

UM ESPAÇO FACILITADOR DA DESCOBERTA CRIATIVA EM CRIANÇAS VIVENDO EM ZONA DE RISCO

Aluno (a): Luciana Ceglia Ferreira

Orientador (a): Maria Inês Garcia de Freitas Bittencourt

Introdução

A presente pesquisa aborda a importância de um espaço favorável para a produção de brincadeiras e narrativas, reconhecidas por autores das mais diversas áreas do conhecimento, como fator de promoção de um crescimento saudável. Um espaço facilitador, que incentive as experiências na dimensão simbólica, favorece também uma adaptação criativa à vida no mundo real.

Contaremos para a fundamentação teórica com conceitos de D.W Winnicott (1975) e Walter Benjamin (1996). Discorreremos sobre o amadurecimento psíquico que se dá na interação entre determinantes inatos e o ambiente, cujas funções são: proteção, cuidados, apresentação do mundo e incentivo à auto-estima. Narrativas ensinam e estimulam a criança a dar significado às experiências e a contar sua própria história, mas para isso são necessárias condições facilitadoras. A pobreza, a violência, situações familiares precárias, e, entre outras dificuldades, privam as crianças do exercício da linguagem simbólica como instrumento de organização criativa do mundo e de tomada de consciência de suas próprias possibilidades; organização do *self*. A experiência em um espaço com condições favoráveis pode permitir à criança uma nova estruturação de representações a respeito de quem ela – reorganizando a própria identidade.

Dentro deste contexto, em seqüência às observações feitas com crianças de classe média, iniciamos observações de campo em um ambiente instigador de experiências lúdicas e narrativas, situado na Biblioteca Parque-Manguinhos, um projeto público que atende a crianças de classes populares morando em favelas da zona norte do Rio de Janeiro. Com uma área de 2.3 mil metros quadrados, a Biblioteca é um espaço cultural e de convivência, oferecido a 16 comunidades vivendo em áreas de risco. Atua como instrumento de educação e formação de cidadania. Possui como proposta “promover transformações através da reflexão, da criação e da alegria”.

Objetivos

O objetivo geral desta investigação será estudar as relações entre as provisões ambientais e o desenvolvimento da capacidade de brincar, pensar e criar. O objetivo específico se refere à observação dos efeitos da participação em uma oficina de criação de histórias sobre crianças moradoras de uma favela da zona norte do Rio de Janeiro, com idades na faixa de 8 a 10 anos.

Metodologia

4.1 Levantamento das condições do espaço físico: biblioteca digital com grande acervo de livros, filmes em DVD e recursos tecnológicos de comunicação (internet comunitária e rede wi-fi) jardim de leitura, brinquedoteca/espaço de narração de histórias e Espaço MM (Manguinhos/Mac Arthur), que abriga um projeto de criação de histórias em quadrinhos .

4.2 Observação e registro das atividades desenvolvidas no período: setembro de 2010 a junho de 2011 e seus efeitos no comportamento das crianças.

4.2.1 Narração de histórias por adultos - participantes permanentes das oficinas ou convidados externos: escritores, autores de HQ, voluntários e jovens monitores.

4.2.2 Produção livre de material gráfico pelas crianças, a partir das histórias contadas, através de diversos meios como desenhos, imagens de computador, etc.

4.2.4 Impressão e Publicação das histórias, HQs, criação de “livros” individuais e coletivos em papel e formato digital.

4.3 Categorias de Análise

4.3.1 Provisões ambientais afetivas: disponibilidade dos adultos, incentivos e limites. Os contadores de histórias como apresentadores do mundo e espelhos integradores.

4.3.2 Provisões ambientais materiais: material de arte, informática

4.3.3 Comportamentos observados nas crianças

Conclusão

Gradativamente, constatamos um desenvolvimento da autoconfiança e da capacidade de produzir narrativas usando diversas linguagens (verbal, desenho, imagens gráficas). Além disso, percebemos desenvolvimento da solidariedade e cooperação no grupo, que demonstrou solicitação e colaboração. Inclusive, presenciamos muita curiosidade, interesse e desejo de aprender (ex: inglês, geografia). Conseqüentemente, constatamos uma correlação entre as atividades propostas e uma notável descoberta criativa.

Referências Bibliográficas

BENJAMIN, W ([1936], 1996) O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: *Obras escolhidas de Walter Benjamin, vol. 1* São Paulo, Brasiliense

WINNICOTT, D. W. (1975), A localização da experiência cultural. In: D W Winnicott, *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro, Imago

BITTENCOURT, M.I. Sobre o movimento criativo: espaço e brincadeira no atendimento de crianças em instituição. In: Vilhena, J. (Org.). *A clínica na universidade: teoria e prática (p.141-151)*. São Paulo: Edições Loyola, 2004.