

Projetos Alunos

11/11/2011

SHA - CÂMARA DE CIÊNCIAS SOCIAIS, HUMANAS, LETRAS E ARTES (ORAL)

NOME: LUCIANA CRISTINA SILVA AMARAL FERREIRA

TÍTULO: O PAPEL DA IMITAÇÃO E DO BRINCAR NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE DE CRIANÇAS COM SÍNDROME DE DOWN

AUTORES: LUCIANA CRISTINA SILVA AMARAL FERREIRA

ORIENTADOR: Adriana Cláudia Drumond

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): PIBIC/UEMG/ESTADO

PALAVRA CHAVE: Síndrome de Down; desenvolvimento infantil; jogo e brincadeira.

RESUMO

O presente estudo apresenta resultados parciais obtidos em uma pesquisa de campo realizada no laboratório de pesquisa teórico-prático do Brinque-APAE de uma instituição especializada no município de Barbacena – MG, com início em abril de 2011 e término previsto para março de 2012. A pesquisa tem como objetivo investigar a interação de crianças com e sem a Síndrome de Down em um espaço lúdico que efetivamente propicie as melhores condições para brincadeiras e jogos estimulando a sua expressão e seu desenvolvimento cognitivo, sócio afetivo e psicomotor. A análise está embasada na perspectiva histórico-cultural de Vygotsky que estuda o brincar a partir da concepção de que é o social que caracteriza a ação na atividade lúdica do sujeito. Vygotsky (2003) desenvolveu interessantes estudos sobre o papel da cultura na constituição do sujeito humano. Para ele, a relação entre o fator biológico e o cultural mantém uma interação permanente, em que os aspectos que chamaríamos psíquicos e subjetivos exercem influência sobre o ambiente e recebem dele elementos constitutivos. O uso de jogos e brincadeiras com crianças com e sem a Síndrome de Down constitui-se, portanto, significados, que, por sua vez, não são elementos estáticos, e sim dinâmicos, abertos a interações e modificações. A pesquisa caracteriza-se como qualitativa do tipo etnográfica, utilizando-se da técnica de observação participante com gravações em vídeos e anotações em diário de campo como instrumentos de coleta dos dados, atentando para as categorias de vivências lúdicas que podem ocorrer em quatro modalidades básicas: brincar de faz-de-conta, brincar com materiais de construção, brincar com regras, brincar com jogos pedagógicos. Estão sendo observadas, para o levantamento de dados sobre a aprendizagem e o desenvolvimento no ambiente lúdico, três crianças com Síndrome de Down e três crianças sem a Síndrome, com as devidas autorizações dos responsáveis. Até o dado momento, constatou-se que a interação entre as crianças, no decorrer do compartilhamento das ações durante a brincadeira, ocorreu a partir da compreensão mútua dos papéis representados por elas. Notou-se que as categorias atividades domésticas, papéis sociais, aventura, transportes e representações sociais apoiadas na linguagem oral e gestual apresentam o brinquedo e a brincadeira como papéis a serem representados: o cavalo de pau e o chapéu, por exemplo, sugeriam a representação de um peão de rodeio, a bolsa e a boneca estruturavam o papel da mãe, o jaleco branco induzia a representação de médico, livros, canetas, papel e bolsa conduziam ao papel de professora. Observou-se, também, o maior domínio da linguagem das crianças com síndrome de Down em interação lúdica com os demais participantes.