

O registro do mundo da criança por meio do desenho.

Edneide Nascimento dos Santos¹

Atualmente nos deparamos com o reflexo da violência social também dentro de nossas escolas, não apenas nas relações comportamentais, mas em suas atividades e em seus registros. Em uma coleta de desenhos, seguindo a proposta de temática livre, encontramos imagens de grande agressividade, que nos remetem ao crime, como o palhaço assassino, armas, personagens de vídeo game destruindo algo ou alguém. Ao indagar eles justificam a sua criação falando do meio em que vivem; da realidade da nossa periferia, das drogas, roubos, assassinatos e chegam a dizer que este é o futuro deles. Outros alunos também registram, através de seus desenhos, elementos que surgiram de games, mas a temática é voltada ao brincar, as fases de jogos sendo ultrapassadas, os obstáculos e personagens. Isso pode nos proporcionar algumas reflexões.

A princípio nos preocupamos com o ambiente em que estas crianças estão expostas, principalmente a TV e jogos eletrônicos, em que questionamos esta realidade, realizando uma crítica pedagógica ao conteúdo violento. Entretanto, recentes pesquisas realizadas com crianças e adolescentes propõem que o ato de ficar jogando vídeo game não é capaz de influenciar negativamente os mesmos, mas todos chegam a um consenso que o jovem não deve permanecer muitas horas jogando. Estudos elaborados nos Estados Unidos por um órgão responsável pela classificação etária dos games, o ERSBⁱ, comparou entre 1996 e 2011 os atos violentos cometidos por jovens em relação aos games criados neste período, considerados agressivos, e mesmos em contatos com estes, os índices de atos infracionais foram considerados menores em comparação a períodos anteriores.

De acordo com Piaget (1974) o conhecimento é construído por informações advindas de interação com o meio ambiente no qual as crianças estão inseridas, e diante dessa proposta, o que recebemos dos nossos educandos é uma reação e o registro deste meio e a cultura existente. Os

desenhos analisados foram realizados por alunos com idades entre 6 e 11 anos, e mesmos nos mais jovens desta coletânea a violência esteve presente.

Se formos classificar estes desenhos quanto ao desenvolvimento e a faixa etária, seguindo as propostas desenvolvidas por vários teóricos, eles nos possibilitariam refletir e realizar diferentes leituras. No caso da coleta de desenhos citados anteriormente, muito deles já realizam desenhos de apropriação de modelos de imagens já existentes e, conforme os estudos de Rosa Lavelberg (2013) a próxima fase é a criação do seu próprio repertório.

Florence de Mèredieu (2000) aborda o tema dialogando que é na escola que alguns símbolos são impostos aos alunos, com um repertório de signos gráficos e devidamente classificados, podendo torna-los empobrecidos quanto à temática. Tudo que foge a este quadro que a escola determina, principalmente quando o impacto social, é ressaltado, podendo tornar-se uma anomalia, desvio ou algo muito inquietante, pois foge de padrões pré-estabelecidos.

É fato que estas produções nos inquietam, preocupam-nos, pois são resultantes de fatores sociais. Não existem estudos científicos suficientes na área da educação que nos possibilite ter uma conclusão exata sobre essa influência na formação intelectual desses cidadãos, pois o estudo mais aprofundado deste assunto, desse registro do mundo das crianças por meio do desenho, se iniciou a pouco tempo, e sendo assim, a necessidade de nosso estudo se torna muito importante e necessária.

Bibliografia:

lavelberg. Rosa. Desenho na Educação Infantil. São Paulo,

Melhoramentos, 2013

Méredieu. Florence de. O Desenho Infantil. São Paulo, Cutrix, 2000.

Piaget. Jean. Aprendizagem e conhecimento. São Paulo, Freitas Bastos,

1974.

ⁱ Entertainment Software Rating Board (ESRB) é a organização que analisa, decide e coloca as classificações etárias indicativas para jogos eletrônicos comercializados na América do Norte.

1. Eneide Nascimento dos Santos é arte-educadora da Secretaria Municipal de Educação de Guarulhos