



CONTRIBUIÇÕES CINEMATOGRÁFICAS PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

ORGANIZADORA:
LUCIANA MARIA CAETANO



DOI: 10.11606/9786587596297



gpdm.

LEDA
Laboratório de
Estudos do Desenvolvimento
e da Aprendizagem



UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

REITOR

Carlos Gilberto Carlotti Junior

VICE-REITORA

Maria Arminda do Nascimento Arruda



INSTITUTO DE PSICOLOGIA

DIRETORA

Ana Maria Loffredo

VICE-DIRETOR

Gustavo Martineli Massola

CONSELHO EDITORIAL:

Profa. Dra. Maria Thereza Costa Coelho de Souza / Professora Titular do Instituto de Psicologia da USP

Profa. Dra. Maria Aparecida Belintane Fermiano / Universidade Estadual de Campinas

Profa. Dra. Sandreilane Cano da Silva / Instituto de Ciências Humanas - CH Universidade Paulista – UNIP

Prof. Dra. Solange Franci Raimundo Yaegashi / Departamento de Teoria e Prática da Educação - DTP
Programa de Pós-Graduação em Educação - PPE Universidade Estadual de Maringá - UEM

Catálogo na publicação

Serviço de Biblioteca e Documentação

Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo

Contribuições cinematográficas para o desenvolvimento infantil / Organizado por Luciana Maria Caetano. São Paulo: Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, 2022.

130 p.

Livro eletrônico.

ISBN: **978-65-87596-29-7**

DOI: **10.11606/9786587596297**

1. Psicologia da criança. 2. Cinema. 3. Desenvolvimento infantil. I. Caetano, L. M. (Org.). II. Título.

BF721

Ficha elaborada por: Elaine Cristina Domingues CRB 5984/08.



Esta obra é de acesso aberto. É permitida a reprodução parcial ou total desta obra, desde que citada a fonte e autoria e respeitando a Licença **Creative Commons** indicada.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	5
LUCIANA MARIA CAETANO	
INTRODUÇÃO	7
ANA CAROLINA SIMÕES BERTI; RENATA APARECIDA DE OLIVEIRA	
A IMPORTÂNCIA DOS SONHOS PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL EM “AS AVENTURAS DE SHARKBOY E LAVAGIRL”	12
FELIPE ENRICO PERINI; ISABELA DE MOURA SIMPLÍCIO; JÚLIA QUINTAS DOS SANTOS; LUCAS FERREIRA PIERONI; LUÍZA ESTÉFANY CAMPOS SOBREIRA	
O DESENVOLVIMENTO INFANTIL A PARTIR DE “LILO & STITCH”	20
THAÍS SINDICE FAZENDA COELHO; CINTIA PALOMA LOPES LIMA; ALBA REGINA FERREIRA DE CARMARGO (IN MEMORIAN)	
“O MENINO E O MUNDO” E A IMPORTÂNCIA DA NATUREZA PARA O DESENVOLVIMENTO	30
ANDRÉ CID CONSTANTINIDIS; CAROLINA DE ALMEIDA MAGALHÃES; FELIPE GARCIA ROSA; FELIPE RAMOS SUZUKI; TOMÁS CHEFEL POLLI	
ESCOLA E DESENVOLVIMENTO INFANTIL COM O FILME “COMO ESTRELAS NA TERRA”	38
AMANDA BARBOSA; CAROLINA ALMEIDA NOVAIS; FERNANDA FERNANDES CARDOSO; GABRIELLI ALBA	
FANTASIA INFANTIL A PARTIR DO FILME “A ORIGEM DOS GUARDIÕES”	45
ANA CLARA MACHADO TOMELIN; FRANCISCO MATHEUS FONTES DE LIMA; MARIA JULIA MUCHON; TARSILA DE C. MOURA CORDEIRO; VICTORIA GERALDI MENEGON	
NARRATIVAS PRECONCEITUOSAS A LUZ DO FILME “UM FAZ DE CONTA QUE ACONTECE”	52
KAROLINE MENDES RUIZ PEREIRA; MARCEL FERNANDES; MARIA FERNANDA; MARIA GABRIELLA DA SILVA SOUSA SANTOS; RENATA CAROZA; VIVIANE CATINI NISHIYAMA	

SUMÁRIO

“O GRINCH” E A QUEMLÂNDIA: PENSANDO CIDADANIA E COOPERAÇÃO	58
CAROLINA DE FREITAS ZANOTELLO; PAULO YOO CHUL CHOI; LAURA APARECIDA MARTINS ALBINO	
SUSTENTABILIDADE E DESENVOLVIMENTO A PARTIR DO FILME “O MENINO E O MUNDO”	67
ISABELA DA SILVEIRA BORGES; KAREN ALVES PAZ; LETÍCIA MARIA LEPKA DE LIMA; NATALIA LUCAS PEREIRA; VERÔNICA CAMBRAIA DE SOUZA ANDRADE	
UMA ANÁLISE PIAGETIANA DO FILME “DIVERTIDA MENTE”	75
ANA CLARA UMBELINO DO NASCIMENTOCORTIZO VIDAL; ANNA CLARA MIALARET ASSUMPÇÃO; DANIEL CORREIA DOS SANTOS; LUIZ FERNANDO FERREIRA NASTA; RAFAEL DOMINGUES CORRÊA	
FALANDO SOBRE A MORTE E O LUTO COM CRIANÇAS A PARTIR DO FILME “VIVA - A VIDA É UMA FESTA”	80
CINTIA PALOMA LOPES LIMA; ALBA REGINA FERREIRA DE CARMARGO (IN MEMORIAN); THAÍS SINDICE FAZENDA COELHO	
A CORAGEM DE SER VOCÊ MESMO: UMA LIÇÃO DE INCLUSÃO DO FILME “LUCA”	89
LAURA APARECIDA MARTINS ALBINO; CAROLINA DE FREITAS ZANOTELLO; PAULO YOO CHUL CHOI	
COLMEIA DA EMPATIA: UMA DINÂMICA BASEADA EM “O EXTRAORDINÁRIO”	99
ANA JULIA LASAKOSVITSCH CASTANHO; ANA MARIA JÁRMY DERANI; LAURA BOUABCI SIMÕES; PRISCILLA PEREIRA BIZERRA	
REFLETINDO SOBRE PADRÕES ESTÉTICOS A PARTIR DO FILME “SHREK”	115
CAROLINA DE AQUINO FORNASA; RODRIGO PESSOA HIPOLITO; BRUNO DE SANTA INEZ TASCA	

APRESENTAÇÃO

É com imensa alegria que escrevo essa apresentação do *e-book* Contribuições Cinematográficas para o Desenvolvimento Infantil. Esse livro escrito a muitas mãos é o fruto de um trabalho de integração entre alunos de graduação e de pós-graduação. Os alunos que cursaram a disciplina Psicologia de Desenvolvimento I, disciplina obrigatória do segundo ano de formação em Psicologia do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, juntamente com alguns alunos de mestrado e doutorado do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano do mesmo instituto, prepararam juntos essa obra que tem por objetivo apresentar ao leitor propostas de atividades a serem desenvolvidas com crianças, a partir de trabalho com filmes infantis selecionados.

Cada capítulo é composto pela sinopse de um filme e pela justificativa de uma temática contemporânea a ser trabalhada com crianças, desencadeada pela apreciação do filme. Os capítulos apresentam ainda uma proposta de atividade e ou intervenção, além de reflexões sobre o desenvolvimento infantil suscitadas pelo filme, pela temática e pela proposta de intervenção.

A linguagem é acessível e objetiva, promovendo dessa forma a construção de uma ponte entre os saberes e conhecimentos construídos no contexto universitário e a possibilidade de disseminação desse conhecimento junto à comunidade. Além disso o *e-book* inaugura para muitos a oportunidade de atuação como escritores, desafiando-os na autossuperação.

A construção do *e-book* extravasa os muros da universidade e permite a contribuição recíproca entre professora, estudantes, família e escola, sempre intencionados em promover o desenvolvimento da criança.

Professora Associada Luciana Maria Caetano
Professora Responsável pela disciplina PSA 1301-2021
Professora Coordenadora do Grupo de Estudos em Psicologia do
Desenvolvimento Moral (GPDM)

INTRODUÇÃO

A disciplina Psicologia do Desenvolvimento I, obrigatória do curso de Psicologia da Universidade de São Paulo, é oferecida aos alunos do segundo ano do curso, introduzindo os alunos à área da Psicologia do Desenvolvimento, a partir do modelo da Epistemologia Genética, teorizada pelo biólogo suíço Jean Piaget. A teoria piagetiana descreve a construção do conhecimento de maneira interacionista e construtivista, uma vez que propõe a explicação dessa construção por meio da interação indivíduo-meio externo.

Em sua teoria, Piaget apresenta quatro estágios do desenvolvimento da inteligência: sensório-motor, pré-operatório, operatório-concreto e operatório-formal. Este *e-book* focou em dois deles, o pré-operatório e o operatório concreto, que compreendem aproximadamente a faixa dos 2 aos 12 anos de idade, considerando que a idade de início ou término de um estágio pode variar. Em cada estágio, há o desenvolvimento de características físicas, intelectuais e afetivas próprias.

Com relação aos estágios apresentados com maior enfoque, tem-se que no estágio pré-operatório a criança - entre 2 a 7 anos - inicia seu processo de socialização, com a aquisição da linguagem. Isso permite que a criança troque experiências e interiorize suas ações, ainda que o pensamento seja egocêntrico, isto é, centrado no seu próprio ponto de vista, e intuitivo, correspondendo a uma inteligência prática. Já no estágio operatório concreto, a criança entre 7 a 12 anos, com a aquisição das operações, passa a coordenar o seu ponto de vista com o do outro, tornando discussões possíveis e rompendo com o pensamento intuitivo. A inteligência agora é lógica.

Estão aqui reunidos alguns dos trabalhos de conclusão de alunos da disciplina Psicologia do Desenvolvimento I, cursada no primeiro semestre de 2021. A proposta trazida aos alunos consistia em relacionar obras cinematográficas de classificação indicativa livre e temáticas relevantes atuais com os conteúdos apresentados na disciplina, com o intuito de fomentar ações a partir de propostas de intervenções voltadas para crianças. Apesar da complexidade dos conceitos desenvolvidos pela teoria piagetiana, os alunos buscaram torná-la acessível a partir do material escrito, visando à socialização do conhecimento por meio deste *e-book*.

Cada capítulo concentrou-se em um filme e em um estágio de desenvolvimento (pré-operatório ou operatório concreto). A partir disso, apresentaram-se propostas de atividades (com diferentes temáticas) para serem realizadas com crianças de acordo com o estágio referido no capítulo. Os seguintes filmes foram trabalhados: “As aventuras de Sharkboy e Lavagirl”; “Lilo & Stitch”; “O Menino e o Mundo”; “Como Estrelas na

Terra”; “A Origem dos Guardiões”; “Um Faz de Conta que Acontece”; “Divertida Mente”; “Viva - A Vida é uma Festa”; “O Grinch”; “Luca”; “O Extraordinário”; e “Shrek”.

Para cada obra cinematográfica levantaram-se temáticas contemporâneas variadas que permitem discutir aspectos inerentes à vivência em sociedade e suscitam reflexões e aprendizados às crianças. Foram abordados assuntos como sustentabilidade e preservação ambiental; cidadania, cooperação e respeito mútuo; a importância de fomentar a imaginação e reconhecer as singularidades dos indivíduos; *bullying* e inclusão; bem como o desenvolvimento do pensamento crítico acerca do respeito à diversidade.

Além disso, levando em consideração a pandemia de Covid-19 que assolou o mundo, a qual, só no Brasil, causou quase 700 mil vítimas fatais, torna-se importante ressaltar os diversos impactos tanto sociais quanto emocionais que a situação causou na sociedade. Nesse sentido, tornou-se especialmente significativo incentivar discussões sobre a morte e suas reverberações no cotidiano e no decorrer da vida das crianças. Assim, neste *e-book* também se abordou a temática das passagens da vida, como a morte e o luto, e também a importância das emoções e dos sentimentos.

Ademais, a disciplina teve colaboração de monitores da graduação de psicologia e da pós-graduação da instituição, que acompanharam as aulas, que aconteceram de maneira remota, ao longo do semestre apoiando a professora e oferecendo suporte para os alunos. A seguir a apresentação de alguns depoimentos da experiência na monitoria.

SENTIDOS E APRENDIZADOS DAS MONITORAS

Fazer parte da monitoria da disciplina ampliou a minha visão não só da faculdade, mas de vários aspectos. Acho que ter a experiência de “reviver” a matéria em outro contexto, com outra bagagem, com outros alunos, possibilitou reforçar os conhecimentos adquiridos, aprender novos e a exercitar a alteridade. Enquanto aluna da disciplina, nos anos iniciais da minha graduação, eu tinha outra cabeça e outra perspectiva em relação à faculdade e ao próprio conteúdo dado em aula. Como monitora, em um contexto completamente diferente, em ensino remoto e do “outro lado” da configuração da sala de aula, pude observar com outro olhar as dinâmicas decorridas, as perguntas dos alunos que um dia já foram as minhas e, por vezes, algumas ainda eram.

O fato de ser a distância potencializou essa experiência. Certamente foi um desafio construir a disciplina nas condições de pandemia e ensino remoto. Nesse contexto, foi importante pensar não só no conteúdo proposto, mas também no bem-estar dos alunos. Foi interessante pensar em conjunto com a professora e outros membros da monitoria formas de tentar deixar as aulas mais dinâmicas, apresentando vídeos com o tema da aula, imagens ou outros recursos. Foi interessante também acompanhar como a professora pensava as aulas e elaborava o cronograma, bem como ver as questões envolvidas por trás das aulas, como prazos e burocracias. Senti-me nos bastidores de um filme.

Além disso, em meio ao distanciamento social, pude me sentir mais próxima da faculdade com a monitoria, fazendo parte de algo coletivo com a professora, monitores e alunos da disciplina. A presença da professora Luciana foi fundamental para essa positiva experiência. Com seu jeito acolhedor e sensível, me senti confortável e à vontade para apresentar minhas ideias e para fazer parte do grupo. Acredito que toda essa vivência engrandeceu minha experiência na universidade e, como futura psicóloga, me ajudou a compreender melhor o campo do desenvolvimento humano, a trabalhar em equipe, organizar materiais e, sobretudo, a olhar o outro com respeito e com a certeza de ser uma eterna aprendiz.

Renata Aparecida de Oliveira

A experiência de monitoria me aproximou da psicologia do desenvolvimento de uma maneira distinta daquela que se tem ao assistir aula apenas como aluna. Poder rever a matéria em outro ano da graduação me fez perceber e relacionar outros assuntos vistos de uma maneira diferente do que quando se está vendo pela primeira vez. Acompanhar de maneira mais próxima a professora Luciana Maria Caetano foi uma experiência bastante enriquecedora dentro do meu processo de graduação. Além disso, ter a oportunidade de acompanhar uma turma, diferente da minha, fomenta novas discussões e proporciona conhecer o mesmo conteúdo sob outros pontos de vista, de acordo com a dinâmica da sala que está nesse primeiro momento de aprendizado.

Ser monitora em um contexto de ensino remoto também proporcionou uma experiência nova de monitoria, uma vez que não se tem aquele contato mais direto com os alunos da classe e, as dúvidas, que poderiam ser tiradas em um contexto de conversa no corredor, precisam acontecer intermediadas pelas tecnologias, podendo gerar ruídos que não gerariam no face a face. Além disso, a construção da disciplina de modo *on-*

line, em conjunto com a docente, a equipe de monitoria e os próprios alunos proporcionou um ambiente mais acolhedor dentro da sala de aula enclausurada em uma tela, permitindo que as aulas ficassem mais atrativas e que os alunos pudessem engajar-se da melhor forma possível e viável considerando todo o cansaço gerado pelo excesso de uso das telas, aproximando-nos do Instituto de Psicologia mesmo que distantes fisicamente.

Ana Carolina Simões Berti

Esta é a minha segunda experiência como monitora na disciplina “Psicologia do Desenvolvimento I”, nas duas vezes foi possível aprofundar os conhecimentos na teoria da Epistemologia Genética de Piaget, como também foram oportunizadas aprendizagens e lições únicas com a professora Luciana, com os alunos da disciplina e com as outras monitoras. Desde o ano passado vivemos em meio ao caos de uma pandemia que impactou de diversas formas a vida, sendo a educação uma das esferas afetadas. A disciplina de Psicologia do Desenvolvimento I passou por diferentes mudanças para atender de forma empática às necessidades dos alunos, levando em consideração aspectos acadêmicos e pessoais.

Acompanhar o cuidado da professora Luciana com os alunos e com as monitoras proporcionou uma importante reflexão da prática e do fazer docente. O próprio processo de avaliação utilizado foi discutido pelas monitoras, docente e discentes, de forma a contemplar todos os agentes e oferecer mais um material que possa auxiliar a sociedade em um período fragilizado e adoecido. Mesmo com a experiência do ensino remoto emergencial foram atingidos todos os objetivos da disciplina, colaborando para a formação de graduandos e de pós-graduandos do Instituto de Psicologia da USP. Que este livro possa trazer contribuições para a sociedade na área do desenvolvimento infantil e que seja um indicador de que a ciência resiste nesses tempos de incerteza.

Cintia Paloma Lopes Lima

A IMPORTÂNCIA DOS SONHOS PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL EM “AS AVENTURAS DE SHARKBOY E LAVAGIRL”

Felipe Enrico Perini
Isabela de Moura Simplício
Júlia Quintas dos Santos
Lucas Ferreira Pieroni
Luíza Estéfany Campos Sobreira

“Com o passar dos anos, não sei se por consolo ou sabedoria, aprendi a considerar os sonhos como parte integrante da vida. Há sonhos que, por sua intensidade sensorial, às vezes pelo realismo, às vezes justamente pela falta dele, merecem entrar numa biografia em pé de igualdade com o mais notório dos fatos acontecidos durante aquilo a que normalmente se reduzem as ditas experiências realmente vividas, ou seja, as que ocorrem durante a vigília. Ao fim e ao cabo, a vida começa e termina na inconsciência, e as ações plenamente conscientes não passam de ilhotas num arquipélago de sonhos. [...] Por isso, nenhuma vida pode ser plenamente narrada ou avaliada em sua felicidade ou em sua loucura sem levar em conta as experiências oníricas. É a máxima de Calderón de la Barca, mas invertida: não se trata aqui de ver que a vida é um sonho, mas de ver que os sonhos também são vida.”

Paul B. Preciado

Sinopse

O filme “As Aventuras de Sharkboy e Lavagirl”, lançado em 2005 pelos estúdios Dimension Films, Columbia Pictures e Troublemaker Studios e dirigido por Robert Rodriguez, retrata a história de Max (Cayden Boyd), um garoto de 10 anos, que se vê cercado de situações conflituosas. Seus pais (David Arquette e Kristin Davis) passam por uma fase difícil em seu casamento, o que faz com que Max presencie diversas discussões entre eles. Devido a isso, Max se encontra muitas vezes solitário e se perde em seu próprio mundo de fantasias, registrando todas em um “diário dos sonhos”. Ao voltar das férias de verão e apresentar suas histórias para toda a classe, acaba perseguido por valentões, assim como pelo próprio professor, Sr. Eletricidade (George Lopez), que o desestimula a sonhar. Em meio a todas essas confusões, Max descobre que seus heróis dos sonhos podem ser mais reais do que parecem, quando eles vêm em busca de sua ajuda para salvar o incrível Planeta Baba, onde vivem.

Agora embarcando em uma missão, Max é acompanhado por Sharkboy (Taylor Lautner) - um menino metade tubarão, metade humano, que foi criado por tubarões após

seu pai se perder em uma tempestade no meio do mar - e por Lavagirl (Taylor Dooley) - uma garota vulcânica que pode lançar lava e chamas pelas mãos. Juntos, eles tentarão libertar esse paraíso infantil das garras do Sr. Elétrico e de Minus (Jacob Davich), ambas versões fantasiosas e malignas do professor de Max (Sr. Eletricidade) e do valentão Linus, que tentam acabar com os sonhos para sempre. Sharkboy e Lavagirl se veem em perigo, assim como todo o planeta, contando com os poderes de Max, criador de todos eles, para guiá-los nessa aventura. Max, porém, não se lembra de seus sonhos e nem de suas habilidades, levando-os a uma jornada de resgate dos sonhos, em que Max, por meio de sua imaginação, descobre como torná-los realidade.

Temática Contemporânea

“É impossível existir sem sonhos.”

Paulo Freire

No início do filme, as cenas que se passam dentro da escola, nas quais o protagonista Max se vê em uma situação de humilhação social, seja pelas atitudes de colegas que faziam *bullying* com ele, seja pelas atitudes do professor que criticava a exposição de suas histórias, são cenas que poderiam ser vistas em praticamente quaisquer escolas contemporâneas. A narrativa do *bullying* não é algo incomum, assim como também não é incomum a existência de instituições de ensino que buscam normatizar os seus alunos, esmagando as suas individualidades, criatividade e sonhos, em vez de incentivá-los e de reconhecer a importância que estes têm.

A educação contemporânea, muitas vezes, deixa de ser vista como um espaço formativo para o indivíduo, um espaço que incentive a sua capacidade de sonhar com um futuro melhor, de inventar, criar, modificar a si e a realidade a sua volta, e se torna um espaço puramente técnico, que só tem em vista passar conhecimentos através de uma estrutura hierárquica que se impõe na relação professor e aluno, como se fosse um mero treinamento. Paulo Freire teceu essa crítica à educação, e propunha métodos alternativos para superá-la (Caruso & Silveira, 2003).

O autor defende que educar é mais do que simplesmente transferir conhecimentos do professor para o aluno, mas uma troca de conhecimentos entre ambas as partes, criando no aluno a capacidade de produzir, por ele mesmo, o conhecimento. Essa criação depende de certa liberdade para sonhar, para ousar modificar as coisas, sonhar com um mundo melhor e agir para torná-lo realidade (Caruso & Silveira, 2003).

Vemos que a importância do sonhar no desenvolvimento da criança é subestimada na visão da escola do filme, a exemplo das diversas vezes que o professor de Max o reprime quando ele comenta de seu diário de sonhos. Esse hábito de Max de desenhar e escrever sobre seus sonhos leva a criação de uma obra artística, seu “Diário de Sonhos”.

Esse diário representa um papel crucial na trama do filme, sendo a manifestação da imaginação e criatividade de Max no mundo imaginário que foi explorado por ele e seus amigos. Sobre realidade do brincar relativa à criatividade pode-se dizer que:

A imaginação inventa mais que coisas e dramas; inventa vida nova, inventa mente nova; abre olhos que têm novos tipos de visão. Verá se tiver ‘visões’. Terá visões se se educar com devaneios antes de educar-se com experiências, se as experiências vierem depois como prova de seus devaneios (Caruso & Silveira, 2003).

Proposta de Intervenção

Como intervenção, propomos que a criança mantenha um diário de sonhos, assim como o protagonista do filme em questão. Como experimento de tal proposta, o filme “As Aventuras de Sharkboy e Lavagirl” foi exibido para as crianças, com idades entre 2 a 10 anos¹, da brinquedoteca “Sonhe Colorido”, localizada na ocupação de moradores do viaduto Alcântara Machado, no bairro Brás, São Paulo (SP). Logo depois disso, as crianças receberam um caderno de desenho, que foi transformado em um diário de sonhos, e lápis coloridos. Elas foram instruídas, assim, a utilizarem o material como um caderno de desejos, no qual elas colocariam aquilo que gostariam que se tornasse realidade ou que permeia o imaginário de cada uma².

Durante a dinâmica, as crianças tiveram a possibilidade de exercer sua criatividade e sua capacidade de contar histórias e dar significado aos seus sonhos e desejos. Tudo isso está diretamente relacionado com as características principais do período pré-operatório, que se caracteriza por três modificações gerais da conduta: a socialização, o pensamento e a intuição. Em especial, com o aparecimento da linguagem e da inteligência simbólica, a criança transforma o real em função de suas fantasias por meio da imitação, do jogo simbólico do desenho, de imagens mentais e da linguagem.

¹ As crianças com idade inferior aos 5 anos não participaram da dinâmica com o caderno de sonhos, apenas assistiram o filme em companhia dos demais.

² Confira as fotos da intervenção na pasta: https://drive.google.com/drive/folders/1oNTy_RnX1WbwHZTz4kJPI6DI2REO7wFw?usp=sharing.

De acordo com Piaget (2017), “[...] no momento de aparição da linguagem, a criança se acha às voltas, não apenas com o universo físico como antes, mas com dois mundos novos e intimamente solidários: o mundo social e o das representações interiores” (p. 16). Como no período pré-operatório há a formação de um sistema de representações, o indivíduo se torna capaz de interiorizar palavras e ações ao mesmo tempo em que também pode socializá-las. A gênese do pensamento permite à criança reconstituir suas ações passadas sob forma de narrativas e antecipar ações futuras pela representação verbal. Macedo e Sperb (2007) apontam para a importância de um contexto colaborativo e de engajamento com os pais e com outras crianças para que as crianças desenvolvam a capacidade de narrar memórias e experiências de maneira organizada.

Na intervenção realizada na brinquedoteca, também foi proposto que as crianças conversassem entre si sobre os desenhos que fizeram no diário de sonhos. O objetivo foi de identificar a socialização da ação, desenvolvida no estágio pré-operatório. Nesse momento, algumas crianças pediram para fotografar os colegas e os cadernos de cada um, mas ainda não conseguiram discorrer o porquê do desenho que fizeram. Quando isso acontecia, era algo parecido como: “eu estou desenhando um campo de futebol porque eu gosto de futebol” ou “queria ter um carro de fogo”. Trata-se, pois, de um processo de socialização ainda não concluído, pois apresenta marcas de um forte egocentrismo.

Assim, outro aspecto importante da primeira infância é evidenciado, a intuição. A criança, ao afirmar o tempo todo sem demonstrar, expressa a sua própria lógica pelo mecanismo da intuição. Nesse ponto, é visível a assimilação deformada da realidade do eu, o jogo simbólico, que é a base do pensamento egocêntrico³. Não obstante, a intervenção proposta exercita justamente o pensamento intuitivo das crianças e busca, através do estreito paralelismo entre o desenvolvimento afetivo e as funções intelectuais dessa fase de desenvolvimento, cristalizar os interesses, a autovalorização e os valores interindividuais espontâneos das crianças⁴.

A importância dessa intervenção também pode ser explicada através das bases da Epistemologia Genética proposta por Jean Piaget. Em “O desenvolvimento mental da

³ “É, portanto, neste duplo sentido que o jogo simbólico constitui o polo egocêntrico do pensamento. Pode-se dizer, mesmo, que ele é o pensamento egocêntrico em estado quase puro, só ultrapassado pela fantasia e pelo sonho” (Piaget, 2017, p. 21).

⁴ “Em suma, interesses, autovalorizações, valores interindividuais espontâneos e valores intuitivos parecem ser as principais cristalizações da vida afetiva própria a este nível do desenvolvimento” (Piaget, 2017, p. 34).

criança” (2017), o autor afirma que toda ação corresponde a uma necessidade ou desequilíbrio; da mesma forma, a ação se finda quando o equilíbrio é restabelecido. Essas necessidades tendem a assimilar o mundo exterior às estruturas internas do indivíduo e acomodar estas últimas aos objetos externos, ou seja, culminando em uma adaptação à realidade. O desenvolvimento é, então, um processo de equilibração contínuo entre um estado de menor equilíbrio para um de maior equilíbrio.

Na intervenção proposta, quando as crianças da brinquedoteca notaram que possuíam o mesmo instrumento do personagem Max, ficaram eufóricas, pois era como se um céu de possibilidades abrisse para elas. Logo, tal desequilíbrio foi essencial para que elas assimilassem a atividade, desenhando os seus sonhos no caderno que receberam e, assim, acomodando as informações e incentivos resultantes da dinâmica, além dos próprios desejos que tomaram forma pelo desenho. Nesse sentido, é possível dizer que a intervenção contribuiu para o desenvolvimento destas crianças, já que um novo e maior equilíbrio foi estabelecido.

Em outras palavras, ao estimular as crianças a escrever seus sonhos e desejos, somando-se à possibilidade de desenhá-los com lápis coloridos, estamos lhes desafiando a imitar e transformar a realidade, e também a exercitar o prazer que a realização motora e visual dessa tarefa provoca. De acordo com a pedagogia de Paulo Freire (1986), a educação como prática libertadora deve capacitar os alunos a criarem os seus conhecimentos e deve incentivar eles a serem criativos, como visto no final do filme, pois essa criatividade e imaginação são emancipadoras.

Ademais, Paulo Freire (1986) desenvolveu um trabalho pedagógico que vislumbra a educação como um ato libertador com sujeitos analfabetos, vítimas de um sistema de opressão e exploração. Assim, o contexto de aplicação da dinâmica de intervenção - uma brinquedoteca dentro de uma ocupação de pessoas em situação de rua - é comparável ao ambiente em que se desenvolveu a pedagogia do educador. Portanto, demonstra-se, além da importância do incentivo ao sonhar como um exercício emancipatório, a necessidade de, cada vez mais, estudar e dar voz às crianças que vivem em situação de vulnerabilidade social. A educação e a liberdade de transformar a realidade de acordo com os sonhos íntimos de uma criança deveriam ser mais valorizadas do que o puro exercício teórico acadêmico, o qual, muitas vezes, apenas sustenta as estruturas de opressão que assolam a vida social.

Estágio do Desenvolvimento

O filme fornece um cenário extremamente interessante para analisar e estimular o desenvolvimento de crianças que se encontram no estágio do desenvolvimento caracterizado, principalmente, pela capacidade de representar, a inteligência intuitiva e a socialização (Piaget, 2017). Esse estágio geralmente é chamado de pré-operatório ou “primeira infância” e costuma se dar entre os 2 e 7 anos.

Ao longo de todo o filme, algo que Max sempre faz é representar, que poderia ser definido como a possibilidade de evocar algum objeto sem que ele esteja presente, utilizando outra coisa em seu lugar. Essa representação só é possível pela capacidade de diferenciar algum objeto (significante) de seu significado, essa é uma novidade dessa etapa, já que há um mundo de experiências e possibilidades de utilizar essas representações, por isso a criança se empolga tanto com o brincar, assim como Max. Geralmente, essa representação se dá por meio de cinco formas: a imitação, o jogo simbólico (onde a criança consegue manipular a realidade por meio de uma experiência interiorizada), o desenho (que Max sempre faz em seu diário), a imagem mental e a linguagem. Nesta última forma, a linguagem permite o avanço de algumas outras habilidades, como a socialização, a interiorização da palavra e da ação, o que significa que, a partir dela, a criança pode contar sobre suas ações, experiências e criar narrativas, assim como jogar com essas palavras e imagens.

No filme, Max já inicia relatando sua experiência para a turma da escola, suas representações, jogos e símbolos, que vivenciou durante as férias de verão. Há uma mescla entre o mundo concreto e as fantasias, através das quais Max representa seus desejos e anseios, além de brincar com a realidade, por exemplo, quando imagina seus pais felizes e em paz na Terra do Leite com Biscoito.

Além disso, ressalta-se também a socialização. Nesse momento, as crianças já conseguem se diferenciar umas das outras, por conta dessa noção de objeto permanente. Os objetos não são mais uma extensão de si, mas outras coisas, que existem mesmo fora do campo de visão, o que gera uma enorme curiosidade por esse mundo da socialização ainda a ser desbravado. Há, então, uma grande admiração e idolatria do adulto (uma grande fonte de conhecimento), que se apresenta como uma forma de subordinação e trata-se de um tipo de relação que conjuga amor e temor, uma vez que a criança sabe de sua dependência pelos adultos. Os próprios dois personagens fictícios principais (Sharkboy e Lavagirl) também podem ser lidos como representações dos próprios pais

de Max, pois também são conflitantes, apesar de ser uma dupla de heróis e inspirações, também muito ligados ao contexto de Max, que não recebe atenção de seus pais.

Ao mesmo tempo, essa socialização também é permeada por um egocentrismo, pois ela não consegue articular outros pontos de vista além do seu. O que faz com que, mesmo em trocas com outras pessoas, as relações sejam interindividuais, não havendo reciprocidade. Essa é uma das bases para uma das maiores características dessa fase: o pensamento intuitivo. A criança afirma coisas, de forma rígida, sem que de fato precise demonstrá-las ou prová-las, já que sua intuição é o único ponto de vista existente. É o uso da imaginação, a criação de teorias, respostas e soluções, as crianças sempre sentem que sabem das coisas. Dessa forma, o mundo é transformado de acordo com as ideias e desejos da criança e ela não entra nunca em contato com a contradição, há uma centralização em si. Essa parece ser a verdadeira aventura de Max, descentralizar seu ponto de vista, entender o outro, que no fim não é o verdadeiro vilão e sim só uma criança como ele.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Caruso, F.; Silveira, M. C. (2003). Educar é fazer sonhar. *Princípios*, 83, 67-72.
- Freire, P. (1986). *Educação como prática da liberdade*. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra.
- Freire, P. (2001). *Pedagogia dos sonhos possíveis*. São Paulo: Ed. UNESP.
- Gonçalves Filho, J. M. (1998). Humilhação social: Um problema político em psicologia. In: *Psicologia USP* (p. 11-67). São Paulo.
- Macedo, L. S. R.; Sperb, T. (2008). O desenvolvimento da habilidade da criança para narrar experiências pessoais: uma revisão da literatura. *Estudos de Psicologia*, 12(3), 223-241.
- Piaget, Jean. (2017). *Seis estudos de Psicologia* (25ª ed.). Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Preciado, P. B. (2020). *Um apartamento em Urano: Crônicas da travessia*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Rodriguez, R. (Diretor); Avellan, E.; Scot, B.; Weinstein, R.; Weinstein, H. (Produtor). (2005). *As aventuras de Sharkboy e Lavagirl* [Filme]. EUA: Dimension Films, Columbia Pictures & Troublemaker Studios.

O DESENVOLVIMENTO INFANTIL A PARTIR DE “LILO & STITCH”

Thaís Sindice Fazenda Coelho
Cintia Paloma Lopes Lima
Alba Regina Ferreira de Carmargo (*in memorian*)

Sinopse

Em 16 de junho de 2002 estreou a 42ª longa-metragem de animação produzida pelo estúdio Disney, “Lilo & Stitch”, filme dirigido por Dean DeBlois e Chris Sanders. O filme de animação foi indicado ao Oscar dentre outros prêmios, tendo vencido o Annie Award de Melhor Voz em Filme de Animação, Daveigh Chase como “Lilo”.

Stitch, antes de receber um nome, é chamado de Experiência 626, mero fruto de um experimento ilegal, criado por um cientista chamado Dr. Jumba que é julgado pela União Federativa da Galáxia e condenado ao exílio. O monstinho, visto como um ser altamente feroz, sem chances de se adaptar e conviver com os demais consegue escapar, caindo no Planeta Terra exatamente no Havaí, local onde mora a pequena órfã Lilo Pelekai.

Enquanto Dr. Jumba precisa capturar o seu Experimento para ganhar a liberdade, Lilo e sua irmã mais velha, Nani, lutam para permanecerem juntas, enfrentando os desafios de construir uma família após a morte dos pais.

Lilo é uma menina de 5 anos que se envolve em muitas confusões e conflitos, adora cuidar de animais carentes e tem o costume de coletar lixo nas praias.

A vida dessas irmãs vai sofrer ainda mais mudanças quando decidem adotar um cachorrinho na esperança de ajudar Lilo a lidar com suas emoções e a sentir que alguém pode ser seu amigo e que não fuja, como ela mesma pede em uma singela oração. Mas na visita a um abrigo de animais, Lilo encontra o alienígena, se fazendo passar por cachorrinho para ser adotado e fugir do Dr. Jumba. Lilo se encanta com ele e decide dar a ele o nome de Stitch, acreditando que ele era um “cachorrinho bom”.

A convivência entre esses dois, em meio aos esforços de Nani para provar à assistência social que pode cuidar de Lilo e dos esforços de Jumba para caçar Stitch, é marcada por muitas aventuras e por um processo de autoconhecimento e aprendizagem sobre comportamento pró-social, em que um lindo laço de amizade vai sendo construído com o tempo. Juntos, vão encontrar o verdadeiro significado da palavra família.

Temática contemporânea

Nascemos substancialmente bons ou maus? Há esperança para crianças que vivem em contextos familiares desfavorecidos? Quais as chances de uma criança que é fruto de adultos “degenerados” aprender a conviver harmonicamente?

Identificamos nas personagens principais, Lilo e Stitch, o sujeito epistêmico de Piaget, um sujeito que mostra ser ativo, conhecedor, que está em constante desenvolvimento, ambos em um processo ativo de contínua interação e aprendizagens, quase como uma resposta concreta àqueles outros personagens que apresentam uma ideia inatista de desenvolvimento que, ao olharem para Stitch, enfatizam seus impulsos primitivos como a base de suas condutas que definirão o que ele será ou não capaz de aprender.

Piaget, para quem a adaptação à realidade externa depende do conhecimento, lidou com processos psicológicos que estão presentes no filme, como: pensamento, percepção, imaginação, memória, imitação e ação (Rappaport, 1981). Stitch pode ser encarado como esse organismo que conhece o mundo, que por meio de suas experiências com o outro e com o objeto, observa as reações externas e vai produzindo estruturas lógicas que lhe permitem atuar sobre o mundo de forma cada vez mais flexível.

São nos processos de conhecer o mundo, as expectativas do outro sobre si mesmo, as regras de convivência, encontro com bons modelos (Elvis Presley!) e, especialmente nas relações afetivas, que Stitch vai encontrando seu estado de equilíbrio interno e se torna cada vez mais capaz de adaptar-se ao meio.

No decorrer do filme podemos acompanhar sua aprendizagem social, isto é, os comportamentos e atitudes que Stitch vai adquirindo através do contato humano constante, até finalmente mostrar para a Grande Conselheira, através de atitudes e da fatídica frase “meu nome é Stitch”, que construiu uma noção sobre si mesmo, entendeu o valor da família, das relações interpessoais e mais, que compreendeu que era preciso lidar com as consequências de seus atos.

Há ainda outros aspectos que merecem destaque no filme, especialmente acerca das relações. Por meio delas podemos observar como se dá o desenvolvimento sociomoral e identificar estratégias de uma educação elucidativa. Aqui, destacaremos apenas alguns desses aspectos que são plausíveis de se desenvolver em salas de aula:

Relação Lilo e Nani

“Eu prefiro você como irmã do que como mãe”, Lilo.

Quão desafiador pode ser para um irmão ou irmã mais velho/a, ainda jovem, assumir um papel que não é seu, assumir o papel de adulto responsável por uma criança e pela administração de uma casa?

Por outro lado, quão desafiador pode ser para uma criança de 5 anos, órfã de pais, constatar que perdeu também a irmã mais velha, que agora age como uma mãe?

É sabido que a quantidade de estudantes órfãos em decorrência da pandemia da COVID-19 subiu consideravelmente. Este filme pode ser um excelente disparador para conversas acerca de um assunto tão delicado e urgente.

Relação Lilo e Stitch

“Nunca mais abandonar”, Stitch.

O ensinamento, ou poderíamos chamar de valor, que Lilo aprende com seu pai e transmite para Stitch, é depois por ele transmitido para Nani, como motivação para juntos lutarem pela Lilo.

O que é família? O que caracteriza uma família? Quais valores estão presentes nas relações familiares? Ou ainda: que valores são importantes para mim? Aqui outro aspecto que pode ser explorado e debatido nas salas de aula.

A seguir apresentaremos ideias de intervenções didáticas para crianças de 2 a 5 anos de idade (Estágio pré-operatório).

Intervenções didáticas

Um filme de animação com uma vasta gama de oportunidades para aprendizagens, tais como:

- Construção de si e do mundo
- Desenvolvimento humano
- Papel da/na família
- Desenvolvimento da personalidade
- Convivência ética
- Regras de convivência
- Conduta pró-social

Para cada um desses temas, há possibilidades de aprofundamento e de aumento na complexidade das propostas, a depender do estágio de desenvolvimento da criança.

Tendo em vista as camadas de complexidade identificadas neste filme de animação de longa-metragem, organizamos diferentes propostas de intervenção para cada faixa etária, levando em consideração os seguintes agrupamentos:

Agrupamento I: Crianças de 2 e 3 anos de idade

Agrupamento II: Crianças de 4 e 5 anos de idade

As propostas estão alinhadas à Base Nacional Comum Curricular para a Educação Infantil e a modalidade escolhida para organizar as situações didáticas aqui descritas foi Sequência Didática, mas destacamos que é possível adaptá-las para a *modalidade de projetos, neste caso caberá ao professor/a ampliar as propostas e o tempo didático previsto e compartilhar com as crianças a ideia da produção coletiva de um produto final que seja significativo para a turma. (*Para saber mais sobre modalidades organizativas: “Ler e escrever na escola: o real, o possível e o necessário”. Lerner, Delia. (2002). Porto Alegre: Artmed).

As Competências Gerais da BNCC que serão contempladas no desenvolvimento das intervenções aqui descritas são:

- Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
- Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
- Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Situações didáticas para o Agrupamento I (2 e 3 anos de idade)

Tema: Lilo, Stitch e Eu

Campos de Experiências	Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento
Eu, o outro e o nós	(EI02EO02)* Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.

	(EI02EO04)* Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender. (EI02EO05)* Perceber que as pessoas têm características físicas diferentes, respeitando essas diferenças.
Corpo, gestos e movimentos	(EI02CG02)* Deslocar seu corpo no espaço, orientando-se por noções como em frente, atrás, no alto, embaixo, dentro, fora etc., ao se envolver em brincadeiras e atividades de diferentes naturezas. (EI02CG05)* Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.
Escuta, fala, pensamento e imaginação	(EI02EF01)* Dialogar com crianças e adultos, expressando seus desejos, necessidades, sentimentos e opiniões. (EI02EF04)* Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos. (EI02EF05)* Relatar experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas, filmes ou peças teatrais assistidos etc.

* Códigos sobre as habilidades segundo a BNCC:

Sigla **EI** significa a escolaridade (Educação Infantil);

Numeração **02** significa a faixa etária (0 a 2 anos);

Sigla posterior à numeração se refere ao campo de experiência (**EO**: Eu, o outro e o nós; **CG**: Corpo, gestos e movimentos; **EF**: Escuta, fala, pensamento e imaginação);

Última numeração é a classificação da habilidade no campo de experiência.

Etapas da Sequência Didática:

1. Apresente imagens, ou pelúcia se possível, do Sticth. Deixe que as crianças manuseiem e observar o comportamento e reação delas.

Instigue a curiosidade das crianças e faça o levantamento dos conhecimentos prévios delas a partir de perguntas e observação. Pergunte se sabem quem ele é, o que ele é. Faça outras perguntas como: “Será que ele é bom? Será que ele é mau? O que será que ele faz? Será que ele tem um nome? Você daria um nome para ele?” Procure não dar as respostas, nem confirmar as hipóteses. Conte que existe um desenho com esse personagem e que vocês vão assistir juntos para descobrir essas e outras coisas sobre esse animalzinho.

2. Assista ao filme com as crianças. Para isso, converse com elas a respeito da situação proposta, retome as perguntas e mostre novamente a imagem ou a pelúcia de Stitch. Ofereça às crianças algumas metas, como: vamos descobrir se ele tem um nome? Vamos descobrir o que ele é, se ele é bom ou mau?

Estabeleça combinados com as crianças, para quando elas descobrirem algo durante o filme possam expor suas ideias. O ideal é fazer pequenas pausas durante o filme, dando a elas as metas pouco a pouco. Crianças dessa idade não

são capazes de esperar tanto tempo para falarem o que pensam ou sentem. Combine que você fará pequenas pausas e que nesses momentos eles poderão compartilhar suas impressões. Vá registrando todas as falas, gestos e reações das crianças que indicam seus pensamentos e descobertas em seu caderno. Observe se as crianças estão envolvidas com o filme, se o interesse estiver diminuído, pare o filme e continue em outro momento.

3. Reúna todas as suas anotações e confeccione tiras de papel com palavras e imagens do filme para construir um cartaz com as crianças com as descobertas da turma. Apresente a imagem de Stitch e pergunte: “Então, já sabemos o nome dele?” Cole no cartaz e insira a palavra embaixo com o nome dele. Faça o mesmo com as outras descobertas, por exemplo: nome da Lilo e de outros personagens que o grupo demonstrou gostar mais; Stich fazendo algo de errado, depois algo de bom; Stich bravo, feliz, triste; etc.
4. Converse com as crianças sobre o nome. Retome o que descobriram sobre Stitch a partir do cartaz e lembre que Stitch não tinha um nome, era apenas um “experimento 626”. Pergunte para as crianças qual o nome delas, providencie plaquinhas com os nomes delas e entregue um por um. Construa um cartaz coletivo com a fotografia e nome de cada criança, insira o seu também.
5. Lembre as crianças que Stitch não gostava de se molhar. Pergunte como ele ficava quando isso acontecia, lembre-as que isso o deixava bravo, com medo. Lembre também a cena das fotografias na praia, quando os flashes também fizeram com que Stitch ficasse muito agitado, nervoso. Organize uma roda de conversa sobre o que faz as crianças se sentirem assim. Algumas crianças podem não conseguir expor por meio da linguagem oral, neste caso, providencie objetos, imagens e outros recursos que possam ajudá-las a se comunicarem. Solicite que procurem em revistas ou nessa caixa com outros objetos, coisas que deixam elas com medo, bravas, ou agitadas, nervosas. Se preferir, escolha um sentimento apenas, que faça mais sentido para seu contexto. Complete o mural com essas informações.
6. Faça uma nova roda de conversa, sobre as coisas que deixam Stitch, e depois as crianças, se sentirem felizes. Finalize o mural completando com imagens, desenhos, fotografias e até mesmo escrita (registre as falas e reações das crianças).

Situações didáticas para agrupamento II (4 e 5 anos de idade)

Tema: Lilo, Stitch, Eu e minha família

Campos de Experiências	Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento
Eu, o outro e o nós	(EI03EO01)** Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir. (EI03EO03)** Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação. (EI03EO04)** Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos. (EI03EO06)** Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
Escuta, fala, pensamento e imaginação	(EI03EF01)** Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.
Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações	(EI03ET06)** Relatar fatos importantes sobre seu nascimento e desenvolvimento, a história dos seus familiares e da sua comunidade.

** Códigos sobre as habilidades segundo a BNCC:

Sigla **EI** significa a escolaridade (Educação Infantil);

Numeração **03** significa a faixa etária (0 a 3 anos);

Sigla posterior à numeração se refere ao campo de experiência (**EO**: Eu, o outro e o nós; **ET**: Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações);

Última numeração é a classificação da habilidade no campo de experiência.

Etapas da Sequência Didática:

1. Apresente imagens, ou pelúcia se possível, do Sticth. Deixe que as crianças manuseiem e observar o comportamento e reação delas. Instigue a curiosidade das crianças e faça o levantamento dos conhecimentos prévios delas a partir de perguntas. Pergunte se sabem quem ele é, o que ele é. Faça outras perguntas como: “Será que ele tem uma família? Amigos?” Procure não dar as respostas, nem confirmar as hipóteses. Conte que existe um desenho com esse personagem e que vocês vão assistir juntos para descobrir essas e outras coisas sobre esse animalzinho.
2. Assista ao filme com as crianças. Para isso, converse com elas a respeito da situação proposta, retome as perguntas e mostre novamente a imagem ou a pelúcia de Stitch. Ofereça às crianças algumas metas, como: vamos descobrir se ele tem uma família? De onde será que ele veio?

Estabeleça combinados com as crianças, para quando elas descobrirem algo durante o filme possam expor suas ideias. O ideal é fazer pequenas pausas durante o filme, dando a elas as metas pouco a pouco. Crianças dessa idade não são capazes de esperar tanto tempo para falarem o que pensam ou sentem. Combine que você fará pequenas pausas e que nesses momentos eles poderão compartilhar suas impressões. Vá registrando todas as falas, gestos e reações das crianças que indicam seus pensamentos e descobertas em seu caderno. Observe se as crianças estão envolvidas com o filme, se o interesse estiver diminuído, pare o filme e continue em outro momento.

3. Solicite aos familiares uma fotografia que retrate a família da criança e que possa ser manuseada pelas crianças, se possível plastificada. As crianças podem levar mais de uma fotografia, pois é possível que tenham parentes próximos que vivam em casas diferentes. Fique atento a essas particularidades e cuide para que ninguém se sinta constrangido, importante que seja elaborado um bilhete bem esclarecedor e inclusivo.
4. Providencie algumas imagens do filme para construir um cartaz com as crianças com as descobertas da turma. O cartaz pode ser digital, se preferir. Apresente a imagem de Stitch e pergunte: “Então, o que sabemos sobre o Stitch? Quem é sua família? Como ele começou a fazer parte dessa família?” Acrescente outras imagens para compor a família de Stitch.
5. Converse com as crianças sobre família. Retome o que descobriram sobre Stitch a partir do cartaz e relembre que Stitch não tinha uma família, era apenas um “experimento 626”. Pergunte para as crianças se elas possuem uma família. Conte sobre a sua própria, se é numerosa ou pequena, se vivem juntos, e estimule as crianças a contarem sobre a própria família. Distribua as fotografias já encapadas para que possam contar aos amigos sobre as pessoas que aparecem nas fotografias. Explique que todos poderão apresentar sua família e colar a foto no mural, organize e compartilhe com as crianças um cronograma para isso, desta forma elas mantêm o interesse na atividade e não se sentem tão ansiosas.
6. Relembre as crianças que Stitch aprendeu o valor de uma família. Pergunte a elas como elas explicariam o significado de família. Entregue uma folha com o título “Família quer dizer...” Disponibilize um tempo para que possam expressar por meio de desenhos o que pensam e sentem. Caminhe pela sala e converse

com as crianças, anote suas definições em seu caderno para então digitá-las e inserir a legenda nos desenhos.

7. Faça uma nova roda de conversa para que todos possam compartilhar suas próprias definições de família e finalize o mural completando com as atividades.

Estágio do Desenvolvimento

Experimentos com crianças de dois a sete anos comprovam a ausência de esquemas conceituais e de noções de conservação do objeto. Até por volta dos sete anos a criança suplementa a lógica pelo pensamento intuitivo, o que caracteriza uma pré-lógica, pré-operatória.

Por volta dos 24 meses, a criança inicia a capacidade de representação, de esquemas simbólicos, ou seja, de usar determinado objeto como se fosse outro. Essa capacidade está ligada ao aparecimento da linguagem que provoca modificações no aspecto intelectual e afetivo. Piaget destaca três modificações gerais da conduta nesse período de desenvolvimento: socialização, pensamento e intuição, e depois suas repercussões afetivas (Piaget, 2017).

Dos dois aos sete anos, observa-se um pensamento preso às ações, egocêntrico e de tendência lúdica, devido à ausência de esquemas lógicos. É um pensamento com linguagem, com uma imagem mental e outras formas de representação, fruto da interiorização das ações até então executadas de maneira sensório motora.

As ações aqui interiorizadas, porém, ainda não atingiram um nível das operações reversíveis. No estágio pré-operatório a criança não sabe definir conceitos e não possui ainda um domínio verbal, mas está desenvolvendo noções a respeito de objetos que serão utilizados para formar esquemas conceituais verdadeiros no período seguinte (Rappaport, 1981).

A visão de realidade que parte do próprio *eu* (egocentrismo), é caracterizada pela ação da criança em atribuir ao mundo (objetos e/ou pessoas), seus próprios pensamentos e sentimentos. Essa também é uma fase considerada como de transição no aspecto da linguagem, uma vez que há a presença tanto de uma linguagem egocêntrica quanto de uma linguagem socializada. Para Piaget, a linguagem conduz à socialização das ações.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DeBlois, D.; Sanders, C. (Diretor); Spencer, C. (Produtor). (2002). Lilo & Stitch [Filme]. Estados Unidos: Walt Disney Feature Animation.

Ministério da Educação. (2018). *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília.

Piaget, Jean. (1996). *Construção do real na criança*. São Paulo: Ática.

Piaget, Jean. (2017). *Seis estudos de Psicologia* (25ª ed.). Rio de Janeiro: Forense Universitária.

Rappaport, C. R.; Fiori, W. R.; Davis, C. (1981). *Psicologia do Desenvolvimento*. Vol. 1. Teorias do desenvolvimento: conceitos fundamentais. São Paulo: EPU.

“O MENINO E O MUNDO” E A IMPORTÂNCIA DA NATUREZA PARA O DESENVOLVIMENTO

André Cid Constantinidis
Carolina de Almeida Magalhães
Felipe Garcia Rosa
Felipe Ramos Suzuki
Tomás Chefel Polli

Sinopse

“O Menino e o Mundo” estreou em 17 de janeiro de 2014 no Brasil, produzido por Espaço Filmes, dirigido por Alê Abreu. Trata-se de um filme que retrata a realidade social da vida rural e urbana através da perspectiva colorida e imaginativa de uma criança. Esse menino, após ver seu pai ir embora em busca de trabalho na cidade, embarca em uma jornada pelos extensos campos agrícolas, pelos escuros cantos fabris e pelas ruelas de delirantes complexos metropolitanos. É nessa jornada que a criança vem a se deparar com a severidade da indústria, a brutalidade policial, o mercantilismo objetificante e uma série de outras problemáticas da vida pós-moderna. Tudo isso através da ótica de uma criança inocente, que brinca e se diverte com aquilo que encontra; que observa curiosamente os detalhes mais sutis; que contempla maravilhado a música em meio ao caos urbano.

Temática contemporânea

O filme suscita um debate crítico sobre as condições adversas que as crianças muitas vezes passam por causa de questões com a cidade, com o trabalho, com a repressão policial, a violência e a marginalização. O menino do filme passa em dado momento por um lixão, onde encontra crianças que estão tristes e raivosas. Muito provavelmente essas crianças não tiveram contato com a natureza como o menino, nem a possibilidade de viver essa infância de maneira satisfatória.

É de extrema importância ter uma visão crítica ao analisar a psicologia do desenvolvimento para entender que a criança não vai automaticamente chegar a níveis satisfatórios de desenvolvimento, e que esse processo se constrói junto com as condições materiais dessa criança e da sua interação com o mundo, ou seja, há um conjunto de fatores que podem ser prejudiciais ao desenvolvimento da criança.

Ainda nesse tópico, a criança pode ter uma boa condição financeira, mas não ter tido boas oportunidades de interagir com o mundo de maneira construtiva, podendo

criar uma defasagem no seu desenvolvimento. Muitas crianças que vivem em cidades grandes não têm o contato essencial com a natureza que o menino desse filme tem, retirando uma importante dimensão da experiência humana, essencial para o desenvolvimento. Além disso, o avanço da destruição da natureza que é discutida na obra é de extrema importância para a área da psicologia do desenvolvimento, uma vez que ela representa cada vez menos oportunidades de interação criança-natureza.

Proposta de intervenção

A proposta de intervenção é, após assistir o filme, fazer uma roda de conversa e debater com as crianças os principais temas do filme, buscando levantar reflexões como as colocadas acima. Tentaremos, então, encaminhar a conversa para tratar especialmente dos temas sobre a importância de se preservar o meio ambiente e ressaltar a importância da natureza na vida das pessoas.

Após o debate, plantaremos uma árvore com cada criança no ambiente escolar, preferencialmente, ou caso assim não seja possível, em um parque ou região arborizada. A ideia é proporcionar uma relação mais próxima com a natureza para a criança, além de trazer reflexões sobre o impacto e o papel dela na preservação ambiental. A escola deverá então incentivar que as crianças reguem e cuidem de suas árvores ao longo do período escolar, para que elas acompanhem o desenvolvimento das árvores plantadas e criem uma relação afetiva de cuidado e proteção com a natureza.

O momento da pré-escola e do início da vida escolar é determinante para um desenvolvimento saudável da criança. Jean Piaget considera que uma participação ativa do mundo ao seu redor é essencial para o desenvolvimento afetivo e intelectual da criança. Por isso, é bem importante que ela se engaje em atividades com seu ambiente, cuidadores, e com outras crianças.

As crianças nessa faixa escolar se encontram em sua maioria no que Piaget chama de estágio pré-operatório. Este é o momento em que ela começa a interagir e se comunicar com outras pessoas, mesmo que de forma “egocêntrica”, voltada para seus próprios pensamentos e vontades, sem muito interesse em argumentar para provar seu ponto ou chegar a algum consenso com os outros.

Quando imersa em seu jogo simbólico (termo usado por Piaget para explicar uma forma de assimilar a realidade pelos próprios termos da criança) ela constrói para si mesma uma visão única de mundo. Um contato maior com a natureza ajuda muito nesse sentido, sendo um espaço vasto para a criança explorar e dar vazão à sua criatividade. E,

quando de acordo com a realidade ao seu redor sob a forma de pensamento intuitivo, ou seja, representando a experiência de ação concreta sobre o mundo, a natureza é uma ótima fonte de aprendizado e fortalecimento das funções cognitivas. Plantar uma árvore implica na criança acompanhar o crescimento da planta e observar como o mundo natural se desenvolve. Também vai se fortalecendo assim nos pequenos a noção de causalidade.

Como discorreremos mais extensamente adiante, o ambiente natural incentiva uma maior socialização entre crianças. O contato com a natureza, além de ser uma forma de diversão, é uma ótima ocasião para as crianças começarem a coordenar seus pontos de vista, essencial para o desenvolvimento da cooperação e de um posterior senso de justiça.

Falando de senso de justiça, essas crianças têm os pais e algumas pessoas mais velhas como modelos do que é certo e errado, sua moral ainda é heterônoma. Por isso, é muito importante para a criança ser exposta desde cedo a modelos exemplares de comportamento sustentável. Nossa proposta de intervenção também opera de forma construtiva nesse sentido, uma vez que é mais uma fonte de aprendizado que contribui para valores positivos e importantes. O cuidado com a natureza mobiliza não apenas a ecologia, mas também compaixão por outros seres vivos, cuidado com o próximo e a noção de que as ações pessoais também influenciam na vida dos outros.

A escola pode contribuir muito para incentivar os pontos mencionados, servindo de espaço para as crianças plantarem, interagirem com o ambiente natural, e aprenderem com os professores sobre como é importante ter um pensamento sustentável e preservar a fauna e a flora.

O contato com a natureza é tão importante que se pode dizer que assim como um bom sono e uma alimentação saudável, a natureza é também um fator necessário para a criança, e sua falta pode acarretar em prejuízos para ela, para sua saúde física, psicológica, entre outros aspectos. Esse contato vem diminuindo ao longo dos anos, num efeito denominado por alguns, como Danielle Cohen, de “Síndrome do Déficit de Natureza”, que, apesar de não ser realmente uma síndrome, está relacionada aos aspectos negativos no desenvolvimento ligados a essa diminuição do contato com a natureza pelas crianças.

Os efeitos negativos da falta de contato com a natureza são diversos. Suas razões, porém, podem ser pensadas em função do número de telas que temos em casa hoje, como videogames e *smartphones*, e que as crianças têm acesso por vezes muito

mais cedo do que seria saudável para elas. A falta de parques e áreas verdes é também um fator, além da falta de lugares como esses em creches e escolas. Isso tudo acarreta uma série de problemas, como por exemplo: maiores índices de obesidade e depressão infantis, de síndrome de hiperatividade e déficit de atenção. Não só isso, como as toxinas presentes na poluição de áreas urbanas podem afetar mais as crianças que adultos, sendo também um fator negativo da falta de contato com a natureza. Esses são alguns exemplos, mas a lista de fatores negativos é extensa e foram devidamente elencadas por Susan Strife e Liam Downey (2009).

Por outro lado, a lista de fatores positivos do contato com a natureza também é muito extensa. Segundo o Instituto de Pesquisas Americano e as pesquisadoras citadas anteriormente, crianças que vivenciam maior contato com a natureza apresentam melhor concentração e atenção, melhor rendimento escolar (que chegou a ser 27% melhor em uma pesquisa), coordenação motora, menores níveis de estresse, maior socialização e habilidades sociais, menor agressão (podendo inclusive ser fator de redução ou extinção de *bullying* em escolas), reduz sintomas do transtorno do déficit de atenção, aumenta a atividade física, maior disciplina e autocontrole, melhor microbioma da pele, menor índice de alergias e de problemas ligados à visão e, por último, para crianças que plantam hortas nas escolas e colhem sua própria comida, hábitos alimentares mais saudáveis. A lista é grande, e na verdade alguns desses fatores positivos podem ser alcançados meramente por residir em um local com vista para a natureza.

Brincar na natureza ou em *playgrounds* naturais também é muito mais interessante para o desenvolvimento infantil, como coloca Nilda Cosco (2016) em sua palestra para a *TEDx Talks*. Por se tratar de um ambiente muito menos estruturado que o urbano, a criança tem a possibilidade de escolher a forma como interage com o ambiente e suas diversas possibilidades. Diferentemente da peça de Lego que encaixa e desencaixa uma pétala de flor não pode ser recolocada após sua retirada, ensinando para a criança um esquema de processos diferente dos presentes em brinquedos e ambientes artificialmente estruturados. Não só isso, mas estar em contato com a natureza estimula uma série de questionamentos diferentes dos que ocorrem no ambiente urbano. Uma pétala arrancada vira adubo para outra planta, que junto da água da chuva e dos raios solares, gera novas flores com novas pétalas, onde as abelhas podem zanzar e com essa ajudinha (ou polinização, se preferir), temos as frutas para comer depois. O funcionamento orgânico da natureza traz uma gama de relações diferentes para o desenvolvimento infantil, ressaltando sua importância.

Por fim, é importante pensar na relação entre o contato infantil com a natureza e sua preservação. Segundo publicação do governo da Nova Zelândia (2011), muitas pessoas, pela falta de contato com áreas verdes e do reconhecimento de sua importância, se tornam indiferentes à preservação da natureza, fato esse que pode acarretar um problema para o futuro do ecossistema, já tão constantemente degradado. Há uma correlação entre a longa exposição de crianças a natureza e um comportamento pró-ecológico, porém é importante que essa exposição se dê cedo no seu desenvolvimento, dado que uma pesquisa realizada por Martha Monroe e Kristen Poppell (2017) com crianças do quarto-ano e de sexto-ano apontou grande diferença entre as atitudes pró-ambientais dos dois anos, com os mais jovens tendo mais atitudes desse tipo. De qualquer forma, é necessário que mostremos às crianças a importância de brincar na natureza e de cuidar dela, pois cuidar da natureza é cuidar de nós mesmos e de nosso próprio desenvolvimento.

Estágios do desenvolvimento

Ao analisar o filme através de uma perspectiva da psicologia do desenvolvimento, vemos que o longa retrata diversos estágios do desenvolvimento humano. O estágio escolhido para ser analisado no filme foi o estágio pré-operatório. Primeiramente, o estágio pré-operatório é a segunda das grandes etapas descritas por Piaget (2017), e se dá por volta dos 2 a 7 anos, após o estágio sensório-motor. Isso é coerente com o protagonista do filme, que em grande parte aparenta ser uma criança nessa faixa etária. Dentre as características que definem esse estágio do desenvolvimento estão o egocentrismo e o raciocínio intuitivo que serão explicados brevemente a seguir.

Egocentrismo

Apesar da criança já conseguir se diferenciar do ambiente externo, ela ainda não tem as ferramentas do desenvolvimento necessárias para coordenar vários pontos de vista sobre o mundo. Como resquício da fase anterior, a fase sensório-motora, a criança ainda mantém uma concepção egocêntrica parcial do mundo, utilizando-se apenas da própria percepção para coordenar suas ações. Portanto, a criança no estágio pré-operatório é egocêntrica no sentido que só consegue entender o mundo da sua maneira particular, sem dialogar com outros pontos de vista. Vemos isso na forma com que a

criança se comunica, muitas vezes não cedendo a contradições expostas por outros, mas continuando em divagações próprias.

Isso no filme é evidenciado nos momentos em que a animação se torna muito minimalista: o fundo fica completamente branco e os únicos elementos que são mostrados são os elementos com que a criança está interagindo ou que são importantes para ela naquele momento. Dessa maneira, vemos que a criança não consegue coordenar o que é importante para ela com o resto do mundo.

Além disso, vemos ao longo do filme que a criança age de forma egocêntrica. Em sua inocência e ingenuidade, o menino atende apenas às próprias curiosidades e não coopera com os outros personagens que passam por seu caminho. Claro que isso não ocorre por egoísmo, mas sim pela ausência de operações lógicas no raciocínio da criança, que a impedem de coordenar seu ponto de vista com a perspectiva de outros. Nesse sentido, a natureza pode ser, novamente, uma ótima forma de incitação da criança e desconstrução de seu egocentrismo, na medida em que é fonte de variadas formas de estimulação, processos e contradições, que podem favorecer que a criança construa e desenvolva o seu pensamento e o raciocínio frente ao mundo.

Pensamento intuitivo

Por último, a intuição é a forma de pensamento que caracteriza o estágio pré-operatório, e tem como suas principais particularidades a rigidez e a irreversibilidade. Isso se dá em função do egocentrismo discutido previamente que, devido a incapacidade da criança de articular seu ponto de vista com o dos outros, acaba tornando-se inflexível. Em decorrência disso, o pensamento intuitivo acaba esbarrando em formas de pensamento finalistas, animistas e artificiais, todas elas aparecendo largamente no filme em questão.

Por exemplo, enquanto a criança explora o desconhecido mundo urbano, ela começa a enxergar trens e tanques de guerra como centopeias, besouros e elefantes; elementos que ele conhecia de sua vida rural. Esse ato de atribuir características de seres vivos a objetos inanimados, o animismo, mostra o modo de pensar intuitivo, ou seja, usar elementos que ela já tem sobre o mundo para explicar e representar outros.

Outro exemplo de pensamento intuitivo ao longo do filme é quando a criança assopra um caleidoscópio, confundindo-o com uma flauta, por causa de seu formato cilíndrico. Nesse sentido, a criança se utiliza de suas experiências passadas com a flauta de seu pai para tentar atribuir uma função ao caleidoscópio.

A criança faz exagerações do mundo, brincando com o que ela vê a partir de representações: vê a chuva virando ondas, vê um conflito urbano como sendo pássaros brigando, explica fenômenos complexos atribuindo-lhes características de seres vivos. Esses são alguns poucos exemplos que demonstram a criatividade do pensamento intuitivo infantil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu, A. (Diretor); Filme de Papel (Produtor). (2013). *O menino e o mundo* [Filme]. Brasil: Espaço Filmes.
- Cohen, D. (2021). *Why Kids Need to Spend Time in Nature*. Nova Iorque. Recuperado de <https://childmind.org/article/why-kids-need-to-spend-time-in-nature/>
- Departamento de Conservação. (2011). *Benefits of connecting children with nature*. Nova Zelândia: Time de Publicações. Recuperado de <https://www.doc.govt.nz/globalassets/documents/getting-involved/students-and-teachers/benefits-of-connecting-children-with-nature.pdf>
- Monroe, M. C.; Poppell, K. R. (2017). *Why Is Exposure To Nature Important In Early Childhood?*. Flórida: Universidade da Flórida. Recuperado de <https://edis.ifas.ufl.edu/publication/FR394>
- Piaget, Jean. (2017). *Seis estudos de Psicologia* (25ª ed.). Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Strife, S.; Downey, L. (2009). Childhood Development and Access to Nature. A New Direction for Environmental Inequality Research. *Organ Environ*, 22(1), 99-122. Recuperado de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3162362/>
- TEDx Talks. (2016). *What nature teaches children | Nilda Cosco | TEDxRaleigh*. Youtube. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Dhas9OEc1Lk>
- Universidade Estadual da Carolina do Norte. (2012). *Benefits of Connecting Children with Nature: Why Naturalize Outdoor Learning Environments*. Carolina do Norte. Recuperado de https://naturalstart.org/sites/default/files/benefits_of_connecting_children_with_nature_infosheet.pdf

ESCOLA E DESENVOLVIMENTO INFANTIL COM O FILME “COMO ESTRELAS NA TERRA”

Amanda Barbosa
Carolina Almeida Novais
Fernanda Fernandes Cardoso
Gabrielli Alba

Sinopse

O filme “Como Estrelas na Terra” tem como título original *Taare Zameen Par*. O filme teve sua estreia em 21 de dezembro de 2007, sendo produzido e dirigido por Aamir Khan. Em 2010 teve seus direitos comprados pela *Walt Disney Home Entertainment*. “Como Estrelas na Terra” nos traz a trajetória de Ishaan, um garoto indiano de 8 anos de idade que, apesar de muito afetivo e criativo, ainda tem muitas dificuldades em se enquadrar no mundo à sua volta. O menino possui uma habilidade artística única e muito avançada para sua idade e, ao mesmo tempo, se sente extremamente confortável perto de animais e dos elementos naturais à sua volta, como se pudesse se comunicar com eles sem muito esforço e desgaste.

Quanto aos demais aspectos de sua vida, no entanto, Ishaan não é muito bem sucedido. Com sua personalidade única e seu jeito fora da curva de ser, Ishaan vive em constante conflito com sua família, colegas e também com suas atividades escolares. Ishaan ainda não sabe ler, ou melhor, não consegue ler, nem realizar operações matemáticas básicas, e já repetiu a terceira série por conta disso. Quanto à sua socialização, o garoto simplesmente não entende o que está sempre fazendo de errado e porque todos estão sempre bravos com ele.

Após mais meio ano sem nenhum progresso em sua escola, os pais de Ishaan, irritados com a “teimosia e preguiça” do filho, o transferem para um colégio interno, ainda no meio do ano letivo. Nesse novo colégio, Ishaan sofre ainda mais repressões, algumas até mesmo físicas e, apesar delas, seu desempenho não melhora. Nesse novo ambiente, o garoto então começa a se retrair e a se mostrar realmente deprimido, se distanciando até mesmo do pouco contato que poderia ter com sua família pelo telefone.

As coisas só passam a mudar na escola de Ishaan com a chegada de um professor de artes, criativo e “fora da caixa”, para os padrões da escola. Esse professor é o único que consegue se aproximar do garoto e entender o seu problema: Ishaan é disléxico. Tendo ciência da condição do garoto, o professor se dispõe a ajudá-lo como

pode, dando-lhe atenção especial e desenvolvendo atividades para que o garoto possa se desenvolver melhor.

Temática Contemporânea

A temática contemporânea que podemos extrair do filme é o modelo produtivista e normativo presente, até mesmo, no ensino básico. Notam-se diversas cenas em que o desempenho acadêmico é supervalorizado, inclusive em detrimento do sofrimento psíquico dos estudantes. Nesse cenário, a escola tem sido uma instituição que impede a criança de mostrar o seu jeito de pensar, que não está preocupada em ver o processo de raciocínio, mas sim em ver se uma resposta está certa ou errada, ou seja, ela reproduz respostas sem ligar para o método. Esta tentativa do ensino tradicional de impor conteúdos por meio da repetição e do automatismo se dá de uma forma que as crianças não compreendem, visto que impede o processo de reflexão destas, o qual se dá pelo brincar com o mundo e com os objetos.

Para autores clássicos do desenvolvimento como Piaget, Wallon e Vygotsky a criança deve ser percebida a partir de sua unicidade e peculiaridades, não a restringindo ao seu aspecto cognitivo. Como Rubem Alves (2009) nos diz: “Há escolas que são gaiolas. Há escolas que são asas”. A escola de Ishaan, que representa boa parte das instituições de ensino tradicionais, é uma gaiola cuja função é manter os pássaros sob controle, não os encoraja a abrir voo, a conhecerem o mundo a partir de si, a aprender acerca da liberdade vivenciada por meio do ensino.

Por trás da lógica de eficácia e qualidade que as escolas pelas quais o garoto passou pregavam - as quais apontavam como caminho para o sucesso princípios como a “disciplina, ordem e trabalho” - está oculta uma lógica neoliberal nos processos pedagógicos. Buscando um maior rendimento de seus alunos, determina um eixo padrão que todas as crianças devem atingir e aquelas que não o fazem enfrentam duras críticas e desafios no ambiente escolar, assim como Ishaan. A escola as pressiona a darem respostas que atendem a um padrão e, por conseguinte, isso gera um clima escolar competitivo e desigual, no qual as crianças são comparadas entre si tanto dentro da escola como até dentro de suas famílias, como é mostrado no filme - tendo em vista que constantemente Ishaan é comparado com seu irmão, o qual tem um desempenho bom na escola e tira notas altas. Desse modo, se alguma criança vier apresentar um desvio do padrão da “normalidade”, lhes são designadas rotulações e atribuições psicopatológicas - como na situação do garoto, o qual é apontado pela diretoria da escola como sendo

retardado ou anormal, tendo “problema”. “Alunos que se desviam da ‘normalidade’, do alcance do bom desempenho, sofrem com a discriminação e o preconceito de serem considerados discentes não aptos às competências e habilidades exigidas pela sociedade vigente.” (Araujo, 2020, p. 19).

Essas escolas criam na criança uma sensação recorrente de não saber ou entender o conteúdo que lhe está sendo apresentado, sendo isso um aspecto negativo do ponto de vista afetivo, uma vez que constroem a noção de si como burras e incapazes. Dessa forma, crianças como Ishaan, que viveram um conjunto de fracassos e que não acreditam mais em si, se negam a aprender para evitá-los, pois, como foi dito no filme, “é mais fácil dizer que ‘não quero’ do que ‘não consigo’.” Cabe não somente ao educador, mas também a toda comunidade escolar o papel de quebrar essa lógica de ensino.

Proposta de Intervenção

A proposta de atividades a ser desenvolvida tem o intuito de contribuir para o desenvolvimento de laços, da relação com os outros por meio da promoção de uma competição saudável, de um trabalho em grupo entre alunos, na qual ninguém é colocado como melhor ou pior. Além disso, visa trabalhar concepções sobre as noções de vitória e de derrota.

A proposta chama-se “Vamos fazer um barco?”, pensada e estruturada para ser aplicada em escolas com crianças do ensino fundamental I. É indicado o uso de peças de Lego ou outros brinquedos que possibilitam a criação de objetos a partir de peças menores, contanto que opções alternativas garantam a segurança das crianças ao manipulá-las.

Após assistir ao filme, as crianças serão instruídas a montar um barco, como Ishaan faz no filme. Elas serão expostas a um modelo e irão receber as peças e instruções bastante restritas para fazê-lo (intencionalmente complicadas). Devem trabalhar individualmente e todos os barcos devem ser exatamente iguais ao modelo. A montagem deve ter um tempo previamente estipulado (intencionalmente curto) para as crianças realizarem a tarefa.

Entre as peças disponíveis, haverá algumas que deixam os barcos mais legais ou tornam a montagem muito mais simples e intuitiva, mas não podem ser usadas, pois não estão na peça-modelo. O barco montado com essas peças extras não deve ser considerado adequado.

No caso do uso de peças de Lego, por exemplo, o modelo pode ter um código de cores bastante complexo e que restringe algumas cores e peças que devem ser encaixadas em ângulos difíceis de reproduzir.

Logo em seguida, as crianças serão instruídas a montarem um barco como elas acreditam que ele deve ser montado. Todas as peças podem ser usadas, não existem mais instruções e o tempo deve ser maior. Também é permitido - e elas devem ser incentivadas - a ajudar umas às outras e pedir ajuda para professores/instrutores.

Após o momento de montar os barcos, as crianças sentam-se em roda e professores/instrutores farão algumas perguntas como: “Qual barco você gostou mais de montar?”, “Qual barco construído te deixou mais feliz/satisfeito com o resultado?”, “Foi importante receber ajuda para montar o segundo barco?”.

Professores e instrutores devem então fazer uma fala sobre a importância de respeitar as ideias, o tempo e as necessidades de cada um, desde a tarefa de montar um barquinho até tantas outras atividades escolares e do dia a dia.

Psicologia do Desenvolvimento

Apesar de Ishaan ter entre 7 e 9 anos na narrativa, é difícil afirmar com exatidão o estágio de desenvolvimento no qual ele se encontra, visto que a idade não é determinante para a identificação do estágio e durante o filme poucas foram as cenas que trouxessem evidências esclarecedoras acerca disso. No entanto, talvez ele esteja na fronteira entre os estágios pré-operatório e operatório concreto, porque ao mesmo tempo em que ele ainda é muito apegado ao jogo simbólico e às imagens mentais, ele está aprendendo as operações mentais e as desenvolve cada vez mais ao longo do filme.

Tratando-se, sucintamente, dos estágios do desenvolvimento mencionados no parágrafo anterior, o estágio pré-operatório se refere ao período entre 2 a 7 anos de idade, aproximadamente. Este estágio é caracterizado pela capacidade de representação, sendo cinco as funções simbólicas apresentadas pela criança no período: imagem mental, jogo simbólico, imitação, desenho e linguagem. Já o operatório concreto, abrange a infância de cerca dos 7, 8 anos até por volta dos 11 anos de idade e é caracterizado pelo desenvolvimento do pensamento lógico e pela reversibilidade. Ishaan apresenta características de ambos os estágios de desenvolvimentos, parte por se encontrar na fronteira da idade entre os dois estágios, parte por ter sido negligenciado.

A proposta eleita visa promover a confiança e a autonomia das crianças no processo de ensino-aprendizagem com base na teoria interacionista piagetiana, a qual

visa uma prática educacional integrada, tendo em vista o aluno como participante da construção de seu conhecimento, como coautor ativo e questionador (Araujo, 2020). Considera-se dessa forma, os diferentes ritmos de desenvolvimento e de aprendizagem, visto que os estágios são referências relativas e variáveis entre indivíduos que se encontram nas mesmas faixas etárias. As crianças que se comprometem com atividades de cooperação constroem habilidades sociais ao interagir com as outras crianças, enquanto também aprendem o valor do trabalho em conjunto e desenvolvem autoestima.

A proposta baseia-se em algumas características do estágio descrito por Piaget como operatório concreto e dividem-se em três campos principais: socialização, pensamento e moral e afetividade (Piaget, 2017). No campo da socialização, a segunda etapa da proposta busca trabalhar com o início da cooperação efetiva entre as crianças quando atingem tal estágio. Também em tal momento, as crianças já sabem interagir com jogos de regras e fiscalizam o desempenho dos pares e são capazes de declarar vencedores - este ponto é importante para a primeira etapa da proposta. E no campo moral e afetivo, é nesse período que se iniciam também as primeiras concepções de justiça, de igual importância para o início da atividade.

Na esfera do pensamento, a experiência também trabalha com a noção pré-adquirida de classificação e reunião de objetos em classes quando as crianças reúnem os objetos para criar a forma solicitada de um barco. Observa-se ainda a emergência da capacidade de reflexão, já que agora devem ser capazes de coordenar pontos de vista, aspecto compatível com a terceira e última etapa da proposta. Contudo, deve-se destacar que a atividade, por meio da segunda e terceira etapas, busca também acolher e incluir as crianças que possuem a idade adequada para frequentar os primeiros anos do ensino fundamental, mas ainda não atingiram o estágio do operatório concreto, como é o caso de Ishaan.

Por fim, tendo em vista os principais conceitos defendidos por Piaget em sua teoria da Epistemologia Genética, a intervenção proposta promove uma exemplificação do processo de desenvolvimento da inteligência na criança, que implica uma série de equilíbrios progressivos. O desenvolvimento é a passagem contínua de um estado de menor equilíbrio para um estado de equilíbrio superior e toda a ação - como, por exemplo, a apresentação de uma atividade para montar um barco em grupo - corresponde a uma necessidade e a manifestação de um desequilíbrio. Diante disso, a fim de se ter uma adaptação e uma autorregulação, características da equilíbrio -

incorpora-se (assimilar) objetos à atividade do sujeito, reajustando a atividade do sujeito (acomodar) em função das transformações ocorridas. A equilibração consiste, dessa forma, em um processo interno de equilíbrio. Assim, percebe-se que “na realidade, a tendência mais profunda de toda a atividade humana é a marcha para o equilíbrio. E a razão - que exprime as formas superiores deste equilíbrio - reúne nela a inteligência e a afetividade” (Piaget, 2017, p. 70).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alves, R. (2009). *Por uma Educação romântica*. (8ª ed.). Campinas: Papirus.
- Araujo, K. H.; Leite, R. H.; Lins, S. L. (2020). Em razão de que se educam as crianças: da aprendizagem ou do desempenho escolar?. *Educação em Foco*, 25(2). doi: <https://doi.org/10.22195/2447-524620202519763>
- Khan, A.; Gupte, A. (Diretor); Khan, A. (Produtor). (2007). *Como estrelas na terra* [Filme]. Índia: Walt Disney Home Entertainment.
- Piaget, Jean. (2017). *Seis estudos de Psicologia* (25ª ed.). Rio de Janeiro: Forense Universitária.

FANTASIA INFANTIL A PARTIR DO FILME “A ORIGEM DOS GUARDIÕES”

Ana Clara Machado Tomelin
Francisco Matheus Fontes de Lima
Maria Julia Muchon
Tarsila de C. Moura Cordeiro
Victoria Geraldi Menegon

Sinopse

Em 30 de novembro de 2012, estreou nos cinemas de todo o mundo o longa-metragem “A Origem dos Guardiões”, uma produção em animação do estúdio Dreamworks, dirigida por Peter Ramsey. No filme de 2012, o roteiro se constrói a partir da história de Jack Frost, personagem inspirada em uma figura lendária que personifica a geada e o frio.

Logo no início da longa, Frost é caracterizado como um jovem escolhido pelo “Homem na Lua”, que lhe dá seus poderes inverniais. Por não ser visto pelas pessoas, passa seus dias a realizar certas “traquinagens” e demais brincadeiras a partir da manipulação da geada e da neve. Porém, essa rotina relativamente tranquila se modifica quando é chamado para auxiliar em uma importante missão: defender os Guardiões dos ataques nefastos do Bicho-Papão, também chamado Breu. Os Guardiões são um grupo de personagens sendo o Papai Noel, a Fada do Dente, o Coelho da Páscoa e Sandman, responsável pelos bons sonhos das crianças.

Ao longo do filme, os Guardiões vão sendo progressivamente atacados em seus domínios pelos emissários do Breu, fazendo com que as crianças progressivamente deixem de acreditar neles, por não ter suas missões cumpridas. Esta perda da crença é simbolizada pelo apagamento de uma luzinha na grande representação do mundo, presente na residência do Papai Noel. A meta do Bicho Papão é apagar a luz por completo, ou seja, colocar no ocaso estes antigos seres, cortando sua relação com as crianças e deixando-as sem esperança.

Jack Frost não é propriamente um Guardiã, e isso é um dos eixos do roteiro do filme, já que por causa disso ele não é visto pelas crianças. Também não se lembra de nada de sua história antes do momento em que ganhou seus poderes. A busca por essas memórias o leva a confrontar-se com Breu. Contudo, o desenrolar do confronto acaba sendo desfavorável a Frost. Apenas após a retomada das memórias infantis, é que seus poderes são reestabelecidos e ele parte para a luta final contra Breu. À medida que

progressivamente vai se apropriando desta missão de proteger as crianças, Frost ganha a crença por parte de uma delas, e passa a ser visto. O arco final do longa é encerrado com a vitória dos Guardiões sobre o Breu, com a ajuda dos amigos de Jamie, mobilizados por ele e por Jack Frost e Jamie Bennett.

Temática Contemporânea

O longa-metragem aborda diversos temas interessantes em seu enredo, desde a importância da fantasia infantil até a perda dessa fantasia e suas consequências para o imaginário da criança. Um ponto significativo para a reflexão é justamente esse: em que momento as crianças param de acreditar em suas fantasias e em contos de fadas? Como essa perda muda a visão de mundo pessoal de cada uma? Nesse sentido, é interessante pontuar que, no filme, cada personagem representa sentimentos muito maiores que apenas uma história: o Papai Noel representa uma visão encantada e mágica do mundo, o Coelho da Páscoa representa a esperança, a Fada do Dente representa memórias felizes da infância, o Sandman representa os sonhos, a coragem e, por fim, Jack Frost representa a diversão e o senso de brincadeira. A partir disso, é possível ter uma interpretação muito mais profunda acerca do que a fantasia evoca no mundo infantil e como os contos de fadas são uma parte essencial do desenvolvimento.

Souza (2005) discorre sobre a importância da imaginação e dos contos de fada no desenvolvimento da afetividade na criança. A mobilização de valores e intrigas fundamentais do mundo é uma ferramenta para ajudar as crianças a visualizarem concretamente, com seus próprios meios, seus medos e esperanças.

Para este autor (Piaget), as escolhas de objetos, ações e aspectos da realidade para interagir, assim como as modalidades de julgamento moral, sofrem a influência das valorizações afetivas. Assim sendo, a configuração e seleção de qualidades admiráveis (materiais ou abstratas) nos outros e em si mesmo, necessariamente se relaciona ao desenvolvimento do juízo moral, da inteligência e da afetividade. (Souza, 2005, p. 206).

Por mais que os personagens abordados no filme não sejam propriamente contos de fadas, como João e Maria ou Cinderela, eles fazem grande parte do imaginário infantil e são cobertos de sentimentos afetivos. Durante o enredo é possível observar como a crença em cada um dos personagens, além de trazer magia para o cotidiano das crianças, também envolve a socialização: conversar com os amigos sobre o Papai Noel ou a do Dente, por exemplo. Ambas dimensões trazem intrinsecamente a afetividade infantil, uma vez que evocam sentimentos pessoais de confiança e esperança, além de

amizade com os colegas. Além disso, Souza (2005) afirma que sentimentos são evocados pela crença em um mundo místico durante a infância.

Assim, fica clara a importância da fantasia no desenvolvimento da criança, uma vez que a mobilização da imaginação e de valores universais, como a esperança e a bondade, pode ajudar a criança a lidar com a sua própria realidade de maneira diferenciada. Mas, o que acontece quando essas fantasias são quebradas? Será que o modelo de escola e de aprendizado apresentado para as crianças permite a criação de um ambiente fecundo para o desenvolvimento da imaginação e dos sonhos? Progressivamente, vemos que desde cedo na vida infantil existe a preocupação de uma infância produtiva: as crianças precisam, além de ter um bom desempenho na escola, fazer parte de outras atividades como esportes, cursos de línguas e praticar instrumentos para ocupar seu tempo livre. Será que sobra tempo para que elas sonhem e reflitam sobre suas vontades e seus gostos?

Além disso, a formatação das escolas na atualidade demanda a adequação em um sistema curricular majoritariamente acadêmico: as crianças precisam aprender matemática, português e ciências para se encaixarem em um padrão de inteligência e, no futuro, conseguirem entrar em uma boa faculdade. Nesse processo, pensamentos intuitivos e criativos vão sendo podados e substituídos pelo pensamento lógico necessário para o bom desempenho escolar. Será que a imposição da racionalidade acadêmica deixa espaço para um desenvolvimento da criatividade e da imaginação?

Intervenção

A partir dessa reflexão, pode-se construir uma possível proposta de intervenção, que pode ser realizada com as turmas de 2º a 5º anos do Ensino Fundamental I.

1. Exibição do filme “A Origem dos Guardiões”.
2. Realização de uma conversa posterior com espaço para a fala da criança sobre sua impressão da história, além de perguntas norteadoras da discussão (roda de conversa).
3. Elaboração, pela criança, de uma “carta para o eu futuro”, no qual comenta sobre os sonhos e desejos que tem atualmente.

A proposta tem como intenção estimular as crianças a pensarem em seus sonhos, em sua imaginação, na intenção de preservar o senso de fantasia, cuja importância se evidencia no filme exibido. Nesse sentido, buscam-se atividades que a criança dê conta de realizar e que desencadeiem seu interesse. Nessa faixa etária proposta como alvo da

intervenção, que geralmente é também a idade na qual as crianças deixam de acreditar nos próprios guardiões, como no filme, percebe-se um grande interesse por conversar, e por isso uma situação de roda de conversa seria significativa para verificar de que forma a história é por elas apropriada.

Desse modo, se inicia a atividade com a exibição do filme, e depois se segue a dinâmica com uma provocação para que cada criança descreva a história por conta própria, à sua maneira. Além disso, podem-se mobilizar algumas perguntas, como: o que você mais gostou deste filme? Você sentiu medo em alguma parte dele? Em qual? Por quê? O que esse filme passa para você? Este caminho é uma boa maneira de compreender o que foi captado da história em um primeiro momento, e também como foi a apreensão dos temas que o filme traz. Posteriormente, ainda na roda de conversa, foca-se na construção dos sonhos, com perguntas como: Quais sonhos você já realizou? O que você gostaria de ter feito? Quais sonhos você quer realizar? A partir disso, pode-se inclusive ampliar a conversa, com perguntas como: O que é sonhar? Só sonhamos quando dormimos? O que é um sonho fora do sono? Assim, é possível entender também se as crianças identificam que o filme fala de sonhos, de esperança. A depender do ritmo da dinâmica, também se podem perguntar coisas voltadas para o lado mais moral, como: por que você acha que o Breu é ruim? Por que parar de acreditar nos guardiões é ruim?

Em seguida à discussão, há uma proposta de um momento mais prático, em que as crianças podem colocar “a mão na massa”. Para isso, pede-se que cada uma delas escreva uma carta para seu eu do futuro dizendo os sonhos que elas querem realizar, as suas vontades mais profundas. Em seguida, podem-se guardar essas cartas e, após alguns anos, distribuir novamente para que entrem em contato com seus desejos da infância, ou até mesmo dar isso como um encaminhamento ou lição para se fazer em casa. Nessa parte, deve-se atentar para não cair na questão da infância produtiva, ou seja, desorientar as crianças, se possível, para longe de uma lógica de produção que é sempre imposta a elas quando se pergunta “o que você quer ser quando crescer?”.

Esta proposta de atividade busca delinear um dos pontos-chaves da narrativa apresentada pelo filme, ainda mais significativa quando se considera o cenário contemporâneo no qual as crianças deste estágio de desenvolvimento se inserem: em que momento as “luzes” de nosso globo interior começam a se apagar? Quais são as circunstâncias que por vezes impedem que nossos sonhos, projetos e expectativas tenham livre curso em nossa fantasia? E porque esta mesma dimensão fantástica, tão

importante para dar à vida seu colorido, seu valor simbólico, é tantas vezes tolhida, até mesmo sob a justificativa do “crescimento”, da “maturidade”? Espera-se que essas questões sejam levadas como uma reflexão para evitar a perda precoce da fantasia e a quebra dos projetos e esperanças das crianças, que têm este direito, tão singelo e significativo, ainda que tantas vezes desconsiderado: sonhar.

Estágio do Desenvolvimento

Essa proposta de intervenção foi realizada focalizando crianças que estão no operatório concreto, principalmente no início deste período. Esse estágio, que se inicia com a idade média de sete anos, marca uma modificação decisiva no desenvolvimento mental. Observa-se, em cada um dos aspectos complexos da vida psíquica, das relações sociais ou da atividade propriamente individual, o aparecimento de novas formas de organizações, que completam as construções esboçadas no decorrer do período precedente (pré-operatório), assegurando um equilíbrio mais estável e que inauguram uma série ininterrupta de novas construções (Piaget, 2017). Ao alcançar essa forma superior de equilíbrio, elas são capazes de realizar operações. Assim, torna-se possível uma visão dinâmica do mundo, a qual não negligencia as mudanças e coordena pontos de vista. A criança vai sendo capaz de realizar operações, que são ações interiorizadas que ocorrem em plano mental. Elas supõem reunir, dissociar, ordenar, serem reversíveis e conservadas. Além disso, as operações também são sensíveis à contradição e obedecem à estrutura de conjunto (Piaget, 2017).

Do ponto de vista das relações interindividuais, segundo Jean Piaget (2017), a criança, nesse período, torna-se aos poucos capaz de cooperar, tornando discussões possíveis, à medida que comportam compreensão a respeito dos pontos de vistas do adversário e procura de explicações mútuas desenvolvidas no plano do pensamento das crianças e não apenas no plano das ações materiais. Assim, o novo sentimento, que intervém em função da cooperação entre as crianças, e das formas de vida social dela decorrentes, consiste essencialmente em mútuo respeito (Piaget, 2017), que leva em especial ao desenvolvimento de uma noção de justiça, que passa a influenciar todas as relações da criança.

Assim, nesse estágio, novos sentimentos morais aparecem e ocorre uma organização da vontade, que leva a uma regulação da vida afetiva e uma melhor integração do eu. Isso ocorre à medida que as crianças tornam-se capazes de coordenar seus pontos de vista entre si, argumentando para entrar em concordância, ocorrendo

tanto concentração individual quanto colaboração efetiva. Nesse estágio, já ocorre conduta social de discussão interiorizada, ou seja, a criança é capaz de refletir. Serão consolidados o desenvolvimento de habilidades/capacidades ou aspectos morais, como respeito mútuo, justiça, cooperação (Piaget, 2017).

Além de uma contextualização acerca do estágio do desenvolvimento, é necessária uma análise do cenário em que, geralmente, as crianças deste período estão inseridas. Tipicamente, crianças do estágio operatório concreto possuem entre 7 e 12 anos, uma faixa etária na qual se intensifica o processo de escolarização e ocorrem novas aquisições intelectuais, psicológicas e sociais.

Além disso, esse momento é muito importante para a socialização e compartilhamento de experiências com os colegas. As amizades começam a se basear mais em afinidades e gostos, desempenhando um papel essencial na criação de laços e possibilidades de apoio. Como já citado anteriormente, a fantasia muitas vezes não é vivida individualmente, mas sim em grupo, porém o que acontece quando esse grupo está inserido em uma instituição que não abre espaço para o desenvolvimento dos sonhos? Como será que a escolarização e a padronização do aprendizado afetam esse grupo social? A negação dos sonhos e das fantasias da criança e o incentivo a uma mentalidade excessivamente produtivista é uma temática contemporânea que precisa ser mais discutida.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Piaget, Jean. (2017). *Seis estudos de Psicologia* (25ª ed.). Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Ramsey, P. (Diretor); Bemstein, N.; Steinberg, C.; Del Toro, G.; Joyce, W. (Produtor). (2012). *A origem dos guardiões* [Filme]. Estados Unidos: DreamWorks Animation.
- Souza, M. T. C. C. (2005). Valorizações afetivas nas representações de contos de fadas: um olhar piagetiano. *Boletim de Psicologia*, 55(123), 205-232. Recuperado de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0006-59432005000200007&lng=pt&tlng=pt

NARRATIVAS PRECONCEITUOSAS A LUZ DO FILME “UM FAZ DE CONTA QUE ACONTECE”

Karoline Mendes Ruiz Pereira
Marcel Fernandes
Maria Fernanda
Maria Gabriella da Silva Sousa Santos
Renata Carozza
Viviane Catini Nishiyama

Sinopse

A obra “Um faz de conta que acontece”, do diretor Adam Shankman, lançada em 2008 e produzida pela Walt Disney Studios Motion Pictures, inicia nos mostrando Skeeter e sua irmã Wendy Bronson ainda crianças enquanto ajudam seu pai no hotel do qual é dono. O filme retrata o jovem Skeeter como um admirador de histórias e o seu pai como um grande contador delas.

Um salto temporal é feito e observamos Skeeter já adulto trabalhando como um faz-tudo no hotel que era de seu pai. Wendy, diante do surgimento de uma entrevista de emprego, vai viajar e deixa seus filhos, Bobbi e Patrick, por uma semana com o irmão. Durante esse período, vemos Skeeter não só entretendo os seus sobrinhos com algumas histórias de faz de conta antes de dormir, mas também os deixando participarem das construções de narrativas. Nesta dinâmica, observamos as histórias misteriosamente se tornando realidade e afetando a vida de Skeeter das mais variadas formas.

Temática Contemporânea

De acordo com Piaget (2017), autor cuja obra teve grande diálogo interdisciplinar com a filosofia e a psicologia e que viveu entre os anos de 1896 e 1980, o processo de desenvolvimento é, em resumo, uma construção singular e contínua que envolve fatores genéticos, experiências individuais, interações com o contexto social e a organização interna de todos esses elementos, que o autor denomina como “equilíbrio”. Nesse sentido, as obras cinematográficas podem ser grandes aliadas para a formação e o desenvolvimento do pensamento crítico no que diz respeito a, por exemplo, diversidade cultural, de gênero e étnica (Gladkova, 2013). O estudo de Anna A. Gladkova (2013) sobre o papel da televisão na construção de valores de diversidade em crianças coloca em evidência a necessidade de se compreender os efeitos que os meios de comunicação de massa (o cinema, a televisão, o rádio, etc) assumem em nossa vida, principalmente, nas crianças em fase crítica para o desenvolvimento de

julgamentos morais e edificação de valores éticos. Assim, com base nas experiências de situações reais e midiáticas, as crianças constroem representações do que esperar em determinadas situações ou em certas relações sociais e essas expectativas podem orientar seus comportamentos (Gladkova, 2013).

No caso do filme escolhido para realização desta atividade, “Um faz de conta que acontece”, percebemos que ele contribui para a reafirmação de alguns estereótipos que formam a base do preconceito no pensamento de grande parte das pessoas, como por exemplo: protagonismo masculino na família, no mundo econômico e na sociedade; desvalorização de profissões relacionadas à limpeza, manutenção e organização; hipervalorização de bens materiais e estilos de vida luxuosos; e representação da mulher como pessoa que precisa de salvação masculina em inúmeras situações. Entendemos que o problema dessas situações é a manutenção de certos padrões que, pela enorme recorrência, têm grandes chances de servir de modelo para o imaginário de uma porcentagem muito significativa da população. Dessa forma, a família, como um dos grupos sociais no qual a criança se insere, tem relevante responsabilidade em acompanhá-la na construção do imaginário, do pensamento crítico e na desconstrução de estereótipos que, por vezes, são reproduzidos pela mídia. Para contribuir com essa importante (mas longe de ser fácil) tarefa dos familiares, elaboramos uma proposta de atividade que busca incentivar o questionamento e a reelaboração dos assuntos abordados no filme.

Intervenção

A proposta é direcionada para crianças na faixa etária de 7 a 12 anos, aproximadamente, e tem a finalidade de ser realizada em âmbito familiar. A atividade será dividida em três etapas: 1) assistir juntos ao filme “Um faz de conta que acontece”; 2) conversar sobre algumas questões problemáticas; 3) elaboração, em conjunto, de uma história de faz de conta inspirada no filme e na conversa.

ETAPA 1:

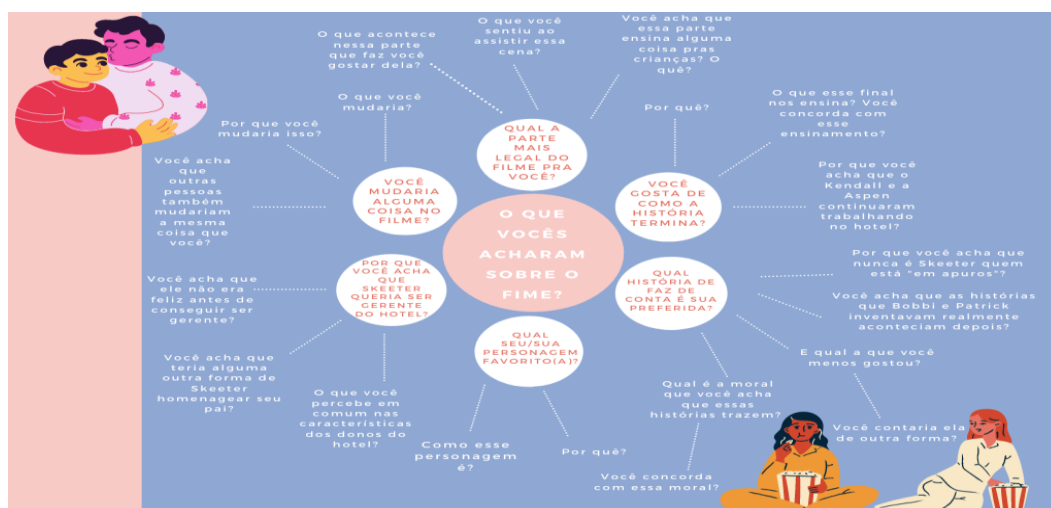
Os cuidadores devem assistir ao filme com suas crianças, em um momento de lazer e descontração. É importante que o dia escolhido para realização da atividade esteja bem livre, para que cada etapa seja feita sem pressa, uma vez que a duração do filme é de, aproximadamente, duas horas e recomendamos a previsão de, no mínimo, mais uma hora para as etapas posteriores. Antes de assistir ao filme, os cuidadores devem explicar às crianças como a atividade vai se desenrolar e pedir-lhes que prestem

atenção nas historinhas que serão contadas pelo protagonista Skeeter ao longo da obra. Agora é só estourar a pipoca e começar a sessão!

ETAPA 2:

Terminada a sessão, os cuidadores devem iniciar uma conversa com as crianças sobre o que acabaram de assistir. A conversa pode iniciar com perguntas sobre o que as crianças acharam do filme, se gostaram de como terminou, qual foi a cena e personagem favoritos e assim por diante. Tais questões devem ser simples, com o objetivo inicial de incentivar a imaginação da criança e desconstruir alguns estereótipos presentes na obra. Como o filme contribui para a afirmação de alguns preconceitos envolvendo, principalmente, sexismo e classismo, a ideia é, através de perguntas e provocações, encontrar essas situações presentes na obra junto com as crianças e conversar a respeito disso. Abaixo, sugerimos alguns exemplos de perguntas que podem ser feitas (lembrando que elas podem ser adaptadas e reformuladas conforme a necessidade e o desenrolar da atividade). Sempre deixe espaço para que a criança lhe retorne as perguntas ou faça outras que lhe venham à mente. Você também pode trazer a sua opinião, quando achar pertinente; é importante que a atividade aconteça em tom de conversa e não de questionário.

Exemplos de perguntas para a Etapa 2:



Clique aqui para ver a imagem em maior resolução: [Perguntas - Um Faz de Conta que Acontece.png](#)

ETAPA 3:

Depois disso, é sugerido que os responsáveis façam uma atividade de criação de história com a(s) criança(s), cujo tema será livre ou poderá ser determinado pelo adulto. A atividade inicia-se com os participantes em círculo e com a escolha de quem iniciará

a história. O primeiro integrante inicia a história e, quando quiser, escolhe outra pessoa para continuar a narrativa do ponto que parou. Deixe a imaginação rolar!

Para melhor andamento da atividade, sugerimos que os cuidadores não intervenham nas histórias durante a elaboração das crianças, mesmo que elas caiam nos estereótipos discutidos ou em outros possíveis. Nesse caso, sugerimos que, quando for a vez do(a) cuidador(a), a pessoa busque trazer alternativas para a história que questionem o estereótipo em questão. Se achar necessário, utilize o esquema das perguntas novamente para gerar uma discussão sobre o assunto.

Caso esteja difícil de começar alguma história, aqui estão algumas sugestões de assuntos que podem ser abordados:

- ❖ História do combate entre a vilã Coronavírus e a super heroína chamada Vacina;
- ❖ História de uma família que enfrenta as adversidades de forma colaborativa e cada integrante ajuda conforme seu ponto forte;
- ❖ Recontar a história do filme, usando a mesma estrutura narrativa, mas criando novos personagens e outros desfechos;
- ❖ Um dos novos desfechos possíveis na recontagem da história do filme é que, em vez do mocinho ser apaixonado por uma mulher, seja por outro homem. Ou, da mesma forma, que seja uma mocinha que termina junto com outra mulher.

A psicologia do desenvolvimento por trás da atividade

A atividade descrita anteriormente foi proposta para proporcionar um momento de diversão e descontração, para buscar a desconstrução de alguns estereótipos apresentados pelo filme “Um faz de conta que acontece” e explorar a criatividade e habilidade de colaboração das crianças na elaboração da história. Com isso, a atividade também explora algumas características do estágio de desenvolvimento em que as crianças de, aproximadamente, 7 a 12 anos estão inseridas: o estágio denominado Operatório-Concreto, definido por Piaget (2017).

O estágio Operatório-Concreto, na teoria piagetiana, não está diretamente ligado à idade, mas sim a uma progressão de habilidades que vão sendo adquiridas ao longo do desenvolvimento, as quais foram divididas em fases pelo autor. Isso significa que determinada fase é obrigatoriamente antecedida pelas anteriores, de forma que a criança acumula características dos outros estágios junto com as próprias do operatório-concreto.

Este momento do desenvolvimento foi escolhido, pois é nele que se dá o surgimento das operações. Essas, de forma resumida, consistem em ações interiorizadas, reversíveis, coordenadas e sensíveis à contradição. Isso significa que somos capazes de antecipar e planejar ações como, por exemplo, pensar em uma maneira do personagem de nossa história escapar de uma enrascada; com a possibilidade de voltar ao ponto de partida da nossa ação e construir uma história com começo, meio e fim; além de conseguirmos levar em conta o ponto de vista dos outros e perceber falhas em nosso raciocínio. Assume-se que tais características das operações sejam essenciais para um bom desenrolar das atividades propostas.

A 2ª etapa dialoga fortemente com a sensibilidade à contradição que a criança começa a ter nesse estágio e os questionamentos vêm no sentido de permitir que os infantes tenham a possibilidade de perceber as contradições presentes no filme através dos estereótipos. Também se espera que a possibilidade de interiorizar ações e a reversibilidade configurem elementos e ferramentas essenciais para a 3ª etapa da atividade que envolve a elaboração de uma nova narrativa em conjunto com outras pessoas.

Em síntese, percebe-se que o filme “Um faz de conta que acontece” ao abordar a potência da construção ativa e coletiva das narrativas no mundo infantil, ainda que carregue consigo vieses problemáticos quanto à representação estereotipada de grupos sociais, se mostra rico para o desenvolvimento de atividades lúdicas em crianças na fase do operatório concreto. Estas intervenções podem se dar em dois sentidos amplos: na estimulação para a criação de histórias com o público infantil e no diálogo com o propósito de desenvolver um olhar crítico acerca de narrativas preconceituosas.

Neste sentido, a proposta de atividade abarca estes dois aspectos ao sugerir que um momento prazeroso de entretenimento seja aproveitado para questionamentos sobre as situações retratadas, e ao propor, por fim, a construção de uma história com uma temática de relevância na vida da criança.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Gladkova, A. A. The role of television in cultivating the values of pluralism and cultural diversity in children. *Psychology in Russia: State of the Art*. Moscow. 6(1), 138-143. doi: 10.11621/pir.2013.0113
- Piaget, Jean. (2017). *Seis estudos de Psicologia* (25ª ed.). Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Shankman, A. (Diretor); Sandler, A.; Gunn, A.; Giarraputo, J. (Produtor). (2008). *Um faz de conta que acontece* [Filme]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.

“O GRINCH” E A QUEMLÂNDIA: PENSANDO CIDADANIA E COOPERAÇÃO

Carolina de Freitas Zanotello
Paulo Yoo Chul Choi
Laura Aparecida Martins Albino

Sinopse

“O Grinch” (2000) é um filme dirigido por Ron Howard e produzido pela [Illumination Entertainment](#) e [Universal Studios](#). Nessa história, há um rabugento personagem principal, chamado Grinch, que é um dos membros da simpática vila habitada pelos Quem. Após sofrer *bullying*, quando criança, em uma comemoração de natal da escola, Grinch passa a detestar o natal e desprezar seus companheiros, decidindo, assim, se isolar no topo de uma montanha para o resto da vida.

Anualmente, os Quem organizam uma tradicional celebração de natal, a data mais importante da vila, quando todos os cidadãos colaboram para decorar a cidade e entrar no espírito natalino. O Grinch, não suportando mais a anual celebração dos Quem, arquiteta um plano para arruinar o natal, invadindo as casas de seus vizinhos e roubando todas as decorações e presentes. No entanto, seu mirabolante plano, aparentemente infalível, passa a ser posto em cheque quando Cindy Lou, uma generosa menina Quem, resolve tentar virar sua amiga, amolecendo lentamente seu coração e abrindo os caminhos para que o rabugento membro da vila dos Quem possa voltar a querer ser parte da colaborativa comunidade.

Temática Contemporânea

De acordo com Jean Piaget, é no período operatório concreto que as crianças passam a abandonar a moral da obediência, baseada no respeito unilateral pela autoridade dos adultos, e buscam construir seus próprios valores morais, baseados no respeito mútuo e em relações recíprocas. Nessa etapa, as discussões e debates aos quais as crianças têm acesso são de extrema importância, podendo auxiliar no processo de construção desses valores morais e da identidade individual. Pensando nisso, optamos por abordar uma temática relacionada à cidadania e, consequentemente, à cooperação e ao respeito mútuo.

Com a modificação crescente, nessa etapa, do entendimento que as crianças têm acerca das regras, passa a ser possível pensar direitos e deveres, assim como a

participação cooperativa na vida cívica. Se antes seguiam regras apenas para obedecer à autoridade, mesmo sem entender sua função, agora já são capazes de compreender os motivos e as funções existentes por trás das normas sociais, e, desse modo, visando o bem-estar comum, podem buscar agir de acordo com elas e reforçá-las nos demais. Optamos, assim, por um jogo de perguntas em que algumas questões sejam direcionadas à reflexão sobre acontecimentos do filme relacionados à temática escolhida.

Questionamos, por exemplo, sobre o momento do filme em que Grinch decide se isolar em uma caverna, e por qual razão isso teria acontecido. Com isso, buscamos estimular que as crianças pensem sobre a exclusão vivida pelo personagem principal, e em como isso pode facilitar que o indivíduo excluído se afaste da comunidade e de sua cidadania. Em outro momento, questionamos sobre a ida de Cyndi-Lou à casa de Grinch no natal; ela decide visitá-lo por pensar que ninguém deve ficar sozinho em uma data tão importante, e vemos como a generosidade de Cyndi-Lou é um dos grandes motivos do personagem principal voltar a querer participar da sociedade. Outros momentos do filme, como quando Grinch devolve os presentes e decorações roubadas e é perdoado pela cidade, pode fazer com que as crianças reflitam sobre os direitos e deveres de um cidadão - não é permitido roubar, mas é possível e desejável que alguém seja reintroduzido na sociedade após romper uma norma -, sobre a necessidade de que tentemos reparar alguma ação ruim que tenhamos feito, e a necessidade de perdoarmos quando alguém errar e tentar reparar o erro, decidindo voltar a ser um cidadão cooperativo, onde é possível respeito mútuo. Além disso, pensamos em uma dinâmica que estimule a cooperação entre os membros das equipes e a competição saudável entre grupos.

Intervenção: o natal da Quemlândia, um jogo de perguntas.

A proposta de intervenção, portanto, é a de um jogo de perguntas que envolvem, também, a decoração coletiva de uma árvore de natal, como a árvore presente na vila dos Quem. Com isso, os jogadores se dividirão em equipes no jogo de perguntas, e a cada rodada a equipe que fizer mais pontos irá decorando sua própria árvore de natal. O jogo, pensado para o período operatório concreto, promove o trabalho em equipe, a atenção, o pensar antes de agir, a capacidade de classificar e a imaginação.

Regras:

- a) Para jogar, é necessário pelo menos um organizador(a) e duas crianças.
- b) Os jogadores devem ser divididos em pelo menos duas equipes. Se houver número ímpar de jogadores, poderão ser criadas mais equipes ou, se todos concordarem, uma equipe poderá ficar com um jogador a mais.
- c) Não é permitido procurar as respostas na Internet. Caso nenhum jogador saiba a resposta, é possível pedir dicas ao organizador(a).
- d) As respostas às questões podem e devem ser discutidas conjuntamente pela equipe. Após os jogadores da equipe chegar a uma conclusão, a resposta é preenchida em nome da equipe inteira.

Modo de jogar:

- a) Para começar, é preciso estabelecer quem será o organizador(a) do jogo e quem serão os jogadores.
- b) Os jogadores deverão ser divididos em duas equipes, e cada equipe representará uma vila. Cada equipe decidirá, conjuntamente, o nome de sua vila.
- c) Após isso, o organizador(a) deverá ler atentamente as regras para os jogadores e, então, entregar uma folha de papel para cada equipe. Nessa folha de papel, cada equipe deverá escrever, a cada rodada, a letra da resposta correta.
- d) Outra folha de papel deverá ser entregue para cada equipe, com uma árvore de natal impressa (ou desenhada, como os participantes preferirem).
- e) Quando as equipes estiverem prontas, o organizador(a) do jogo lerá a primeira pergunta e as alternativas.
- f) Então, cada equipe poderá discutir qual alternativa assinalar, e, quando as duas equipes tiverem decidido, as respostas deverão ser reveladas ao organizador(a).
- g) A cada rodada, a equipe que acertar a resposta marcará um ponto, e poderá desenhar uma decoração em sua árvore. Em caso de empate, ambas as equipes marcam ponto e podem desenhar uma decoração em sua árvore.
- h) Ao final de todas as rodadas, a equipe vencedora será a que primeiro finalizar a decoração de sua árvore.

Perguntas:

- 1. Qual é o nome do cachorro do Grinch?
 - a. Rex

- b. Max
- c. Rudolph
- d. Trovão

(Resposta correta: b)

2. Qual é o nome da cidade onde moram os Quem?

- a. Quemlópolis
- b. Vila Quem
- c. Quemlândia
- d. Quemtown

(Resposta correta: c)

3. No início do filme, o que acontece com os jovens que sobem até a caverna onde Grinch mora?

- a. Tomam um susto e fogem
- b. Desaparecem
- c. São convidados para entrar
- d. Desistem e vão embora

(Resposta correta: a)

4. Se o Grinch roubar 370 presentes de natal e apenas devolver 258, quantos presentes ficarão faltando?

- a. 114
- b. 121
- c. 112
- d. 98

(Resposta correta: c)

5. Qual é o nome da menina que fez amizade com o Grinch?

- a. Lyndi-Lou Who
- b. Mary-Lou Who
- c. Wendy-Lou Who
- d. Cyndi-Lou Who

(Resposta correta: d)

6. Por qual motivo o Grinch decidiu, quando criança, se isolar em uma caverna?

- a. Os colegas o excluíram e o trataram mal
- b. Ele não gostava de seus colegas
- c. Sua família também morava na caverna
- d. Ele preferia a caverna

(Resposta correta: a)

7. Se a cidade dos Quem tivesse 50 habitantes e cada habitante colocasse uma decoração na árvore de natal da cidade a cada dia, quantos dias seriam necessários para que a árvore de natal tivesse 350 decorações?

- a. 9 dias
- b. 5 dias
- c. 7 dias
- d. 8 dias

(Resposta correta: c)

8. Por que a amiga de Grinch vai até a caverna dele no natal?

- a. Para fazê-lo companhia
- b. Para dar-lhe uma bronca
- c. Por ter se perdido
- d. Para impedi-lo de arruinar o natal

(Resposta correta: a)

9. O que o Grinch decide fazer, no fim das contas, com os presentes e decorações roubadas?

- a. Jogar no lixo
- b. Decorar sua própria casa
- c. Devolver e voltar para sua caverna
- d. Devolver e ajudar na celebração

(Resposta correta: d)

10. O que acontece com o Grinch após devolver os enfeites de natal e se desculpar por tê-lo roubado?

- a. É preso
- b. É perdoado
- c. É agredido

d. É multado

(Resposta correta: b)

Psicologia do Desenvolvimento: Estágio Operatório Concreto

Jean Piaget foi fundamentalmente um epistemólogo, ou seja, preocupou-se com o problema do conhecimento. Sua teoria aborda o “desenvolvimento da inteligência, tendo como conteúdo básico a ação do sujeito que interage com os objetos, construindo, a partir dessas ações, formas e/ou estruturas de inteligência que lhe permitem, cada vez mais, adaptar-se ao mundo em que vive” (Caetano, 2010, p. 1). À semelhança do desenvolvimento orgânico, o desenvolvimento cognitivo se constitui como uma passagem de estados, a caminho de formas mais evoluídas de equilíbrio. As estruturas cognitivas vão, portanto, se tornando mais sólidas e evoluídas a partir de um processo de desenvolvimento que envolve a maturação, a experiência e as interações sociais, e dentro do qual o indivíduo tem papel ativo. Assim, “o desenvolvimento mental aparecerá em sua organização progressiva como uma adaptação sempre mais precisa à realidade. São as etapas desta adaptação que vamos estudar” (Piaget, 2017, p. 17).

A etapa que aqui nos interessa diz respeito ao período operatório concreto, que se estende aproximadamente dos sete aos doze anos. Nesse estágio, a partir de mudanças estruturais, a criança vai se distanciando da perspectiva egocêntrica, e “já parece ter a seu comando um sistema cognitivo coerente e integrado com o qual organiza e manipula o mundo” (Biaggio, 1998, p. 71-72). Em *Seis Estudos de Psicologia*, Piaget (2017) descreve as mudanças dessa etapa as separando em quatro aspectos distintos: a) os progressos da conduta e da socialização; b) os progressos do pensamento; c) as operações racionais; e d) a afetividade, a vontade e os sentimentos morais.

Na conduta e na socialização, um dos progressos centrais observados é o surgimento da reflexão, substituindo as ações impulsivas da etapa anterior e possibilitando que as crianças pensem antes de agir. Liberando-se do egocentrismo intelectual e afetivo, a criança passa a ser capaz de construções lógicas, coordenando mais de um aspecto de um objeto ou de uma situação e integrando diferentes perspectivas. Essa nova capacidade possibilita o surgimento de relações cooperativas: “a criança, depois dos sete anos, torna-se capaz de cooperar, porque não confunde mais

seu próprio ponto de vista com o dos outros, dissociando-os mesmo para coordená-los” (Piaget, 2017, p. 41). É nesse momento que as crianças adquirem outra atitude perante as regras, controlando-se uns aos outros para garantir seu cumprimento. A proposta de intervenção possibilita, justamente, que as crianças exercitem a reflexão e pensem antes de agir, ponderando entre si qual das alternativas apresentadas representaria a resposta correta, e agindo de acordo com as regras do jogo.

Nessa etapa, as ações mentais, inicialmente isoladas e descoordenadas, dão lugar às operações mentais, que Piaget caracteriza como ações mentais reversíveis. O principal progresso no pensamento é precisamente um pensamento mais flexível que o da etapa anterior, onde as crianças já conseguem compreender transformações, ou seja, considerar aspectos mutáveis de fenômenos, e não apenas estados iniciais ou finais. Para Piaget, as grandes conquistas do pensamento são “as de tempo (e com ele o de velocidade e espaço), além da causalidade e noções de conservação, como esquemas gerais do pensamento, e não mais, simplesmente, como esquemas de ação ou intuição” (Piaget, 2017, p. 47). Portanto, as intuições da etapa anterior vão dando lugar às operações racionais. De acordo com Piaget, operações são “uma ação qualquer (reunir indivíduos ou unidades numéricas, deslocar etc.), cuja origem é sempre motora, perceptiva ou intuitiva” (Piaget, 2017, p. 48). A partir dos sete anos, a criança vai adquirindo noções de reversibilidade operatória, coordenação de relações assimétricas, composição transitiva, dentre outros. Nesse sentido, algumas questões matemáticas específicas, envolvendo subtração e multiplicação, foram colocadas no jogo de perguntas visando estimular as novas capacidades possibilitadas nessa etapa do desenvolvimento.

Por fim, a afetividade, na etapa das operações concretas, é caracterizada pelo surgimento de novos sentimentos morais, uma vez que a criança já é capaz de cooperar e coordenar pontos de vista. As relações de reciprocidade criam um sentimento de mútuo respeito, distinto do respeito unilateral das etapas anteriores, quando a criança ainda tinha uma moral da obediência. A moral da cooperação faz com que, por exemplo, a criança passe a respeitar as regras não mais por um respeito unilateral à autoridade adulta, mas por ser o resultado de acordo mútuo. Para Piaget, “a consequência afetiva, especialmente importante, do respeito mútuo, é o sentimento de justiça” (Piaget, 2017, p. 54). Pensamos que, com a intervenção proposta, as crianças podem se beneficiar do trabalho em grupo, uma vez que promove a cooperação e as relações de reciprocidade. Ao discutir com os colegas acerca das questões do jogo de

perguntas, as crianças podem exercitar a capacidade de coordenar diferentes pontos de vista, assim como envolver-se em uma competição saudável que promove o respeito às regras não pela moral da obediência, mas pela moral da cooperação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Biaggio, A. M. B. (1998). *Psicologia do desenvolvimento*. Petrópolis: Vozes.

Caetano, L. M. (2010). A epistemologia genética de Jean Piaget. *ComCiência*, 120, 0-0.

Howard, R. (Diretor).; Imagine Entertainment (Produtor). (2000). *O Grinch* [Filme]. Estados Unidos: Universal Pictures.

Piaget, Jean. (2017). *Seis estudos de Psicologia* (25ª ed.). Rio de Janeiro: Forense Universitária.

SUSTENTABILIDADE E DESENVOLVIMENTO A PARTIR DO FILME “O MENINO E O MUNDO”

Isabela da Silveira Borges
Karen Alves Paz
Letícia Maria Lepka de Lima
Natalia Lucas Pereira
Verônica Cambraia de Souza Andrade

Sinopse

Com estreia em 2014, dirigido por Alê Abreu e produzido pelos estúdios Filme de Papel e Espaço filme, “O menino e o mundo” conta a história de um menino que vivia uma vida tranquila e feliz com a sua família no campo que entra em conflito ao se deparar com a ausência do pai, que parte à cidade em busca de emprego. Tentando lidar com a saudade, a criança faz as malas e parte em uma aventura pelo mundo. Porém, essa aventura se torna mais difícil do que parecia, pois diversos obstáculos da vida adulta começam a surgir. O cenário familiar e rural que trazia consigo linhas simples e coloridas, é substituído por uma tonalidade cinzenta quando o menino adentra a cidade.

Composta por muitas máquinas, fábricas e um aglomerado de pessoas, a cidade é marcada por um intenso movimento e ausência da natureza. Assim como o céu possui as estrelas, “O Menino e o Mundo” possui a música, que traz consigo as diferentes emoções que o personagem sente, como a saudade, a felicidade e o medo. Em um colorido de emoções, o pequeno busca entender o novo mundo que se coloca diante dos seus olhos. Possuindo a saudade como um dos temas centrais, o filme deixa uma dúvida: quão importante são as memórias da infância?

Sustentabilidade e Desenvolvimento

Nossa proposta é trabalhar com as crianças a questão da sustentabilidade tendo em vista o modo como o filme aborda essa temática. A obra traz de forma muito sensível problemas contemporâneos relacionados a industrialização, poluição, consumismo, produção de lixo e desmatamento, bem como problemas associados, tais como desemprego e desigualdade social. Sustentabilidade e preservação ambiental são temas que vêm sendo discutidos há alguns anos, reunindo nações, líderes e organizações na tentativa de propor a redução de danos e o desenvolvimento sustentável, que se desdobra em aspectos diversos - como, por exemplo, redução da fome, educação de qualidade e ações contra as mudanças climáticas. As várias pesquisas sobre o assunto e

metas propostas em conferências internacionais evidenciam o caráter cada vez mais urgente de uma mudança na relação que temos com o meio ambiente. Essa relação deve levar em conta a interdependência entre múltiplas áreas e o fato de que nós humanos não estamos desconectados da natureza, mas somos parte dela.

De acordo com o levantamento “Poluição atmosférica e saúde infantil: prescrevendo ar limpo”, publicado em 2018 pela OMS, 93% da população jovem do planeta (até 15 anos) estão expostos a níveis nocivos de poluição¹. No Brasil, essa vinha sendo a causa da morte de pelo menos 633 crianças na primeira infância por ano². Outro problema, que foi evidenciado pelo momento atual, é a relação do desmatamento com o surgimento de novas epidemias e pandemias, como demonstra um artigo publicado pelo Fórum Econômico Mundial³. Diante da crescente relevância do tema, iniciativas em favor da educação ambiental são muito importantes para promover uma relação mais saudável e respeitosa com a natureza, com as outras pessoas e com as gerações futuras, se reconhecendo como parte do ambiente e como sujeito capaz de agir, propor ideias e se responsabilizar.

Incentivar a aproximação com as questões ambientais e o contato com a natureza é fundamental para o desenvolvimento da criança e isso se expande em benefícios também para a coletividade. A educação ambiental deve ser pensada de modo a fazer sentido para o contexto em que a criança vive, dialogando com as necessidades reais para não se limitar a um conhecimento teórico que não encontra vias para intervir no mundo. Também é importante que esse conhecimento seja construído considerando-se o desenvolvimento moral da criança, para que ela não somente apresente comportamentos “ambientalmente corretos”, mas para que esses comportamentos sejam fundamentados em valores e não apenas dependentes de uma norma exterior ou por alguma possível punição (Braga, 2003).

A construção de valores envolve interesse e afetividade, por isso, buscamos por meio das tarefas aqui propostas despertar nas crianças interesse e curiosidade para conhecer e explorar a natureza, abrindo assim caminhos para a educação ambiental e a sustentabilidade. Em consonância com a carga afetiva dos valores, escolhemos como ferramenta a música, que facilita a aprendizagem, contribui para a capacidade de ouvir e

¹ Notícia publicada no *site* Agência Fiocruz (<https://agencia.fiocruz.br/meio-ambiente-debate-revisao-dos-padroes-de-qualidade-do-ar>).

² Notícia publicada no *site* Lunetas (<https://agencia.fiocruz.br/meio-ambiente-debate-revisao-dos-padroes-de-qualidade-do-ar>).

³ Notícia publicada no *site* Uol (<https://www.uol.com.br/ecoa/reportagens-especiais/coronavirus-e-biodiversidade-como-crise-climatica-contribui-para-o-surgimento-de-pandemias/#page1>).

ser ouvido e permite que o indivíduo expresse sua individualidade na coletividade. As oportunidades de participação ativa do indivíduo num grupo são essenciais para gerar a compreensão de que seu papel dentro da sociedade deve levar em conta interesses coletivos, o que é muito importante nas discussões sobre preservação da natureza. Por fim, esse espaço acolhedor da brincadeira musical estimula a afetividade e cria associações positivas com o conteúdo educativo trabalhado, e graças a essa possibilidade para se colocar, a criança pode fortalecer sua autoestima e a confiança de ser capaz de pensar sobre o conteúdo que os outros trazem e de propor ideias.

Proposta de intervenção: Banda Sustentável

Conforme abordado em “O menino e o mundo”, os seres humanos vêm desenvolvendo uma relação destrutiva com a natureza. Assim, para que crianças entrem em contato de forma divertida com a importância de preservar o meio ambiente, propomos a atividade Banda Sustentável.

Nessa brincadeira os pequenos e as pequenas vão construir instrumentos musicais de materiais recicláveis e, em conjunto, vão elaborar um símbolo para cada instrumento e construir uma partitura - uma sequência de símbolos - para que toquem todos juntos. Assim, recomendamos a brincadeira para crianças entre 7 e 12 anos por conta da coordenação motora necessária na hora de construir os itens e por apresentarem o desenvolvimento mental necessário para a compreensão dos símbolos como sons e porque toda a atividade acontecerá de forma com que a criança coordene sua ação com a de outras crianças.

Vamos para a primeira etapa da brincadeira, o passo a passo dos instrumentos:

● Chocalho

Materiais:

- 2 potes de iogurte, 1 garrafa pet de até 500ml e/ou 2 tampas de garrafa pet
- Fita adesiva ou cola quente
- Algum grão - arroz, feijão ou milho, por exemplo.

Modo de fazer:

- Com potes de iogurte:

Encha um dos potes com dois dedos do grão escolhido e depois tampe um pote com o outro e passe a fita adesiva ou então aplique cola quente na borda de algum dos dois potes e cole. Agora é só decorar à vontade!

- Com garrafa pet

Encha a garrafa pet entre um e três dedos do grão escolhido, quanto maior a garrafa mais grãos! Tampe a garrafa e passe um pouco de fita adesiva ao redor da tampa para evitar ainda mais que os grãos vazem. Depois disso é só decorar!

- Com tampas de garrafa pet

Encha metade de uma tampinha com algum grão (o arroz é mais recomendado por ser menor e conseguir se movimentar mais entre as tampinhas). Agora, tampe uma tampinha com a outra e passe a fita adesiva para que elas fiquem juntas. Pronto, agora é só decorar!

● Tambor

Materiais:

- 1 lata de leite em pó, suplemento alimentar, molho de tomate, ervilha ou milho. Qualquer lata de alumínio é uma opção!
- Fita adesiva
- Fita
- 1 ou 2 lápis ou palito de churrasco
- Algodão (opcional)
- 1 bexiga (opcional)

Modo de fazer:

- Apenas com a lata

Escolha uma lata e cole com fita adesiva as pontas da fita escolhida na parte de cima da lata para que ela possa ficar pendurada no pescoço. Tampe com a própria tampa que faz par com a lata e toque com o lápis ou palito de churrasco! Também é possível decorar.

- Com a lata e com a bexiga

Escolha uma lata e cole com fita adesiva as pontas da fita escolhida na parte de cima da lata para que ela possa ficar pendurada no pescoço. Depois, corte a parte mais fina, a ponta, de uma bexiga e tampe a lata com ela. Agora é só decorar e tocar.

- Com o algodão

Tampando a lata com a bexiga ou com a própria tampa do que escolher, você também pode preencher a lata de algodão para fazer um som diferente!

● **Pau de chuva**

Materiais:

- Rolinhos de papel higiênico ou de guardanapo, papel alumínio, etc.
- Papel alumínio
- Fita durex, crepe ou isolante
- Cerca de meia xícara de grãos de arroz
- Enfeites que preferir (fitas coloridas, colagens, adesivos, tintas, canetinhas, etc.)

Modo de fazer:

Una os rolinhos de papel higiênico para um maior usando a fita, ou use um rolinho maior pronto. Depois, pegue um pedaço de papel alumínio e torça de forma a ficar um rolinho mais maciço e desuniforme que caiba dentro do de papelão. Faça um ou dois desses e insira no papelão juntamente com o arroz, depois fechando as extremidades com papelão (um círculo que pode ser recortado dos rolinhos) e fita. Por fim, utilize os enfeites que escolheu para colorir o produto final, seja com fitas, tintas, etc. Agora só virar o instrumento de um lado para o outro dá para escutar os grãos descendo e fazendo um barulhinho de chuva!

● **Pandeiro**

Materiais:

- Pedacos de papelão
- Barbante ou outro tipo de linha
- Lacres de latinhas
- Enfeites que preferir

Modo de fazer:

Usando o pedaço de papelão, recorte dois pedaços circulares, ambos com um encaixe para as mãos (pode ser um recorte em “D” como se fosse uma boquinha!). Pegue dois lacres por vez e passe a linha entre eles, deixando uma sobrinha para colar na extremidade de um dos círculos. Faça isso colando as linhas ao redor da metade da

circunferência. Depois, cole a outra metade por cima para esconder as linhas. Pode enfeitar desenhando olhinhos ou pintando como quiser! Então é só chacoalhar o pandeiro segurando pelo recorte.

- **“Violão” de caixa de papelão**

Materiais

- Caixa de papelão ou pedaços de papelão
- Elásticos “de dinheiro”
- Enfeites que preferir

Modo de fazer

Montando uma caixa de papelão ou pegando uma pronta (sem tampa), enfeite da maneira que preferir e coloque nela os elásticos distribuídos uniformemente de forma que se assemelhem a cordas de violão. Pronto, é só tocar.

Assim, a atividade propõe, principalmente, o desenvolvimento do pensamento da criança tanto sobre seu agir individual quanto sobre aspectos da interação social, estimulando sua reflexão e habilidade social.

Compreendendo a brincadeira segundo os conceitos de Piaget

O biólogo Jean Piaget (1896-1980) estudou o desenvolvimento humano e identificou que esse processo ocorre por meio de estágios, como uma construção gradual e contínua. Segundo Piaget, em cada fase da vida ocorrem transformações na inteligência e na afetividade que possibilitam à criança interagir com o mundo de uma maneira diferente. Por isso, as experiências de cada etapa são fundamentais para que a criança adquira novas formas de pensar, sentir e agir.

Na segunda infância, entre os 7 e 12 anos, a criança passa pelo período operatório-concreto⁴. Nessa fase, a criança já adquiriu muitas habilidades (possui boa coordenação motora; consegue representar mentalmente diversos objetos; e é capaz de expressar suas ideias através da linguagem). Contudo, algumas habilidades ainda estão em construção, como a capacidade de pensar antes de agir e de coordenar as próprias ações com as de outras pessoas. Por isso, a brincadeira Banda Sustentável exercita

⁴ Destaca-se que a classificação etária proposta por Piaget é uma aproximação. Cada criança possui um ritmo de desenvolvimento diferente e, por isso, algumas crianças podem vivenciar o estágio operatório-concreto em outro período.

habilidades já alçadas e também estimula operações da fase operatório-concreta. A seguir, analisaremos como essas competências estão presentes na brincadeira e, simultaneamente, examinaremos algumas ideias de Piaget sobre a fase de 7 a 12 anos.

Habilidades desenvolvidas em estágios anteriores

Como dito anteriormente, a brincadeira Músicas da Natureza envolve operações desenvolvidas em estágios anteriores ao operatório-concreto. Por exemplo, a construção dos instrumentos e a execução dos sons são formas de trabalhar a coordenação motora das crianças. Além disso, a utilização de figuras geométricas para simbolizar os instrumentos exercita a capacidade da criança de representar os objetos mentalmente. Por isso, para a realização dessa brincadeira, é necessário que a criança já tenha alcançado tais habilidades.

Habilidades desenvolvidas no período operatório-concreto

Conforme a teoria de Piaget, a partir dos 7 anos, a criança tende a pensar antes de agir, dando início ao processo de reflexão. Na brincadeira Banda Sustentável, antes de tocar a música com os instrumentos, a criança compõe a estrutura musical por meio de símbolos. Isso permite que a criança reflita sobre quais sons ela deseja que sejam tocados e se eles combinam entre si. Assim, o exercício de pensar antes de agir faz parte da brincadeira. Outro ponto da brincadeira que também estimula a reflexão é o fato de os participantes analisarem quais elementos eles podem usar para reproduzir sons similares aos da natureza. Assim, antes de construir seus instrumentos, eles são estimulados a refletir e elaborar estratégias para produzir determinados sons.

Nessa fase, também ocorre um importante avanço na sociabilidade das crianças. Aos poucos, elas deixam de confundir seu próprio ponto de vista com o de outras pessoas. Isso permite uma melhor interação com os colegas e auxilia na colaboração de ações conjuntas. Por isso, nesse momento, a criança é capaz de participar de dinâmicas coletivas organizadas por regras, como a brincadeira Músicas da Natureza. Essa atividade faz com que as crianças trabalhem juntamente para compor sons que serão tocados em grupo, coordenando suas ações entre si. Assim, essa importante habilidade de socialização é exercitada ao longo da brincadeira.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu, A. (Diretor).; Filme de Papel (Produtor). (2013). *O menino e o mundo* [Filme]. Brasil: Espaço Filmes.
- Braga, A. R. (2003). *A influência do projeto "A formação do professor e a educação ambiental" no conhecimento, valores, atitudes e crenças nos alunos do ensino fundamental*. Recuperado de <http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/253373>.
- Oliveira, M. R. (2019). *Rodas de música: o cantar na educação infantil*. Recuperado de <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/34869>.
- Piaget, Jean. (2017). *Seis estudos de Psicologia* (25ª ed.). Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- YouTube. (2020). Criação de instrumentos musicais com materiais recicláveis - Professora Ju. [arquivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=iyIzSJ1BCc8>.
- YouTube. (2018). 11 Instrumentos musicais feitos de material reciclado para crianças. [arquivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=09z9uB3xx4o>.
- YouTube. (2020). 3 Easy musical instruments craft you can do anytime - Diy. [arquivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=XE-o2jp2RUM>.
- YouTube. (2020). Como fazer pau de chuva - instrumento musical. [arquivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=ILoktpZ2Axw>.

UMA ANÁLISE PIAGETIANA DO FILME “DIVERTIDA MENTE”

Ana Clara Umbelino do Nascimento Cortizo Vidal
Anna Clara Mialaret Assumpção
Daniel Correia dos Santos
Luiz Fernando Ferreira Nasta
Rafael Domingues Corrêa

Sinopse

Título original: Inside Out. O filme teve seu lançamento em 18 de maio de 2015 no Festival de Cannes, sendo produzido pela Pixar Animation Studios e distribuído pela Walt Disney Pictures. O longa foi dirigido por Pete Docter e produzido por Jonas Rivera.

No longa, Riley, uma garota extrovertida de 11 anos de idade, enfrenta mudanças importantes em sua vida quando deixa a sua cidade natal, no estado de Minnesota, para viver em San Francisco por causa do trabalho do pai. O filme mostra o surgimento de diferentes emoções, como a Alegria, o Medo, a Tristeza, a Raiva e o Nojinho, que disputam o controle da sala de comando do cérebro da menina. Sua líder é a Alegria, que sempre se esforça para fazer com que a vida de Riley seja sempre feliz. Entretanto, uma confusão faz com que ela e a Tristeza sejam expelidas para fora do local. Para que consigam retornar à sala de controle, ambas percorrem as várias ilhas existentes nos pensamentos de Riley - e, enquanto isso não acontece, várias mudanças acontecem na vida da garota.

Temática contemporânea

No filme Divertida Mente, a protagonista Riley precisa mudar de cidade por causa do trabalho do pai e, conseqüentemente, ela inicia seus estudos numa nova escola e se vê distante dos seus amigos. Essa mudança enfrentada pela menina causa uma série de sentimentos e emoções que afetam diretamente o seu desenvolvimento. O isolamento do seu grupo de amigos já estabelecido leva a garota a entrar em um estado de angústia e tristeza pelo medo do desconhecido e das alterações abruptas em seu modo de vida.

Em paralelo com a obra cinematográfica, o isolamento - apesar de ser por um motivo diferente - tem se mostrado um elemento desencadeador de vários prejuízos para as crianças no atual cenário. No ano de 2020, iniciou-se uma crise mundial com a pandemia do novo coronavírus, denominado Síndrome Respiratória Aguda Grave 2 (SARS CoV-2), que provoca a Covid-19, detectado na China, em dezembro de 2019.

Uma das principais medidas sanitárias recomendadas pela Organização Mundial da Saúde (OMS), foi adotar o distanciamento e o isolamento social como forma de controle da disseminação do vírus na população. Compreende-se que essas são ações direcionadas à prevenção efetiva da contaminação, entretanto, é importante ressaltar seus efeitos na saúde mental das pessoas e, em especial, das crianças.

Os meios tecnológicos auxiliam a mitigar esse distanciamento, todavia, não são suficientes para substituir o contato humano direto. Isso se faz evidente, principalmente, na população infantil que tem sua rotina alterada de um modo abrupto e a sala de aula transforma-se numa tela de plataforma virtual. Além disso, perde-se o contato físico com as outras crianças, o que traz muitos prejuízos para o desenvolvimento sócio-cognitivo.

Proposta de intervenção

Uma possível intervenção para essa temática do isolamento por parte das escolas seria incentivar que os pais assistam ao filme *Divertida Mente* com as crianças que se encontram no estágio operatório concreto, o qual geralmente ocorre entre os 7 e 11 anos. É importante ressaltar, todavia, que tal menção à faixa etária não constitui regra, sendo somente uma ferramenta para estimativa geral, de modo que é essencial a atenção individualizada - principalmente por parte dos pais - ao desenvolvimento dos filhos, observando, por exemplo, alguns dos comportamentos descritos na parte de análise do filme, neste trabalho. Dito isso, após a sessão de filme, propõe-se a realização de atividades que auxiliem no entendimento do estado emocional em que as crianças se encontram, através dos personagens Alegria, Medo, Tristeza, Raiva e Nojinho, além de promoverem a interação em grupo. Para tanto, a brincadeira é dividida em três etapas.

Em um primeiro momento, a ideia é que, por meio do ato de colorir figuras ilustrativas que remetam aos ambientes sociais aos quais as crianças pertencem - o núcleo familiar principal, parentes mais próximos, a escola, entre outros -, elas expressem suas emoções e sentimentos desencadeados no contexto de pandemia em relação a esses grupos, associando com as personagens do filme. Cada imagem poderá ser colorida por mais de uma cor, de maneira a englobar a multiplicidade de emoções que uma situação pode suscitar. No que se refere a isso, pode-se fazer com a criança estabeleça um resgate ao filme assistido, o qual proporciona uma explicação extremamente didática da naturalidade do mesclar de sentimentos, traduzido na criação de várias “bolinhas de emoções” com cores misturadas ao fim da narrativa. É

importante destacar, afinal, a fala de Piaget (1964) de que “é a afetividade que atribui valor às atividades e lhes regula a energia” evidenciando a importância de compreender a situação socioemocional das crianças, além de estimular o estabelecimento de laços com os ambientes supracitados, em especial no cenário atual, para que se mantenham motivados no processo de aprendizagem e de desenvolvimento social.

Após esse momento inicial, seria interessante compartilhar o resultado da atividade com os colegas, para que a criança seja incitada a compreender a singularidade subjetiva de cada indivíduo, visto que, provavelmente, os coloridos para uma mesma figura estarão numa disposição divergente.

É importante oferecer à criança um ambiente que facilite o desenvolvimento cooperativo. Desse modo, uma sugestão final de intervenção elaborada pelo grupo é a organização de uma brincadeira para fazer imitações das emoções e sentimentos presentes nas figuras por meio das cores, lembrando, uma vez mais, as personagens Alegria, Medo, Tristeza, Raiva e Nojinho do filme. Cada dupla terá 2 minutos de apresentação, pode-se também sugerir a participação da família para essa atividade.

Esse incentivo ao “brincar” é uma forma muito efetiva para se mitigar os efeitos nocivos do isolamento. É sempre importante ressaltar como as crianças possuem maneiras de compreender e comunicar sentimentos diferentes das dos adultos. Assim, é fundamental que as brincadeiras propostas sejam plurais, abarcando as diferentes experiências, uma vez que a maneira que o isolamento os afetou varia de acordo com questões como diferenciação social entre as crianças.

Desenvolvimento

Como veremos no decorrer desta parte, Riley apresenta um comportamento indicativo de que já construiu o operatório concreto, estágio do desenvolvimento no qual existe um progresso de pensamento e afetividade, sendo seu marco a reversibilidade do pensamento. O pensamento reversível aponta para a possibilidade de voltar ao começo com argumentos lógicos, propiciando que se desenvolvam, então, as noções de conservação. A esse respeito, sabe-se que conservar é o entendimento de que as situações, embora se transformem, mantêm suas propriedades, a partir da reversibilidade e reciprocidade. Além disso, confere-se, no estágio em questão, a capacidade da criança de classificar e seriar operatorialmente.

Em retorno ao filme, vê-se que Riley era integrante de um time de hóquei, o qual é considerado um jogo que obedece a regras de conjunto comum, numa organização de

conjuntos de relações e cooperações equilibradas. Esse conceito de cooperação é construído a partir da coordenação de pontos de vista, resultando em uma concentração que não mais se limita ao indivíduo, mas se compõe coletivamente, de modo a constituir, uma vez mais, traço do estágio analisado. O que impulsiona tal interação, por sua vez, é a afetividade, a qual também se fortifica em termos grupais.

Posteriormente, acompanhamos também o momento em que Riley planeja uma fuga para voltar a Minnesota, visando recuperar aquela afetividade perdida e reverter seu sentimento de solidão, decorrente de sua sensação de isolamento. Ao pensar nesse plano, Riley comprova sua capacidade de esboçar ações em plano mental e sensíveis a contradições - ao hesitar em sua decisão que contradiz os pais.

A desistência em levar adiante sua fuga, por sua vez, reforça já a existência de sentimentos morais expressivos, envolvidos na situação de cooperação com o outro. Nesse sentido, entende-se que Riley tinha efetivamente uma vontade de voltar a Minnesota, uma vez que sua racionalidade foi capaz de superar sua tendência à fuga.

Ao final do filme, Riley demonstra um crescimento e novas conquistas de dever, geradas pelo respeito mútuo e pela relação construída entre justiça e obediência. Em certo momento, vemos também uma menção à puberdade, configurando uma referência ao estágio que estaria por vir: a adolescência (ou operatório formal).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Piaget, Jean. (2017). *Seis estudos de Psicologia* (25ª ed.). Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Piaget, J.; Inhelder, B. (2004). *A psicologia da criança* (4ª ed.). Rio de Janeiro: Difel.
- Rivera, J. (Produtor).; Docter, P. (Diretor). (2015). *Divertida Mente*. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

FALANDO SOBRE A MORTE E O LUTO COM CRIANÇAS A PARTIR DO FILME “VIVA - A VIDA É UMA FESTA”

Cintia Paloma Lopes Lima
Alba Regina Ferreira de Carmargo (*in memoriam*)
Thaís Sindice Fazenda Coelho

“Minha avó disse que a morte não existe. Ela acreditava que só morreremos quando os outros nos esquecem.” Viva - A Vida é uma Festa.

Sinopse

“Viva - A Vida é uma Festa” (título original: *Coco*) é uma animação cinematográfica norte-americana de 2017, produzida pela *Pixar Animation Studios* e distribuída pela *Walt Disney Studios Motion Pictures*. O filme foi inspirado na ideia original de Lee Unkrich, que dirigiu o longa-metragem junto com Adrian Molina.

O filme aborda a cultura mexicana, em especial o feriado do Dia dos Mortos. A história acontece na cidade de Santa Cecilia, no México. O personagem principal é Miguel Rivera, um garoto de 12 anos de idade que tem o sonho de se tornar um músico famoso, como seu ídolo Ernesto de La Cruz. No entanto, sua família desaprova de forma veemente seu sonho, pois a música foi banida pelos seus antepassados e continua sendo repudiada atualmente.

Enquanto Miguel procura formas de ser aceito como músico por sua família, ele se envolve em uma aventura extraordinária no mundo dos mortos, conhecendo seus ancestrais e ajudando a ressignificar a história da sua família, especialmente para sua bisavó Mamá Inês e sua avó Elena (Abuelita).

O filme apresenta a temática da morte e da vida após a morte para a cultura mexicana, bem como da importância que a família tem para esses processos. É através da família que é possível guardar as lembranças das pessoas que já morreram, possibilitando que estes não sejam esquecidos. A família é o elo de cuidado na vida e na morte, dessa forma, a ligação familiar é bem representada no filme.

A forma que a morte é vivenciada por esta cultura possibilita refletir sobre estratégias que contribuam para a elaboração do luto e da perda em crianças, buscando integrar aspectos da cultura apresentada no filme com a cultura brasileira.

Temática contemporânea

A pandemia pela Covid-19 e suas variantes impactou em mais de 600 mil mortes somente no Brasil, trazendo de forma intensa o processo da morte e do luto para inúmeras crianças. Falar sobre a morte com crianças ainda é um tabu, pois existe uma percepção errônea de que a morte é uma realidade muito distante das crianças. Mesmo antes da pandemia, a existência real da morte esteve presente na infância de diversas crianças. Logo, este é um tema importante a ser abordado na infância, o que pode facilitar os processos de elaboração de luto e perdas ao longo da vida.

O luto é um processo singular, abstrato, complexo e dinâmico. A maneira como cada criança elabora o luto e compreende a morte, depende da sua idade, personalidade, estágio de desenvolvimento cognitivo e psicossocial, da cultura em que a criança está inserida e da maneira que os familiares lidam com a morte (Kluber-Ross, 1991).

Dessa forma, a vivência do luto na infância se relaciona com o modo que os familiares desta criança também o vivenciam. Se a família não conversa sobre a morte e tenta ocultar os indícios dela, como não contando que um familiar faleceu, não permitindo a ida da criança a um velório ou cemitério, isso pode distanciar essa criança do contexto da morte, o que prejudica a sua compreensão futura desse fenômeno, assim como, dificulta a expressão de sentimentos sobre o luto. As famílias que incluem a criança nos ritos fúnebres e tentam explicar a concepção de morte contribuem para uma melhor consciência da mesma (Trapp & Santos, 2018).

A dificuldade de falar sobre a morte, principalmente com crianças, se deve a uma atitude de proteção, para poupar a criança do sofrimento. Porém, ao não permitir que a criança vivencie o luto, possibilita que ela se sinta sozinha na sua dor e tenha mais problemas para elaborar seu luto e para lidar com perdas. Portanto, as crianças precisam encarar a morte como parte da vida (Kluber-Ross, 1991).

O luto é o período posterior à perda, cuja finalidade é levar a adaptação emocional do indivíduo. O luto é o processo de reconstrução e de reorganização diante da morte, sendo um desafio cognitivo e emocional de enfrentamento para os enlutados (Franco & Mazorra, 2007).

A morte pode ser descrita e explicada de diferentes formas segundo a cultura e a civilização que a permeia, os antigos egípcios, por exemplo, embalsamavam e mumificavam os mortos, negando a mortalidade e acreditando em uma vida após a morte. Diversas crenças religiosas creem em uma existência para além da morte física.

Essas crenças são importantes para ajudar na elaboração do luto de seus crentes (Silva & Ribeiro, 2020).

No filme “Viva - A Vida é uma Festa”, é perceptível que na cultura mexicana a conexão das crianças com os aspectos da morte é bem mais intensa, assim como as crianças possuem uma visão diferenciada sobre o que é a morte. No Brasil a morte é associada somente à finitude, dor e sofrimento pela perda, o que expressa um sentido negativo para este evento. Em oposição, na cultura mexicana a morte é uma festa, uma celebração à vida daqueles que se foram, mas que nunca serão esquecidos. Por isso, as crianças mexicanas aprendem desde cedo sobre a morte e a importância da ancestralidade.

Pensando nessa perspectiva trazida pelo filme que retrata a cultura mexicana, foi elaborada uma intervenção para aproximar as crianças da temática da morte, com o intuito de favorecer o desenvolvimento de recursos psicológicos para elaboração do sofrimento advindo pelo luto e enfrentamento de perdas de toda ordem.

Proposta de Intervenção: “Vou te guardar sempre em meu coração”

Esta proposta de intervenção foi pensada para crianças entre 7 e 11 anos de idade, no entanto, podem ser adaptadas para adolescentes. A intervenção pode ser facilitada pelos cuidadores da criança ou por educadores em sua escola. Não há limite de quantas crianças possam participar, a restrição depende da infraestrutura do local, pois precisa suportar uma quantidade que não atrapalhe a execução das atividades da intervenção e que possua tempo hábil, para que nenhuma criança seja negligenciada.

Trabalhar a elaboração do luto e o sentimento de perda com crianças brasileiras é desafiador por causa da visão negativa sobre a morte e seus fatores. Portanto, a intervenção sobre essa temática com crianças seguirá a seguinte ordem:

1. Exibição do filme “Viva - A Vida é uma Festa”
2. Roda de conversa: o que é a morte?
3. Elaboração do mural: “Vou te guardar sempre em meu coração”
4. Canção: “Lembre de mim”

A primeira etapa é a apresentação integral do filme, já que ele será discutido na segunda etapa da intervenção. É necessário um espaço acolhedor e confortável para as crianças, se possível, com a oferta de pipoca e suco - ou algum lanche. Durante a exibição da animação algumas recomendações são sugeridas: que o facilitador preste atenção às emoções que as crianças emitem enquanto assistem, como medo, tristeza,

alegria, raiva e outros. Isso é importante para fomentar o momento de discussão posterior ou mesmo para prover alívio se alguma criança estiver sentindo algum mal-estar decorrente do filme, um exemplo seria o medo pelas caveiras e ossos expostos.

A segunda etapa é uma roda de conversa sobre os aspectos mostrados no filme com a temática da morte. É um espaço de fala para que as crianças se manifestem sobre o que acharam do filme, dúvidas que tenham surgido e para introduzir uma explicação sobre o processo da morte. Algumas perguntas norteadoras são apresentadas para auxiliar o facilitador, no entanto, o mesmo pode adaptar essas perguntas segundo a discussão que esteja sendo realizada. Também são apresentados alguns exemplos de respostas apenas para auxiliar na compreensão do facilitador sobre o que se espera com cada questão. As respostas podem ser baseadas no filme ou nos conhecimentos que a criança já possui, inclusive relacionados às crenças e a religião.

✓ **Perguntas norteadoras:**

- O que você achou do filme?
 - Impressões da criança sobre o filme. Não existem respostas erradas para essa pergunta.
- Qual era o sonho do Miguel?
 - Ser reconhecido como músico, especialmente pela sua família.
- Miguel conseguiu realizar seu sonho?
 - Sim, ele se apresenta para uma plateia quando está no mundo dos mortos e ao final do filme ele está tocando e cantando para a sua família.
- Quem ajudou o Miguel a voltar para o mundo dos vivos?
 - Os seus ancestrais e os guias espirituais da família.
- Você teve medo de alguma parte do filme? Qual? Por quê?
 - Não existe resposta certa, o facilitador deve aceitar e validar as manifestações de medo da criança, e buscar compreender os motivos desse medo como forma de ajudar a minimizá-los.
- O que é a morte?
 - Processo natural do ciclo da vida. Todos nós vamos morrer.
- Quando as pessoas morrem o que acontece?
 - Elas vão para o mundo dos mortos.
- Por que as famílias colocam as fotos de quem morreu no Dia dos Mortos?

- Para que os mortos possam visitar os familiares no mundo dos vivos.
- Como o Miguel vai parar no mundo dos mortos?
 - Ele profana algo de quem já morreu, quando rouba o violão do túmulo de Ernesto de la Cruz.
- O que acontece com as pessoas que já morreram e que não possuem fotos nas oferendas de seus familiares?
 - Elas não podem atravessar a ponte e visitar o mundo dos vivos, nem visitar seus familiares que ainda estão vivos.
- O que acontece com os mortos quando ninguém no mundo dos vivos se lembra deles?
 - Eles somem definitivamente (esta é a verdadeira morte segundo o filme).
- O que são os Guias Espirituais?
 - No filme são retratados como Alebrijes, animais híbridos coloridos que ajudam a conduzir as almas ao mundo dos mortos. Por exemplo, o cachorro Dante.
- Qual era o sonho de Hector (o tataravô de Miguel)?
 - Rever sua filha Inês (a bisavó de Miguel) no mundo dos vivos.
- Qual era o maior medo de Hector?
 - Desaparecer para sempre e não conseguir ver a Inês uma última vez.
- Como Miguel consegue retornar para o mundo dos vivos?
 - Ele recebe ajuda dos seus ancestrais que o amam, recebendo a bênção de sua tataravó Amélia.

As perguntas não precisam seguir a ordem indicada, bem como podem ser reformuladas e outras acrescentadas, caso o facilitador assim prefira. O objetivo dessas questões é auxiliar a discussão na roda de conversa. O propósito da roda de conversa é avaliar o entendimento da criança ao filme e de seus pontos centrais: cultura mexicana, temática da morte, o que acontece com os mortos, o dia dos mortos e a importância da família.

A terceira etapa é a elaboração do mural: “vou te guardar sempre em meu coração”. Para essa etapa serão necessários materiais como: folhas sem pauta coloridas, lápis de cor, canetinhas coloridas, tintas, pincéis, colas, cartolinas ou papéis madeira, bem como outros materiais que o facilitador desejar.

Para a cultura mexicana, a morte só é definitiva quando a pessoa não é mais lembrada, isto é, a pessoa que faleceu foi esquecida totalmente. Dessa forma, para que os entes queridos não sejam esquecidos é necessário mantê-los perto, através de lembranças fotográficas, objetos pessoais, contar as suas histórias, entre outros.

Essa parte da intervenção consiste em pedir para a criança pensar em alguém querido que tenha falecido, pode ser um familiar próximo, um colega da escola, um vizinho, ou mesmo um animalzinho de estimação. Caso a criança não tenha perdido ninguém ou não se lembre, pode pedir para ela pensar em alguém amado que ela gostaria de se lembrar para sempre. Quando a criança tiver em mente essa pessoa amada falecida, ou não, peça que ela desenhe esta pessoa. O que será analisado não é o desenho em si, ou seja, os traços artísticos implicados no desenho, mas a representação da pessoa expressa pelo desenho.

O facilitador pode auxiliar pedindo que ela se lembre das roupas que a pessoa usava, de objetos característicos daquela pessoa e tudo o mais que seja representativo para a criança, como uma situação (por exemplo, a avó fazendo bolo). Quanto mais rico de detalhes tiver o desenho melhor. Conforme as crianças forem terminando, o facilitador irá juntar todos os desenhos em um mural feito de cartolinas ou papéis madeira, com o título que desejar (aqui sugerimos o título “Vou te guardar sempre em meu coração”). Peça para a criança identificar o ser amado em seu desenho. Ao final o mural será colocado na parede da escola ou em algum cômodo da casa (se a intervenção estiver sendo feita em casa). É importante perguntar ao final como a criança se sentiu fazendo este desenho.

Esse mural é importante para criar a familiaridade da criança com pessoas que já faleceram, diminuindo o distanciamento imposto pela cultura ocidental. Assim como murais de aniversariantes e de atividades escolares, esse mural ficará durante todo o ano letivo, podendo ser ampliado conforme os educadores ou as crianças necessitarem.

A quarta e última etapa da intervenção é a canção “Lembre de mim”. As crianças cantarão a música tema do filme. Para auxiliar, pode ser entregue a letra da música impressa ou exibida em uma tela para que todas as crianças vejam. A música instrumental pode ser acústica ou reproduzida via áudio. O objetivo é fazer uma ligação com a etapa anterior e finalizar a intervenção de forma coletiva. Abaixo a letra da música.

Lembre de mim

*Lembre de mim
Hoje eu tenho que partir
Lembre de mim
Se esforce pra sorrir*

*Não importa a distância
Nunca vou te esquecer
Cantando a nossa música
O amor só vai crescer*

*Lembre de mim
Mesmo se o tempo passar
Lembre de mim
Se um violão você escutar*

*Ele com seu triste canto
Te acompanhará
E até que eu possa te abraçar
Lembre de mim*

Canção original (*Remember Me*) composta por Robert Lopez e Kristen Anderson-Lopez.

Diálogo com a psicologia do desenvolvimento: estágio operatório concreto

A compreensão do conceito de morte favorece o desenvolvimento cognitivo e afetivo, sendo importante para a estruturação da personalidade da criança. Há duas perspectivas sobre o entendimento da morte na infância, a primeira postula que nos primeiros anos de vida a criança nada percebe sobre a morte; a segunda, em oposição à primeira, apresenta que as crianças conhecem o conceito de morte ainda nos dois primeiros anos de vida, através de experiências relacionadas à morte, ao luto e as diferentes perdas inerentes à condição humana. A teoria piagetiana corrobora com a primeira perspectiva, ao entender que a compreensão de conceitos somente acontece quando as estruturas cognitivas da criança se tornam operatório-formais, no início da adolescência (Sousa; Oliveira, 2018).

A criança apresenta certa compreensão da morte ainda na infância, no entanto, essa compreensão é expressa através dos recursos que a criança dispõe no momento em que se encontra seu desenvolvimento. A criança pode não falar explicitamente sobre a

morte, mas a representa de forma lúdica, gráfica ou em um sintoma (Dagostini; Finger, 2018).

Para pensar o desenvolvimento intelectual da criança, Piaget (2017) criou a sua teoria, a Epistemologia Genética, com o intuito de explicar como o indivíduo conhece e concebe o mundo. O autor dividiu o desenvolvimento da criança em quatro estágios: estágio sensório-motor (0 a 2 anos), estágio pré-operatório (2 a 7 anos), estágio operatório concreto (7 a 11 anos) e estágio operatório formal (12 anos em diante).

A maneira que a criança identifica a realidade está intimamente relacionada ao conceito de reversibilidade, que é vivenciado de diferentes formas ao longo do desenvolvimento. É no terceiro estágio de desenvolvimento, o operatório concreto, que a criança apresenta uma percepção de que alguns eventos são irreversíveis, como a morte. Assim, é entre 7 e 11 anos de idade que a criança passa a racionalizar os conceitos de morte. Entretanto, a cultura em que a criança está inserida pode influenciar na idade e no estágio em que passa a adquirir o conceito de irreversibilidade (Piaget, 1970; Silva; Ribeiro, 2020).

Além da aquisição da irreversibilidade, outros dois conceitos são importantes para o entendimento da morte, a não-funcionalidade e a universalidade. A não-funcionalidade se refere à compreensão de que as funções vitais podem desencadear a morte, isto é, pessoas doentes podem morrer. A universalidade alude para o entendimento de que a morte é comum a todos os seres vivos. É somente após a aquisição desses conceitos que a criança pode realizar uma elaboração da sua perda (Scalozub, 1998).

O processo do luto é algo difícil de lidar e comumente ocasiona sofrimento psicológico, independente da idade. Dessa forma, os pais, educadores e psicólogos precisam facilitar este momento, possibilitando que a criança viva o luto e elabore internamente seus sentimentos diante da perda. O luto na infância é conflituoso e depende do desenvolvimento cognitivo e afetivo em que se encontra a criança. Trabalhar a vivência do luto contribui para uma elaboração da perda mais significativa e satisfatória ao longo do percurso desenvolvimental.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Dagostini, C. L. F.; Finger, T. L. (2018). LUTO NA INFÂNCIA - UM ESTUDO DE CASO. *Seminário de Iniciação Científica e Seminário Integrado de Ensino, Pesquisa e Extensão*, [S. l.]. Recuperado de <https://portalperiodicos.unoesc.edu.br/siepe/article/view/18238>
- Franco, M. H. P.; Mazorra, L. (2007). Criança e luto: vivências fantasmáticas diante da morte do genitor. *Laboratório de estudos e Intervenções sobre o luto PUC SP*, 24(4).
- Kubler, R. E. (1985). *Sobre a morte e o morrer*. Rio de Janeiro: Ed. Martins Fontes.
- Piaget, Jean. (1970). *A construção do real na criança* (3ª ed.). Rio de Janeiro: Zahar.
- Piaget, Jean. (2017). *Seis estudos de Psicologia* (25ª ed.). Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Scalozub, L. T. (1998). El duelo y la niñez. Mas allá de las fronteras del Psicoanálisis. *Revista de la Asociación de Buenos Aires: abordages en Psicoanálisis de Niño*, 20, 367-383.
- Silva, V. G.; Ribeiro, A. C. P. (2020). A criança e a perda real: o papel das fantasias na elaboração do luto da segunda infância. *Cadernos de Psicologia*, 2(3).
- Sousa, A. da S.; Oliveira, J. H. A. de. (2018). A criança diante da morte: desafios. *Est. Inter. Psicol.*, Londrina, 9(1), 157-160. Recuperado de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2236-64072018000100010&lng=pt&nrm=iso
- Trapp, E. H. H.; Santos, L. S. (2018). A elaboração do luto na primeira infância: estudo de caso clínico. *Revista Ciência Contemporânea*, 4(1), 50-60.
- Unkrick, L. (Diretor).; Anderson, D. K. (Produtor). (2017). *Coco* [Filme]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures & Pixar Animation Studios.

A CORAGEM DE SER VOCÊ MESMO: UMA LIÇÃO DE INCLUSÃO DO FILME “LUCA”

Laura Aparecida Martins Albino
Carolina de Freitas Zanotello
Paulo Yoo Chul Choi

“Algumas pessoas nunca vão aceitar ele, mas outras vão.”

Sinopse

“Luca” é um longa-metragem de animação produzido pelo estúdio de animação americano [Pixar](#), dirigido por Enrico Casarosa e teve sua estreia em junho de 2021. O filme conta a história de um menino monstro marinho chamado Luca Paguro. Luca vive junto de sua família - pai, mãe e avó materna - no fundo do mar, situado em uma vila costeira da Riviera Italiana. A vida de Luca se resume em trabalhar com os pais como “pastor” de peixes e colecionar objetos que os humanos deixam cair no mar.

Apesar de seus pais o proibirem de ir até à superfície devido aos perigos que possa encontrar e o imenso medo que ele aprendeu a ter dos humanos, Luca nutre uma grande curiosidade em saber como é o mundo exterior. Até que um dia, ele conhece Alberto Scorfano, que se tornará seu amigo inseparável ao longo do filme. Diferente de Luca, Alberto vive sozinho e não tem seus pais por perto para colocar limites, ditar regras e orientá-lo dos perigos fora do fundo do mar.

Através de Alberto, Luca descobre que, ao sair da água, ele passa a ter características físicas de um humano. Luca começa a ir todos os dias visitar seu amigo na superfície e os dois amigos passam horas sonhando em viajar juntos pelo mundo em uma Vespa - famosa motocicleta italiana - até que os pais de Luca descubrem que o filho tem os desobedecido e decidem mandá-lo para morar com seu tio nas profundezas do mar.

Alberto, então, o convence a fugir para a cidade dos humanos. Nesse momento, começa a aventura de Luca e Alberto disfarçados de humanos e todo o esforço dos dois em não ser descobertos. Em Portorosso, eles conhecem Giulia Marcovaldo, uma adolescente humana que mora em Genebra com sua mãe e passa as férias na cidade com seu pai. Ao perceber que Giulia sabe de muitas coisas que ele, até então, não fazia ideia, como astronomia, e que ela aprendeu tudo na escola, Luca passa a desejar muito

frequentar esse lugar também. Juntos, os três formam o grupo dos excluídos até que Giulia descobre que seus amigos são, na verdade, monstros marinhos.

Análise do filme

Durante a primeira parte do filme, podemos perceber o quanto os pais de Luca o orientam o tempo todo sobre os perigos da interação com os humanos. Em especial, sua mãe, que deixa claro o medo de que ele não seja aceito como ele é. Inclusive, quando Luca decide ir para a escola com Giulia é sua mãe quem apresenta maior resistência a essa decisão do filho.

Assim como a mãe de Luca, Alberto também demonstra em vários momentos não acreditar que fosse possível que os humanos os aceitassem como eles são. Entretanto, não eram somente os monstros marinhos que poderiam ser excluídos. Giulia relata que era excluída pelas outras crianças pelo simples fato de não ser da cidade e, por isso, propõe o grupo dos excluídos. Os três sofrem o que poderíamos chamar de *bullying* por parte de outras crianças mais fortes que eles.

Dessa forma, podemos dizer que o filme retrata uma situação bem conhecida por aqueles que não se encaixam nos padrões estabelecidos socialmente, a exclusão social. Mas, também pode nos ensinar muito sobre inclusão, visto que se trata de um filme que trabalha primeiramente a aceitação de sermos quem somos e, também, a importância do respeito à diversidade.

Inclusão

“Há diferenças e há igualdades - nem tudo deve ser igual, assim como nem tudo deve ser diferente.” (Mantoan)

Como afirma Mantoan (2003), “o mundo gira e, nestas voltas, vai mudando, e nestas mutações, ora drásticas ora nem tanto, vamos também nos envolvendo e convivendo com o novo, mesmo que não nos apercebamos disso (p. 11)”. E, muita atenção e destaque têm sido destinados às inúmeras diferenças existentes na nossa sociedade e cultura, o que é imperativo para entendermos como é nossa compreensão do mundo em que vivemos e sobre nós mesmos. Assim como, um novo paradigma do saber tem surgido das interações e das novas ligações que são formadas entre várias áreas do conhecimento, e da junção da subjetividade com as experiências do dia a dia, a sociedade e a cultura (Mantoan, 2003).

De acordo com Zaia e Saravali (2011), o processo de inclusão envolve vários aspectos tanto físicos como sociais e emocionais, dentre outros. E, a elaboração de documentos como a Declaração de Salamanca da Unesco (1994), assim como a Declaração Universal dos Direitos Humanos da ONU (1948), demonstram que o ser humano, ao longo de um processo árduo, vem tentando discutir e buscar a redefinição de sua existência, e tornar suas relações mais justas.

Entretanto, para Camargo (2017), o senso comum ainda interpreta o conceito de inclusão de forma equivocada, pois se tem aplicado esse conceito apenas aos estudantes com necessidades educacionais especiais e ao ambiente escolar. Conforme o autor, a inclusão é um processo que pode ser empregado aos mais diversos ambientes tanto físicos quanto simbólicos, assim, é um exercício social que se aplica nos ambientes educacional, cultural, laboral, assim como na arquitetura e no entretenimento, mas, especialmente, nas ações e na percepção das coisas, de si próprio e do outro.

Pensar sobre inclusão é um ato de quebra de paradigmas, pois propõe ações de mudança e essas mudanças ultrapassam o ambiente da sala de aula, implicando na modificação da perspectiva do ensino, não atingindo apenas alunos que possuem necessidades especiais, mas também todos os outros. Também precisa haver uma preparação da escola e da sociedade, visto que quanto mais diversidade houver, maiores serão as oportunidades de troca de conhecimento, perspectiva e maneiras de adaptação ao mundo social. A compreensão da diferença e o estabelecimento de uma democracia verdadeira estão exatamente neste modo de promoção da diversidade no ambiente escolar (Kebach; Duarte, 2012).

Portanto, podemos concluir que a inclusão é um conceito que deve ser aplicado nos mais diversos ambientes sociais, como vizinhança, grupo religioso, ambientes de prática de esportes etc. Por isso, trabalhar com a inclusão e aceitação da diversidade com crianças de 2 a 7 anos torna-se imprescindível, visto que muitas dessas crianças estão iniciando sua vida social, fora do ambiente familiar, nessa faixa etária.

E, como pudemos perceber no filme, muito do medo e rejeição dos humanos com relação aos monstros-marinhos era devido ao medo do desconhecido. Os humanos acreditavam que os monstros marinhos poderiam causar mal ou machucá-los e, por isso, travaram uma guerra incessante contra eles. Entretanto, quando Luca e Alberto foram descobertos, toda a vila percebeu que entre eles já viviam muitos monstros-marinhos disfarçados de humanos e nenhum mal tinham causado. Abrir espaço para o diferente, fez com que os humanos pudessem ver esses seres desconhecidos por outro prisma.

Podemos dizer, então, que o filme Luca nos traz uma importante lição de aceitação e inclusão.

Intervenção

Os jogos e atividades citados têm o objetivo de trabalhar a aceitação e o respeito às diversidades através do contato com essas diferenças. O importante nessas atividades é tratar com naturalidade as diferenças e dificuldades das pessoas, mostrando que cada um de nós é único e que é natural termos dificuldades e limitações.

- *Jogo da memória das pessoas*

Imprimir em um papel mais espesso duas imagens iguais de rostos de pessoas de diferentes cores, diferentes cabelos, diferentes nacionalidades, com diferentes necessidades especiais etc.

- *Contação de histórias*

Através de livros de histórias ou histórias em quadrinhos que contenham história de pessoas com alguma necessidade especial, compreender as necessidades dessas pessoas e explicar como podemos ajudá-las.

- *Assistir filmes*

Através de filmes que trabalham temas de inclusão e respeito à diversidade, principalmente com crianças, é possível trabalhar de forma mais realista as dificuldades e desafios das pessoas. Assim, após o filme, é importante conversar e explicar para a criança aquilo que foi retratado no filme.

- *Desenho da diversidade*

Dividir uma folha ao meio e orientar a criança a fazer o mesmo desenho de cada lado, porém um tem que ser colorido e o outro somente de uma cor. Os dois desenhos têm que ser iguais. Após a criança finalizar, discutir com ela sobre como o colorido ficou mais bonito e trabalhar que, assim somos nós, que a beleza está em cada um ser diferente e o quanto podemos um aprender com o outro.

- *Desenhos para pintar*

Imprimir desenhos para a criança pintar que retratem o respeito às diferenças e ajudar a criança pintar. Durante a atividade, conversar com a criança sobre as diferenças que são percebidas no desenho. Esses desenhos podem ser de várias crianças com necessidades especiais diversificadas, de pessoas de diferentes nacionalidades ou religiões etc.

- *Recorte e colagem*

Imprimir ou desenhar um círculo simbolizando o mundo, depois recortar várias pessoas, das mais diversas possíveis, quanto mais colorido melhor. Colar dentro do círculo e explicar que assim é o mundo, com muitas pessoas diferentes, cada uma contribuindo para que o mundo seja mais bonito e diversificado.

Desenvolvimento Cognitivo: uma perspectiva piagetiana

De acordo com Caetano (2010), o modelo teórico de Piaget traz a explicação de como funcionam as estruturas mentais biológicas, aquelas que não são possíveis observarmos e que são responsáveis tanto pela inteligência como pela construção do conhecimento por parte de cada indivíduo. Assim, a autora explica que, para Piaget, “o conhecimento não pode ser simplesmente imposto pelo meio ao sujeito, como um reflexo das propriedades do ambiente, tampouco estaria inteiramente pré-formado no sujeito, apenas aguardando a maturação” (s/p). Mas, que as pessoas constroem seu conhecimento através de suas interações com o meio em que vivem (Caetano, 2010).

Para Piaget, cada indivíduo nasce com a capacidade de desenvolver inteligência e, ao agir sobre o meio, estruturas que permitem mais e mais a adaptação às novas circunstâncias são construídas, de modo que os estágios de desenvolvimento são construídos sucessivamente. Sendo que um dos principais objetivos da teoria piagetiana foi justamente o estabelecimento do percurso da inteligência, desde o nascer até a idade adulta (Caetano, 2010).

Piaget (2017) afirma que o nosso desenvolvimento mental se compara ao crescimento das nossas estruturas biológicas e, assim como este, é orientado, principalmente, para o equilíbrio. Do mesmo modo em que um corpo evolui até alcançar um grau razoável de estabilidade - quando o crescimento está concluído e os órgãos formados - assim, pode-se considerar que o desenvolvimento mental evolui rumo a um tipo de equilíbrio final, caracterizado pelo estágio adulto. O autor também afirma que o desenvolvimento mental está em constante construção e pode ser

comparado à construção de um grande edifício que, conforme algo é acrescentado, mais sólido fica.

Para ele, quatro fatores são fundamentais para a evolução mental. São fatores, necessários e essenciais, mas insuficientes por si só. São eles: 1) O *crescimento orgânico* e, principalmente, a maturação do sistema nervoso e dos sistemas endócrinos, sendo que a maturação exerce uma função importante ao longo de todo o desenvolvimento mental. 2) A *experiência pessoal* obtida ao agir sobre cada objeto e que possui duas formas: a) a experiência física, compreendida pela ação sobre os objetos para absorver suas propriedades; e a b) experiência lógico-matemática, que equivale na ação sobre os objetos, porém para obter conhecimento sobre o efeito dos atos. 3) A *interação social*, sendo que a pessoa colabora assim como recebe das ações de socialização. 4) O processo de *equilíbrio*, é um processo interno, que pode ser observado através de cada construção incompleta e de cada transição de um período para o outro. É uma “sequência de compensações ativas do sujeito em resposta às perturbações exteriores e de regulação ao mesmo tempo retroativa (...) e antecipadora, que constitui um sistema permanente de tais compensações” (p. 139) (Piaget; Inhelder, 2009).

Piaget também definiu alguns critérios aos quais esses estágios obedecem: 1) Os estágios sucedem-se de forma constante, mesmo que a média das idades que o correspondem seja passível de variação de uma pessoa para outra, de acordo com o nível de inteligência, ou de um ambiente social para outro. 2) Cada um dos estágios caracteriza-se por um conjunto de estruturas em função do qual as principais condutas particulares são explicadas. 3) As estruturas dos estágios não são substitutivas, mas se integram umas às outras (Piaget; Inhelder, 2009).

Toda ação, mesmo que cognitiva, possui aspectos afetivos e, de forma recíproca, também não é possível existir afetividade sem a influência de processos perceptivos ou compreensivos, pelos quais sua estrutura cognitiva é constituída. “Os dois aspectos afetivo e cognitivo são, ao mesmo tempo, inseparáveis e irredutíveis” (p. 140) (Piaget; Inhelder, 2009).

Piaget dividiu os estágios em período sensório-motor (0 a 2 anos), período pré-operatório (2 a 7 anos), período operatório concreto (7 a 12 anos), período operatório formal (adolescência). E explicou essas “formas de organização da atividade mental” (p. 15) a partir de dois aspectos: motor ou intelectual e afetivo (Piaget, 2017). Neste trabalho, será discutido o estágio pré-operatório, pois apesar de Luca aparentar estar no

final do período operatório concreto, na faixa dos 10 a 12 anos, e Alberto, um pouco mais velho, o comportamento dos dois personagens apresenta, ainda, algumas características marcantes do estágio pré-operatório.

Entretanto, antes de partirmos para a análise, cabe ressaltar que, como afirma Lourenço (1998), para Piaget não são os indivíduos que estão nesses estágios, mas sim seus comportamentos e que a idade referida em cada período não é um critério de definição do desenvolvimento, mas sim um indicador desse desenvolvimento.

Período Pré-operatório (Piaget, 2017)

O período pré-operatório é marcado pelo aparecimento da linguagem. Por causa da linguagem, além de todos os atos que consegue executar, conforme no estágio anterior, a criança passa a ter a capacidade de reconstrução de seus atos passados através de narrativas, e de antecipação de seus atos futuros através da fala. Na ocasião do surgimento da linguagem, a criança se vê rodeada, não mais só com o ambiente físico como anteriormente, e sim com dois universos novos e estreitamente interdependentes, são eles o universo das relações sociais e o das expressões íntimas.

Socialização

O resultado mais notório do surgimento da linguagem são a troca e a comunicação entre os sujeitos. A criança perceberá o adulto como um modelo a ser copiado e igualado. O adulto vai exercer uma coação através de ordens e avisos dados, desenvolvendo na criança uma submissão inconsciente. Como exemplo, podemos citar a obediência de Luca a seus pais, demonstrada principalmente em sua resistência a ir para fora do mar, quando instigado por Alberto.

Os diálogos entre as crianças são superficiais e relacionados ao agir de fato. Os pequenos não conseguem argumentar entre si e se restringem na apresentação de suas negativas. Quando tentam explicar-se entre si apresentam dificuldade em assumir o lugar do outro que não tem conhecimento sobre o que está sendo explicado, como se estivessem conversando sozinhas. Em vários momentos do filme, quando Luca e Alberto relatam seus sonhos e desejos de viajar pelo mundo, eles parecem estar falando para si próprios, dando a impressão não de uma conversa, mas de que estão divagando em seus próprios pensamentos.

Animismo

É a inclinação a imaginar as coisas como possuindo vida e agindo intencionalmente. Todo objeto que desempenhar alguma atividade é considerado vivo e terá em sua essência relação com a sua utilidade para os seres humanos. Existem ânimo e vida em toda a realidade e tudo é formado de acordo com o próprio eu. Podemos perceber essa característica quando Alberto diz que as estrelas são anchovas que dormem no céu, a lua é um peixe grande que protege as anchovas, a Vespa voa como um pássaro, os pensamentos negativos são uma pessoa chamada Bruno que fica dentro deles.

Afetividade

As mudanças nos comportamentos oriundas do início da socialização são importantes tanto para a inteligência quanto para o pensamento, repercutindo da mesma forma na vida afetiva. A criança se interessará por um objeto na proporção em que esse objeto satisfaça uma necessidade, sendo o interesse podendo ser considerado como uma extensão das necessidades. Podemos perceber essa característica no exagerado interesse de Alberto e Luca na Vespa, visto que ela poderia levá-los para conhecer todo o mundo e poderiam dormir sobre as anchovas. Assim como o grande interesse de Luca pela escola por ela possibilitar a descoberta do mundo de uma forma diferente.

Nesse período, surgem também os sentimentos de inferioridade ou de superioridade, chamados de sentimentos de autovalorização, resultando em um julgamento de si próprio que pode repercutir sobre todo o desenvolvimento do indivíduo. Alguns fracassos tanto reais quanto imaginários podem gerar certas ansiedades. Esse aspecto é percebido em Alberto, quando ele se ressentir da relação de Luca com Giulia, expressando que todos o abandonam, inclusive seu pai, por ele fazer tudo errado.

Existirá simpatia direcionada àqueles que correspondem aos interesses da pessoa e que a valorizam. Ao contrário, a antipatia será relacionada ao não compartilhamento comum dos gostos e da escala de valores. Podemos perceber que quando Alberto e Luca percebem que Giulia pode ajudá-los a ganhar dinheiro para comprar uma Vespa, assim como Giulia percebe que os dois podem ajudá-la a conquistar a corrida - algo que ela quer muito - os interesses se encontram, e eles se tornam amigos. Ou então quando Alberto começa a criar antipatia por Giulia, pois o amigo Luca está se afastando dele para ficar com ela.

Os valores das crianças são formados de acordo com seus pais. O respeito é unilateral e constituído de afeto e temor e a moral da criança será a da obediência, sendo o desejo dos pais, o primeiro parâmetro do bem. Devido a esse respeito unilateral, a regra recebida vai moldar os primeiros valores morais e será interpretada literalmente. Mais uma vez, aparece aqui a obediência de Luca às regras de seus pais, regras às quais ele nunca ousou questionar e muito menos desobedecer até conhecer Alberto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Caetano, L. M. (2010). A epistemologia genética de Jean Piaget. *ComCiência*, 120, 0-0.
- Camargo, E. P. (2017). Inclusão social, educação inclusiva e educação especial: enlaces e desenlaces. *Ciênc. Educ.*, Bauru, 23(1), 1-6.
- Casarosa, H. (Diretor). (2021). *Luca* [Filme]. Estados Unidos: Pixar.
- Kebah, P.; Duarte, R. (2012). Educação Musical e Educação Especial: Processo de inclusão no sistema regular de ensino. *Textos & Debates*, (15), 98-111.
- Lourenço, O. (1998). Além de Piaget? Sim, mas primeiro além da sua interpretação padrão! *Análise Psicológica*, 4(XVI), 521-552.
- Mantoan, M. T. E. (2003). *Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer?* São Paulo: Moderna.
- Piaget, Jean. (2017). *Seis estudos de Psicologia*. (25ª ed.). Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Piaget, J.; Inhelder, B. (2009). *A psicologia da criança*. (4ª ed.). Rio de Janeiro: Difel.
- Ricardo, L. S.; Rossetti, C. B. (2012). Inclusão: um enfoque piagetiano sobre as relações de amizade no contexto escolar. *Revista Psicopedagogia*, 29(90), 301-312. Recuperado de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S010384862012000300004&script=sci_arttext.
- Zaia, L. L.; Saravali, E. G. (2011). Aprender em Piaget: o significado da inclusão a partir das possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem de nossos alunos. *Ensino Em Re-Vista*, 18(1), jan./jun.

COLMEIA DA EMPATIA: UMA DINÂMICA BASEADA EM “O EXTRAORDINÁRIO”

Ana Julia Lasakosvitsch Castanho
Ana Maria Jármay Derani
Laura Bouabci Simões
Priscilla Pereira Bizerra

Sinopse

O filme “O extraordinário” (2017), com faixa etária recomendada para crianças a partir dos 10 anos, foi dirigido por Stephen Chbosky e produzido pelas companhias Lionsgate, Mandeville Films, Participant Media e Walden Media, além de ser baseado no livro homônimo de R. J. Palacio. A história gira em torno de Auggie (Jacob Tremblay), um menino de 10 anos com Síndrome de Treacher Collins - uma doença que causa uma deformação facial marcante. Até essa idade, já havia passado por incontáveis cirurgias, seja para garantir sua sobrevivência, ou por propósitos estéticos, para que ficasse mais parecido com as outras crianças. Vive com a mãe, Isabel (Julia Roberts), com o pai, Nate (Owen Wilson), com a irmã mais velha, Via (Izabela Vidovic) e com uma cachorrinha, Daisy.

Desde o início, é possível perceber que o foco da história é a entrada de Auggie na educação regular (Ensino Fundamental) e, conseqüentemente, o fim da educação domiciliar feita por sua mãe. Essa entrada é o começo de uma interação mais profunda entre ele e outras crianças, e o filme consegue mostrar muito bem o desconforto do protagonista, sua consciência da discriminação e *bullying* feita por seus colegas, como Jullian (Bryce Gheisar), por exemplo, e seu sentimento de não pertencimento. Durante boa parte do filme, o protagonista sente a necessidade de usar um capacete de astronauta, que esconde seu rosto e o deixa mais à vontade nos ambientes, já que, quando o usava, era tratado como qualquer outra criança. No entanto, Auggie não desiste de ir para a escola, nem de tentar fazer amigos - e sua persistência terá boas recompensas, com o apoio de colegas como a Summer (Millie Davis) e o Jack (Noah Jupe).

Temática Contemporânea

Bullying é um termo usado para definir um tipo de violência escolar, o qual ocorre através da perseguição e intimidação de um aluno por um ou vários colegas, com a intenção clara de provocar-lhe sofrimento, apresentando caráter repetitivo e

intencional (Francisco; Libório, 2009). O *bullying* se distingue de outras formas de agressão por seu caráter repetitivo e sistemático, pela intenção de um em causar danos físicos ou verbais para prejudicar o outro, que é habitualmente percebido(a) como mais fraco(a) ou está em posição de fragilidade e dificilmente pode se defender (Francisco; Libório, 2009). Mesmo com a crescente exposição e mobilização de pedagogos e cuidadores contra esse tipo de prática no Brasil nos últimos anos, muitas crianças ainda são vítimas dela. Esse tipo de violência não é apenas um mero problema estudantil, mas um fenômeno no qual a relação entre professores e alunos deve ser considerada, pois muitos adultos veem essa prática como algo inevitável na vida escolar e, por vezes, podem encarar como um rito de passagem para a vida adulta.

Quando se trata de *bullying*, as vítimas mais comuns são aquelas que são pouco sociáveis, inseguras, possuindo baixa autoestima, quietas e que não reagem efetivamente aos atos de violência dos autores agressivos - assim são conhecidos os praticantes. Já as testemunhas não participam diretamente em atos de *bullying* e geralmente se calam, por receio de tornarem-se os próximos alvos. Isso pode dificultar muito a inclusão de pessoas com deficiência na educação regular, que acabam sendo alvo de diversas violências (Francisco; Libório, 2009).

Neste capítulo, vamos discutir a questão do *bullying*, o relacionando à inclusão de pessoas com deficiência em escolas regulares e à formação de grupos, focando na aceitação da diversidade e respeito pela diferença. A discussão será feita por meio da análise do filme “O extraordinário”, com foco no estágio de desenvolvimento Operatório Concreto, fase frequente entre crianças de 7 a 12 anos - embora a idade não seja determinante. Importante comentar que um estágio, para Piaget, seria uma fase do desenvolvimento cognitivo infantil com a particularidade de não superar a fase anterior, mas contê-la ao mesmo tempo em que expande habilidades. Antes disso, descreveremos uma atividade a ser realizada com crianças na faixa etária dos 10 a 12 anos, com o objetivo de motivar o desenvolvimento de um pensamento empático, e, assim, diminuir a frequência de violências como o *bullying*.

Proposta de intervenção e justificativa

Ainda que ficcional, o filme “O extraordinário” retrata uma questão bastante atual: o *bullying* na escola. Na obra, assistimos ao dia a dia de uma criança com deficiência física, mas a discriminação escolar pode ser estendida para uma série de situações em que crianças vistas como diferentes não são tratadas bem por seus colegas.

Nesse sentido, estudos têm demonstrado a importância da educação inclusiva, capaz de criar espaços favoráveis ao desenvolvimento da empatia (Colpo *et al.*, 2021). Através do convívio com a diversidade, as crianças desenvolvem opiniões menos preconceituosas, tornando-se mais receptivas às diferenças. E, uma vez fortalecido o comportamento empático, sente-se efeitos benéficos para elas com ou sem deficiência, ou ainda as que sofrem por outros traços que as distinguem das demais (Colpo *et al.*, 2021).

Inspiradas na fala do Diretor Buzanfa, de que não cabe a Auggie mudar a si mesmo, mas sim às pessoas mudarem a forma como o veem, pensamos em uma intervenção destinada a exercitar as habilidades emocionais e o desenvolvimento de valores morais em crianças como Jack, Summer ou Julian. Por “habilidades emocionais”, podemos entender a capacidade da pessoa em lidar com situações adversas de forma criativa, levando em consideração o impacto de suas ações no bem-estar de si mesmo e dos outros (Silva; Nunes, 2016).

A proposta em si trata-se de um jogo que chamamos de “Colmeia da empatia” (APÊNDICE A). Sugerimos que, para essa atividade, o filme seja assistido antes, para contextualizar e gerar reflexões sobre o tema. Indicamos a faixa etária de 10 a 12 anos, pois nessa idade, geralmente, a criança já costuma ser capaz de se colocar no lugar do outro, ou seja, de refletir sobre o impacto de suas ações sobre as demais pessoas - e essa será uma habilidade fundamental no jogo. Além disso, o jogo será realizado com várias crianças atuando juntas em uma equipe, sem pontuações individuais, ainda que respeitando e discutindo as perspectivas de cada um. Dessa forma, serão muito importantes as capacidades de coordenação de pontos de vista e de colaboração, que emergem justamente no estágio Operatório Concreto, conforme será demonstrado na seção “Desenvolvimento”.

Mas como funciona? Explicamos o jogo no manual em apêndice ao final do documento (APÊNDICE A), mas segue aqui um panorama geral. A colmeia da empatia é um jogo em que um conjunto de 3 ou 4 crianças devem pensar em soluções para situações-problema, em que outro coleguinha passa por algum tipo de sofrimento. Diante das ações que vão sendo propostas, um adulto - que participa ativamente do jogo - reage com outra situação-problema, para a qual as crianças deverão novamente intervir. A ideia é, portanto, criar um encadeamento de ações condizentes com a vida real, em que até mesmo gestos de empatia podem ser bastante desafiantes a quem os pratica.

Esse jogo levanta reflexões sobre como, em um ambiente escolar, as regras acordadas - tanto as acadêmicas quanto as sociais - expressam-se de maneira clara, determinando modos de se comportar quando imerso em certo ambiente e acompanhado de uma turma, que impõe formas de comunicação específicas. Focando no entendimento das regras, dentro do estágio trabalhado, é possível observar diferenças em relação ao entendimento das regras em cada idade do período. Pensando em um jogo, como de cartas ou bolinhas de gude, por exemplo, antes dos sete anos, não é observada a utilização de regras ou instruções nessas brincadeiras. As crianças, que ainda não estão no período Operatório Concreto, apenas estão se divertindo, e não competindo entre si. O medidor de “ganho” acaba sendo o quanto eles se divertem jogando, sem nenhuma regra explícita.

Geralmente, para crianças a partir de sete anos, os jogos passam a ser diferentes, nos quais começa a se observar a presença de regras nas partidas, além da igualdade em relação às regras, ou seja, ninguém tem vantagem em relação ao outro em uma partida. Já entre crianças de sete a nove anos, é observada a imitação das regras usadas em jogos e partidas por seus conhecidos mais velhos, além de tentarem replicar essas regras à sua maneira, da forma que se lembram delas. Portanto, diferentemente das crianças mais velhas, “ganhar” assume um sentido coletivo, não estando associado a uma competição de fato, em que é bem sucedido aquele que consegue seguir as regras, e, se todos conseguem, todos ganham e se divertem. Já para aqueles de dez a doze, as regras estão presentes normalmente para poder determinar quem “ganha” a partida, no sentido competitivo no qual estamos habituados a pensar, em que a diversão está presente, mas atrelada principalmente à vitória dentro da partida de um jogo. Mesmo com a dinâmica da vitória individual, isso não impede que crianças dessa faixa etária trabalhem em equipe, uma habilidade positiva de ser exercitada nessa fase.

No filme, a convivência entre as crianças e a apresentação do diferente gera mudanças no cotidiano de cada uma delas, com o desmantelamento de preconceitos a partir do processo do descobrimento e conhecimento do novo - no caso, o personagem portador de deficiência. Os colegas de sala de Auggie, inicialmente com receio de se vincularem ao menino por acharem que a sua condição poderia ser contagiosa, gradualmente colocaram em prova as noções prévias de “normalidade” e de estética. Passaram, então, a se aproximar do personagem com o decorrer da história, pois perceberam que a condição de aparência dele não era um fator de sua personalidade ou inteligência, mas sim apenas mais uma característica dentre várias outras.

Por fim, esperamos um comportamento parecido das crianças na “Colmeia da empatia” (APÊNDICE A). Diante de situações de exclusão e sofrimento, os jogadores, de forma colaborativa, serão desafiados a pensar em ações empáticas que coloquem em xeque preconceitos e garantam o bem-estar de todos os envolvidos.

Psicologia do Desenvolvimento

O filme “O extraordinário”, como já relatado, trata da vida cotidiana de uma criança de 10 anos de idade, estudando, pela primeira vez, em um colégio. Conforme já apresentado, temos a hipótese de que o protagonista da obra apresenta as características de um indivíduo no período Operatório Concreto de seu desenvolvimento – que normalmente é observado dos sete aos doze anos –, conceito formulado pelo biólogo Jean Piaget (1896-1980). Antes de tudo, é importante reforçar que o que define o período atual de desenvolvimento infantil não é a sua idade, e sim o processo pelo qual ela passa. O autor salienta a forma como cada indivíduo tem seu processo e sua velocidade para se desenvolver. Assim, o ideário de associar os períodos do desenvolvimento à idade é um mero facilitador para identificar o estágio, e também, com base nesse valor esperado, explorar se existe alguma barreira que possa impedir o desenvolvimento dessa criança.

Ao se comparar os personagens da trama e a forma como eles lidam com as situações, percebemos que cada um se desenvolve na sua própria velocidade. Um exemplo é quando Auggie, que nunca havia ido à escola antes, apresenta facilidade com as matérias e com o trabalhar em grupo, enquanto Jack, outro personagem da mesma idade de Auggie, tem dificuldade em algumas matérias da escola. Isso mostra como é importante e um processo único de cada indivíduo se desenvolver no seu próprio ritmo. Isso ocorre porque, ao encontrar um obstáculo no desenvolvimento, só continuará por essa estrada depois que “descobrir” como passar por essa barreira.

O período Operatório Concreto é marcado pelo início do processo de superação do egocentrismo, ou seja, a criança organiza o mundo de acordo com uma lógica consistente, conseguindo superar problemas mais concretos e se desapegando da lógica intuitiva e causal primordial que marcava seu desenvolvimento desde então (Souza; Wechsler, 2014). O pensamento é consolidado a partir do surgimento das operações, que são as ações interiorizadas no plano mental. O pensamento, cada vez mais lógico, utiliza-se daquilo tido como raciocínio para fundamentar a sua compreensão de mundo, entendendo regras e se distanciando progressivamente das intuições (Piaget, 1970).

A cooperação nos grupos e a autonomia se desenvolvem paralelamente com a afetividade, nesse período caracterizado pela aparição de novos sentimentos morais e, ainda, pela organização da vontade, que leva a uma melhor organização da vida afetiva (Piaget, 2017). As relações de afeto e moralidade estão muito próximas, pois as primeiras noções de moral infantil nesse período vêm, de forma unilateral, do respeito pelos pais, este que estabelece a formação moral de obediência da criança. Já entre as crianças, inicia-se o processo de construção de relações de respeito mútuo. Tal forma de interação existe baseada em um conjunto de ações que fazem parte de um todo, ou seja, não é uma ação que será determinante nessa relação de iguais, mas todas as dinâmicas em comum e de cooperação entre elas, como já trazido anteriormente.

O respeito mútuo caracteriza a formação de um novo sentimento de moral, diferente do de obediência advindo inicialmente. Isso acontece conforme são observadas as transformações nos sentimentos das regras, tanto as que ligam as crianças entre si, como também as que as ligam aos adultos. É observado com crianças mais velhas que a regra é respeitada não por vir de uma via externa e unilateral, mas por surgir de uma cooperação como acordo explícito entre os envolvidos, guardando também uma preocupação com a justiça (Piaget, 2017).

Por conta do respeito mútuo, surge uma série de sentimentos morais não observados antes, entre eles a honestidade entre os colegas e/ou jogadores, o companheirismo e uma noção nova de justiça. Nessas condições, o ato de mentir tem valores diferentes para cada relação. Na relação entre crianças, colegas e amigos, enganá-los é um ato mais grave do que mentir para um adulto, por exemplo. Geralmente, a noção de justiça nas crianças menores vem da obediência às regras impostas pelos pais, pois elas passam a ser confundidas com a própria justiça, ou seja, o que é justo tem relação com o que é imposto pela relação unilateral entre filhos e pais. Já nas crianças mais velhas, normalmente é percebida uma noção do que Piaget nomeia de justiça distributiva - que tem como base todos serem iguais - e de justiça retributiva - em que a punição para uma ação deve ser medida de acordo com a intenção e as circunstâncias de cada um para a ação executada (Piaget, 2017).

Ainda, ao adentrar a vida social, a aproximação de crianças por suas afinidades e semelhanças se estabelece. No contexto escolar, grupos são formados tanto por questões de gênero, quanto por classe social, gostos em comum, etnias, etc. Podemos observar essa disposição no filme, em que os colegas dividem-se espontaneamente no refeitório segundo esse tipo de critério: formam-se as mesas dos meninos “populares”, a mesa das

meninas e resta uma mesa vazia, para a qual Auggie se dirige. A questão do pertencimento adquire centralidade no mundo infantil, fazendo-se recorrente o medo de exclusão, ao qual se responde com a procura de acolhimento entre os pares. Em um ambiente social distante da família como é a escola, a criança buscará de alguma maneira ajustar-se, encaixar-se mesmo em um novo grupo.

Tudo isso se faz possível devido à tomada de consciência de si associada ao estágio Operatório Concreto. Esse processo de conscientização acerca de si mesmo acarreta na oposição ao outro, ao que se faz diferente de mim (Piaget; Inhelder, 2009). E o auto-reconhecimento traz uma implicação importante no campo da interação. Como a criança já não confunde mais seu ponto de vista com os demais, é capaz de coordená-los entre si e tomar parte de tarefas colaborativas. Tendo consciência de que seu pensamento não é compartilhado pelas demais crianças, entenderá a necessidade de explicá-lo em termos compreensíveis a elas (Piaget; Inhelder, 2009), que por sua vez rebaterão com novas ideias.

Em suma, a tomada de consciência de si propicia o fenômeno da discussão, crucial para que o jogo “Colmeia da empatia” (apresentado na seção anterior) aconteça. Entendemos que surgirá, com as situações-problema propostas, essa mesma tendência de contrapor pontos de vista, e esperamos que o jogo contribua com a consolidação do entendimento na criança do que é empatia e de como suas ações têm consequências sobre os outros.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA

- Chbosky, S. (Diretor).; Hoberman, D.; Lieberman, T. (Produtor). (2017). *O extraordinário* [Filme]. Estados Unidos: Lionsgate.
- Colmeia da empatia. (2021). Jogo da proposta de intervenção. APÊNDICE A. Recuperado de https://www.canva.com/design/DAEkMTQZt_4/qcmUwqzjGddtYwW9yncyQg/view?utm_content=DAEkMTQZt_4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton
- Colpo, L. C.; Zanon, R. B.; Pezzi, F. A. S. (2021). Indicativos de empatia em crianças no contexto da inclusão escolar. *Brazilian Journal of Development*, 7(3), 27320-27340.
- Francisco, M. V.; Libório, R. M. C. (2009). Um estudo sobre bullying entre escolares do ensino fundamental. *Psicologia: Reflexão e crítica*, 22, 200-207.
- Peralta, D. A.; Gonçalves, H. J. L. (orgs.). (2020). *Perspectivas de atuação no caos: textos e contextos*. Porto Alegre: Editora Fi, 85-109.
- Piaget, Jean. (1970). *A construção do real na criança*. (3ª ed.). Rio de Janeiro: Zahar.
- Piaget, Jean. (2017). *Seis estudos de Psicologia*. (25ª ed.). Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Piaget, J.; Inhelder, B. (2009). *A psicologia da criança*. (4ª ed.). Rio de Janeiro: Difel.
- Silva, L. A. S.; Nunes, M. A. S. N. (2020). Desenvolvimento da empatia na educação: o estado da arte. In: Xavier, A. M. *Uma pedagogia de odores e fracassos: Cartografia de uma via transviado sapatônica para educação*. Perspectivas de Atuação no Caos - Textos e Contextos.
- Souza, N. M. D. (2014). Reflexões sobre a teoria piagetiana: o estágio operatório concreto. In: *de Educação, C. Ensino e Sociedade*. Bebedouro, 1(1), 44-57.
- Xavier, A. M. (2020). *Uma pedagogia de odores e fracassos: Cartografia de uma via transviado sapatônica para educação*. Perspectivas de Atuação no Caos - Textos e Contextos. doi: <https://doi.org/10.22350/9786587340920>.



COLMEIA DA EMPATIA



PARTICIPANTES:

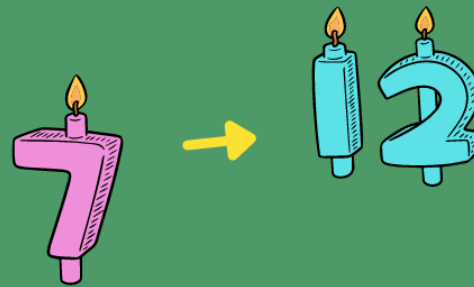
1 ADULTO

3 ou 4 CRIANÇAS



IDADE RECOMENDADA:

7 a 12 ANOS



MATERIAIS:

CARTAS DE INÍCIO*

FIGURINHAS DOS AMIGOS*

FOLHA A4 BRANCA**

FOLHA A4 COLORIDA** → uma cor para cada criança

RÉGUA

TESOURA

LÁPIS GRAFITE

LÁPIS DE COR



*em anexo no final

**com 1 folha de cada cor, você consegue peças suficientes para jogar 2 partidas.

Todos os materiais são adaptáveis!





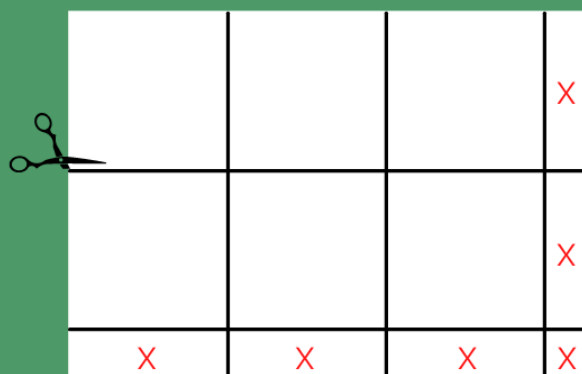
MONTANDO AS PEÇAS



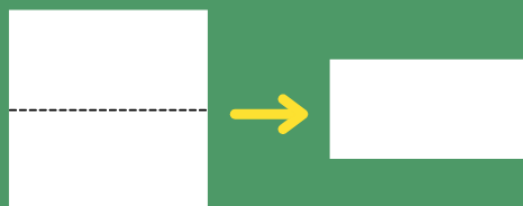
1 COM A RÉGUA E O LÁPIS GRAFITE, RISQUE AS LINHAS INDICADAS. FAÇA ISSO COM TODAS AS FOLHAS DE PAPEL.



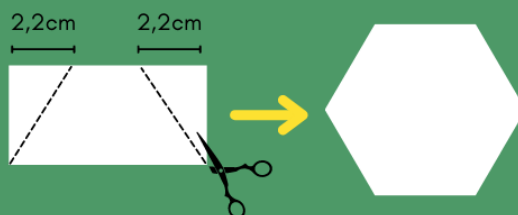
2 RECORTE SOBRE AS LINHAS E DESCARTE OS PEDAÇOS DE PAPEL INDICADOS COM O X.



3 DOBRE CADA UM DOS QUADRADOS AO MEIO.



4 MARQUE 2,2cm PARA CADA UM DOS LADOS E RECORTE SOBRE AS DIAGONAIS FORMADAS. PRONTINHO!



COMO JOGAR ?



- **SITUAÇÃO INICIAL**

O JOGO COMEÇA COM UMA DAS CARTAS DE INÍCIO, DISPONÍVEIS NO FINAL DO DOCUMENTO. A CARTA DE INÍCIO ILUSTRA E DESCREVE UMA SITUAÇÃO A SER RESOLVIDA PELAS CRIANÇAS.



- **REAÇÕES**

SUPONDO-SE 3 JOGADORES, CADA CRIANÇA DEVE ESCREVER OU DESENHAR EM UMA DAS CARTAS DA SUA COR UMA AÇÃO QUE REAJA À SITUAÇÃO INICIAL.



- **DEBATE**

CADA CRIANÇA ENCAIXA A SUA CARTA EM UM DOS LADOS DA PEÇA INICIAL E EXPLICA PARA AS OUTRAS CRIANÇAS SUA PROPOSTA DE REAÇÃO.





COMO JOGAR ?

• VOTAÇÃO

APÓS A APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO, CADA CRIANÇA ESCOLHE A REAÇÃO QUE JULGA SER A MELHOR, MAS SEM ESCOLHER A PRÓPRIA CARTA. A CARTA COM MAIOR NÚMERO DE VOTOS DEFINE O CAMINHO A SER SEGUIDO. EM CASO DE EMPATE, O ADULTO SORTEIA UMA CARTA.



• CONSEQUÊNCIA: NOVA SITUAÇÃO

NUMA DAS CARTAS BRANCAS, O ADULTO ESCRIVE OU DESENHA UMA CONSEQUÊNCIA À REAÇÃO ELEITA PELAS CRIANÇAS. ESSA RESPOSTA NÃO DEVE RESOLVER DE TODO A SITUAÇÃO, MAS DESAFIAR AS CRIANÇAS.



• REAÇÃO À NOVA SITUAÇÃO

A PARTIR DAÍ, A CARTA BRANCA SERÁ COMO UMA NOVA CARTA DE INÍCIO, PARA A QUAL AS CRIANÇAS DEVERÃO PENSAR EM UMA SOLUÇÃO, DA MESMA FORMA QUE FIZERAM ANTERIORMENTE.



COMO JOGAR ?



O JOGO PROSSEGUE ATÉ QUE A QUARTA CARTA BRANCA (CONTANDO COM A CARTA DE INÍCIO) SEJA COLOCADA. O ADULTO PODERÁ DECIDIR SE RESOLVERÁ OU NÃO A SITUAÇÃO, LEVANDO EM CONTA AS ESCOLHAS DAS CRIANÇAS DURANTE A PARTIDA.

AQUI VAI UM **EXEMPLO**:

1) NO RECREIO, UM COLEGA QUE VOCÊ NUNCA CONVERSOU ANTES ESTÁ CHORANDO. ELE SE CHAMA JOÃO

2) VOU CONVERSAR COM JOÃO (CARTA MAIS VOTADA)

3) JOÃO TE RESPONDE DE UM JEITO RUDE

4) DESISTO DE CONVERSAR COM JOÃO (CARTA MAIS VOTADA)

5) AMANHÃ, JOÃO PERGUNTA SE PODE FAZER DUPLA COM VOCÊ NO TRABALHO DE GEOGRAFIA. EXPLICA QUE ONTEM ESTAVA NERVOSO E QUE POR ISSO HAVIA SIDO RUDE

6) ACEITO FAZER DUPLA COM JOÃO (CARTA MAIS VOTADA)

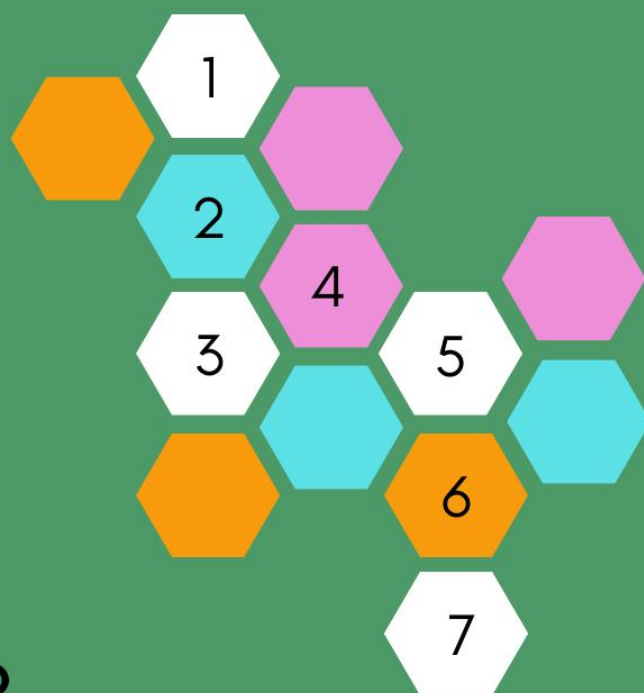
7) VOCÊ E JOÃO COMEÇAM A SER AMIGOS





COMO JOGAR ?

NESSE EXEMPLO, A COLMEIA FICARIA ASSIM:



Ai que colmeia linda!



FIM DE JOGO

AO FIM DE CADA PARTIDA, SE A SITUAÇÃO FOR RESOLVIDA POSITIVAMENTE, CADA UM DOS JOGADORES GANHARÁ UM "NOVO AMIGO", OU SEJA, UMA FIGURINHA* EM QUE A CRIANÇA AJUDADA ENCONTRA-SE FELIZ. CASO A SITUAÇÃO FINAL NÃO SEJA POSITIVA, NENHUM DOS JOGADORES GANHA A FIGURINHA.

O JOGO ACABA A GOSTO DOS JOGADORES.

UM INDÍCIO DE QUE O JOGO PODE SER FINALIZADO É QUANDO OS VALORES MORAIS ESTIVEREM SENDO BEM UTILIZADOS PELAS CRIANÇAS, A FIM DE GERAR SITUAÇÕES MAIS EMPÁTICAS. ESSA PERCEPÇÃO DEVE PARTIR DO ADULTO.

*em anexo no final

ANEXO: CARTAS DE INÍCIO



IMAGENS ELABORADAS POR MEMBROS DO
GRUPO COM INSPIRAÇÃO NOS ÍCONES
DESENVOLVIDOS POR GAN KHOON LAY E
LUIS PRADO PARA O NOUN PROJECT



No recreio, João, um colega
que você nunca conversou
antes, está chorando.



Júlio, o menino mais popular
da escola, está debochando
de Augusto.



Beatriz é nova na escola e
está almoçando sozinha. Na
mesa ao lado, você está
almoçando junto com os
seus melhores amigos.



Você está conversando com
seus amigos e eles
começam a fofocar sobre
Mônica, que acabou de
passar por vocês.

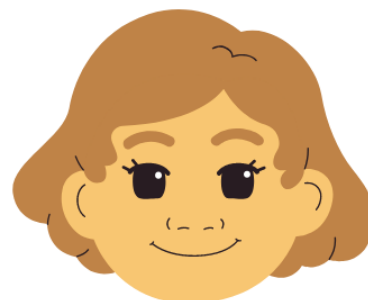
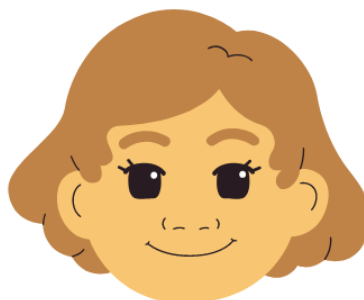
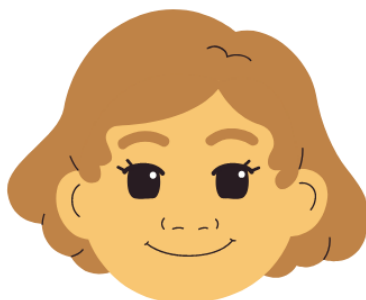
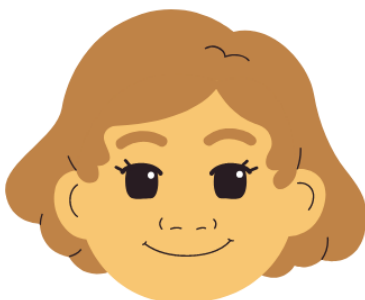
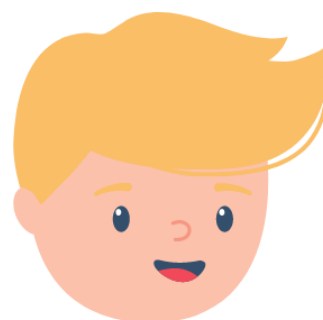
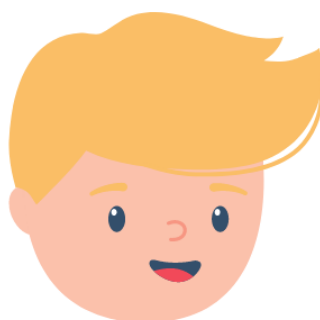
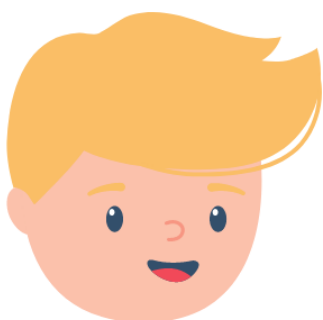
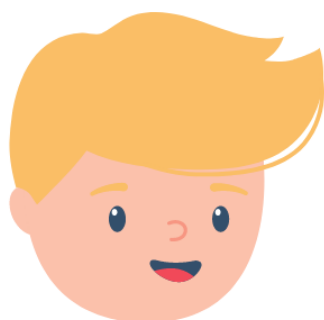


Sua mãe está dando uma bronca na
sua irmã Daniela, pois acredita ter
sido ela quem quebrou o vaso
da sala. Mas na verdade foi
você quem quebrou.

ANEXO: FIGURINHAS DOS AMIGOS



DE CIMA PARA BAIXO:
JOÃO, AUGUSTO, BEATRIZ,
MÔNICA E DANIELA



REFLETINDO SOBRE PADRÕES ESTÉTICOS A PARTIR DO FILME “SHREK”

Carolina de Aquino Fornasa
Rodrigo Pessoa Hipolito
Bruno de Santa Inez Tasca

Sinopse

“Shrek” é um filme de animação lançado em 2001, dirigido por Andrew Adamson e Vicky Jenson, e produzido pela PDI/DreamWorks. Os personagens principais são Shrek, Burro, Lorde Farquaad e Princesa Fiona. O filme conta a história de Shrek, um ogro temido e solitário, que é surpreendido por criaturas de contos de fadas que aparecem no pântano onde ele vive. Não gostando da situação, decide ir conversar com Lorde Farquaad, que comanda o Reino de Duloc, para que as criaturas saiam dos arredores de sua residência. Conhece, então, um Burro animado e tagarela que o acompanha até lá. Lorde Farquaad concorda em retirar as criaturas do pântano se Shrek resgatar a Princesa Fiona, que se encontra presa em um castelo e com a qual deseja se casar. Shrek e Burro, ao chegarem ao local, se deparam com um dragão que protege o castelo. O dragão, que é na verdade fêmea, se apaixona pelo Burro e acaba se distraíndo o que facilita a fuga de Shrek, Burro e Fiona do local.

Assim que Shrek retira o capacete e revela que é na verdade um ogro, a Princesa se frustra, pois esperava ser resgatada por um príncipe “mais bonito”. Nisso, Shrek confessa ao amigo Burro sua vontade de construir um muro nos arredores de seu pântano já que todos o julgam pela sua aparência antes mesmo de conhecê-lo. Shrek e Fiona acabam se apaixonando no caminho de volta a Duloc, mas quando ela revela ao Burro, tristemente, que é vítima de uma maldição que a transforma em ogra durante a noite, Shrek acaba ficando chateado ao pensar que ela estava novamente comentando sobre a aparência dele. Lorde Farquaad chega para levar Fiona a Duloc e Shrek volta para o pântano magoado com a situação. Burro explica que tudo foi um mal entendido e convence Shrek a impedir o casamento forçado de Fiona com o Lorde, o que Shrek e Burro, com ajuda do dragão fêmea, que seguiu o Burro durante esse tempo, realizam com sucesso. Shrek e Fiona declaram o amor que sentem um pelo outro e Fiona, mesmo tendo a maldição quebrada, acaba ficando com a aparência de ogra. Shrek diz que ela continua linda da mesma forma e o filme termina com o casamento dos dois.

Temática Contemporânea

Em “Shrek”, questões sobre aparência estão sempre presentes. Ao longo da narrativa vemos como Shrek é julgado por ser um ogro e ter uma aparência considerada assustadora, o que o faz querer se afastar de tudo e de todos. Isso muda quando ele encontra amigos que não o julgam por isso - como o Burro - ou que mesmo de início ficando surpresa pela sua aparência não convencional - como a Fiona - percebem como isso não é mais importante, mas sim como a pessoa é, suas atitudes e comportamentos. O filme então passa uma mensagem importante para as crianças que podem acabar se comparando aos colegas, se sentindo tristes e deslocadas com as possíveis comparações e discriminações devido às aparências.

A teoria piagetiana postula sobre “estágios” (fases) do desenvolvimento. Um deles é o estágio operatório concreto, que, no geral, se encontra nas crianças de 7 a 12 anos (podendo variar, de criança para criança). Nessa fase, a criança adquire uma autonomia crescente em relação ao adulto, passando a organizar seus próprios valores morais, e, por isso, a televisão pode ser de grande influência na construção desses valores e influenciar como as crianças percebem a si mesmas e ao mundo a sua volta. Um estudo da década de 90¹, inclusive, mostrou que 58% a 76% dos pais não interferem no tempo que as crianças passam em frente à TV, e seu uso excessivo pode fazer com que crianças transfiram parte da admiração que sentem por outras pessoas, como os pais, aos personagens e atores/atrizes.

Por outro lado, um artigo de revisão sobre imagem corporal na infância (Neves *et al.*, 2017)² revelou que crianças acima dos 6 aos 12 anos têm a capacidade de se comparar com outras, o que influencia, por exemplo, suas habilidades físicas/atléticas e aparência, que são bases para a construção da imagem corporal. O artigo afirma ainda que meninas desejavam corpos menores e meninos corpos mais fortes; além de ressaltarem o papel da mídia nesse processo, pois meninas admiram mais corpos de atrizes e cantoras e meninos de esportistas homens. Outros resultados mostraram que a internalização de um corpo ideal magro pode aumentar o risco de transtornos alimentares e depressão (Neves *et al.*, 2017).

Pela relevância do tema, optou-se por uma proposta de intervenção que discuta a percepção que a criança tem de si e dos outros em termos de aparência física, dialogando com o enredo de “Shrek”. A temática da influência da televisão na percepção infantil foi enfatizada no primeiro cartão “Vamos conversar?” da atividade

proposta. Já no segundo cartão “Vamos conversar?”, abordamos a questão da alimentação, que, por vezes, pode ser algo com que as crianças se importem pela questão da aparência, e de como ela é vista por outras - uma vez que, nesse estágio, as crianças passam a assimilar coletivos criados socialmente, como o padrão de beleza, por exemplo. Dessa forma, se mostra importante conversar um pouco sobre como é necessário, sim, uma alimentação saudável, mas que não seja motivada pela busca por se enquadrar em um padrão irreal de uma beleza (ficar magro(a) como modelos, por exemplo).

Seguindo o jogo a criança chega ao terceiro cartão, que trata da maneira como a sociedade, ou seja, as pessoas percebem a criança. Assim, conversar sobre como a comparação social deve ser mediada pelo bem-estar e não apenas por uma busca de se encaixar socialmente é importante para a criança saber reconhecer o **que** são os padrões sociais sem se tornar alheia à própria identidade. Por fim, o último cartão trata da visão que a criança tem sobre si mesma, enfatizando que o belo não se restringe a uma homogeneização do corpo de acordo com mídias ou gostos sociais, mas diz respeito ao bem-estar dela e ao se sentir bem sendo da maneira que é.

Intervenção: um caça ao tesouro de Shrek

O tesouro de Shrek faz referência à mensagem que se põe por trás da animação infantil, como forma de um jogo de caça ao tesouro, ao passo que também promove momentos de discussão sobre a temática contemporânea sobre padrão de beleza.

Neste jogo, os participantes devem desvendar pistas que os levam a outra pista. Trabalharemos com 15 pistas que foram desenvolvidas e pensadas para o estágio operatório concreto, de forma a atender e refletir sobre as demandas desta fase. Ao final, chega-se a um prêmio, um verdadeiro “tesouro”.

Para isso foi desenvolvido um material complementar com etiquetas de ambientalização, as pistas propriamente ditas, folha de respostas e cartões de reflexões para serem feitas junto às crianças. Este material encontra-se em anexo.

Regras:

a) Para jogar caça ao tesouro, você vai precisar de pelo menos um organizador(a) e uma criança disposta a brincar.

b) Podem brincar mais de uma criança de uma vez, desde que tenha um organizador(a) responsável por monitorar e auxiliá-las.

c) Caso tenha mais de uma criança jogando, é possível optar por um modo cooperativo ou competitivo. Fica a critério das crianças, junto ao organizador(a), tomarem essa decisão.

d) Não é permitido pular pistas. Por exemplo, se você estiver na pista 2 e acidentalmente encontrar a pista 4, você não pode ir direto para a etapa 4, precisa antes disso encontrar a pista 3.

e) Caso não consiga chegar a alguma resposta, é permitido pedir ajuda para colegas e adultos que estejam por perto.

f) Utilize ao menos duas pistas reverta.

Modo de jogar:

a) Defina quem será o organizador(a) do jogo e quem irá efetivamente jogar.

b) O organizador deverá ler atentamente as instruções do jogo, além das folhas de pistas e respostas, tomando cuidado para que os jogadores não tenham acesso a estas.

c) Após isso, o organizador deverá organizar os lugares de sua casa correspondendo com os espaços propostos, estes fazem alusão aos lugares do filme que embasa este jogo: a casa no pântano será ambientada na sala, o castelo da Fiona na cozinha, a parada para o descanso na entrada no quarto (onde descobrimos a verdadeira aparência de Fiona), e o castelo de Farquaad, no banheiro. É importante frisar que existe esse direcionamento como forma de elaboração para o jogo, mas também é possível utilizar outros espaços, para, por exemplo, se jogar na escola. Como forma de facilitar possíveis adaptações e tornar os ambientes mais lúdicos para as crianças, foi elaborada uma folha de etiquetas para serem colocadas nas transições entre os espaços, em anexo junto aos demais elementos do jogo.

d) O terceiro passo é deixar as pistas pela casa/escola com o auxílio da folha de respostas que também está em anexo, para isso:

i) É possível utilizar das folhas de etiquetas, caso precise adaptar algum objeto que não tenha em sua casa/escola; nesse caso, basta escrever o nome do objeto na etiqueta e escondê-la pelo ambiente.

ii) É preciso cortar atentamente as pistas e separá-las na ordem correta.

iii) Utilize as pistas reverta no momento de sua escolha, basta indicar a resposta da próxima dica e instruir a criança para refletir sobre uma pista que chegue a esta resposta.

e) Após organizar os espaços e as dicas, certifique-se que a(s) criança(s) tiveram acesso e entendimento das regras do caça ao tesouro.

f) Nas transições entre ambientes utilize os cartões “Vamos conversar?” para refletir junto à criança sobre questões referentes à temática contemporânea.

g) Agora basta o(a) organizador(a) entregar a primeira pista para a(s) criança(s) e partir para a diversão do nosso caça ao tesouro!

Pistas:

1. Eu deixo a luz do sol entrar. Quando estou limpinha, pareço não estar lá.

Resposta: Janela;

2. Você me procura para descansar, mas na verdade eu fui feito para você sentar.

Resposta: Sofá/banco;

3. Sentado na minha frente você fica muito imerso, dentro de mim existem vários universos. Resposta: Televisão + cartão “Vamos conversar?” #1

Cartão “Vamos conversar” #1

- Pergunte/faça sugestões.
- Como são as crianças que estão nas séries, filmes e desenhos que você assiste?
- Como você enxerga as outras crianças que estão na Internet?
- Você acha que sua vida é parecida com a delas?
- Peça para ela descrever o dia a dia e direcionar o rumo da conversa para uma reflexão de como cada realidade é diferente, e como a vivência da criança é parte de quem ela é.
- Converse sobre o jeito de ser de cada criança, sobre o problema das comparações.

4. Com meus dentes eu transformo frutas em sucos, legumes em sopa, quero tudo triturar. Ao meu lado, a próxima dica você vai encontrar. Resposta: Liquidificador;

5. Quando você precisa cozinhar, você vai me procurar; macarrão, feijão e farinha aqui você vai encontrar. Resposta: Parte interna da porta do armário da cozinha ou então na despensa da casa;

6. Você precisa de mim para enrolar seu macarrão, senão vai ter que comer com a mão. Resposta: Gaveta de talheres;

7. No verão, todos me procuram porque querem algo para refrescar, no inverno ao menos continuo não deixando nada estragar. Resposta: Geladeira ou congelador + Cartão “Vamos conversar?” #2

Cartão “Vamos conversar” #2

- Pergunte
- É importante ter uma alimentação saudável?
- Você acha que o que você come influencia na sua beleza?
- Como você imagina que são os príncipes/heróis e princesas/heroínas?
- O porquê de precisar ter uma alimentação saudável e mostrar como nosso corpo precisa de nutrientes, e como todos os alimentos são importantes. Desmentir que ser gordo não é saudável. Concluir dizendo que a alimentação saudável pode ser prazerosa pela variedade de sabores, texturas e aromas. Explicar por que só podemos comer guloseimas de vez em quando, reforçando que não se trata de uma questão estética, mas de saúde ao longo do desenvolvimento.

8. Em mim você encosta a cabeça antes de dormir, eu te seguro para não cair. Resposta: Travesseiros;

9. Quando seu pé fica frio você vem me procurar, mas você não pode da minha irmã gêmea separar. Resposta: Gaveta de meias;

10. Sou escuro e fico grudadinho ao chão, mas pode ficar tranquilo, aqui não tem nenhum bicho-papão. Resposta: Debaixo da cama;

11. Sou de diferentes formas e tamanhos, você me tem nos seus passeios e não tem nos seus banhos. Resposta: Entre as roupas ou apenas no guarda-roupa + Cartão “Vamos conversar?” #3

Cartão “Vamos conversar” #3

- Brinque
- Fale para a criança fechar os olhos.
- Pegue uma roupa que ficaria engraçada nela e peça para ela se vestir sem abrir os olhos.
- Você acha que as pessoas te achariam estranha assim?
- Você se sente bem assim?
- As pessoas estão acostumadas a seguir certos padrões de roupa e comportamento, como por exemplo roupa de praia e roupa de festa.

- Esses padrões que as pessoas acham que é certo às vezes podem deixar a criança desconfortável, e quando isso acontecer ela deve fazer e agir da forma que se sente bem.

12. Você já veio pro quarto, mas não esqueceu de algo não? Depois de qualquer coisa comer, o que precisamos fazer? Resposta: Dentro do armário do banheiro ou apenas próximo às escovas de dente;

13. Pareço chuva, mas estou debaixo de um teto. Posso fazer seu corpo ficar muito frio, mas posso esquentar também, mas uma coisa é garantida: pra sujeira eu falo “tchau, meu bem”. Resposta: Chuveiro ou apenas dentro do box;

14. Sou macia e vou te ajudar, a ficar bem seco pra voltar a brincar. Resposta: Toalha de banho ou mão;

15. Você vai me encontrar e também vai se encontrar, onde você se vê, lá vou estar. Resposta: Espelho + Cartão “Vamos conversar?” #4

Cartão “Vamos conversar” #4

- Pergunte
- Como a criança se vê?
- Ela se acha bonita?
- Pontuar como ela é bonita do jeito que ela é.
- Falar que a beleza não deve ser uma coisa que a criança tem que esperar dos outros, mesmo que seja legal receber elogios, o mais importante é se sentir bonita.
- Falar que às vezes as pessoas criam padrões que podem deixá-la doente (Bulimia) e que isso não é correto.
- Ressaltar como os traços que ela tem, cabelo, olhos, são lindos como são porque ela é bonita do seu jeito.

PISTA BÔNUS: 4 pistas reverte → Agora você prepara uma dica para o próximo local, preparado? Resposta: pista elaborada pela criança.

Prêmio: Uma foto de uma pessoa muito bonita (foto da criança) e um agrado decidido pelo cuidador (a), como por exemplo, um sorvete ou algum outro mimo.

Diálogo com a psicologia do desenvolvimento: estágio operatório concreto

A dinâmica proposta traz, além de regras claras e de simples entendimento (mas que precisam ser seguidas para o funcionamento do jogo), a necessidade justamente do pensamento antes da ação, da reflexão. A reflexão surge, ainda, ao longo dos debates temáticos propostos nos cartões de conversa sobre os temas contemporâneos inspirados

pelo filme. Tem-se, também, a possibilidade de haver uma competição entre crianças participantes do jogo - de acordo com Piaget (2017, p. 36), algo que só seria plenamente possível a partir do estágio operatório concreto: “o termo ‘ganhar’ assume sentido coletivo: é ser bem-sucedido depois de uma competição com regras”.

Quanto aos progressos do pensamento, Piaget afirma que nesta idade surge a capacidade de estruturar a realidade pela própria razão. Sobre as operações racionais, Piaget afirma (2017, p. 45-46) que surgem, neste estágio, noções crescentes em relação à quantidade de matéria, peso e volume. Aqui, o autor impõe uma conclusão geral:

O pensamento infantil só se torna lógico por meio da organização de sistemas de operações obedecem às leis de conjuntos comuns. 1º Composição: duas operações de um conjunto podem-se compor entre si e dar ainda uma operação do conjunto [...]. 2º Reversibilidade: toda operação pode ser invertida. [...] 3º A operação direta e seu inverso dão uma operação nula ou idêntica. [...] 4º As operações podem-se associar entre si de todas as maneiras (Piaget, 2017, p. 45-46).

Cabe observar que tais capacidades se aplicam à observação de objetos concretos - daí decorre o fato de o estágio se denominar *operatório-concreto*. Crianças deste estágio ainda têm dificuldades com hipóteses e pensamento abstrato. Elas já demonstram, porém, maior capacidade de explorar os objetos sem tocá-los, apenas observando.

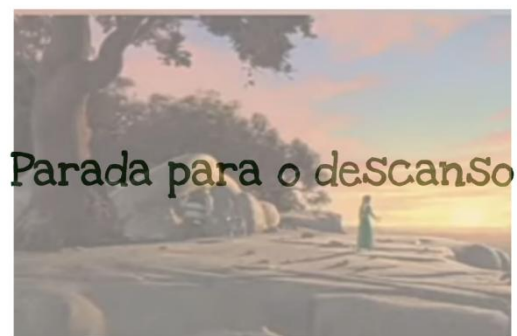
A reversibilidade, que é a grande construção do pensamento operatório, está fortemente presente na dinâmica - em particular, quando se solicita às crianças que invertam a lógica do jogo e bolem uma pista para outro competidor futuro.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adamson, A.; Jenson, V. (Diretor).; Warner, A.; Williams, J.; Katzenberg, J. (Produtor). (2001). *Shrek* [Filme]. Estados Unidos: Dream Works Pictures.
- La Taille, Y.; Oliveira, M. K.; Dantas, H. (1992). *Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão*. (15ª ed.). São Paulo: Summus.
- Neves, C. M.; Cipriani, F. M.; Meireles, J. F. F.; Morgado, F. F. R.; Ferreira, M. L. C. (2017). Imagem corporal na infância: uma revisão integrativa da literatura. [in Portuguese]. *Rev Paul Pediatr*, 35, 331-339. doi: 10.1590/1984-0462/2017;35;3;00002
- Piaget, Jean. (2017). *Seis estudos de Psicologia*. (25ª ed.). Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Ribeiro, A. C.; Batista, A. J. (2010). A influência da mídia na criança/pré-adolescente e a educomunicação como mediadora desse contato. Alcar. Associação Brasileira de Pesquisadores de História da Mídia. *I Encontro de História da Mídia da Região Norte*. Universidade Federal do Tocantins.

MATERIAL COMPLEMENTAR

ETIQUETAS



eScreva aqui

eScreva aqui

eScreva aqui

eScreva aqui

eScreva aqui

eScreva aqui

PISTAS

1. Eu deixo a luz do Sol entrar. Quando estou limpinha, pareço não estar lá.



2. Você me procura para cochilar, mas na verdade eu fui feito para você sentar.



3. Sentado na minha frente você fica muito imerso, dentro de mim existem vários universos.



4. Com meus dentes eu transformo frutas em sucos, legumes em sopa, quero tudo triturar. Ao meu lado, a próxima dica você vai encontrar.



5.

Quando você precisa
cozinhar, você vai me
procurar; macarrão,
feijão e farinha aqui você
vai encontrar.



6.

Você precisa de mim para
enrolar Seu macarrão. Se
não vai ter que comer
com a mão.



7.

No verão, todos me
procuram porque querem
algo para refrescar, no
inverno ao menos
continuo não deixando
nada estragar.



8.

Em mim você encosta a
cabeça antes de dormir,
eu te seguro para não
cair.



9.

Quando Seu pé fica frio
você vem me procurar,
mas você não pode da
minha irmã gêmea
separar.



10.

Sou escuro e fico
grudadinho no chão, mas
pode ficar tranquilo, aqui
não tem nenhum
bicho-papão.



11.

Sou de diferentes formas
e tamanhos, você me tem
nos seus passeios e não
tem nos seus banhos.



12.

Você veio pro quarto, mas
não esqueceu algo?
Depois de qualquer coisa
comer, o que precisamos
fazer?



13.

Pareço chuva, mas estou
debaixo de um teto, posso
fazer meu corpo ficar
muito frio, mas posso
esquentar também, mas
uma coisa é garantida:
pra sujeira eu falo "tchau
tchau, meu bem"



14.

Sou macia e vou te ajudar,
a ficar bem Seco pra
voltar a brincar.



15.

Você vai me encontrar e
também vai se encontrar,
onde você se vê, lá vou
estar.



Pista bônus
Agora você prepara
a pista para o
próximo local,
preparado?



CARTÕES VAMOS CONVERSAR?

#1

Vamos Conversar?

#2

Vamos Conversar?

#3

Vamos Conversar?

#4

Vamos Conversar?

FOLHA DE RESPOSTAS

1. JANELA
2. SOFÁ
3. TELEVISÃO
4. LIQUIDIFICADOR
5. ARMÁRIO OU DESPENSA
6. GAVETA DE TALHERES
7. GELADEIRA OU CONGELADOR
8. TRAVESSEIRO
9. GAVETA DE MEIAS
10. DEBAIXO DA CAMA
11. GUARDA-ROUPA
12. ARMÁRIO OU LOCAL PRÓXIMO DAS ESCOVAS DE DENTE
13. CHUVEIRO OU BOX
14. TOALHA
15. ESPELHO

CARTÃO DE REFLEXÃO #1

Pergunte

Como são as crianças que estão nas séries, filmes e desenhos que você assiste?

Como você enxerga as outras crianças que estão na Internet?

Você acha que sua vida é parecida com a delas?

Sugira

Peça para ela descrever o dia a dia e direcionar o rumo da conversa para uma reflexão de como cada realidade é diferente, e como a vivência da criança é parte de quem ela é.

Demonstre

Diga como ela é uma criança, assim como todas as outras, especial do jeito que ela é, e que não precisa ficar se comparando com crianças vistas na televisão e que os padrões de luxo vistos por ela não diminuem o valor da sua vivência.

CARTÃO DE REFLEXÃO #2

Pergunte

É importante ter uma alimentação saudável?

Você acha que o que você come influencia na sua beleza?

Como você imagina que são os príncipes/heróis e princesas/heroínas?

Sugira

O porquê de precisar ter uma alimentação saudável e mostrar como nosso corpo precisa de nutrientes, e como todos os alimentos são importantes. Desmentir que ser gordo não é saudável. Concluir dizendo que a alimentação saudável pode ser prazerosa pela variedade de sabores, texturas e aromas. Explicar por que só podemos comer guloseimas de vez em quando, reforçando que não se trata de uma questão estética, mas de saúde ao longo do desenvolvimento.

CARTÃO DE REFLEXÃO #3

Brinque

- # Fale para a criança fechar os olhos.
- # Pegue uma roupa que ficaria engraçada nela e peça para ela se vestir sem abrir os olhos.

Pergunte

- # Você acha que as pessoas te achariam estranha assim?
- # Você se sente bem assim?

Explique

As pessoas estão acostumadas a seguir certos padrões de roupa e comportamento, como por exemplo roupa de praia e roupa de festa.

- Esses padrões que as pessoas acham que é certo às vezes podem deixar a criança desconfortável, e quando isso acontecer ela deve fazer e agir da forma que se sente bem.

CARTÃO DE REFLEXÃO #4

Pergunte

- # Como a criança se vê?
- # Ela se acha bonita?

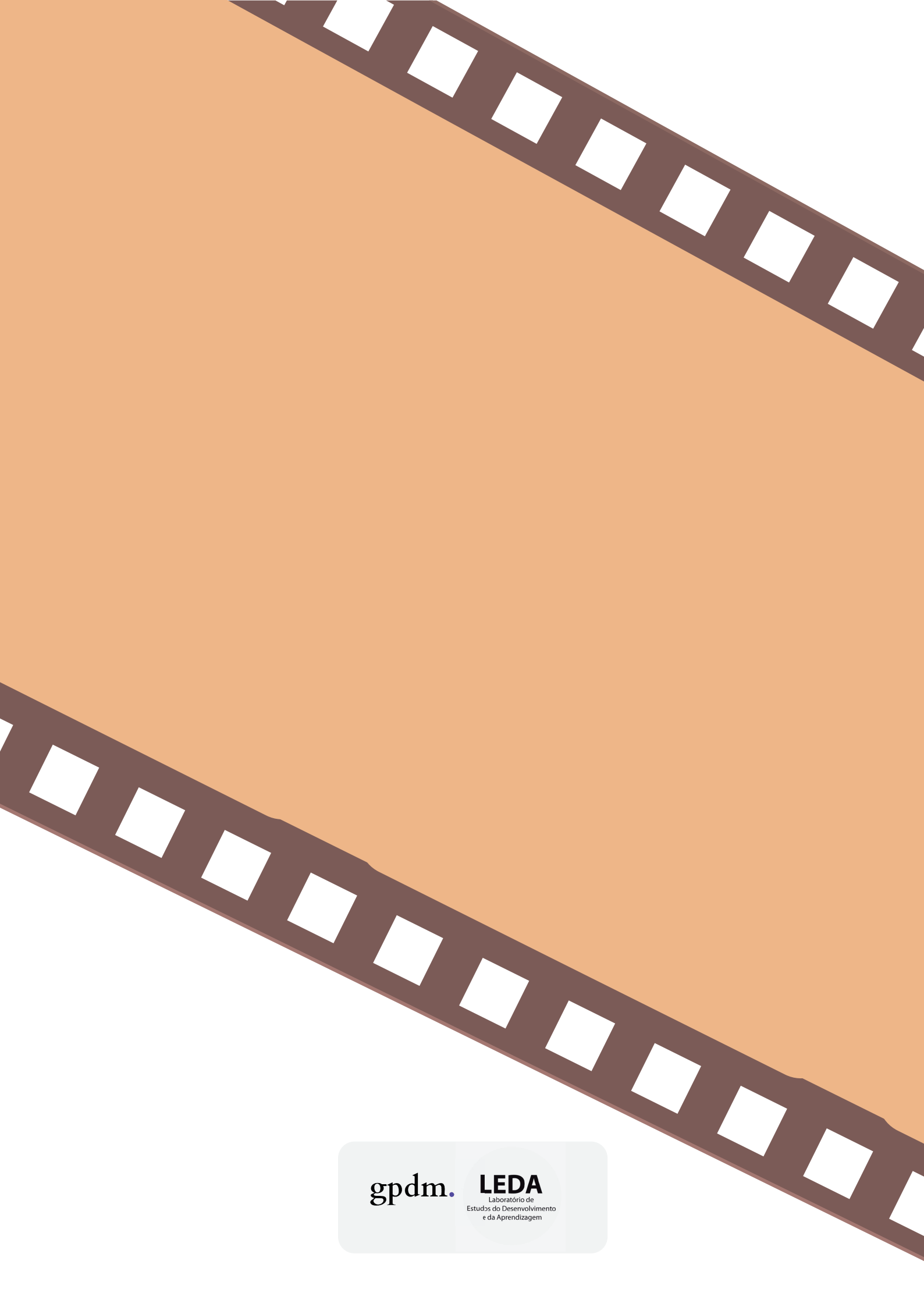
Demonstre:

- # Pontuar como ela é bonita do jeito que ela é.

Falar que a beleza não deve ser uma coisa que a criança tem que esperar dos outros, mesmo que seja legal receber elogios, o mais importante é se sentir bonita.

- # Falar que às vezes as pessoas criam padrões que podem deixá-la doente (Bulimia) e que isso não é correto.

- Ressaltar como os traços que ela tem, cabelo, olhos, são lindos como são porque ela é bonita do seu jeito.

A decorative border consisting of two parallel diagonal lines with rectangular perforations, resembling a film strip, runs from the top-left to the bottom-right of the page. The background is a solid light orange color.

gpdm.

LEDA

Laboratório de
Estudos do Desenvolvimento
e da Aprendizagem