de construir ou desconstruir. Como afirma Lima (2010), atualmente a infância é cercada por computadores, games, brinquedos digitalizados, substituindo brincadeiras, contatos físicos, contradizendo os conceitos básicos da formação da infância, voltados para o lúdico e o imaginário, que são capazes de despertar o raciocínio, a coordenação motora, a socialização. Não que a mídia não proporcione todos esses conceitos, mas ela tem o poder de construir crianças sedentárias por causa da falta de atividade física. Os brinquedos já vêm pronto e facilita o acesso, diferente dos brinquedos antigos que era necessário construí-los, as brincadeiras eram realizadas nas ruas, nos campos, incentivando o movimento corporal.

Os brinquedos da sociedade contemporânea são outros, segundo Bick, et. Al, (2013) as crianças da atualidade têm um jeito diferente de brincar, pensar, agir, sofrer e construir sua realidade infantil. Diante deste novo contexto

as brincadeiras do mundo real como cobra cega, pega-pega, esconde-esconde, entre outras se tornaram fabulas do passado, deixaram de ser praticadas e assim a infância que antes era praticada nas ruas, passou a ser confinada ao isolamento, confinadas a uma quarta, onde estão os computadores, internet, videogames e a televisão, que ganham a aceitação das crianças que se encantam e passam interagir com os meios tecnológicos.

Um fator muito importante que deve ser observado é a frequência como a violência é abordado nos vários programas de televisão, até mesmo os jogos de luta, se tornando normal ver um personagem agredindo o outro utilizando armas, bombas como se toda essa violência fosse normal. Lembrando que as crianças passam a achar divertida toda essa violência, os personagens lhes servem de modelos e logo tentarão reproduzir a violência. São crianças que podem apresentar hostilidades e dificuldades de relacionamento e aprendizagem, muitas vezes atentando contra a própria vida.

Os jogos virtuais estão repletos de violência, e na maioria das vezes os pais acabam por não fiscalizar o que os filhos estão fazendo na internet. Um erro cometido pelas famílias que podem ter resultados alarmantes de violência entre crianças e jovens que poderão reproduzir até mesmo na vida adulta.

Cabe a família observar, fiscalizar o que as crianças estão acessando, conscientizando sobre valores, transmitindo atitudes éticas e valores verdadeiramente importante para a vida em sociedade e para a formação da identidade das crianças.

O lúdico durante muito tempo fez parte da construção da infância das crianças, permitindo as brincadeiras e com elas a construção do desenvolvimento. A atividade do brincar é mais presente na infância, que pode ser desenvolvida na escola, na casa ou até mesmo nas ruas.

Gouvea (2009) afirma que o princípio básico da infância saudável é considerado o estímulo ao caráter imaginário e a atividade do brincar se dá mediante a comparação com o mundo adulto, pois ela tem a capacidade de reinventar.

As crianças estão desenvolvendo verdadeiro fascínio pelas imagens e estão cada vez mais influenciadas pelas redes tecnológicas e informatizadas, interagindo através da internet e das redes.

Segundo Adorno (1999) a indústria cultural identifica seus consumidores e adaptam seus produtos ao consumo de massa e determina o próprio consumo. Assim a indústria cultural se não for pensada exclusivamente para a educação ela pode desconstruir firmando seu papel de portadora da ideologia dominante, sendo aliada da ideologia capitalista.

Massificação e solidão são características da globalização da indústria cultural. A mídia modela as posturas e cria necessidades levando ao consumo do supérfluo. Isso é feito não só por meio de estratégias de publicidade e marketing, como também por meio de estratégias subliminares, que desfilam diariamente em todos os gêneros televisivos. (LIMA, 2009, APUD, PACHECO, 2009, p.30)

Com as mudanças ocorridas na sociedade os adultos mudaram seus hábitos, aumentando suas jornadas de trabalho e diante deste novo cenário as crianças se tornaram alvo do isolamento social, tendo que ficar mais tempo trancadas em casa, fugindo da violência existente nas ruas, e assim o brincar ganhou novos conceitos, novos aliados como a tecnologia.

As crianças estão perdendo sua infância muito cedo, sendo necessários vários estudos voltados para a compreensão de como ficarão essas crianças na fase adulta. Em meio ao desaparecimento da infância, emerge a tecnologia e seus aliados, mudando o modo de vida das crianças de forma desenfreada. As crianças se adaptam as mudanças com muita facilidade, e assim elas passam a brincar e pensar cada vez menos.

Na sociedade atual as crianças constroem relação profunda com os meios tecnológicos. Segundo Bick et. Al (2013), a mídia é o coração da sociedade moderna se tornando produto do sistema capitalista. Quem detém o controle da mídia exerce o poder sobre ela, e assim modifica a forma como as pessoas se relacionam e pensam. A mídia também manipula as informações transmitindo somente aquilo que ela quer que a população saiba.

Saber compreender essas informações que envolvem o ser ou não ser verdade é complicado para as crianças que ainda estão em desenvolvimento.

Segundo Costa (2009) a mídia cria e reproduzem valores, crenças e levam as crianças a acreditar nas imagens nos objetos, as crianças recebem tudo pronto e passam a reproduzir o que recebem.

Assim as crianças passam a obedecer e a agir, pensar, vestir e se comportar como a mídia ensina. Se tornando o objetivo da mídia a manipulação consciente de forma negativa. Incentivando ao consumismo, principalmente nos comerciais em que a mídia dita regras, estabelece o que a criança deve usar e comprar.

A televisão, a internet, os games, se tornaram os novos grandes amigos das crianças, e o contato com os adultos se tornaram cada vez mais distante, um muro construído com base nas mudanças da sociedade atual. A educação, a cultura e o contato físico foram deixados de lado.

Desta forma a televisão passou a ser a mais nova forma de entretenimento e lazer apreciado por grande parte da sociedade que ao ser privados do contato real, veem nos meios tecnológicos uma forma de se aproximarem do mundo através das imagens fornecidas. Sendo o fator responsável às condições financeiras vividas por grande parte da sociedade, os quais não têm recursos financeiros para contemplar tudo que é vendido pela mídia. Diante desta perspectiva a televisão passa a exercer poder sobre as crianças, ela não rouba ou transforma valores, pelo contrário, ela passa a adaptar a uma nova realidade.

Nos dias de hoje viver sem a tecnologia parece ser impossível, pois a sociedade está tão dependente desses meios tecnológicos que muitos ficam sem saber o que fazer, como se a vida parasse.

Os meios de comunicação, a mídia se desenvolveu ao longo do tempo, e com seu desenvolvimento foi ganhando espaço nas casas das famílias, as quais se habituaram às programações. Para atender os diferentes públicos, foram criadas programações diversificadas, como: novelas, jogos, show, programa humorísticos, jornalismo e as crianças ficaram com os desenhos animados, onde os personagens ganham vida, animais, plantas se comunicam, os super-heróis passaram a ganhar admiradores entre as crianças, as quais tentam imitar. E assim tudo que os personagens fazem as crianças reproduzem.

Segundo Antoneli (2013) as crianças deixam de usar a imaginação e criar seus próprios brinquedos, pois para elas é mais fácil sentar em frente a

TV, computador ou videogame, que já está pronto o personagem. A influência da mídia possui os pontos negativos e os pontos positivos.

Antoneli (2013) afirma que as crianças se tornaram o público dos maiores consumidores, diante desta perspectiva os produtores da mídia passaram a lançar uma infinidade de produtos para incentivar o consumo. Geralmente os produtos são: entretenimento, filmes, desenhos, músicas, calçados, vestuários, alimentos, brinquedos e materiais de escola. A fascinação é tanto que o comportamento de consumo é visível.

Muitos pais acabam atendendo aos pedidos dos filhos, tentando de alguma forma suprir a ausência, acabam incentivando o desejo de consumo das crianças. São considerados pequenos grandes consumidores.

1.1 A mídia e a aprendizagem da criança

Com a grande influência da mídia sobre seu público infantil, muitos programas foram desenvolvidos para atender esta faixa etária, como os games, os desenhos infantis, jogos pedagógicos, programas educativos. A chegada dos programas infantis proporcionou este primeiro contato, onde os personagens criados passaram a transmitir mensagens de mundo. Muitos programas influenciam e manipulam, mas também existem os programas infantis que contribuem com o ensino e a aprendizagem das crianças.

Em outras palavras não são só espinhos, também tem os pontos positivos, historinhas infantis como “O sitio do pica-pau amarelo” de Monteiro Lobato foi criado com o intuito de levar as crianças a pensar sobre família, despertar a imaginação, a criatividade e ao mesmo tempo que a criança se diverte ela aprende com os personagens criados.

Segundo Gouvea (2009) a ideia de ensinar implica o uso da imaginação, estimulando o lado criativo, onde a criança passa a imaginar o ambiente e a relacionar com o seu cotidiano, como: a casa, a escola, os animais de estimação, brincadeiras e outros que assemelham com a realidade. A criança não vive em busca de resultados e razões, e sim buscam prazer e alegria que podem ser encontrados no simples ato de brincar.

São poucos os programas infantis que contribuem para o desenvolvimento do conhecimento das crianças, sem manipular, são os

programas educativos que ajudam com informações sobre alguns temas, que ensinam as crianças a pensar, até mesmo a solucionar problemas relacionados às atividades desenvolvidas na escola.

Segundo Lima (2010) as crianças precisam estar em contato com as mudanças sociais, sendo possível incentivar através do caráter imaginário da infância, seja através de livros, ou programas educativos da televisão.

Pacheco (2009) afirma que a indústria cultural está mudando completamente os valores na sociedade e a massificação reflete nas mudanças de comportamento.

Távola (2009) acredita que a era digital pode contribuir com a aprendizagem, a partir do imaginário, pois os livros não chegam até as crianças com tanta facilidade como os meios eletrônicos.

Os meios de comunicação estão presentes nos lares exercendo influencia e adaptando os valores com o passar do tempo. Todas as programações transmitem alguma informação, ensino algo ao seu público.

Quando olhamos para os pontos positivos dos meios de comunicação sobre o processo de desenvolvimento da aprendizagem das crianças é importante se atentar para a seleção dessas programações, são considerados educativos alguns jogos, programas que falam sobre o corpo humano, preservação do meio ambiente, ensina sobre animais, biomas evitando a violência e programas que incentive o consumo.

Segundo Antoneli (2013) é através da mídia que as crianças tem acesso a todos os conhecimentos possíveis, buscam diversão e também criam sua identidade. Sendo necessário ser supervisionado pelos adultos para não fugir do controle, se é programa adequado para a idade ou não.

1.2 Mídia e ação pedagógica

Os meios de comunicação precisam ser vistos como aliados da aprendizagem pelos professores, pois eles passaram a fazer parte da vida em sociedade, estando presente nos lares, na escola e em todos os lugares. Segundo Antoneli (2013) é responsabilidade dos pais e dos professores ensinar as crianças o que é certo e o que é errado, o que é bom e o que é ruim.

Mostrando até que ponto os meios tecnológicos podem contribuir com a aprendizagem evitando a manipulação e o consumismo por parte das crianças. Ou seja, a mídia pode estar associada ao processo educacional, desde que seja usada corretamente. É necessário preparar as crianças para a realidade que envolve os meios de comunicação. A mídia mostra que na atualidade pode tudo, um mundo sem regras.

É neste momento que recai sobre a família e a escola a conscientização sobre o uso das mídias e as questões de regras. A era do imediatismo provoca distorções de valores, evitando os contatos diretos entre as pessoas da sociedade.

As escolas da atualidade estão equipadas com os meios tecnológicos voltados para o uso pedagógico, uma maneira adotada de aproximar os alunos da realidade. Mesmo em pleno século XXI ainda existe alguns professores que usam o método tradicional e evitam o uso dos meios tecnológicos. Mas as informações estão em todos os lugares e os alunos da atualidade já não são mais os mesmos de anos atrás. Se tornando necessário repensar a ação pedagógica.

Com a tecnologia voltada para a aprendizagem os professores vão contar com mais um aliado. A internet pode ser entendida como um meio de construção de ensino e aprendizagem, tanto para o aluno, quanto para o professor, onde ambos possam conhecer o mundo, novas culturas através dos computadores.

Antoneli (2013) afirma que a tecnologia na escola pode oferecer o desenvolvimento pessoal, profissional e grupal, mas é necessário ter conhecimento sobre elas e assim educar para as mídias.

Gagné (1971) acrescenta que as mídias se tornaram componentes do ambiente da aprendizagem que podem estimular os alunos, através do entretenimento, do visual, do diversificado.

O despertar para a aprendizagem faz com que a criança desperte a curiosidade indo em busca de novos conhecimentos. Assim o professor ao usar a mídia na sala de aula precisa apresentar um objetivo para que está sendo aplicada determinada mídia, saber direcionar o assunto com a realidade que se vive. Se tornando um mediador entre aluno/mídias/aprendizagem.

Um ambiente virtual pode ser usado no processo de aprendizagem de forma estimuladora voltado para a realidade vivida em sociedade, evitando os programas que possam manipular. Pois a mídia pode educar ou deseducar, influenciar no comportamento de uma criança.

Levando em consideração que esta influência que a mídia exerce sobre a formação da personalidade das crianças deve ser analisada pela família e principalmente pelos professores.

As mídias podem ser utilizadas para a aprendizagem desde que seja usada de maneira correta, mas quando se perde este foco ela pode provocar alienação estimulando o consumo e distorcendo valores construídos na sociedade. Antoneli (2013, p. 32) “a sociedade hoje cobra que sejam sempre bons filhos, bons alunos, mas essa sociedade que os julgam não os apoiam, por isso há as trocas, os pais lhe compram os brinquedos para dizer que estão ali, mesmo não estando.

E a escola precisa passar a mensagem que as mídias não são objetos que devem ser usados somente nas casas e sim aliar ao uso pedagógico na sala de aula. Ajudando a estabelecer critérios e reconhecer as programações que podem ser consideradas educativas e de qualidade.

Os educadores são mediadores do conhecimento, estimuladores do saber, capazes de proporcionar metodologias que possam levar os educandos a questionamentos e compreensão do que é certo ou errado, bom ou ruim. Lembrando que a mídia tem o poder de dividir opiniões, formular conceitos, estabelecer relações e modificar o comportamento dos seres humanos. Sendo o grande desafio das instituições escolares prepararem pessoas que possam dominar tais informações, compreender os impactos que o mundo virtual promove sobre a vida em sociedade. As mídias podem promover respostas, mas não promovem questionamentos. Que a imagem de perfeição vendida pela mídia não é a realidade do cotidiano das pessoas.

A ideia de aliar à escola a mídia, não é encher as escolas de computadores, mas sim mostrar todas as formas de mídia utilizadas e abstrair delas aquilo que é produtivo para a educação. E assim os educandos devem ser capacitados para se relacionar com a mídia de forma participativa e não consumidora.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa realizada apresentou reflexões sobre a influência da mídia no desenvolvimento infantil. Ficando evidente que a educação precisa analisar sua proposta pedagógica agregando a tecnologia como metodologia, evitando o uso exclusivo da proposta tradicional de ensino, propondo um novo modelo educacional em que o aluno se sinta valorizado.

A mídia exerce uma forte influência sobre as novas gerações que são os alunos da atualidade. Mediante a esta nova perspectiva de educar para as mídias as escolas e os professores precisam se adaptar a este novo modelo, transformando a aprendizagem atrativa, adaptando os meios de comunicação a sala de aula, contribuindo principalmente com a conscientização do uso dos meios tecnológicos voltados para a aprendizagem e não para a desconstrução dos valores.

As crianças que fazem parte da sociedade contemporânea estão vivendo a era digital, sofrendo influências na construção dos valores, da permissividade e principalmente do consumo, se tornando produtos da indústria cultural. Uma nova sociedade consumidora e ao mesmo tempo vivendo o isolamento social a partir do momento em que a mídia passa a ser o único atrativo, substituindo a presença e o contato com a família.

Com a invasão das mídias as crianças ficam vulneráveis sendo influenciadas facilmente. É com base nesta perspectiva que a escola passa a exercer um papel fundamental na construção dos valores, invertendo o conceito de mídia alienadora e transformando em aliada a aprendizagem de forma diversificada, atrativa produtora de conhecimento.

Enfim, a educação é compreendida como mediadora do conhecimento, dos valores, das atitudes éticas que devem ser construídas na sociedade, evitando a manipulação da sociedade. É de responsabilidade da família e da escola incentivar a percepção do certo e do errado, tanto no convívio social quanto pelos meios de comunicação. Dessa forma a influência exercida pelos adultos sobre as crianças podem contribuir para diminuir os efeitos de

violência, de manipulação, de consumismo exercidos pelos meios de comunicação.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. Adorno: vida e obra. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Editora Nova Cultura Ltda., 1999.

ALMEIDA, Fernando José de. Educação e informática – Os computadores na escola. São Paulo: Cortez, 2005.

BOSSA, Nadia A. Dificuldades de aprendizagem: O que são? Como tratá-las. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

COLL, César.(org). Desenvolvimento psicológico e educação: psicologia evolutiva. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2004. COSTA, Marisa Vorraber (org). A educação na cultura da mídia e do consumo. Rio de Janeiro: Lamparina, 2009.

COSTA, Maria Eugênia Belczak. Grupo Focal. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (Orgs.). Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GAGNÉ, R. Como se realiza aprendizagem. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1971.

GOUVEA, Maria Cristina Soares de. Infância: Entre a anterioridade e a alteridade. In: SOUTO, Kely Cristina Nogueira, et.al. A infância na mídia. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

LEVIN, Esteban. Rumo à infância virtual: a imagem corporal sem corpo. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2007.

PACHECO, Elza. Infância, cotidiano e imaginário no terceiro milênio: Dos folguedos infantis à diversão digitalizada. In:----- . Televisão, criança, imaginário e educação. 5.ed. Campinas: Papyrus, 2009.

SILVA, Gisvaldo B. A língua inglesa e a comodificação de sujeitos na sociedade de consumidores. In: COSTA, Marisa V. (org). A educação na cultura da mídia e do consumo. Rio de Janeiro. Lamparina, 2009.

TÁVOLA, Arthur da. TV. Criança e imaginário. In: PACHECO, Elza (Org.). Televisão, criança, imaginário e educação. 5. ed. Campinas: Papyrus, 2009.

LIMA, Bianca Roesner. A Influência da Mídia no desenvolvimento infantil Brasília DF, 2010. Disponível em:

<http://repositorio.uniceub.br/bitstream/123456789/1159/2/20713860.pdf>. Acesso em 25 de Março de 2017.

BICH, Vanice Teresinha, et al. As influencias da mídia no desenvolvimento infantil. 2013. Disponível em: <file:///C:/Users/Andreia/Downloads/1105-4881-1-PB.pdf>. Acesso em 25 de Março de 2017.

**CAPÍTULO IV - O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL (ARIANE VIEIRA
TEIXEIRA DE QUEIROZ; LUCIMEIA BRITO BATISTA; MÔNICA
CRISTINA DA SILVA BORGES; VERA LUCIA PADILHA)**

O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Ariane Vieira Teixeira de Queiroz
Lucimeia Brito Batista
Mônica Cristina da Silva Borges
Vera Lucia Padilha

RESUMO

O artigo tem como tema o brincar na educação infantil, com a linha de pesquisa docência, tem por objetivo revelar a importância do aprender brincando através dos jogos e das brincadeiras. Os conteúdos a serem trabalhados são jogos e brincadeiras, tendo como finalidade a importância de trabalhar o lúdico no desenvolvimento biopsicossocial, com isso desenvolvendo a aprendizagem das crianças. Portanto, o jogo e a brincadeira na educação infantil podem assumir uma posição privilegiada para o processo de constituição do sujeito propiciando subsídios eficazes, rompendo com a visão tradicional de que ela é uma atividade natural de satisfação de instintos infantis? Os recursos necessários são: recursos humanos, cartolina, papelão, tinta guache, cola, farinha de trigo, revista, garrafas pet, entre outros, e a avaliação será mediante a observação e o registro do educador sobre os processos de aprendizagem e desenvolvimento das ações desenvolvidas com as crianças. O referencial teórico deste trabalho reporta-se a autores como: Vagula e Steinle, Suzuki, Souza e muitos outros que valorizam o lúdico na educação infantil.

Palavras-chave: Jogos. Brincadeiras. Educação Infantil. Lúdico. Desenvolvimento.

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como tema: O brincar na Educação Infantil: na linha de pesquisa docência com crianças de 01 a 02 anos, tem por objetivo contribuir com a melhoria do aprendizado das crianças da educação infantil através dos jogos e das brincadeiras; analisar a utilização de propostas pedagógicas lúdicas e sua relação com a reflexão acerca dos jogos e das brincadeiras, como eficazes para a construção de conhecimento.

Como os jogos cooperativos estimulam a socialização e colaboram para a administração da animosidade entre os seus participantes. Sabe-se que são múltiplos os fatores que contribuem para a construção de conhecimentos que marcam o comportamento do ser humano, mesmo na infância, através da

relação com os seus semelhantes e pela experiência do cotidiano. Resultado na projeção interior em conjunto com o que lhes é externo, aquilo que assimila por herança familiar, pela educação e pela cultura.

Com os objetivos de desenvolver a criatividade e promover a sociabilidade das crianças em situações que estimulem a aprendizagem, através do desenvolvimento de atividades lúdicas.

O artigo decorre da necessidade de proporcionar as crianças momentos de convivência saudável, amigável, criativo e construtivo; pois através da brincadeira a criança atribui sentido ao seu mundo, se apropria de conhecimentos que a ajudarão a agir sobre o meio em que ela se encontra. Tendo como finalidade a importância de trabalhar o lúdico no desenvolvimento biopsicossocial, com isso desenvolvendo a aprendizagem das crianças. Portanto, o jogo e a brincadeira na educação infantil podem assumir uma posição privilegiada para o processo de constituição do sujeito propiciando subsídios eficazes, rompendo com a visão tradicional de que ela é uma atividade natural de satisfação de instintos infantis?

O desenvolvimento do artigo se dará pela construção de conhecimento através de jogos e brincadeiras.

Os recursos necessários são cartolina, papelão, canetinhas, tinta guache, cola, caixa de papelão, farinha de trigo, revista, folhetos de supermercados, figuras de frutas, corda, garrafas pet, bola, lenço, entre outros. E a avaliação será através da observação e registro das ações desenvolvidas com as crianças individual e coletiva.

A fundamentação teórica será baseada nos livros: Organização do trabalho pedagógico na educação infantil: reflexão e pesquisa e Ludicidade do 4º semestre do curso, entre outros que valorizam o lúdico na educação infantil.

2 A EDUCAÇÃO INFANTIL

No começo do percurso histórico a educação da criança esteve sob a responsabilidade exclusiva da família durante séculos, principalmente da mãe. Com a Revolução Industrial possibilitou a entrada em massa da mulher no

mercado de trabalho, alterando a forma da família cuidar e educar seus filhos. Algumas famílias levavam as crianças para trabalhar na fábrica, outras utilizavam o trabalho das conhecidas mães mercenárias, as que não optarem pelo trabalho nas fábricas, vendiam seus serviços para abrigarem e cuidarem dos filhos de outras mulheres. E muitas crianças ficaram em situação de abandono nas ruas, com isso surge atendimento em instituições filantrópicas. “Até 1920, essas instituições tinham caráter exclusivamente filantrópico, mas a partir dessa data, a educação passa a ser vista pela sociedade como uma significativa possibilidade de ascensão social e era defendida como direito de todas as crianças” (VAGULA; STEINLE, 2013, p. 3).

As creches, escolas maternais e jardins de infância tiveram, somente no seu início, o objetivo assistencialista, cujo enfoque era armazenar, higiene, alimentação e os cuidados físicos das crianças.

Verifica-se que, até meados do final dos anos setenta, pouco se fez em termos de legislação que garantisse a oferta desse nível de ensino. Já na década de oitenta, diferentes setores da sociedade, como organizações não-governamentais, pesquisadores na área da infância, comunidade acadêmica, população civil e outros, uniram forças com o objetivo de sensibilizar a sociedade sobre o direito da criança a uma educação de qualidade desde o nascimento. Do ponto de vista histórico, foi preciso quase um século para que a criança tivesse garantido seu direito à educação na legislação, foi somente com a Carta Constitucional de 1988 que esse direito foi efetivamente reconhecido. (PASCHOAL; MACHADO, 2009)

Somente com a pressão possibilitou inserção da creche e do pré-escola no sistema educativo na Constituição Federal de 1988, no artigo 208, o inciso IV: “[...] O dever do Estado para com a educação será efetivado mediante a garantia de oferta de creches e pré-escolas às crianças de zero a cinco anos de idade” (BRASIL, 1988).

Dois anos após a aprovação da Constituição Federal de 1988, foi aprovado o Estatuto da Criança e do Adolescente – Lei 8.069/90, que, ao regulamentar o art. 227 da Constituição Federal, inseriu as crianças no mundo dos direitos humanos.

E em 1996 destaca-se a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, que, ao tratar da composição dos níveis escolares, inseriu a educação infantil como primeira etapa da Educação Básica. A legislação

nacional passa a reconhecer que as creches e pré-escolas, para crianças de 0 a 6 anos complementando a ação da família e da comunidade.

Em consonância da legislação surge o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, que apresenta subsídios pedagógicos para a educação infantil com o objetivo de contribuir para a implementação de práticas educativas de qualidade para a construção da identidade infantil.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 23):

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

No ano de 1999, o Conselho Nacional de Educação (CNE) aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, que se propõe a traçar propostas, um caminho, para as práticas educativas, trazendo de forma explícita a questão dos conteúdos para a Educação Infantil.

Brasil (2010) define Educação Infantil como:

Primeira etapa da educação básica, oferecida em creches e pré-escolas, às quais se caracterizam como espaços institucionais não domésticos que constituem estabelecimentos educacionais públicos ou privados que educam e cuidam de crianças de 0 a 5 anos de idade no período diurno, em jornada integral ou parcial, regulados e supervisionados por órgão competente do sistema de ensino e submetidos a controle social. (BRASIL, 2010).

Para Jesus (2010), ao longo da história da educação, muitos pesquisadores e estudiosos começaram a se interessar pelo o brincar e concluíram que a brincadeira e a atividade lúdica contribuem em muito com consecução do conhecimento, auxilia no processo de aprendizagem.

É muito importante valorizar o momento da brincadeira do educando. O brincar na área da educação proporciona não só um meio real de aprendizagem como permite que os educadores desenvolvam sua percepção e aprendam um pouco mais sobre as crianças e suas necessidades, tornando-se capazes de compreender como elas se encontram em sua aprendizagem e desenvolvimento geral, obtendo o ponto de partida para promover novas aprendizagens de forma cognitiva e afetiva. (JESUS, 2010, p. 1)

Nos dias atuais não podemos pensar a educação apenas com um caráter assistencialista e sim como ferramenta fundamental no desenvolvimento humano. O trabalho pedagógico na educação infantil deve ser orientado pelo princípio de procurar proporcionar o desenvolvimento da autonomia, bem como gerar conceitos de cooperação e ajuda mútua. Esta construção não se esgota na infância, mas necessita ser iniciada na educação infantil, por meio de atividades lúdicas e se estender ao longo do processo ensino aprendizagem. O contexto lúdico cria um ambiente descontraído que facilita a aprendizagem porque favorece a troca de informações, descobertas e hipóteses entre os alunos.

Segundo Suzuki et al. (2012):

O lúdico tem sua origem na palavra latina ludus, que quer dizer “jogo”. Se permanecer a sua origem, o termo lúdico referia-se apenas ao ato de jogar, brincar e ao movimento espontâneo. A evolução semântica da palavra “lúdico”, entretanto, não parou apenas nas suas origens e acompanhou as pesquisas de psicomotricidade. Deste modo, a sua definição deixou de ser simplesmente o sinônimo de jogo, e as implicações de necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.

As atividades lúdicas, dentre elas, os jogos e as brincadeiras, têm o poder sobre a criança de facilitar o progresso de cada uma das funções psicológicas, intelectuais e morais, bem como de influenciar vários outros benefícios pedagógicos, fazendo com que os conteúdos sejam facilitados, uma vez que motivam ao mesmo tempo em que divertem.

Para Barros (2009), ainda que o brincar tenha sido considerado como uma atividade notável para o desenvolvimento infantil, ao longo dos tempos, embora tenha havido progressos em relação à concepção de criança e seu desenvolvimento, a contextualização do brincar no campo educacional ainda não alcançou a relevância dessa atividade, na atualidade. O que presenciamos na maioria das escolas brasileiras, sendo essas de qualquer nível, são currículos engessados, prontos e acabados, em que as necessidades de grupos de crianças ou adolescentes não passam a fazer parte de sua elaboração (BARROS, 2009, p. 45).

Nas instituições de Educação Infantil a ludicidade deve caracterizar-se o trabalho pedagógico – o desenvolvimento e a aprendizagem estar relacionados

às possibilidades de brincar; a brincadeira é compreendida como uma forma de aprender o mundo por parte da criança. O brincar oferece-nos a possibilidade de que nos tornemos, mas humanos abrindo uma porta para sermos nós mesmos poder expressar-nos, transformar-nos, curar, aprender, crescer (FREIDMANN, 2003, p. 14). Na brincadeira há uma predominância de prazer e da alegria, e não da competição, caracterizando pela ausência de um conjunto de previamente estruturadas.

Para tal, é necessário garantir materiais lúdicos/brinquedos de qualidade e que o profissional que atua com a criança tenha conhecimentos sobre a cultura lúdica.

Cultura lúdica é uma “organização estrutural de normas sociais, rituais, regras de conduta e sistema de significados compartilhados pelas pessoas que pertencem a certo grupo” (VALSINER, 1998 apud CONTI; SPERB, 2001). São regras vagas e genéricas de comportamentos, de crenças, de valores, que possibilitam uma organização da vida cotidiana em uma sociedade.

Silva (2003) diz que:

O termo “brinquedo” será entendido como objeto, suporte de brincadeira; assim como “brincadeira” corresponderá à descrição de uma atividade estruturada com regras implícitas ou explícitas; e “jogo” será entendido como objeto que possui regras explícitas e como atividade, sinônimo de brincadeira.

Brincando, a criança desencadeia o seu próprio desenvolvimento, construindo e adaptando-se às mais diversas formas de conhecimento. A partir do brincar, portanto, desenvolve habilidades cognitivas que não só dependerão do conhecimento e perícia específicos, mas também do ambiente que facilitará o processo do brincar.

De acordo com Ferreira (2008):

A brincadeira é uma linguagem natural da criança sendo importante sua presença na escola desde a educação infantil para que o aluno seja capaz de se colocar e se expressar através de atividades lúdicas – considerando-se como lúdicas as brincadeiras, os jogos, a música, a arte a expressão corporal, ou seja, atividades que mantenham a espontaneidade das crianças.

As brincadeiras e os jogos tornam-se recursos didáticos de grande aplicação e valor no processo ensino aprendizagem, a criança aprende melhor

brincando, e todos os conteúdos podem ser ensinados através destas atividades lúdicas (brincadeiras e jogos). As atividades de brincar/jogar terão sempre objetivos didáticos pedagógicos e tendem a propiciar o desenvolvimento integral do educando.

A brincadeira é um comportamento presente em todas as culturas, cada qual com suas especificidades (BROUGÈRE, 1998; apud PEDROZA, 2005). Por meio da brincadeira a criança aprende comportamentos, constrói conhecimento, expressa emoções e sentimentos e significa para si a cultura em que está inserida.

É importante observar que:

O brincar favorece o relacionamento social e é favorecido por ele, isto é, ao contrário do que se pode supor, o brincar da criança não é determinado por uma criação sua isolada. A criança brinca com o que dispõe na sua cultura, no meio social em que vive, tanto no que diz respeito aos materiais disponíveis como aos temas das brincadeiras, que são extraídos de suas experiências cotidianas. A criança brinca daquilo que vive; extrai sua imaginação lúdica do seu dia a dia (ZANLUCHI, 2005 apud VAGULA; STEINLE, 2013).

O “brincar” faz parte de um processo natural que coloca a criança em condições de compreender e desenvolver objetos que fazem parte de suas vidas. As brincadeiras criam um elo importantíssimo entre o imaginário (criatividade) e a concepção (fazer acontecer), servindo como principal referência para a construção de conhecimento. Ao brincar e jogar, a criança fica tão envolvida com o que está fazendo, que coloca na ação seu sentimento e emoção. Brincando e jogando, a criança aplica seus esquemas mentais à realidade que o cerca, aprendendo-a e assimilando-a. Reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com os seus desejos e interesses. O brincar oferece-nos a possibilidade de que nos tornemos, mas humanos abrindo uma porta para sermos nós mesmos poder expressar-nos, transformar-nos, curar, aprender, crescer (FREIDMANN, 2003, p. 14).

“É importante a criança brincar, pois ela irá se desenvolver permeada por relações cotidianas, e assim vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que a cerca” (MALUF, 2013). Por isso, pode-se dizer que através do brinquedo e do jogo, a criança expressa, assimila e constrói a sua realidade.

É importante observar que:

Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo. Sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos. (BETTELHEIM, 1984, p. 105)

A principal implicação educacional em brincar, é a valorização da atividade lúdica, que tem como consequência o respeito às necessidades afetivas da criança. Promovendo o respeito à criança, contribui para diminuir a opressão dos sistemas educacionais extremamente rígidas, além de resgatar o direito a infância ao mesmo tempo em que tenta salvar a criatividade e a espontaneidade da criança tão avançada pela tecnologia educacional de massa.

Segundo Piaget (1967) “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”. Através dele se processa a construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais.

De acordo com Queiroz (2003), “o jogo pode ser extremamente interessante como instrumento pedagógico, pois incentiva a interação e desperta o interesse pelo tema estudado, além de fomentar o prazer e a curiosidade”.

O jogo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Provoca o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra; promove oportunidades para a criança vivenciar atitudes éticas e morais; estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive. Através do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses,

explorar toda a sua espontaneidade criativa. Sendo essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral, é somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu.

O jogo é mais importante das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados só para lazer, mas também como elementos bastantes enriquecedores para promover a aprendizagem. Por meio dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo.

É importante ressaltar que:

Independente dos lugares onde o jogo venha acontecer, ele não pode ser desvinculado do seu significado. Ele deve sempre se aproximar de sua etimologia de origem latina, que quer dizer divertimento, brincadeira, liberdade. Nesse contexto, não cabe à escola pedagogizar o jogo, tornando sua presença uma eterna estratégia metodológica, na qual cabe apenas ao aluno atingir os objetivos propostos pelo professor por meio do jogo. [...] Portanto, a nossa defesa instala-se na importância do ponto de equilíbrio entre o jogo proposto pelo professor com objetivos educacionais e a liberdade da criança de escolher o que quer jogar. (SUZUKI et al. 2012, p. 8)

Portanto, é real afirmar que o jogo, as brincadeiras e o brinquedo são importantes, não só porque a criança fica alegre, mas quando estamos vivendo- o, direta e reflexivamente, estamos indo além da sua representação simbólica de vida. O lúdico: jogos, brinquedos e brincadeiras na construção do processo de aprendizagem na educação infantil, podem ser utilizados como forma de incentivar o desenvolvimento humano por meio de diferentes dimensões, que são: o desenvolvimento da linguagem – onde o jogo é um canal de comunicação de pensamentos e sentimentos; o desenvolvimento moral – é um processo de construção de regras numa relação de confiança e respeito; o desenvolvimento cognitivo – dá acesso a um maior número de informações para que, de modo diferente, possam surgir novas situações; o desenvolvimento afetivo – onde facilita a expressão de seus afetos e suas

emoções; o desenvolvimento físico-motor – explorando o corpo e o espaço a fim de interagir no seu meio integralmente.

Partindo dessas dimensões, o lúdico: jogos, brinquedos e brincadeiras na construção do processo de aprendizagem na educação infantil, passam a ser ensinados em duas formas e atitudes a serem tomadas: num jogar espontâneo, onde ele tem apenas o objetivo de divertimento e num jogar dirigido, onde ele passa a ser proposto como fonte de desafios, promovendo o desenvolvimento da aprendizagem.

Os professores precisam estar cientes de que a brincadeira é necessária e que traz enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar.

Considerando as brincadeiras e os jogos como atividades privilegiadas para a formação do desenvolvimento e da aprendizagem na criança e, partindo do entendimento de jogo, enquanto enfatizado e possibilitado de interferências na formação da criança psicofísico e social, surge a seguinte investigação, enfatizando a forma como os profissionais de educação infantil lidam com esse conteúdo. (SILVA, 2010)

É fundamental que os profissionais que atuam na educação infantil sejam habilitados, que incluam em suas práticas técnicas que valorizem o lúdico e proporcionem atividades lúdicas capazes de instruir no sentido de dar condições de o educando desenvolver noções de regras, espaço e tempo, além do fato de divertir e instigar a imaginação e criatividade, aumentando as possibilidades de interação com o meio.

Antunes (1998, p. 37) destaca que:

Jamais pense em usar jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o processo dos alunos, e jamais avalie a qualidade do professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar.

Sendo assim fazer um planejamento é essencial para o sucesso de um projeto. Pois ao incluir no planejamento uma atividade lúdica, o professor deve adequar o tipo de jogo ou outra atividade lúdica ao seu público e ao conteúdo a ser trabalhado, para que os resultados sejam satisfatórios e alcance os objetivos propostos. O planejamento escolar auxilia o professor em sua prática

pedagógica, assegurando um ensino/aprendizagem integrador, questionador, criativo, na formação de indivíduos capazes de participar ativamente em sociedade.

A concepção que temos de planejamento vem das necessidades que a humanidade tem de realizar e transformar as atividades cotidianas em ações daquilo que queremos e pretendemos alcançar. Entretanto, sendo elas simples ou complexas, precisam ser objetivadas para transformar o exercício da prática, algo que é constante em nossas vidas. O planejamento envolve organização das atividades, que permite o direcionamento do docente, dessa forma, apresenta-se como um processo reflexivo de intervenção na realidade e é de fundamental importância para que se atinja êxito no processo de ensino-aprendizagem.

O planejamento é um processo contínuo de análise da realidade escolar em suas condições concretas, de busca de alternativas para solução de problemas e de tomada de decisões. O caráter de processo indica que o plano é um roteiro para a prática, antecipa mentalmente a prática, prevê os passos a seguir, sendo sempre flexível, implicando permanente ação e reflexão dos educadores sobre a prática.

Neste sentido, é importante observar que:

O plano evita o imprevisto, o imediatismo, a ausência de perspectivas, pois ele antecipa, ele prevê. O plano de aula passa a ser referencial, um norte para as ações educacionais... Com o plano é possível então acompanhar o seu desempenho, avaliar se os resultados alcançados foram ou não os esperados, onde houve desvios, quais os problemas enfrentados. (SOBRINHO, 1994:3)

Ao planejar, devemos enquanto docentes considerar a realidade do nosso aluno, bem como o contexto que está inserido: quem é o nosso aluno, de onde vem, como é a sua vida, sua faixa etária, seu nível de desenvolvimento e os seus pré-requisitos para que o plano esteja direcionado aos seus interesses e necessidades; a escola e suas condições reais: materiais didáticos, quadras esportivas, laboratório, recursos didáticos, bibliotecas, salas de informática e outros. Alguns conteúdos necessitam de mais tempo, outros menos; alguns possibilitam um trabalho interdisciplinar que não havia sido previsto; outros foram fechados pelas dispensas ou foram comprometidos

pelas ações que envolvem tempo e calendário escolar e etc. Um plano precisa ser flexível e possibilitar ajustes as novas situações não previstas.

3 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Diante desse contexto de ensino, a utilização de jogos e brincadeiras em aulas da Educação Infantil, possibilita compreender o desenvolvimento da criança pela forma e pela linguagem lúdica específicas da infância. É primordial conhecer o significado de brincar e conceituar os termos principais utilizados sobre o brincar para interpretar o universo lúdico e reconhecer os elementos básicos da ludicidade, pelos quais a criança se comunica com o seu mundo pessoal e com o outro. O ato de brincar é uma forma de comunicação em que a criança tem a oportunidade de reproduzir o seu cotidiano através da linguagem lúdica. Brincar possibilita a aprendizagem e facilita a construção da autonomia, da reflexão e da criatividade; e pode também estabelecer uma relação ao se utilizar jogos pedagógicos que promovam o desenvolvimento físico, cultural, social, afetivo, e cognitivo da criança. É preciso que tanto a família quanto a equipe escolar reconheçam que a ludicidade se impõe necessária no cotidiano na infância.

Para compreender teoricamente este trabalho, citamos Vygotsky (1998), que defendeu a ideia que o educador poderá fazer o uso de jogos, brincadeiras, histórias e outros mecanismos para que através do lúdico a criança possa se sentir desafiada a pensar e a resolver situações-problemas, e, se assim for, as regras aplicadas nas brincadeiras podem imitar as regras utilizadas no mundo social dos adultos. Nesse mesmo sentido, citamos também Oliveira (1997), que diz que a aprendizagem nada mais é do que um processo pelo qual o indivíduo adquire informações, atitudes, habilidades, valores etc., e, complementando o seu pensamento, vão ao encontro da sua abordagem (Kishimoto, 2003; Almeida, 2000; Santos, 1999).

Nesse sentido na Educação Infantil a criança tem contato diretamente com o meio escolar, e esse meio é orientado por um currículo específico para essa faixa etária. Para os anos iniciais o programa curricular aborda os

fundamentos do desenvolvimento humano na infância. A natureza da escola é político-pedagógica e como tal objetiva promover uma aprendizagem que contribua para a socialização da criança que, aprende brincando e ao brincar não está apenas se divertindo e sim desenvolvendo uma série de habilidades que vão auxiliar em diversos aprendizados o ato de brincar envolve utilização dos sentidos. Por trás de si deve haver orientação pedagógica que objetive expressar as significações produzidas pela criança e seus pares. Através da brincadeira a criança consegue extravasar suas tristezas, alegrias, angústias, entusiasmos, passividades e agressividades.

Nesse contexto pedagógico,

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) aponta que a escola é um ambiente propício para o desenvolvimento social e cognitivo da criança (Brasil, 1998). A concepção de infância é historicamente recente (Ariès, 1981). Portanto, faz-se necessário compreender a importância do brincar, que é um dos principais elementos marcadores desta fase.

O presente artigo aborda a questão do lúdico na educação infantil e trata-se de uma pesquisa baseada em estudos bibliográficos, que busca entender a contribuição do lúdico no desenvolvimento da criança na Educação Infantil. Compreendendo que o brincar, divertir-se, significa prazer, alegria, satisfação e se trabalhada pedagogicamente, obter-se-á resultados satisfatórios na sua aprendizagem, pois, a criança se interessará pelo o que está lhe sendo proposto e exposto no processo de ensino-aprendizagem. Desse modo, o lúdico na Educação Infantil, possibilita nas crianças mais vida, prazer e significado, para continuarem ampliando seu repertório intelectual, mesmo quando estão brincando.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos e brincadeiras tem sua relevância para a construção de conhecimento e desenvolvimento da criança na educação infantil. Os jogos não são fórmulas mágicas, que solucionam todos os problemas da criança, porém

ajuda no seu desenvolvimento como ser total, facilitando a descoberta do sujeito dentro de suas singularidades.

As crianças perpetuam e renovam as culturas infantis, desenvolvendo formas de convivência social, modificando-se e recebendo novos conteúdos, a fim de renovar a cada nova geração. É pelo brincar e repetir a brincadeira que a criança saboreia a vitória da aquisição de um novo saber fazer, incorporando-o a cada novo brincar.

A brincadeira na educação infantil pode assumir uma posição privilegiada para o processo de constituição do sujeito, rompendo com a visão tradicional de que ela é uma atividade natural de satisfação de instintos infantis? Os jogos e brincadeiras na educação infantil propiciam suportes eficazes para estimulação e construção do conhecimento das crianças?

5 REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. Jogos para estimulação das múltiplas inteligências. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

BARROS, Flávia Cristina Oliveira Murbach de. Cadê o brincar?: da educação infantil para o ensino fundamental. – São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. Disponível em: <<http://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/109117/ISBN9788579830235.pdf?sequence=2>> . Acesso em: 27 de Out. 2015

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília: Senado Federal, 1988. 305 p.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil / Secretaria de Educação Básica. – Brasília : MEC, SEB, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

BETTELHEIM, Bruno. Uma vida para seu filho. 22a ed. Rio de Janeiro: Campus, 1984.

FERREIRA, Rosalina Gomes. A importância de brincar na educação infantil. 2008. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/artigos/a-importancia-de-brincar-na-educacao-infantil/11903/>>. Acesso em: 27 de Out. 2015

JESUS, Ana Cristina Alves de. Como aplicar jogos e brincadeiras na educação infantil. Rio de Janeiro: Brasport, 2010.

SOUZA, Gracileni Vieira. A LINGUAGEM DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. Brincar: prazer e aprendizado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

PASCHOAL, Jaqueline Delgado; MACHADO, Maria Cristina Gomes. A HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO INFANTIL NO BRASIL: AVANÇOS, RETROCESSOS E DESAFIOS DESSA MODALIDADE EDUCACIONAL. Revista HISTEDBR On-line, Campinas, n.33, p.78-95, mar.2009. Disponível em: Out. 2015.

QUEIROZ, Tânia dias. Dicionário prático de pedagogia. São Paulo: Rideel, 2003.

SILVA, Carla Cilene Baptista da. O lugar do brinquedo e do jogo nas escolas especiais de educação infantil. São Paulo, 2003. 167 p. Tese (Doutorado). Instituto de Psicologia. Universidade de São Paulo. Disponível em: de Out. 2015

SUZUKI, Juliana Telles Faria et al. Ludicidade e educação – São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012.

VAGULA, Edilene; STEINLE, Marлизete Cristina Bonafini. Organização do trabalho pedagógico na educação infantil: reflexão e pesquisa. – 1.ed.-São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012.

**CAPÍTULO V - OS DESAFIOS DA DISLEXIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL
– VISÃO GERAL (EDVANI GALVANI CARNEIRO; ELAINE CRISTINA
THOMANN DA SILVA; EMANUELA CAMURÇA DA ROSA; SABRINE
APARECIDA OLIVEIRA DE ALMEIDA GUASSU; WÉLISSA
ALCANTARA DA COSTA CHAVES)**

OS DESAFIOS DA DISLEXIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL – VISÃO GERAL

Edvani Galvani Carneiro
Elaine Cristina Thomann da Silva
Emanuela Camurça da Rosa
Sabrine Aparecida Oliveira de Almeida Guassu
Wélissa Alcantara da Costa Chaves

RESUMO

O cenário educacional vem demonstrando que avanços significativos que aconteceram nas últimas décadas com relação a melhoria do processo aprendizagem como um todo no âmbito escolar, entretanto alguns aspectos muito relevantes a serem considerado, nos espaços escolares e aos profissionais dentro desses, é as questão em torno da dislexia, que via de regra, não é considerada uma doença, ou deficiência, mas um problema que afeta o processo de ensino aprendizagem dos alunos, o que nos leva a alguns questionamentos. As escolas estão adaptadas para reconhecer os sintomas da dislexia? - Como os professores estão sendo formados e capacitados para lidarem com a dislexia? Assim, está pesquisa bibliográfica ressaltará sobre os aspectos gerais da dislexia nas escolas regulares, destacar alguns sintomas mais característicos, e analisa de forma geral, a situação dos educadores frente a dislexia. Entretanto é facilmente constatado que em sua grande maioria, dos profissionais não são habilitados para o reconhecimento imediato de uma criança dislexia, e em muitas unidades escolas possuem equipe especializada para trabalhar tais situações. Mas também, é fato que quanto mais adiantado for o diagnostico dessa criança dislexia e trabalhado suas habilidades, mais veloz também será a retomada desta ao processo de aprendizagem.

Palavras Chaves: Educação Infantil. Dislexia. Profissionais da Educação.

ABSTRACT

The educational scenario has been showing that significant advances that have occurred in the last decades in relation to the improvement of the learning process as a whole in the school environment, however, some very relevant aspects to be considered in the school spaces and the professionals within these are the question of dyslexia, which as a rule is not considered a disease, or deficiency, but a problem that affects the teaching process of students, which leads us to some questions. Are schools adapted to recognize the symptoms of dyslexia? - How are teachers being trained and trained to deal with dyslexia? Thus, this bibliographic research will highlight the general aspects of dyslexia in regular schools, highlight some more characteristic symptoms, and generally analyzes the situation of educators against dyslexia. However, it is easy to see that the vast majority of professionals are not qualified for the immediate recognition of a dyslexic child, and in many units schools have specialized staff to work with such situations. But also, it is a fact that the more advanced the diagnosis of this child dyslexia and his abilities worked, the faster it will also be the resumption of this to the learning process.

Keywords: Child education. Dyslexia. Education Professionals.

1 INTRODUÇÃO

A dislexia é um dos diversos problemas que estão diretamente ligado a dificuldade de aprendizagem dos alunos na escola, porém nem tão discutido dentro desses mesmos espaços escolares, pouco explorado pelos gestores nas comunidades escolares, mas é um problema que afeta crianças, adolescentes e até mesmo adultos em diferentes estágios educacionais.

Assim, é importante salientarmos de que a própria LDB (1996), em seu artigo 59º, reconhece a importância de se formar professores especializados para atender pessoas com necessidades especiais, sob quaisquer modalidades de ensino:

Os sistemas de ensino assegurarão aos educandos com necessidades especiais:

III - professores com especialização adequada em nível médio ou superior, para atendimento especializado, bem como professores do ensino regular capacitados para a integração desses educandos nas classes comuns.

Dessa forma, uma criança identificada com tais transtornos apenas consegue avançar em sua aprendizagem com suporte especializado e adequado, uma vez que, é um problema que independe de seu estado cultural, social ou emocional. Nessa perspectiva Lucca (2009), aponta que:

... que a dislexia deve ser compreendida como uma condição associada à dificuldade na aquisição e processamento da linguagem e pode ainda apresentar variações quanto ao grau desses problemas. Tal pensamento nos leva a compreender que esse transtorno impede a ocorrência do processo da linguagem de forma normal para indivíduos disléxicos. Quanto ao grau das dificuldades para esse público, não são vistas de maneira igualitária, ou seja, apresenta variações com níveis de intensidade diferenciada. (LUCCA, 2009)

Entretanto como já destacamos, apesar da dificuldade em leitura e escrita, apresentam via de regra, muita desenvoltura e habilidades em outras áreas de estudo, daí ser de fundamental importância o acompanhamento por equipe especializado, uma vez que, não é fácil apenas um profissional conseguir analisar todas as diferentes aspectos de características e habilidades que um aluno disléxico pode apresentar, por isso que a LDB, sugere uma

equipe multifuncional/multidisciplinar, para realização do acompanhamento dessas crianças, com vista, a criar estratégias que detectem as dificuldades desse aluno.

As políticas públicas relativas a tais transtornos têm avançado em nosso país, entretanto as medidas apesarem de acontecer no papel, ainda está em passos lentos para visualização da sociedade. Como ressaltado a Lei de Diretrizes e Bases da Educação, faz menção em vários artigos sobre o tema; - a Lei nº 13.085/2015, em seu art. 1º - “fica instituído o Dia Nacional de Atenção à Dislexia, a ser comemorado no dia 16 novembro de cada ano”, e algumas leis a níveis de Estado, dentro do Brasil, procura mudar o cenário das pessoas com dislexia, mas ainda caminha lento as mudanças.

Assim, está pesquisa bibliográfica ressaltará de maneira bem sucinta sobre os aspectos gerais da dislexia na comunidade escolar de modo geral, destacar alguns sintomas mais evidenciados dentro do ambiente escolar e como os profissionais de educação vem tentando se orientar dentro da profissão para conseguir identificar, e criar estratégias para melhoria da aprendizagem dessas crianças.

2 DISLEXIA – ASPECTOS GERAIS

Nos últimos anos muito tem se discutido sobre dificuldade de aprendizagem (DA) e transtornos de aprendizagens (TA), e muitas pessoas e/ou mesmos profissionais da educação acabam por confundir os conceitos ou mesmo consideram como sendo as mesmas coisas, assim, é importante fazermos a diferenciação dos termos anteriormente citados. Dificuldade de aprendizagem é quando um indivíduo possui maneira diferente de aprender, podendo ser de ordem cultura, cognitiva ou mesmo emocional. E essas DAs podem ser resolvidas no ambiente escolar, uma vez que as mesmas, são de questões psicopedagógicas. (CRUZ, 2009).

Porém, os Transtornos de aprendizagem, relaciona-se a um grupo de situações pontuais e específicas, caracterizada pela presença de uma disfunção neurológicas, ou seja, o cérebro processa as informações de

maneira diferente, o que resulta em dificuldades em adquirir o conhecimento de conceitos de determinada disciplina e/ou matéria. (CRUZ, 2009).

A Organização Mundial da Saúde (OMS), define os TA com sendo aqueles manifestados por comprometimentos específicos e significativos nos aprendizados e habilidades escolares. Sendo a dislexia um transtorno de aprendizagem, que afeta a habilidade de leitura da criança, ou seja, decodificar palavras simples.

Para a International Dislexia Association (IDA, 1994), define dislexia como sendo, “um dos muitos distúrbios da aprendizagem. Distúrbio específico da linguagem, de origem conceitual, caracterizado pela dificuldade de codificar palavras simples”.

Mas, segundo Luczinsky (2003), destaca que:

Dislexia é muito mais do que uma dificuldade em leitura, embora muitas vezes, ainda lhe seja atribuído este significado circunscrito. Refere-se à disfunção ou danos no uso de palavras. O prefixo ‘dys’, do grego, significando imperfeita, como disfunção, isto é, uma função anormal ou prejudicada. ‘lexia’, do grego, referente ao uso de palavras (não somente em leitura). (LUCZINSKY, 1993, p.134)

Assim, apesar de existir diversas definições para a dislexia, esses conceitos não se distanciam um do outro, uma vez que, a mesma independentemente da pessoa, ela pode ser devida a um problema no sistema nervoso central e podem ser não observados no início e durar a vida toda. (GOMES, 2010).

Dessa maneira, a leitura e/ou a escrita das palavras não acontecem ou ocorre de maneira incompleta, assim a dislexia é um desses distúrbios que causa dificuldade para o aprender e que nem sempre é facilmente detectado.

Mesmo assim, a os documentos educacionais sinalizam que as escolas têm a missão de conseguir inserir tais alunos-crianças dentro de um ambiente que lhe seja favorável ao ato de aprender, e tais transtornos são destacados da seguinte maneira, pelas diretrizes nacionais da educação especial na educação básica:

A educação tem hoje, portanto, um grande desafio: garantir o acesso aos conteúdos básicos que a escolarização deve proporcionar a todos os indivíduos – inclusive aqueles com necessidades especiais, particularmente alunos que apresentem altas habilidades,

precocidade, superdotação; conduta típicas de síndromes/quadros psicológicos, neurológicos ou psiquiátricos; portadores de deficiências, ou seja, alunos que apresentam significativas diferenças físicas, sensoriais ou intelectuais, decorrentes de fatores genéticos, inatos ou ambientais, de caráter temporário ou permanente e que, em interação dinâmica com fatores socioambientais, resultam em necessidades muito diferenciadas da maioria das pessoas. (BRASIL, 2001, p.9)

Logo, em meio a inúmeros conceitos espera-se que a escola, após o ingresso da criança, faça com que ela aprenda, uma vez que, a dislexia revela-se essencialmente como uma síndrome pedagógica, assim, uma criança disléxica poderá conquistar muitos avanços se de fato existir um sistema de apoio e autoconfiança aos mesmos.

Vale destacar ainda que a dislexia é classificada em determinados grupos, e é importante que os profissionais da educação que estejam trabalhando com alunos e/ou crianças que apresente determinadas características típicas de portador desse transtorno, consigam diferenciá-las de outras dificuldades de aprendizagem, até como forma de orientar pais e/ou responsáveis como lidar com o distúrbio.

2.1 PRINCIPAIS TIPOS DE DISLEXIA

A dislexia nada mais é do que um distúrbio causador de dificuldades no aprendizado. Dessa maneira, os indivíduos de modo em geral terão dificuldades na escrita, na leitura, dificuldades com a ortografia e audição. Segundo o Portal Educação (2013), ressalta sobre os principais tipos de dislexia:

Dislexia Auditiva ou Disfonética: esse tipo de dislexia ocorre devido a carência de percepção dos sons, o que irá acarretar dificuldades com a fala, erros na escrita trocando as sílabas, erros na leitura por ter dificuldades com os grafemas-fonemas;

Dislexia Visual ou Diseidética: esse tipo de dislexia irá ocasionar dificuldades em diferir os lados direito e esquerdo, erros na leitura devido à má visualização das palavras além de erros ortográficos.

Dislexia Mista: a dislexia mista é a união de dois ou mais tipos de dislexia, a pessoa terá dificuldades representadas por esses tipos, como por exemplo, poderá ter dificuldades visuais e auditivas ao mesmo tempo. (PORTAL EDUCAÇÃO, 2013)

Outra classificação divide a dislexia em outros subtipos, em função do desenvolvimento da leitura e da linguagem, reconhecimento da palavra e

compreensão de leitura: leitores e compreendedores pobres, leitores médios e bons leitores.

Conforme destaca Ianhez (2002), crianças apresentaram de maneira geral algumas características durante sua vida escolar que podemos identificar com maior recorrência, sendo elas:

- Omissão, inversão ou confusão de fonemas;
- I) Baixo nível de compreensão da linguagem;
- II) Lentidão motora e atraso na aquisição do conhecimento do esquema corporal, orientação e sequenciação;
- III) Confusão entre letras;
- IV) Escrita muito irregular;
- V) Distúrbio do sono;
- VI) Chora muito e parece inquieto;
- VII) Dificuldades em copiar do quadro ou mesmo dos livros;
- VIII) Não utilização de sinais de pontuação gramatical;
- IX) Substituições de letras. (IANHEZ, 2002)

Assim sendo é fundamental que o profissional envolvido tenha a sensibilidade para perceber tais sintomas nas crianças com as quais estão trabalhando afim de um melhor direcionamento no processo de aprendizagem dos mesmos.

3 OS PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO E A ESCOLA *VERSUS* DISLEXIA

Uma pessoa disléxica, é um indivíduo relativamente normal em praticamente tudo, exceto quando se trata do seu desempenho e/ou desenvolvimento aprendizagem, bem como nas habilidades relacionadas a escrita e leitura. Daí a importância de existir no estabelecimento de ensino uma equipe especializada (médico, psicólogos, fonoaudiólogos) que consiga identificar o problema e possa buscar procedimentos adequados para minimizar as dificuldades apresentadas pela criança.

De acordo com Figueira (2012), ressalta que:

Ao se depara com um aluno disléxico, não se pode perder de vista que sua dificuldade não tem nenhuma relação com desmotivação, falta de esforço, vontade ou interesse, nem sequer possui relação com qualquer deficiência sensorial. O disléxico é uma mente que por vezes supera os ditos 'normais', sendo que necessitam de um tratamento diferenciado, pois suas mentes trabalham de forma

diferenciada. Trabalhando de maneira correta, os disléxicos funcionam, também, perfeitamente. (FIGUEIRA, 2012)

Essa perspectiva destacada pelo autor, demonstra que muitos profissionais não estão preparados para atuar com crianças diagnosticadas como disléxicas.

Para Martins (2011), “a criança aprende de maneira diferente, sendo necessário entender e compreender que o modo como esta criança articula a linguagem é fundamental para o seu sucesso na escola”. Além disso, é importante destacar que geralmente as crianças portadoras desses distúrbios, apresentam via de regra, mais de um traço que o insere como disléxico, são combinações de dificuldades.

De acordo com Domienses (2011), a autora destaca que:

Aos profissionais que atuam em sala de aula diretamente com crianças que apresentam suspeita de dislexia, cabe desenvolver sua sensibilidade e o senso crítico, envolvendo o discernimento pedagógico, de que realmente a dislexia é uma dificuldade bem específica que envolve diretamente o aprendizado da leitura e da escrita no período escolar. (DOMIENSE, 2011, p.30).

Nesse contexto, o grande desafio por parte das escolas, professores, pais e profissionais envolvidos é de fato detectar, caracterizar e diferenciar uma criança disléxica, pois tais informações não são acessíveis a todas as pessoas, muito devido ao desconhecimento do assunto, o que faz passar despercebido aos olhos, em algumas situações o corpo docente consegue visualizar o problema, mas não sabe como agir para resolve-lo ou minimiza-lo.

Assim, ao tratarmos de crianças em fase escolar, onde pode-se ver seu baixo rendimento, faz-se necessário um esforço bem mais efetivo por parte do educador, principalmente no sentido de levantar sua auto-estima, propondo atividades que possam melhor desenvolver suas habilidades. E, quando evidenciados tais situações, procurar ajuda com a equipe multifuncional para melhores investigações e direcionar as ações na busca de um diagnóstico mais definitivo.

Ainda segundo Domiense (2011), “cabe ao professor procurar se inteirar melhor do assunto, para lhe dar com a causa e mesmo atende-lo com

segurança e tranquilidade, aproximar um pouco mais da família, orientando-a a compreender o desenvolvimento pedagógico”.

E mesmo que o espaço escolar não detenha de todos os profissionais e equipamentos tecnológicos necessários à sua disposição para que o aluno consiga o melhoramento do seu processo de aprendizagem, cabe a escola buscar se consolidar em um espaço justo e onde a criança possa conviver em um ambiente que melhore o desenvolvimento de suas habilidades. Dentro dessa análise, Luckesi (1995) contribui dizendo que:

A educação escolar é uma instância educativa que trabalha com o desenvolvimento do educando, está atenta às habilidades cognitivas sem deixar considerar significativamente as formações de múltiplas convicções assim como de habilidades motoras. A escola não poderá descuidar dessas convicções e habilidades. À escola cabe trabalhar para o desenvolvimento das habilidades cognitivas do educando, em articulação com todas as habilidades, hábitos e convicções de viver. (LUCKESI, 1995, p.126)

Dessa maneira é fundamental que a escola se reorganize de forma consciente, buscando colaborar com as crianças disléxica, com estratégias que reconstrua o caminho de aprendizagem e derrubem as barreiras desse aluno, tudo isso dentro de uma contribuição coletiva entre os diversos profissionais no espaço escolar.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das inúmeras discussões, análises de situações no ambiente escolar, no enfrentamento diário com os alunos em sala de aula, conclui-se que a dislexia não é caracterizada como uma doença dentro dos conceitos científicos, mas um distúrbio genético e/ou neurológico que dificulta a aprendizagem na leitura e escrita das crianças, via de regra, percebida na fase de alfabetização, mas vale destacar que tais crianças apresentam inteligência normal e/ou até mesmo acima da média, só que um desenvolvimento mais lento em relação aos alunos da mesma idade.

Nesse contexto é de fundamental importância que muitas escolas não têm estrutura física e nem profissional habilitado para desenvolver importante

função para o reconhecimento dos possíveis casos existente. Mas onde essa realidade é diferente, a equipe de profissionais dentro do estabelecimento de ensino deverá ter em mente que após identificado a situação, ocorra um trabalho sistemático de intervenções, com práticas e atividades diferenciadas significativas que elevem a autonomia do aluno, através de jogos educativos, lúdicos, afim de proporcionar a criança disléxica um ambiente mais favorável à sua retomada do processo de aprendizagem tanto da leitura quanto da escrita que são as áreas mais afetadas nessa fase.

Então, cabe destacar que existe uma relação diretamente proporcional, ou seja, quanto mais rápido for realizado um diagnóstico com um trabalho pedagógico que se aproxime das necessidades da criança portadora da dislexia, mais rápido também poderá acontecer o avanço em seu desenvolvimento. Que as escolas trabalhem com seus profissionais através de cursos, palestras, dinâmicas, a importância do reconhecimento das características de uma criança portadora desses distúrbios dentro de sala de aula.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, Ministério da Educação, Conselho Nacional de Educação. **Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica**. Brasília, 2001.

BRASIL. Senado Federal. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB: nº 9394/96. Brasília: 1996.

BRASIL. Senado Federal. Lei nº 13.085, de 08 de janeiro de 2015, art. 01. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13085.htm> acessado em 01 de Outubro de 2017.

CRUZ, V. **Dificuldades de Aprendizagem Específicas**. Lisboa: LIDEL - Edições Técnicas, Ltda. 2009.

DOMIENSE, M.C.S. **DISLEXIA: Um jeito de ser e aprender de maneira diferente**. Brasília-DF, 2011. 70f. Monografia apresentada Curso de Desenvolvimento Humano e Inclusão Escolar , Departamento de Psicologia Escolar-PED/IP -, Universidade de Brasília, Brasília, 2011.

FIGUEIRA, Guilherme Luiz Mascarenhas. **Um olhar psicopedagógico sobre a dislexia. Especialização em Psicopedagogia.** Universidade Cândido Mendes. Niterói: RJ. 2012. Disponível em: http://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/N204682.pdf. <Acesso em 25 de Set. 2017.>

Gomes, Ádila Daiana dos Santos et all. **Contribuições para uma melhor identificação da Dislexia no ambiente escolar.** Revista da ABPP: São Paulo, 2010. Disponível em: <http://www.abpp.com.br/artigos/106.htm> .< Acesso em Set. de 2017>.

IANHEZ. Maria Eugenia e NICO, Maria Ângela. **Nem sempre é o que parece: como enfrentar a dislexia e os fracassos escolares.** São Paulo: Elsevier, 2002.

LUCA, Maria Ines Ocanã de. **Dislexia e atenção.** São Bernardo do Campo – São Paulo - UMESSP, 2009.

LUCZINSKY, Zeneide B. Panlexia. Histórico do método. Disponível em: <http://www.dislexia.com.br> <acesso em 17 de Set. de 2017>
<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/estetica/os-tipos-de-dislexia-quais-sao/48197><acesso em 20 Set. 2017>

MARTINS, Vicente. **Linguística Aplicada à Dificuldades de Aprendizagem Relacionadas com a Linguagem: dislexia, disgrafia e disortográfica.** 2011. Disponível em:<http://sites.uol.com.br/Vicente.martins> <acesso em 30 Set. 2017>

**CAPÍTULO VI - REALISMO NO BRASIL: IRONIA E CRÍTICA SOCIAL
NAS OBRAS DE MACHADO DE ASSIS (LUZINETE DA SILVA MUSSI;
LÚCIO MUSSI JUNIOR)**

REALISMO NO BRASIL: IRONIA E CRÍTICA SOCIAL NAS OBRAS DE MACHADO DE ASSIS

Luzinete da Silva Mussi⁴

Lúcio Mussi Junior⁵

RESUMO

A presente pesquisa traz um estudo do texto “O alienista” de Machado de Assis, enfatizando a ironia utilizada pelo autor como forma de crítica aos hábitos e costumes políticos e sociais de sua época. Propõem-se também situar o momento histórico, político e social em que a obra foi concebida no intuito de facilitar o entendimento desta ironia presente no texto. Além disso, evidenciam-se também as principais características das obras machadianas que as tornam de certo modo atuais apesar dos mais de cem anos que nos separam de suas publicações.

Palavras-chave: Machado de Assis. Obra. Ironia.

ABSTRACT

This research presents a text of the study "The alienist" Machado de Assis, emphasizing the irony used by the author as a way to criticize the habits and political and social mores of his day. It is proposed also to place the historical moment, political and social in which the work was conceived in order to facilitate the understanding of this irony present in the text. It also shows up the main features of Machado works that make a certain current mode despite over a hundred years that separate us from their publications.

Keywords: Machado de Assis. Work. Irony.

Introdução

⁴ Diretora do Instituto Saber de Ciências Integradas e Coordenadora do Polo Sinop do Grupo PROMINAS (instituição que oferece cursos de Pós-graduação, Graduação e Complementação Pedagógica). Pedagoga. Licenciada em Educação Física. Psicopedagoga Clínica e Institucional. Especialista em Sociologia e Filosofia e em Gestão Educacional. Mestra em Ciências da Educação. prof.luzinetemussi@gmail.com

⁵ mjuniobr@gmail.com

A presente pesquisa objetiva analisar parte da obra de Machado de Assis buscando um maior entendimento com relação à ironia aplicada pelo autor em textos como crítica à sociedade e aos costumes da época.

Joaquim Maria Machado de Assis, um dos mais importantes escritores brasileiros, escreveu diversos poemas, contos, crônicas, romances e peças de teatro. Machado sempre esteve à frente de seu tempo. Com vocabulário simples criava narrativas leves e agradáveis. Foi capaz de criar um estilo próprio que rompia as fronteiras do realismo chegando a antecipar características do modernismo. Entre as características marcantes de seu estilo a ironia é, sem dúvida alguma, uma das mais atraentes. Tal fato se deve principalmente pela sutileza do autor em utilizar-se de tal recurso que em alguns casos requer certa prática do leitor com obras mais complexas para que possa entender de maneira mais completa a mensagem transmitida pelo autor. Machado em suas obras criou personagens multifacetadas psicologicamente, envolvidas em tramas cuidadosamente montadas. Suas obras são de fácil e agradável leitura e ao mesmo tempo trazem como constante a ironia, muitas vezes pessimista, mas sempre crítica.

Desenvolvimento

Machado de Assis, Joaquim Maria Machado de Assis, nasceu em 21 de junho de 1839 no Morro do Livramento, periferia do Rio de Janeiro que na ocasião era a capital nacional. Com a antecipação da maioria de Dom Pedro II, em 1840 teve início o segundo reinado.

Machado de Assis perdeu a mãe ainda garoto, como era de família humilde estudou pouco, frequentou apenas escola pública e nunca ingressou em universidade. Na infância passou por dificuldades financeiras e dividia seu tempo entre o trabalho e o estudo. Durante certo tempo trabalhou vendendo os doces feitos por sua madrastra. Existem relatos de que Machado tinha grande facilidade em aprender e biógrafos afirmam que ele aprendeu francês com a dona de uma padaria. Ainda com 16 anos publicou seu primeiro poema, intitulado “Ela” na revista Marmota Fluminense.

Naquela época, a elite do Rio de Janeiro buscava ser tão culta e glamorosa quanto às elites europeias. Além disso, a cidade enfrentava sérios problemas urbanísticos que eram agravados pelo crescimento desordenado e sem planejamento. As ruas eram sinuosas e estreitas e não existia rede de água e esgoto. A maioria da população concentrava-se na periferia, em espécies de cortiços e as casas de alvenaria eram raridade. A parte mais importante da cidade eram encontrados os palacetes da elite. Entre esses dois pontos extremos estavam os assalariados, funcionários públicos, negociantes, médicos, entre outros que compunham a classe média.

Mesmo sem saneamento e sem preocupação com higiene, vendia-se todo o tipo de produto nas ruas cariocas e o comércio era a principal atividade econômica. Todos esses fatores estimulava a proliferação de doenças como cólera, doença de chagas, febre amarela, entre outras.

Nesta época muitas transformações políticas e estruturais ocorreram no Rio de Janeiro e em todo o país. A abolição da escravatura, a proclamação da república, medidas de saneamento da cidade.

Tido como precursor do Realismo no Brasil, Machado de Assis publicou mais de duzentos contos, cinco coletâneas de poemas e sonetos, nove romances, mais de seiscentas crônicas, diversas peças de teatro, além de críticas literárias e folhetins. Mostrou-se como o escritor brasileiro que escreveu em praticamente todos os gêneros.

Em 1897, Machado de Assis e um grupo de amigos escritores, fundou a Academia Brasileira de Letras. Na ocasião, Machado foi eleito presidente da Academia.

Entre as obras machadianas destacam-se “Memórias Póstumas de Brás Cubas”, “Dom Casmurro”, “Quincas Borba”, “Memorial de Ares”, “Relíquias da Casa Velha” e “O alienista”.

A temática adotada por Machado é bastante variada, sendo capaz de falar sobre questões sociais, políticas, homossexualismo, escravidão, entre outros problemas enfrentados pela sociedade da época. Chegou a escrever sobre escravidão sobre o ponto de vista do senhor de escravos e, com maestria soube usar o jogo de palavras e a tão conhecida ironia machadiana para criticar a escravidão e as pessoas envolvidas em tal processo.

Suas narrativas são agradáveis, usa vocabulário simples facilitando a leitura.

Outro tema constante em suas narrativas é o homem, tanto seu convívio em sociedade como a sua relação consigo mesmo. Deste modo, Machado mostrou-se preocupado com questões filosóficas e sociais e ainda com a composição psicológica de suas personagens. Neste contexto, Machado de Assis mostra-se tão detalhista e atencioso que parece desvendar a alma humana, unindo a literatura à psicologia.

A ironia, tau como traço psicológico, é constante em suas obras, sobretudo nas obras de sua fase realista, como podemos notar neste trecho de “Memórias Póstumas de Brás Cubas”: ASSIS (1880/1971, p.17) “... possuía cerca de trezentos contos e fui acompanhado ao cemitério por onze amigos. Onze amigos!” É notória a famosa ironia machadiana ao apresentar primeiro a fortuna que possuía o narrador morto e logo em seguida colocando os amigos que o acompanharam ao cemitério dando ideia de que se fizeram presentes ao cortejo apenas pelas posses do defunto e não por amizade ou consideração. Como se não bastasse ainda repete exclamativamente o número de amigos presentes, ressaltando de forma irônica que apesar do dinheiro que possuía apenas onze pessoas propuseram-se a prestar-lhe as últimas homenagens.

Outra importante característica que aparece em obras de Machado de Assis é a metalinguagem através de seu narrador intruso comentando a narrativa com o leitor, envolvendo-o de maneira a parecer que este participa do ato de narrar com vemos no trecho a seguir de “Dom Casmurro”.

Em ASSIS (1899/1971, p.14)

Também não achei melhor título para a minha narração; se não tiver outro daqui até ao fim do livro, vai este mesmo. O meu poeta do trem ficará sabendo que não lhe guardo rancor. E com pequeno esforço, sendo o título seu, poderá cuidar que a obra é sua. Há livros que apenas terão isso dos seus autores, alguns nem tanto. E mais adiante: Agora que expliquei o título, passo a escrever o livro. Antes disso, porém, digamos os motivos que me põem a pena na mão.
(Dom Casmurro)

Durante toda a obra, Dom Casmurro, Machado lança mão da metalinguagem aproximando-se do leitor e discutindo com ele a própria criação da narrativa.

Machado de Assis vivenciou toda a mudança política de sua época, não como simples espectador, mas como alguém consciente da realidade circundante, um artista que buscou “desvendar a alma humana” e teve coragem de se posicionar perante a sociedade valendo-se de seu incomparável talento com as letras para criticar o que acreditava estar em desacordo. Talvez por estes motivos suas obras, ainda hoje, despertem tanto interesse e admiração entre leitores e estudiosos e ele seja considerado como um dos maiores escritores da literatura brasileira.

Ironia e a interação escritor/leitor

O Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa define ironia da seguinte forma: “s.f. Tropo que consiste em dizer o contrário do que as palavras significam. / Zombaria, sarcasmo: ironia amarga. // Ironia socrática, espécie de ensino por interrogações, familiar a Sócrates.”

No entanto, a ironia aqui abordada e, portanto, a ironia empregue por Machado de Assis em sua obra vai além desta primeira definição, trata-se de algo bastante sutil podendo, eventualmente, passar despercebido por leitores menos experientes. São expressões que tangem o limite da dúvida sendo ditas, muitas vezes, sob extrema seriedade disfarçando a crítica em um segundo plano. A ambiguidade está presente também em muitos casos, fazendo parte da ironia exigindo do leitor conhecimento mais amplo para que possa, através da intertextualidade, interpretar de maneira clara os fatos expostos no trecho de “Memórias Póstumas de Brás Cubas”.

ASSIS (1880/1971, p.17):

... a primeira é que eu não sou propriamente um autor defunto, mas um defunto autor, para quem a campa foi outro berço; a segunda é que o escrito ficaria assim mais galante e mais novo. Moisés, que também contou a sua morte, não a pôs no introito, mas no cabo: diferença radical entre este livro e o Pentateuco.

O trecho acima mostra claramente a interação do autor com o leitor, a ironia trágica se faz marcante e a intertextualidade torna-se um ponto importante para o bom entendimento do parágrafo.

Esta carga trágica se faz presente em muitos momentos nas obras machadianas mostrando-se como uma forma mais incisiva de trazer o leitor para a realidade que é exposta pelo autor.

Nota-se ainda, que o trabalho de se empregar a ironia em um texto é uma ação conjunta entre autor e leitor e tal intento torna-se perdido caso o receptor não consiga decodificar adequadamente o sentido proposto pelo escritor.

Desse modo, pode-se afirmar que parte da ironia presente nas obras de Machado de Assis só pode ser percebida por leitores mais experientes, que estejam acostumados com textos mais aprimorados e que possuam bom conhecimento literário. Mas, apesar disto, os textos de Machado de Assis são relativamente simples, de modo que mesmo os leitores menos experientes podem entender o sentido mais geral do enredo.

Conclusão

Nota-se ao fim desta pesquisa que Machado de Assis, apesar de ter uma fase produção predominantemente romântica e outra predominantemente realista, desenvolveu um estilo singular no qual um misto de características integram-se de maneira sinérgica fazendo de seus textos verdadeiras obras de arte da literatura brasileira atraindo até hoje a atenção de curiosos, estudantes e críticos.

Mostra-se importante ao estudar um clássico como “O alienista” situar o momento histórico, político e social em que ele foi concebido, assim como foi realizado no início desta pesquisa. No entanto percebemos que embora o texto tenha sido produzido em 1882 em pleno 2º Reinado em uma sociedade escravocrata e ainda bastante dependente culturalmente de Portugal e mesmo da Espanha a maioria das críticas sociais e políticas podem ser empregues nos dias de hoje, fato que, de certo modo, torna a obra de Machado atual embora escrita a mais de cem anos.

Foi possível notar ainda importantes características nos textos machadianos como a profundidade psicológica de suas personagens, a

metalinguagem sempre aproximando autor e leitor e a ironia, sempre presente como fator de crítica social.

Através da complexidade psicológica de suas personagens Machado evidencia o comportamento humano por trás das aparências bem como a relação do ser humano com a sociedade onde está inserido, suas falhas de caráter e de comportamento.

Com tudo, fica claro que tal conjunto de características mostram Machado de Assis como um escritor bem à frente de seu tempo, dotado de excelente percepção crítica e a capacidade de valer-se de elementos como a ironia para a construção de narrativas capazes de romper a barreira do tempo e prender a atenção dos leitores mesmo tantos anos após terem sido escritas.

Referências

ALAVARCE, Camila da Silva. A ironia e suas refrações. São Paulo: UNESP, 2009.

ASSIS, Machado de. Dom Casmurro. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1994.

ASSIS, Machado de. Memórias póstumas de Brás Cubas. São Paulo: Ática, 1971.

ASSIS, Machado de. O alienista. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1994.

FISCHER, L. A. Contos de Machado: da ética a estética. Rio de Janeiro: In-Folio, 1998.

PESSOA, Patrick. A ironia trágica de Machado de Assis. Viso - Caderno de Estética Aplicada volume 1. Revista Viso, 2007.



ISBN 978-65-87333-15-1