Dinâmicas da Inclusão Escolar analisadas à luz do Projeto Brincar

Fernando de Sousa Alcantara Guimarães[1], Jonathas Ferreira Santos[2] Fabiana Darc Miranda[3]

[1]Pesquisador e graduando do curso de Psicologia da UniRV.
[2]Orientador, Pesquisador, Psicólogo. Mestre e Docente do curso de Psicologia da UniRV jonathas@unirv.edu.br
[3]Co-orientadora, Pesquisadora, Psicóloga. Mestre e Docente do curso de Psicologia da UniRV fabianadarc@unirv.edu.br

Reitor:
Prof. Dr. Alberto Barella Netto

Pró-Reitor de Pesquisa e Inovação:
Prof. Dr. Carlos César E. de Menezes

Editor Geral:
Prof. Dra. Andrea Sayuri Silveira Dias Terada

Editores de Seção:
Profa. Dra. Ana Paula Fontana
Prof. Dr. Hidelberto Matos Silva
Prof. Dr. Fábio Henrique Baia
Pra. Dra. Muriel Amaral Jacob
Prof. Dr. Matheus de Freitas Souza
Prof. Dr. Warley Augusto Pereira

Fomento:
Programa PIBIC/PIVIC UniRV/CNPq 2023-2024

Resumo: A inclusão social é um fenômeno complexo, que vem conquistando gradual e historicamente espaços importantes nas pautas de Direitos Humanos, reverberando em diversas criações de leis e garantias fundamentais, em um amplo debate entre a sociedade civil e as instituições governamentais, com grande destaque e protagonismo das instituições de ensino. A escola, sendo considerada um dos principais e mais importantes dispositivos sociais de interação e desenvolvimento da criança. O presente trabalho investigou e mapeou as práticas grupais numa oficina lúdica com de uma turma do ensino fundamental I, intitulada Projeto Brincar, traçando um diálogo entre a psicologia, o brincar e a escola, a partir da operacionalização e mobilização de uma rede heterogênea de conexões. A referida pesquisa empregou como instrumento metodológico o diário de campo,, operacionalizado pelo referencial teórico da Teoria Ator-Rede (TAR). Como resultado, a pesquisa aponta que o brincar possibilitou a construção de uma série de novas conexões, tecendo novas tramas e atores envolvidos em torno da cooperação e mobilizados pela inclusão. Além disso, aponta que o brincar é capaz de mobilizar novas agências e invenção de novos corpos e performances.

Palavras-Chave: *Direitos da Criança. Educação inclusiva. Teoria Ator-Rede.*

Dynamics of School Inclusion Analyzed in Light of the Brincar Project

Abstract: Social inclusion is a complex phenomenon that has gradually and historically gained significant importance in Human Rights agendas, leading to the creation of numerous laws and fundamental guarantees. This has resulted from extensive debate between civil society and governmental institutions, with educational institutions playing a prominent role. Schools are considered one of the main and most crucial social devices for the interaction and

development of children. This study investigated and mapped the group practices in a playful workshop with a primary school class, titled the Brincar Project, establishing a dialogue between psychology, play, and school through the operationalization and mobilization of a heterogeneous network of connections. The research employed field diaries as a methodological instrument, operationalized through the theoretical framework of Actor-Network Theory (ANT). The results indicate that play facilitated the construction of a series of new connections, weaving new plots and actors involved around cooperation and inclusion. Furthermore, it highlights that play can mobilize new agencies and the invention of new bodies and performances.

Keywords: *Children's Rights, Inclusive Education, Actor-Network Theory.*

Introdução

Ao pensar sobre inclusão, somos levados a cogitar um ambiente que promova a aceitação e o respeito pelas diferenças, criando um espaço onde todos possam ser autênticos e livres de julgamentos.

A inclusão social é um fenômeno complexo, que vem conquistando gradual e historicamente espaços importantes nas pautas de Direitos Humanos, reverberando em diversas criações de leis e garantias fundamentais, em um amplo debate entre a sociedade civil e as instituições governamentais, com grande destaque e protagonismo das instituições de ensino. A escola, nesse sentido, é considerada um dos principais e mais importantes dispositivos sociais de interação e desenvolvimento da criança, tem recebido investimentos das políticas públicas para a educação inclusiva nos últimos 50 anos.

No contexto escolar, muitos têm sido os desafios enfrentados no processo de educação inclusiva. Contudo, para entender como a inclusão realmente ocorre, é preciso observar de perto suas implicações para os alunos que apresentam necessidades educacionais especiais. A atual investigação propõe um diálogo entre a psicologia, o brincar e a escola, a partir da operacionalização do projeto Brincar, pelo viés teórico da Teoria Ator-Rede (TAR), a fim de mapear a construção e mobilização de uma rede heterogênea de conexões entre as crianças de uma escola do fundamental I e o espaço escolar, compreendo como uma prática e um topos onde se produz mundo e subjetividade. (Moraes, 2004). De acordo com a TAR, a imersão no campo, ou seja, a participação ativa no grupo Brincar não é apenas uma observação distanciada; o agente de pesquisa é inevitavelmente afetado pelas dinâmicas do grupo, assim como afeta o ambiente ao interagir com ele. Latour (2005) argumenta que as ciências sociais devem reconsiderar suas fundações e se abrir para uma análise mais inclusiva das redes de atores humanos e não-humanos. Essa troca entre o campo e o agente revela a complexidade das relações envolvidas na inclusão escolar. O confronto entre a prática lúdica do grupo Brincar e as teorias clássicas sobre inclusão expõe como as políticas educacionais e as escolhas dos instrumentos de interação com as crianças impactam diretamente a experiência dos alunos e dos mediadores. Esse trabalho busca investigar como esses agentes – alunos, mediadores (acadêmicos de Psicologia e Pedagogia) e objetos sociotécnicos – se re-organizam a partir da proposta de um fazer coletivo, ainda que sob pressões e desafios impostos pela inclusão. O foco está em explorar as práticas escolares voltadas para atender as necessidades educacionais especiais, avaliando como as posturas, as ações e os afetos performam a prática de inclusão e, consequentemente, o desenvolvimento dos alunos. Utilizou-se do método cartográfico para acompanhar o dinamismo do campo, permitindo visualizar as influências políticas, sociais e subjetivas que atravessam a oficina. A cartografia traça esse mapa de afetações e, simultaneamente, revela como o pesquisador e o ambiente se transformam mutuamente. Desta forma, à luz do pensamento de (Malinowski, 1966), a vida real é imponderável, imprevisível e incerta. Esses fatores descritos transcendem e exigem algo que vá além do experimental, exige o contato, afetos e a interação entre os agentes que movimentam esse sistema, tal como nenhuma máquina funciona adequadamente com alguma engrenagem que trabalhe em dissincronia com as outras, O Sistema de inclusão necessita movimentar-se em harmonia entre os agentes para que essa prática seja efetiva. Almejamos contribuir para a ampliação das possibilidades de intervenção na área da inclusão social e escolar, reafirmando o compromisso ético-político e social da Psicologia como uma formação consciente e prática. A investigação também buscou fomentar experimentações inovadoras na Psicologia.

Material e Métodos

O projeto de extensão Brincar, elaborado pelo Laboratório de Psicologia Escolar e Processos Educativos – LAPEE, em colaboração com os cursos de Psicologia e Pedagogia, tem como objetivo a promoção de atividades lúdicas através de oficinas que visam o desenvolvimento psicomotor, cognitivo e socioafetivo das crianças no contexto escolar do Fundamental I. Atualmente, o projeto é aplicado em uma turma do 3° ano do Ensino Fundamental, envolvendo 20 crianças de oito anos de idade.

O principal objetivo do Brincar é fomentar a autonomia das crianças e a convivência harmoniosa entre os alunos. Isso é alcançado por meio de rodas de conversa com dinâmicas de apresentação como “Quem sou eu” e “Eu gosto de”, proporcionando momentos em que cada criança pode destacar seus pontos fortes e identificar áreas a serem desenvolvidas. Esse processo permite observar a autopercepção dos alunos e como se sentem em relação a si mesmos.

Além disso, o projeto convida os integrantes a se reconectarem com seu próprio mundo lúdico, incentivando o brincar e a interação com as crianças. Os integrantes do projeto se colocam em novas posições sociais, ressignificando as relações ao reviverem a infância. As inúmeras possibilidades proporcionadas pelo projeto reafirmam o compromisso e o cuidado com o sagrado mundo infantil.

Diante do exposto, buscou-se construir um trabalho que pudesse analisar pelo viés da TAR as práticas realizadas. Foram desenvolvidas oficinas lúdicas a fim de proporcionar a expressão corporal e atender às necessidades individuais das crianças, promovendo atividades que incentivam o desenvolvimento integral dos participantes através do autoconhecimento e o desenvolvimento de interações sociais.

A coleta de dados se deu por meio do aprofundamento no lúdico infantil, através da imersão no mundo da criança, utilizou-se de recursos tais como desenhos, dinâmicas e brincadeiras. De acordo com o proposto por Graham (2015), esses objetos são ferramentas válidas nas ciências sociais para captar o mundo infantil e seus adendos subjacentes. Utilizou-se desses instrumentos com objetivo em primeiro grau de captar a percepção das crianças sobre o processo de inclusão.

Utilizou-se ainda o Diário de Campo como um dispositivo de registro das vivências intensivas, permitindo a captura das experimentações e afetações no campo, O diário de campo é uma ferramenta fundamental utilizada por pesquisadores em diversas áreas do conhecimento, como antropologia, sociologia e biologia. Ele consiste em um registro detalhado e sistemático das observações, reflexões e experiências do pesquisador durante o desenvolvimento de um estudo de campo" (Geertz, 1973).

Resultados e Discussão

Referências como Vygotsky (1934) e Winnicott (1971) destacam a relevância do brincar para o desenvolvimento cognitivo e emocional, reforçando a ideia de que a brincadeira é essencial para a formação integral das crianças. Nas práticas dispostas por oficinas lúdicas, podemos observar como as crianças se reestruturam e encontram alternativas criativas durante o brincar. Por exemplo, em uma brincadeira em que todas tinham de fazer caretas sem que se repetissem, as crianças passaram a usar representações corporais de monstros, animais e outros personagens simbólicos à medida que o tempo avançava. Estudos recentes, como os de Pyle e Danniels (2017), mostram que o aprendizado baseado em brincadeiras proporciona experiências de aprendizado mais eficazes e profundas do que a instrução direta. Reafirmando a importância do brincar (Smith e Pellegrini, 2013) indicam que o brincar não estruturado é vital para o desenvolvimento social e emocional das crianças, destacando como essas atividades promovem habilidades cruciais como a resolução de problemas e a adaptação social, característica que proposta aos alunos que sentiam a necessidade de serem os primeiros em filas, nas brincadeiras, a oportunidade de escolher aqueles que poderiam vir a serem os primeiros, ofertando essa alternativa que foi bem aceita pelas crianças, dessa forma aceitando participar do brincar sem que sejam necessariamente os primeiros, essa alternativa se mostrou promissora conforme o feedback da professora regente, que mostrou que as brigas pelos primeiros lugares diminui consideravelmente. E por conseguinte Clark (2020) também enfatiza a importância das interações lúdicas em contextos escolares, sugerindo que essas práticas contribuem significativamente para a construção de ambientes de aprendizagem mais inclusivos e colaborativos, a inclusão é um processo multifacetado que funciona tal qual um sistema de engrenagens, as brincadeiras que apresentavam dinâmicas As brincadeiras que apresentavam dinâmicas imprevisíveis com parceiros de brincadeira incertos garantiram novas interações e amizades fora do contexto de sala de aula, percebidas também nos intervalos e no horário

de ir embora. Como postulado, o Projeto de Extensão Brincar operacionaliza uma série de novas redes, ligando universidade – escola – comunidade, funcionando como um amplificador de novas interações e através de suas premissas propiciou avanços significativos na socialização e no desenvolvimento socioemocional das crianças, alinhando-se aos objetivos de fomentar a inclusão e a cooperação no ambiente escolar, ademais, contribuiu para a ciência ao destacar a relevância das atividades lúdicas na promoção de um desenvolvimento integral e inclusivo, reforçando o compromisso ético e social da Psicologia com a formação de indivíduos mais conscientes e preparados para a convivência em sociedade. A análise sob a ótica da Teoria Ator-Rede, conforme proposta por Bruno Latour, revela como a interação entre os diferentes elementos do projeto professores, crianças, atividades lúdicas, a criação de um ambiente coletivo e o próprio projeto estabeleceram a oportunidade para a formação de novas relações sociais e o desenvolvimento de habilidades interpessoais. Essa investigação denota a importância de um ambiente educativo que valorize e estimule a interação social e o brincar, contribuindo para um entendimento mais profundo de como práticas inclusivas podem ser integradas de forma eficaz nas políticas educacionais.

Conclusão

O Projeto de Extensão Brincar como um agente operacional que permite a junção de diversos atores que impactam o campo escolar vem se mostrando efetivo no desenvolvimento socioemocional das crianças envolvidas. Através de oficinas lúdicas e interações significativas, pode-se perceber mudanças significativas que potencializaram não somente a dinâmica da inclusão, mas também superou as expectativas, mostrando-se um modelo eficaz de intervenção no ambiente escolar. Além disso, o projeto demonstrou como a integração entre diferentes áreas do conhecimento – Psicologia, Pedagogia e as próprias crianças podem criar um ecossistema educacional dinâmico. O Projeto Brincar reafirma a importância de ambientes educativos que valorizam a interação social e o desenvolvimento integral, servindo como um exemplo inspirador para futuras iniciativas na educação.

Referências Bibliográficas

Sage Publications, 2015.

LATOUR, B. Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory. Oxford: Oxford University Press, 2005.

MALINOWSKI, B. Introdução: objeto, método e alcance desta investigação. In: MALINOWSKI, Bronislaw. Argonautas do Pacífico Ocidental: um relato do empreendimento e da aventura dos nativos nos arquipélagos da Nova Guiné Melanésia. 3. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1984. p. 17-38.

PYLE, A.; DANNIELS, E. A continuum of play-based learning: the role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play. Early Education and Development, Philadelphia, v. 28, n. 3, p. 274-289, 2017. Disponível em: https://doi.org/10.1080/10409289.2016.1220771. Acesso em: 16 nov. 2023.

SMITH, P. K.; PELLEGRINI, A. D. Learning through play. In: SMITH, P. K. (Ed.). The Wiley-Blackwell Handbook of Childhood Social Development. Hoboken: Wiley-Blackwell, 2013. p. 336-356.

VYGOTSKY, L. S. Thought and Language. Cambridge: MIT Press, 1934.

WINNICOTT, D. W. Playing and Reality. London: Routledge, 1971.