



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UnB
FACULDADE DE EDUCAÇÃO - FE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO - PPGE**

**O PROGRAMA COCORICÓ E SUAS RELAÇÕES COM OS CONTOS CLÁSSICOS
INFANTIS SOB O OLHAR DE CRIANÇAS**

KEILA ROSSANA CHAVES COSTA TOLEDO

**BRASÍLIA
2016**

KEILA ROSSANA CHAVES COSTA TOLEDO

**O PROGRAMA COCORICÓ E SUAS RELAÇÕES COM OS CONTOS CLÁSSICOS
INFANTIS SOB O OLHAR DE CRIANÇAS**

Dissertação apresentada à Comissão Examinadora do Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação, na linha de pesquisa de Educação, Tecnologias e Comunicação, sob a orientação da Professora Doutora Vânia Lúcia Quintão Carneiro.

BRASÍLIA
2016

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

CT649p Chaves Costa Toledo, Keila Rossana
O programa "cocoricó" e suas relações com contos clássicos infantis sob olhares de crianças / Keila Rossana Chaves Costa Toledo; orientador Vânia Lúcia Quintão Carneiro. -- Brasília, 2016.
146 p.

Dissertação (Mestrado - Mestrado em Educação) -- Universidade de Brasília, 2016.

1. Contos Clássicos Infantis do programa "Cocoricó". 2. Crianças. 3. Interação. 4. Mediação. 5. Narrativas. I. Quintão Carneiro, Vânia Lúcia, orient. II. Título.

**O PROGRAMA COCORICÓ E SUAS RELAÇÕES COM OS CONTOS CLÁSSICOS
INFANTIS SOB O OLHAR DE CRIANÇAS.**

KEILA ROSSANA CHAVES COSTA TOLEDO

Dissertação apresentada à Comissão Examinadora do Curso de Pós-Graduação da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação, Tecnologia e Comunicação defendida em 30 de março de 2016. Banca Examinadora constituída pelos professores:

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Vânia Lúcia Quintão Carneiro
Universidade de Brasília – Faculdade de Educação

Membro: Prof.^a Dr.^a Silviane Bonaccorsi Barbato
Universidade de Brasília – Instituto de Psicologia

Membro: Prof.^a Dr.^a Laura Maria Coutinho
Universidade de Brasília – Faculdade de Educação

Suplente: Prof.^a Dr.^a Solange Alves de Oliveira Mendes
Universidade de Brasília – Faculdade de Educação

DEDICATÓRIA

A Deus fonte da minha vida, aos meus pais Maria da Paz e Joelino que sempre me mostraram o valor da educação, a minha filha Clara motivo constante da minha inspiração na vida em superar os obstáculos e alcançar os meus objetivos.

Ao meu esposo Sérgio, por ser paciente, compreensivo, companheiro e incentivador na minha vida como um todo. O meu amor e minha mais sincera gratidão a esse homem tão especial.

Aos meus irmãos Kalfya, Jaks, Claine e Diógenes que em muitos momentos me incentivaram com palavras de ânimo e determinação por esta fase desafiadora da minha vida.

AGRADECIMENTOS

Início meus agradecimentos a Deus, pois sem sua fonte energizante na minha vida não teria chegado até aqui.

À minha família, pais, filha, esposo, irmãos, cunhadas e sobrinhos por estarem sempre presente me apoiando e incentivando nessa etapa da minha vida.

Aos meus tios Edidácio e Waldete os quais antes, durante a este processo sempre me instigaram e apoiaram.

Ao meu cunhado Elias por sua amizade, incentivo e apoio.

A minha amiga Elcione por seu auxílio e apoio.

A Daniele por sua amizade e auxílio durante a pesquisa de campo.

Ao meu amigo Danilo que me impulsionou a fazer o mestrado.

Agradeço a minha orientadora Prof.^a. Dr.^a. Vânia Lúcia Quintão Carneiro, por todo o direcionamento e orientação admirável, humana, ética e sempre tão exemplar que resultou nesta dissertação e na minha formação como pesquisadora.

Às professoras Silviane Bonaccorsi Barbato, Laura Maria Coutinho, Solange Alves de Oliveira Mendes, por terem aceitado o convite para compor a banca examinadora.

Aos amigos que tive o prazer de conhecer e conviver durante esses anos de mestrado, na Faculdade de Educação. E que me auxiliaram nesta caminhada.

E finalmente, um agradecimento especial para as crianças que participaram desta pesquisa, pelo entusiasmo demonstrado durante todo o processo do estudo.

RESUMO

Este estudo trata de uma pesquisa que teve como objetivo analisar as narrativas audiovisuais (gênero paródia) da série “Cocoricó Conta Clássicos” (TV Cultura) a partir do olhar de crianças. No sentido de compreender como as crianças interagem com essas histórias por meio de suas expressões infantis e como elas relacionam essas narrativas ao seu contexto social. A investigação fundamentou-se nos aportes teóricos do estudioso Propp (1983) no seu método de análise de contos por meio das funções categorizadas. Em Vygotski (1992), em seus estudos que enfocam e analisam a imaginação como uma formação especificamente humana, relacionada à atividade criadora do sujeito. No viés psicanalítico de Bettelheim (1980) que traz considerações sobre os gêneros contos de fadas e como esses se relacionam com as crianças. Nas teorias de Bruner (1987) quanto às várias possibilidades de significados e experiências por meio da narração de crianças. E na escritora e ensaísta Held (1980) que coloca a narrativa como uma boa proposta lúdica, desde que para isso a criança seja motivada. Nesse contexto, o estudo se desenvolveu tendo por objetivo pesquisar, como se dá a interação de crianças de 5 anos de uma instituição pública de educação infantil localizada no Gama/DF em relação aos contos clássicos infantis do programa “Cocoricó”. Para a obtenção dos dados da pesquisa foi utilizado o método de observação participante conjugado a roda de conversa e oficinas de desenhos. Alguns dos resultados obtidos por meio da observação participante foram a relações que as crianças fizeram entre o conteúdo das narrativas e suas experiências de vida e com isso deram os seus significados e sentidos ora por meio da imaginação, ora por meio da sua realidade.

Palavras-chave: Crianças. Interação. Narrativas. Contos clássicos infantis do programa “Cocoricó”.

ABSTRACT

This study results from a study that aimed to analyze the audiovisual narratives (genre parody) of “Cocoricó Conta Clássicos” series (TV Cultura) from the eyes of children. In order to understand how children interact with these stories through their children's expressions and how they relate these stories to their social context. The research was based on the theoretical contributions of the scholar Propp (1983) in its method of analysis of short stories through the categorized functions. In Vygotsky (1992), in their studies that focus on and analyze the imagination as a specifically human, related to the creative activity of the subject. In psychoanalytic bias Bettelheim (1980) that brings considerations about fairy tales genres and how these relate to children. The theories of Bruner (1987) and the various possibilities of meanings and experiences through the narration of children. And the writer and essayist Held (1980) that places the narrative as a good playful proposal, since for this child to be motivated. In this context, the study was developed with the purpose of research, how is the interaction of children 5 years of a public early childhood institution located in Gama / DF in relation to the classic children's tales program "Cocoricó". To obtain the survey data was used the participant observation method combined the conversation wheel and drawing workshops. Some of the results obtained through participant observation were the relationships that children made between the content of the narratives and experiences of life and it gave their meanings and senses now through imagination, sometimes through its reality.

Keywords: Children. Interaction. Stories. Classic children's tales program "Cocoricó".

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Funções no Conto De Fadas “Oribela Adormecida” (Cocoricó Conta Clássicos)	54
Quadro 2 - Funções No Conto De Fadas “João E Mariba” (Cocoricó Conta Clássicos).	56
Quadro 3 - Funções No Conto De Fadas “Belilica E Ditofera” (Cocoricó Conta Clássicos).	. 59

LISTA DE QUADROS RODA DE CONVERSA

Quadro Roda de Conversa 1 - O que vocês acharam da história?.....	62
Quadro Roda de Conversa 2 - Quem vocês seriam nessa história?.....	67
Quadro Roda de Conversa 3 - Vocês mudariam alguma coisa nessa história?.....	74
Quadro Roda de Conversa 4 - O que vocês veem ou fazem que se parece com essa história?.....	77
Quadro Roda de Conversa 5 - Vocês já ouviram essa história?.....	81
Quadro Roda de Conversa 6 - O que vocês acharam da história?.....	84
Quadro Roda de Conversa 7 - Quem vocês seriam nessa história?.....	88
Quadro Roda de Conversa 8 - Vocês mudariam alguma coisa nessa história?.....	91
Quadro Roda de Conversa 9 - O que vocês veem ou fazem que se parece com essa história?.....	94
Quadro Roda de Conversa 10 - Vocês já ouviram essa história?.....	96
Quadro Roda de Conversa 11 - O que vocês acharam dessa história?.....	99
Quadro Roda de Conversa 12 - Quem vocês seriam nessa história?.....	102
Quadro Roda de Conversa 13 - Vocês mudariam alguma coisa nessa história?.....	104
Quadro Roda de Conversa 14 - O que vocês veem ou fazem que se parece com essa história?	107

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1 - Processo de criação de Pablo desenhou a “Oribela”, o príncipe “Valente” e o “dragão de duas cabeças” 110
- Figura 2 - Processo de criação de Davi desenhou a luta entre o príncipe Valente e o dragão de duas cabeças 111
- Figura 3 - Processo de criação de Milena desenhou a luta entre o príncipe “Valente” e o “dragão de duas cabeças” e a princesa “Oribela” 111
- Figura 4 - Processo de criação de Vilmar desenhou o resgate da princesa “Oribela” e a luta do príncipe “Valente” e o “dragão de duas cabeças”. 112
- Figura 5 - Processo de criação de Maria Giulia desenhou o castelo, a floresta, a bruxa pata “Malévola”, princesa “Oribela” dormindo, o príncipe e o “dragão de duas cabeças”. 112
- Figura 6 - Processo de criação de Eloá desenhou a princesa “Oribela” e o príncipe “Valente” e sua luta com o “dragão de duas cabeças”. 113
- Figura 7 - Processo de criação de Leticia desenhou as fadas “Gema”, “Clara” e “Omelete”, a princesa “Oribela” dormindo e o príncipe “Valente” e sua luta com o “dragão de duas cabeças” 114
- Figura 8 - Processo de criação de Pedro Correa no qual fez a princesa “Oribela” dormindo e o combate do príncipe “Valente” e o “dragão de duas cabeças” 114
- Figura 9 - Processo de criação de Pedro Paulo no qual fez durante sua produção. o narrador da história e o combate do príncipe “Valente” e o “dragão de duas cabeças”. 115
- Figura 10 - Processo de criação de Pedro Guilherme no qual fez durante sua produção o “dragão de duas cabeças” o narrador da história, a princesa “Oribela” e o príncipe “Valente” 115
- Figura 11 - Processo de criação de Camila desenhou o “dragão de duas cabeças”, o príncipe “Valente”, a princesa “Oribela” e as fadas “Gema”, “Clara” e “Omelete” 116
- Figura 12 - Processo de criação de Sofia fez a floresta, a fada “Clara”, a princesa “Oribela”, o príncipe “Valente” e o “dragão de duas cabeças”. 116
- Figura 13 - Processo de criação do Felipe o qual fez a princesa “Oribela”, o príncipe “Valente” e o “dragão de quatro cabeças” 117
- Figura 14 - Processo de criação de Pablo desenhou a cenas de “João e Mariba” na floresta, presos na jaula e com a mãe. 117
- Figura 15 - Processo de criação de Davi desenhou “João e Mariba” na floresta, onde encontraram a casa da bruxa; depois a fuga da jaula, e em sequência o encontro com a mãe. 118

Figura 16 - Processo de criação de Milena fez “João e Mariba” presos na jaula, em seguida fugindo e logo encontrando com a mãe.....	119
Figura 17 - Processo de criação de Vilmar desenhou “João e Mariba”, a casa de doces da bruxa, a jaula e os irmãos fugindo de carro.....	119
Figura 18 - Processo de criação de Maria Giulia desenhou os irmãos “João e Mariba” na floresta perdidos, a casa de doces e a “pata bruxa” na janela da casa e eles chegando a casa, e a mãe com um bolo de cenoura pronto.....	120
Figura 19 - Processo de criação de Eloá desenhou “João e Mariba”, a casa de doces, a gaiola com eles dentro, os irmãos na floresta felizes regressando para casa.	120
Figura 20 - Processo de criação de Letícia desenhou “João e Mariba” na floresta, a casa de doces da bruxa, a jaula e o retorno para casa deles.	121
Figura 21 - Processo de criação de Pedro Paulo no qual fez durante sua produção “João e Mariba” perdidos na floresta, o encontro com a casa de doces e a “bruxa pata”, a mãe.....	121
Figura 22 - Processo de criação de Pedro Guilherme o qual fez durante sua produção os irmãos “João e Mariba”, o encontro com a casa de doces da “bruxa” e sua mãe os salvando da jaula.	122
Figura 23 - Processo de criação de Camila desenhou o céu, “João e Mariba” perdidos na floresta, uma casa de doces e uma velhinha.	122
Figura 24 - Processo de criação de Sofia desenhou “João e Mariba”, casa de doces da “bruxa”, jaula e a mãe dos irmãos.....	123
Figura 25 - Processo de criação do Pablo desenhou o príncipe, a “fada madrinha”, a “Fera”, a rosa vermelha e a “Belilica”.	123
Figura 26 - Processo de criação do Davi desenhou a “Fera”, a fada, o príncipe e a “Belilica”.	124
Figura 27 - Processo de criação da Milena desenhou a “Fera”, a “fada madrinha”, o pai da “Belilica”, a rosa vermelha e o príncipe.	124
Figura 28 - Processo de criação do Vilmar desenhou a “fada madrinha”, a “Fera”, a flor vermelha e o príncipe.	125
Figura 29 - Processo de criação da Maria Giulia ilustrou o castelo, a “fada madrinha”, o príncipe, a “Fera”, a flor vermelha e a “Belalilica”.....	125
Figura 30 - Processo de criação da Eloá ilustrou o castelo, a “fada madrinha”, o príncipe, a “Fera”, a flor vermelha e a “Belalilica”.....	126
Figura 31 - Processo de criação da Letícia ilustrou o castelo, a “fada madrinha”, a “Fera”, as flores vermelhas e a “Belalilica”.	126
Figura 32 - Processo de criação da Pedro Paulo ilustrou a “Fera”, a “Belalilica”, o príncipe, a “fada madrinha” e o pai da “Belalilica”.	127

Figura 33 - Processo de criação da Camila ilustrou a “fada madrinha”, a “Fera”, “Belalilica” o pai dela e o príncipe. Fonte.....	127
Figura 34 - Processo de criação da Sofia ilustrou a “fada madrinha”, a “Fera”, “Belalilica” e o príncipe.	128
Figura 35 - Processo de criação do Felipe ilustrou o castelo, a “fada madrinha”, o príncipe, a “Fera” e a “Belalilica”	128

LISTA DE SIGLAS

APCA	Associação Paulista de Críticos da Arte
RCNEI	Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil
SEEDF	Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal
UnB	Universidade de Brasília
Unesco	Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	15
Capítulo 1 – MÍDIA, CONTOS ORAIS E VISUAIS.	21
1.1 Breve Histórico dos Contos de Fadas	32
1.2 Contos de Fadas na Versão Audiovisual	34
1.3 Os Contos de Fadas segundo Bettelheim e Jung	35
1.4 A Prática da Narrativa Oral pela Criança.	37
1.5 A Narrativa por Desenhos.....	40
Capítulo 2 – A METODOLOGIA.....	43
2.1 Abordagem Qualitativa.....	43
2.2 Estratégias para Coleta de Dados.....	45
2.3 Contexto, Participantes e Critérios	49
2.4 Procedimentos Éticos.....	50
Capítulo 3 – RESULTADOS	52
3.1 Análise dos episódios segundo Vladimir Propp	52
3.1.1 Quadro 1 – Funções no Conto De Fadas “Oribela Adormecida”	54
3.1.2 Quadro 2– Funções No Conto De Fadas “João E Mariba”	56
3.1.3 Quadro 3–Funções No Conto De Fadas “Belilica E Ditofera”	59
3.1.4 As Apropriações E Significações Pelas Crianças	61
3.1.5 Episódio “Oribela Adormecida”.	62
3.1.6 Episódio “João e Mariba”.	81
3.1.7 Episódio “Belalilica e Ditofera”.	96
3.2 Desenhos Livres Dos Três Episódios “Cocoricó Conta Clássicos”	109
3.2.1 “Oribela Adormecida”.	110
3.2.2 “João e Mariba”.	117
3.2.3 “Belalilica e Ditofera”	123
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	130
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	134
APÊNDICE A – Termo de Assentimento Para Criança.....	140
APÊNDICE B – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido	141
ANEXO A – A série Cocoricó “Conta Clássicos” por meio de uma descrição.	142

INTRODUÇÃO

Os avanços tecnológicos provocaram grandes transformações midiáticas. O sistema televisivo brasileiro se encontra em processo de migração do analógico para o digital. Contudo a televisão continua como instância cultural importante da sociedade brasileira contemporânea. Esse veículo midiático, que tem grande audiência em todo o Brasil, passou a dispor de números canais. Dentre as emissoras abertas, a que se destaca desde a década de 90 quanto ao público infantil é a TV Cultura.

A TV Cultura é uma emissora pública de caráter educativo e cultural, com sede na capital paulista, fundada em 20 de setembro de 1960 pelos Diários Associados e reinaugurada em 1969 pela Fundação Padre Anchieta. Apresenta programas educativos que são transmitidos para todo o Brasil via satélite e por meio de suas afiliadas e retransmissoras em diversas regiões do Brasil.

Entre seus programas infantis de sucesso, destaca-se o programa “Cocoricó” que, desde sua estreia em 1.º de abril de 1996, mantém-se em exibição ininterrupta e renova-se com novos episódios a cada ano. O programa tem como cenário o mundo de uma fazenda, apresenta, em sua narrativa, conceitos pedagógicos e de cidadania, com personagens bonecos para crianças em idade pré-escolar, classificado como comédia, musical, didático e infantil.

A série “Cocoricó Conta Clássicos” trata de uma adaptação e reencenação dos contos clássicos da literatura infantil mundial, que estreou em outubro de 2013. Incluiu uma nova categoria de ficção, a paródia, que propicia analisar, no contexto do imaginário, como a produção cultural televisual constrói suas relações de intertextualidade entre narrativas de encantamento, oriundas da cultura anônima popular, e a atualização de sua linguagem para o espectador criança contemporânea.

De acordo com Santana (1985), a paródia é um processo de intertextualização, com a finalidade de desconstruir ou reconstruir um texto. É uma imitação de uma composição literária, na maioria das vezes cômica, por usar a ironia e o deboche. Geralmente, é parecida com a obra de origem e apresenta sentidos diferentes; recupera a forma e modifica o conteúdo. Seu objetivo é adaptar a obra original a um novo contexto, passando diferentes versões para um lado mais despojado, aproveitando o sucesso da obra inspiradora para transmitir um pouco de alegria.

Uma característica peculiar da paródia é que se o leitor não tem conhecimento da obra original, achará na obra parodística apenas uma série de disparates. O que o texto parodístico

faz é exatamente uma reapresentação daquilo que havia sido recalcado. É uma forma de a linguagem voltar-se sobre si mesma. É um processo de liberação do discurso.

A TV Cultura ocupa uma posição de vanguarda ao respeitar as crianças com suas curiosidades e inquietações em busca de respostas simples, respondidas no universo de programas infantis como o “Cocoricó”. Esse programa explora aspectos de convivência social, em cuja interação se constrói as bases para o respeito às diferenças.

Nessa perspectiva, Carneiro (1999) nos coloca que se criaram programas consagrados como o Castelo-Rá-Tim- Bum que combinam o milenar entretenimento educativo que são os contos de fadas com formatos televisivos os mais diversos a promover a concepção de programa pedagógico conectado com o referencial da cultura popular, com suas subjetividades, ambiguidades e particularidades que diverte e educa o público infantil.

Considerando a atração que o programa “Cocoricó” vem proporcionado a várias gerações de crianças em idade pré-escolar, o objeto de estudo desse trabalho é fazer uma análise das narrativas audiovisuais da série “Cocoricó Conta Clássicos” no sentido de compreender como as crianças interagem com essas histórias e, ainda, verificar como elas relacionam essas narrativas ao seu contexto social.

Essa pesquisa analisará a série “Cocoricó Conta Clássicos” que contém sete episódios: **Oribela Adormecida, Dita de Neve e o “Sete Anões”, Cocoricunda de Notre Dame, Rapunzilica, João e Mariba, Os Cigarras e as Formigas, Belalilica e Ditofera e O Gaitista de Quixeramobim**, sendo este último uma adaptação do conto “**O Flautista de Hamelin**”. Dentre esses, serão analisados três episódios: o primeiro **Oribela Adormecida**, o quinto **João e Mariba** e o sétimo **Belalilica e Ditofera**. A escolha por essa temporada “Cocoricó Conta Clássicos” se fundamenta no fato do seu caráter didático contextualizado aos contos e por compreender um amplo corpus literário no qual as crianças podem entender valores sociais na linguagem mágica do “faz de conta” da literatura por meio da paródia.

Delimitou-se a pesquisa aos episódios A Bela e a Fera, A Bela Adormecida e João e Maria, porque os mesmos encontram-se presentes, através de reedições, adaptações e versões, em vários momentos, tanto na literatura impressa quanto nas versões cinematográficas atuais, o que atrai o público infantil e adulto por suas mensagens específicas em relação aos outros contos.

A **Bela e a Fera**, originalmente escrito por Gabrielle-Suzanne Barbot, Dama de Villeneuve, em 1740, tornou-se mais conhecido em sua versão de 1756, por Jeanne- Marie LePrince de Beaumont. A adaptação de **Belalilica e Ditofera** foi preterida por passar uma mensagem em muitos sentidos morais: mostra para criança que a beleza está no interior das

peessoas; que a arrogância é tão feia como uma fera; que a doçura é bela; que é preciso ir além das aparências; que nem sempre o que maioria pensa é o correto; que o amor é transformador e que não se deve julgar as pessoas pelas aparências. Esta narrativa é uma metáfora de falso valor que se dá às aparências, revelando que a verdadeira beleza se encontra no interior de cada um, ou seja, a beleza interior predomina em detrimento da aparência física.

A **Bela Adormecida** é uma das versões mais conhecidas dos Irmãos Grimm, publicada em 1812, na obra *Contos de Grimm*. Entretanto a predileção por **Oribela Adormecida** deu-se pelos temas abordados nesse conto como, por exemplo, que é preciso saber cuidar de si mesmo e que ser “desobediente” não é um bom caminho a ser perseguido, pois foi só a princesa ser deixada sozinha por alguns instantes, para que ela desobedecesse à ordem recebida. A inveja, a discriminação, a desatenção e a vingança também são temas tratados por esse conto.

Há no conto **João e Maria** (paródia **João e Mariba**) uma expressão simbólica às experiências internas diretamente unidas à mãe, pois a criança não imagina que um dia poderá ficar afastada dos seus pais. A história de João e Maria auxilia a criança a exceder sua dependência imatura dos pais e alcançar os níveis mais altos de desenvolvimento, como afirma Bettelheim (1980):

A cooperação com eles na realização das tarefas terá que substituir finalmente a dependência infantil e restrita aos pais. A criança em idade escolar frequentemente ainda não pode imaginar que um dia será capaz de enfrentar o mundo sem os pais; por esta razão deseja agarrar-se a eles além do ponto necessário. Precisa aprender a confiar que algum dia dominará os perigos do mundo, mesmo na forma exagerada em que seus medos os retratam, e que se enriquecerá com isto. (BETTELHEIM, 1980, p. 202).

E nesse contexto do conto adaptado essa emancipação valoriza também o apoio de outras crianças, de forma lúdica.

O motivo pelo qual esse programa foi escolhido/selecionado por estar direcionado especificamente às crianças em idade pré-escolar, pois estabelece uma relação de comunicação com os telespectadores infantis. Além disso, configura uma relação com esse espectador que pode ser dada tanto por um gosto do aprender as normas e valores sociais quanto por um fator de crescimento e desenvolvimento da criança. Considere-se, também, o fato de ser exibido por uma emissora educativa e pública como é a TV Cultura, que prioriza atrações educativas, pesquisa novos formatos de programas para o público infantil, numa busca sempre inovadora tanto em termos de linguagem quanto de conteúdo.

Assim o estudo propõe a seguinte questão central: **Como as crianças interagem com a narrativa audiovisual adaptada dos contos clássicos infantis?**

Segundo Jenkins (2012, p.249), especialistas em educação têm reconhecido “que encenar, recitar e apropriar-se de elementos de histórias preexistentes é uma parte orgânica e valiosa do processo através do qual as crianças desenvolvem o letramento cultural”.

Atentos à relação entre televisão e crianças, diversos autores, como Carneiro (2007); Mandaji (2011); Grosso (2012); Colvara (2007); Ferraz (2009); Brasil (2008) desenvolvem pesquisas buscando compreender a televisão, seus conteúdos e sua apreensão pelo público infantil, principalmente porque as crianças, ao mesmo tempo em que aprendem a interagir com a televisão, estão aprendendo a interagir com o mundo e formando sua identidade.

Outros estudos têm centrado na prática de narração de histórias e promovem discussões que ajudam a pensar como a atividade de narrar e ouvir histórias podem ser desenvolvidas e quais as suas contribuições à formação humana, cultural e artística das crianças. Dentre alguns desses trabalhos ainda se destacam: (GIRARDELLO, 2012, 2009; ARAÚJO, 2009; FERNANDES, 2011).

Há pesquisadores que se ocuparam do tema da transposição da literatura para a linguagem audiovisual com o intuito de discutir a aplicação de diferentes conceitos e abordagens para a contribuição dos estudos das narrativas literárias para o audiovisual (MOREIRA, 2005; MARÇOLLA, 2005; FRANÇOZO, 2008). Essas são algumas das abordagens que se relacionam com o tema do estudo proposto, embora não tenham respostas pré-definidas, mas oferecem pistas e ideias que permitem desenvolver reflexões que podem contribuir de alguma forma para o desenvolvimento do estudo.

Quanto à televisão, Ferrés (1996, p.13) considera que, “o fenômeno social e cultural mais impressionante da história da humanidade”. Para o autor, o poder subliminar da televisão é fascinante e penetrante, sendo assim, aliar essa cultura popular a favor da educação da criança é uma forma de contribuir para a formação de cidadãos críticos por meio de programas infantis de entretenimento educativos que também desenvolvam o lúdico e o imaginário em suas narrativas.

Conforme o artigo 227 da Constituição Federal e o artigo 4º do Estatuto da Criança e do Adolescente, é dever dos pais, da sociedade e do Estado propiciarem os meios para uma educação baseada em preceitos humanitários e de forma integral, não cabendo ao próprio educando que autoeduque, em razão de sua condição peculiar de criança ou adolescente como pessoa em desenvolvimento que ainda não possui discernimento e experiência suficiente para dirigir sua própria educação.

É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária. (ECA. Art. 4º)

Como se observa, além da escola é dever da família e da sociedade proporcionar às crianças o acesso ao conhecimento e a formação de indivíduos críticos, comprometidos consigo mesmos e com a sociedade, capazes de intervir modificando a realidade, auto motivados e aptos a buscar o aprendizado nas mais diversas possibilidades do seu ambiente social e cultural.

A partir dessa série “Cocoricó Conta Clássicos,” pretende-se contribuir para o conhecimento em torno das representações dessas histórias pelas crianças, pois as narrativas infantis podem revelar informações importantes acerca do seu desenvolvimento; isto significa, por exemplo, que suas narrações podem verificar a articulação da linguagem da criança nos aspectos da expressão oral, vocabulário, se ela produz uma interpretação, intelecção do significado e/ ou sentido das estórias.

Assim, esse estudo tem como objetivo geral: Analisar como as crianças interagem com as histórias da série “Cocoricó Conta Clássicos” e como elas relacionam essas narrativas ao seu contexto social. Para atingir tal objetivo, têm-se os seguintes objetivos específicos:

- Analisar os elementos estruturais dos contos de fadas presentes sobre a forma de funções das personagens.
- Investigar a apropriação das crianças por meio das narrativas audiovisuais.
- Verificar quais significados as crianças constroem a partir dessas narrativas.

Essa pesquisa procura fazer uma análise das histórias da série “Cocoricó Conta Clássicos” do canal Cultura, pelo olhar de crianças na perspectiva dos três episódios citados acima, pois eles podem proporcionar às crianças o contato com as mais variadas literaturas infantis.

Isso pode possibilitar à criança conhecer diferentes manifestações culturais, além de estimular o contato dessas crianças com diferentes linguagens: corporal, musical, oral e escrita, de forma a compreender e ser compreendido e a enriquecer seu processo de construção de significado das palavras e de capacidade expressiva. Como assevera Carneiro (2007):

[...] o programa de televisão denominado educativo [é] aquele que possui intencionalidade educativa, em torno da qual é construído e produzido. No programa educativo os produtores tratam de alcançar um objetivo educativo

específico e explícito e organizam diferentes elementos técnicos, linguísticos, visuais, sonoros e de conteúdo, com a intenção de propiciar que o menino telespectador aprenda o esperado. (CARNEIRO, 2007, p. 57).

CAPÍTULO 1 – MÍDIA, CONTOS ORAIS E VISUAIS.

As histórias dos contos de fadas tradicionalmente orais passaram a ser veiculadas por registro escrito e, na contemporaneidade, as temos em diferentes meios de comunicação como, por exemplo, na TV, no livro, no cinema, na internet, entre outros. Dessa forma, as crianças ao conviverem com essa multiplicidade de meios, principalmente pela televisão, tem o acesso facilitado a essas narrativas em seu contexto social.

1.1 Programas infantis

Com o surgimento da TV, do cinema, rádio, internet, as crianças tiveram mais opções de acesso às histórias que antes eram só vistas em livros. Esses meios midiáticos que proporcionaram um novo modo de narrar histórias atraindo, ainda mais, o público infantil. Nessa perspectiva, Carneiro (2008) afirma:

Certamente programas de crianças, com auxílio da fantasia, podem proporcionar-lhes experiências de segurança que, embora imaginadas, lhes confortam e ajudam a adquirir confiança em si mesmas, a enfrentar seus medos, a desenvolver-se emocional e cognitivamente. (CARNEIRO, 2008, p. 1856).

Nessa perspectiva, a TV Cultura criou programas como “Cocoricó”, “Castelo-Rá-Ti-Bum” e “X-Tudo” entre outros, direcionados para o público infantil, a fim de desenvolver o aspecto cognitivo a partir do lúdico das narrativas televisivas. Por tudo isso, a televisão educativa continua sendo para as crianças um mundo mágico e divertido, uma amiga de todas as horas. Hoje, ou há vinte anos, essa TV cumpre quase uma função materna. (MAGALHÃES, 2003, p. 114).

Ela continua sendo uma das mídias mais importantes na influência do olhar de mundo da criança. Ao assisti-la, a criança consegue transitar entre o mundo real e o mundo imaginário de forma rápida e assídua; relaciona-se com a TV do mesmo modo como se relaciona com tudo a sua volta; sente-se atraída pela programação infantil das emissoras. Por meio da linguagem televisiva, ela assimila os valores sociais que são muito importantes para uma boa convivência em sociedade.

Carneiro (1997) considera que os programas televisivos voltados para o público infantil podem ser concomitantemente de entretenimento e educativo. A autora mostrou a possibilidade da articulação intrínseca entre educação e entretenimento na programação infantil da TV Cultura. Apoiando-se em Propp, a pesquisadora revelou que o programa

Castelo Rá-Tim-Bum configura-se como um conto de fadas, o que constitui a grande atração do programa.

A televisão precisa ser pensada como um processo de construção, produção e recepção cultural e não como mero instrumento mercadológico. A aprendizagem se faz muito mais por meio de narrativas adequadas à linguagem televisual do que de mero entretenimento. Mandaji (2011) afirma que os programas infantis voltados para o público da faixa etária até cinco anos apresenta uma sequência de familiaridade que a criança adquire ao decodificar a linguagem proposta e conseqüentemente isso auxilia sua percepção audiovisual.

A série “Cocoricó Conta Clássicos” em seus episódios apresenta aspectos positivos que a estrutura narrativa mantém, orientada a despertar novos conhecimentos e a provocar nas crianças a capacidade de reflexão e interação, que busque compreender os mecanismos da linguagem dos episódios do programa para dar a ela autonomia para fazer escolhas responsáveis no seu processo de desenvolvimento humano.

Nesse sentido, programas infantis como o Cocoricó da TV Cultura trabalham, principalmente, as questões de valores sociais por meio do ludismo que deve ser a premissa geral no processo de produção de programas infantis com conteúdo educativo. A intenção é seduzir e despertar o interesse e a atenção do telespectador infantil.

O programa “Cocoricó” é um dos muitos bem-sucedidos programas da TV Cultura, assim como “Castelo-Rá-Tim-Bum” (1994) e “X-Tudo” (1992), voltados para o público infantil. Esses programas são considerados de “entretenimento educativo”, isto é, “sua estrutura é tecida pelo reencontro da intenção pedagógica com matrizes culturais, formatos industriais, padrões comerciais”. (CARNEIRO, 1999, p. 32).

A TV Cultura é uma emissora que investe na formação educativa da criança, cujo exemplo significativo é o programa “Cocoricó”. Nesse contexto midiático de produção de narrativas, a série “Cocoricó Conta Clássicos” traz belos clássicos infantis interpretados em forma de paródia, que prende atenção da criança. A série, por meio das suas histórias pode ser um instrumento de mediação para as crianças, e assim, contribuir para seu aprendizado e desenvolvimento.

Uma vez que as histórias e/ou narrativas infantis estimulam e exercitam constantemente a imaginação infantil, por meio da qual as crianças conhecem o mundo e constroem a si mesmas, temos o seguinte pensamento de Held (1980): “A imaginação, como a inteligência ou a sensibilidade, ou é cultivada, ou se atrofia”. (HELD, 1980, p. 46).

Por meio da literatura infantil, a criança desperta uma nova relação com diferentes sentimentos e visões de mundo, adequando assim, condições para o desenvolvimento

intelectual e a formação de princípios individuais para medir e codificar os próprios sentimentos e ações. Sobre esse assunto, Bettelheim (1980) afirma que a criança desenvolve, por meio da literatura, o potencial crítico e reflexivo.

A partir do contato com um texto literário de qualidade, pretende-se dar à criança a oportunidade de refletir, indagar, questionar, escutar outras opiniões, articular e reformular seu pensamento. Como nos coloca Held (1980, p. 53), “[...] dar à criança o gosto pelo conto e alimentá-la com narrações fantásticas, se escolhidas com discernimento, é acelerar essa maturação com manipulação flexível e lúcida da relação real-imaginário”.

Aguar (2001, p. 80-81) afirma que a magia e o encanto que os contos de fadas transmitem até hoje estão no fato de que eles não falam a vida real, mas à vida como ela ainda pode ser vivida, apresentando situações humanas possíveis ou imagináveis “[...] [pois] os contos não se prendem a contingência do real e veiculam mais de uma significação. Assim, a criança encontra na literatura respostas às questões vividas e as dúvidas típicas de sua condição infantil (De onde vem? Quem imitar?...)”.

Para Moreira (2005), a literatura e a televisão são produções culturais elaboradas em diferentes suportes e, devido a isso, demandam diferentes modos de apreensão e decodificação. Contudo o diálogo entre os dois meios pode resultar em produtos de qualidade, pois quando a televisão assume o papel de contador de histórias ao transpor e adaptar os contos literários ela retém, hipnotiza o telespectador. Segundo Moreira “A história, no formato audiovisual, chega ao leitor/receptor (e/ou destinatário) como resultado de um ato narrativo que passou pelo compartilhar de vários operadores de linguagens”. (MOREIRA, 2005, p. 29).

Conforme Marçolla (2005), os programas televisivos infantis que são adaptados contribuem para formação de um futuro leitor, pois a TV age no imaginário da criança fazendo com que ela busque mais elementos das narrativas literárias infantis do seu interesse. Isso estimula o hábito da leitura na criança.

Os cuidados para realização de uma adaptação devem ser contínuos, principalmente por utilizar um meio de comunicação de massa, a televisão, com um alcance maior e muito mais rápido do que o livro e, também, porque as pessoas esperam da televisão uma abordagem instrutiva, que vá ao encontro dos ideais da família, da escola e da sociedade. (MARÇOLLA, 2005, p. 162)

É nessa percepção que as narrativas audiovisuais infantis como a série “Cocoricó Conta Clássicos” podem significar uma importante contribuição na complementação à

educação formal e não formal e, principalmente, uma influência à formação da criança como cidadão, ser social e, em primeiro lugar, ser humano.

O programa “Cocoricó” apresenta uma estrutura narrativa orientada a despertar novos conhecimentos e provocar nas crianças a capacidade de reflexão e interação. Através das histórias vividas pelas personagens, “Cocoricó Conta Clássicos” aborda temáticas educativas, morais e pedagógicas que incentivam a criança lidar com valores e situações da vida como, por exemplo, as obrigações e deveres, as amizades, as descobertas, entre outros.

Portanto, segundo (Pereira; Pinto; Pereira, 2009), a programação educativa voltada para o público infantil exige cuidados em todas as etapas de criação. Embora a programação televisiva para o público infantil seja uma construção dos adultos sobre a infância, é inegável o propósito da equipe de roteiristas e do diretor, em tratar esse público de forma respeitosa, seja pela qualidade dos enredos, seja pela curta duração dos episódios, seja pela forma como as crianças estão presentes nas histórias.

Eco (1994, p. 85) explica que, quando penetramos em um mundo fictício de uma narrativa e nos imaginamos dentro de seu universo onde se localiza a ação narrativa (tempo diegético), nos comportamos nesse mundo como se ele fosse o mundo real, mesmo sabendo de que se trata de um modelo narrativo fantasioso.

Bettelheim (1980) afirma que a criança, por meio da literatura de ficção, desperta para uma nova relação com diferentes sentimentos e visões de mundo, adequando assim, condições para o desenvolvimento intelectual e a formação de princípios individuais para medir e codificar os próprios sentimentos e ações.

As histórias infantis são contos bem antigos e ainda hoje podem ser consideradas verdadeiras obras de arte, lembrando sempre que seus enredos falam de sentimentos comuns a todos nós, tais como: ódio, ciúme, ambição, rejeição e frustração, que podem ser compreendidos e vivenciados pela criança através das emoções e da fantasia.

Os contos de fadas funcionam como instrumentos para a descoberta desses sentimentos dentro da criança (ou até mesmo de adultos), pois os mesmos são capazes de nos envolver em seu enredo, de nos instigar a mente e comover-nos com a sorte de suas personagens.

Outra forma que a criança estabelece com a narrativa é a brincadeira do “faz de conta”. Ferraz (2009) considera que as narrativas audiovisuais mexem com o lúdico da criança e, conseqüentemente, acaba fomentando o seu processo de criação. Muitas vezes, ela traz esse mundo da fantasia para a sua realidade, ou seja, “[...] os fatos da realidade só são

encarados como reais a partir da estética comunicativa passados na televisão”- os efeitos da ludicidade.

Benjamin (1992, p. 49) afirma que “[...] o conto, que ainda hoje é o primeiro conselheiro das crianças, porque foi outrora da humanidade, vive ainda secretamente na narrativa”. O primeiro e verdadeiro narrador é e continua a ser o do conto. Ele assinala que o conto se constitui de uma dimensão educativa pelo qual a criança apreende ensinamentos indispensáveis para a vida.

A correlação entre narrador e ouvinte é marcada pela relevância em manter o que foi narrado. Quem escuta uma história, ou quem a lê, está acompanhado pelo narrador (BENJAMIN, 1984b, p. 198). Uma aptidão comum em bons narradores é prender a atenção dos receptores, pois trilhar pelos diversos níveis da experiência humana é também trilhar na sua própria experiência. Para o autor supracitado, [...] “o narrador é um homem que sabe dar conselhos, posto que a narrativa possua um caráter utilitário, seja um ensinamento moral, uma sugestão prática, seja um provérbio ou norma de vida [...]”.

Benjamin está se referindo ao processo da experiência adquirida coletivamente, e ao mesmo tempo, percebida individualmente no que diz respeito à transmissão deste conhecimento, por ele designado como “sabedoria, o lado épico da verdade”. (BENJAMIN, 1994, p. 201). Segundo ele, o narrador é um homem que sabe dar conselhos, e o conselho é tecido na substância viva da experiência: “[...] A experiência que passa de pessoa a pessoa é a fonte a que recorreram todos os narradores. E, entre as narrativas escritas, as melhores são as que menos se distinguem das histórias orais contadas por inúmeros narradores anônimos”. [...] (BENJAMIN, 1984b, p. 198).

A arte de narrar, para Benjamin, se traduz na capacidade do sujeito em trocar experiências essenciais e suscetível de serem transmitidas com a naturalidade de sua dimensão utilitária, que pode consistir num ensinamento moral, numa sugestão prática, num provérbio ou numa norma de vida.

Nesse sentido, estabelece-se assim, uma relação dos estudos de Benjamin com os estudos de Havelock em “Os gregos antes da escrita”, onde ele analisa características da cultura oral e descreve como era possível a fixação de textos informativos ou poéticos sem a existência de documentação escrita. Segundo o Autor, a população de Atenas tornou-se letrada somente no século V a.C., porém toda a cultura clássica dos gregos já existia quando a invenção do alfabeto se efetivou (HAVELOCK, 1998, p. 188). A memorização dos fatos, ou a fixação dos mesmos, acontecia na conjugação das memórias individuais com a coletiva,

diante de uma audiência, a exemplo do que acontece hoje, quando pessoas se reúnem, ao redor de uma sessão de contos:

Embora o ato da fixação, considerado psicologicamente, opere sobre memórias individuais, sua função social não pode se tornar efetiva sem que essas memórias sejam compartilhadas. A poesia oral exigia, para existir, uma ocasião que pudesse prover uma audiência, grande ou pequena, - desde uma cidade inteira a um grupo de comensais. O conhecimento acumulado para reutilização exigia não só ritmo, mas também constante execução diante de audiências convidadas a participar de sua memorização. Comunicação verdadeiramente privada de informação preservável só se torna possível em condições de vigência de uma cultura letrada desenvolvida. Só a palavra registrada em documento pode ser consultada por indivíduos isoladamente. (HAVELOCK, 1998, p. 190).

Pode-se considerar que o ato de narrar significa um reencontro de experiências transmitidas de indivíduo a indivíduo, de povo em povo, capaz de deixar impressos na memória das gerações elementos essenciais à vida em seus diversos momentos. A cultura oral, portanto, esta que envolve as pessoas pela sua característica de deixar impresso nos outros significados duradouros sem o registro escrito, tem extrema relevância na história do mundo e é ela que vem contando através dos tempos, a sua própria história.

Jorge Larrosa (2005), também na esteira do pensamento benjaminiano, postula que a experiência é aquilo que nos acontece, aquilo que nos passa, aquilo que nos toca; “não o que passa, que acontece, ou o que toca”. (LARROSA, p. 21). O autor afirma que, nessa perspectiva, o sujeito da experiência é entendido como um corpo sensível, “um território de passagem”, no qual a experiência é produzida de forma subjetiva. De acordo com ele, o sujeito da experiência seria como “um território de passagem, algo como uma superfície sensível. Que aquilo que acontece afeta de algum modo, produz alguns afetos, inscreve algumas marcas, deixam alguns vestígios, alguns efeitos”. (LARROSA, 2005, p. 24).

Segundo Barthes (1971), a riqueza nos modos de expressão deu vida às infinitas formas de narrativa, apoiando-se na linguagem articulada, gestual, oral ou escrita, fixa ou móvel. Pode se apresentar na forma de mito, lenda, fábula, conto, novela, epopeia, histórias em quadrinhos, *fait divers* e na conversação. (BARTHES, 1971, p.19).

Como nos expõe Barthes (1971, p. 19), “[...] a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há em parte alguma, povo algum sem narrativa. [...] a narrativa está aí, como à vida”.

A arte de contar histórias sustentou até hoje os estudos a respeito da história da humanidade, pois está presente na sociedade contemporânea porque as histórias são vivenciadas desde os séculos passados. Conclui-se que a narrativa é, portanto, uma das primeiras e mais importantes expressões das atividades discursivas, e assim acompanha o homem desde um longínquo tempo. Por conseguinte, ressalta o autor uma interação linguística-social no fato da necessidade humana de contar e rememorar fatos e experiências pelas quais tenha passado.

Já Eco (1989, p. 123) considera que a estrutura narrativa tem uma situação fixa e um determinado número de personagens fixos, em torno dos quais há mudança de personagens secundários. Além disso, o próprio modelo de narrativa ritualizada tem sua origem no pensamento mítico do homem, na capacidade de organizar a experiência de vida por meio de sua temporalidade narrativa e, ainda, na tradição da cultura oral e coletiva.

De acordo com essa consideração de Eco, percebe-se que a narração pode ser considerada como a própria história narrada e vivida pelos personagens de uma forma fantástica mais com fatos, ideias e sentimentos de um mundo real; e o receptor, em outras palavras, é o próprio ouvinte a quem a mensagem é direcionada e é quem fará uma análise aprofundada da narrativa em questão.

Vladimir Propp, filólogo, folclorista estruturalista russo e um dos expoentes da narratologia e nas pesquisas sobre as histórias, realizou um dos primeiros estudos científicos dos contos. Na metade do século passado, usou o método de analogia para estudar os contos populares e escreveu a obra *Morfologia do conto maravilhoso*, com primeira edição datada de 1928. Propp não analisou um conto individualmente, mas observou a dinâmica das várias versões do mesmo conto, na perspectiva da metalinguagem comum para todas as estórias pertencentes a um grupo.

O autor em suas análises define a paródia como um exagero cômico que revela a comicidade, e expõe fenômenos negativos de ordem social. A parodização, para ele, consiste em uma das formas do riso de zombaria, que tem como pressuposto imitar as características exteriores de um fenômeno qualquer, seja ele da vida ou de uma determinada prática discursiva.

Propp demonstrou, a partir da análise dos contos populares, que os elementos de seus enredos apresentam-se em número limitado de 31 funções idênticas numa base comum, isto é, não se alteram, mesmo quando um conto não contempla a totalidade das funções (possibilidade aceita pelo teórico).

A função, para este pesquisador russo, seria uma das explicações para a uniformidade histórica dos contos em diferentes regiões do mundo. Ele identificou que em todos os contos existem ações constantes e formas variáveis, e chama de “invariantes e variantes dos contos maravilhosos”. A invariante é a ordem para a ação e a conseqüente partida vinculada a uma busca. Já as variantes são os personagens e os objetos da busca.

Isso é exposto no livro *Morfologia do conto maravilhoso* (1983, p. 26 - 62), são elas: afastamento, proibição, transgressão, interrogatório, informação, designação, cumplicidade, dano, carência, mediação, início da reação, partida do herói, função do doador, e reação do herói, recepção do meio mágico, deslocamento no espaço, combate, marca/estigma, vitória, reparação do dano ou carência, retorno do herói, perseguição, salvamento. Aqui recomeça o percurso e se repete dano, busca, recepção do meio mágico, reação do herói, deslocamento no espaço. O herói retoma a trajetória principal e vive, incógnito, a chegada, pretensões infundadas, tarefa difícil, realização, reconhecimento do herói, desmascaramento do falso-herói, transfiguração do herói, castigo e casamento.

Ainda segundo Propp (1983), o texto do conto pode se dividir em sequências:

Podemos chamar conto maravilhoso, do ponto de vista morfológico, a qualquer desenrolar de ação que parte de uma malfeitoria ou de uma falta, e que passa por funções intermediárias para ir acabar em casamento ou em outras funções utilizadas como desfecho. A função limite pode ser a recompensa, alcançar o objeto desejado ou, de uma maneira geral, a reparação da malfeitoria, o socorro e a salvação durante a perseguição, etc. Chamamos a este desenrolar de ação uma sequência. Cada nova malfeitoria ou prejuízo, cada nova falta dá lugar a uma nova sequência. Um conto pode ter várias sequências, e quando se analisa um texto, é necessário em primeiro lugar determinar de quantas sequências este se compõe (PROPP, 1983, p. 144).

Esse pesquisador russo desenvolveu, a partir da análise dos contos, uma base comum à narratividade destes materiais. Por meio de uma perspectiva perpassada pela linearidade de cada produção, intenta-se uma compreensão da estrutura narrativa, inter-relacionando-a a análise dos valores éticos.

Em conformidade com o exposto acima, pode-se colocar que esse pesquisador, ao analisar os contos, nos mostra que o conto é uma narrativa única que gira ao redor de uma só célula de ação, todos os elementos convergem para um mesmo e único ponto. É uma sequência complexa, composta por encadeamento, que é a sequência sucedida a outra, por

enclave, sequência que se encaixa dentro de outra, ou seja, toda narrativa, segundo o autor, é um movimento que sempre começa com uma carência e a função de afastamento ligada a ela.

Nesse sentido, pode-se considerar, segundo os estudos de Propp, que as narrativas baseadas em contos populares apoiam-se em estruturas de base cujo número de elementos é finito e cujo número de combinações é limitado.

Quanto às crianças, tem-se em Corsaro (2011) a compreensão do papel ativo da criança e a construção social da infância em oposição às teorias da sociologia clássica, negando o fato de as crianças apenas internalizarem e reproduzirem o mundo adulto. Nos seus estudos, o Autor sustenta a ideia de que existe uma “cultura infantil de pares e sua abordagem denomina-se Reprodução Interpretativa”.

A perspectiva “interpretativa” busca capturar os aspectos inovadores da participação das crianças na sociedade, pressupondo que, em suas interações, principalmente no grupo de brincar, elas criem culturas singulares por meio da apropriação criativa das informações do mundo adulto de forma a atender aos seus interesses próprios enquanto crianças.

Já o termo “reprodução”, significa que as crianças não apenas internalizam a cultura, mas contribuem ativamente para a produção e a mudança cultural. Significa, também, que as crianças são circunscritas pela reprodução cultural, isto é, crianças e suas infâncias são afetadas pelas sociedades e culturas das quais são membros. (CORSARO, 2011).

Em seus estudos, Corsaro (2011) nos mostra então que a atividade humana deve ser significativa e que só o será se as possibilidades puderem ser ampliadas. Não é preciso aguçá-las muito as crianças, para que sejam produtivas em suas atividades cotidianas; basta que essas sejam instigadas e que tenham liberdade para expressarem-se da forma que quiserem seja por meio da fala, desenho, expressão corporal, enfim que essa liberdade inclua respeito pelas suas várias formas de expressão.

A experiência da narrativa desde os primeiros anos de vida da criança contribui para o desenvolvimento do seu pensamento lógico e também de sua imaginação que, segundo Vygotski (1992, p. 128) estão entrelaçados: "a imaginação é um momento totalmente necessário, inseparável do pensamento realista”.

Neste sentido, o autor enfoca que, na imaginação, a direção da consciência tende a se afastar da realidade. Esse distanciamento da realidade através de uma história, por exemplo, é essencial para uma penetração mais profunda na própria realidade: pois assim o “afastamento do aspecto externo aparente da realidade dada imediatamente na percepção primária possibilita processos cada vez mais complexos, com a ajuda dos quais a cognição da realidade se complica e se enriquece”. (VYGOSTKI, 1992, p. 129).

Para Vygotski (1992), o ser humano apropria-se da experiência social que é veiculada pela linguagem, não se limitando à sua própria experiência individual. Apropriando-se das conquistas realizadas por gerações precedentes, constitui-se como sujeito. Em vista disso, pode-se afirmar que o desenvolvimento da criança não é biologicamente determinado, mas sim, socialmente facilitado, pois as experiências sociais revelam-se formadoras de novas e mais complexas funções mentais.

Segundo a teoria de Vygotski, verifica-se que o desenvolvimento da socialização se processa por meio da mediação, pois tudo que acontece nas experiências interativas colabora para desencadear os processos do pensamento próprio da criança. Essa mediação é entendida não somente pelo outro sujeito, mas pelas produções culturais com as quais as crianças entram em contato desde que nascem.

Esse contato, por exemplo, pode se dá com as histórias infantis, pois fazem parte das práticas das quais as crianças participam, dos modos como primeiro se relacionam com o mundo, até antes mesmo de lerem e escreverem. As crianças contemporâneas já nascem nesse contexto de diversas práticas e entremeadas do qual a imagem audiovisual faz parte.

Em Bruner (1986), se busca valorização das histórias infantis, do gênero conto de fadas, porque nelas se encontra um formato, uma estrutura prévia, de tipo binário, de situações opostas, típicas do processo de categorização. Segundo o autor, as narrativas infantis garantem uma junção de formas representativas do mundo pelas crianças, como por exemplo, elas podem estabelecer relações entre os dois textos quando um deles faz referência a elementos existentes no outro. Esses elementos podem dizer respeito ao conteúdo, à forma, ou mesmo, forma e conteúdo.

No entender de Bruner (1986), pode haver uma mudança da história original na recontagem da criança, assim favorecendo novas aprendizagens por meio de descobertas, como esclarecimentos de seus problemas, sua atuação, desenvolvimento da construção de novas narrativas, a ampliação do seu pensamento. Segundo esse autor, a importância, portanto, de se narrar os contos está na possibilidade de trabalhar, dentro de cada leitor ou ouvinte, as experiências vividas pelas personagens dos contos, fazendo, portanto, a relação entre o mundo da fantasia, e o mundo real.

Para esse teórico, a narrativa está presente na conversação, no contar e recontar histórias, na expressão gestual, na brincadeira e nas ações que resultam da integração das várias linguagens. A narrativa dá sentido ao mundo, está presente no cotidiano infantil. Os contos infantis estimulam a mente narrativa para compreensão do mundo.

Vygotski e Bruner nos apresentam subsídios teóricos para melhor compreendermos o desenvolvimento da criança. A abordagem sociocultural de Vygotski se comunica com de Bruner no sentido de oferecer aporte para apreender os processos de desenvolvimento, constituição da subjetividade humana e suas relações com a cultura.

Numa outra abordagem complementar Bettelheim (1980) considera que os contos de fadas abordam inúmeros aspectos que podem ajudar no desenvolvimento infantil, pois são importantes na formação da personalidade das crianças e também podem auxiliar a lidar com problemas que a perturbam.

A partir das considerações de Bettelheim (1980), o gênero contos de fadas pode auxiliar pais e professores a entenderem o pensamento das crianças e ajudá-las a solucionar seus conflitos interiores. É muito comum que as crianças na faixa-etária de quatro a seis anos possuam um pensamento imaginário e mágico bem parecido com elementos dos contos de fadas, talvez seja, por isso, que o entendimento dos contos seja claro e interessante.

Essas histórias podem ajudar as crianças construir princípios éticos e a formação do próprio eu da criança. Os contos de fadas propiciam um tipo de abertura para novas descobertas, de um universo novo e extraordinário, mais próximo da realidade infantil do que da realidade natural.

Diante dessas considerações, pode-se pressupor que as estórias infantis, literárias ou não literárias, adaptadas para o audiovisual, estimulam a narração oral da criança, pois ao ver e escutá-las, são capazes de recontar através da linguagem do desenho, e assim dar novos significados ao conto ou mesmo só repetir a narração e, com isso, trabalhar o aspecto linguístico, memória e associação. Como assevera Brasil:

“A televisão se constitui, portanto, como fonte fornecedora de modelos e papéis sociais, essas são de fácil assimilação pela criança por suas características simplificadas (despojamento de alguns aspectos e exagero de outros) que são exercitados nas brincadeiras, e mediadas pela cultura”. (BRASIL, 2008, p. 328).

As narrativas audiovisuais podem auxiliar no processo de desenvolvimento das descobertas da criança, pois podem ser incentivadoras nos conhecimentos socioculturais como, por exemplo, o ensino do folclore, dos mitos e lendas nacionais ou internacionais.

Quando o literário e o pedagógico estão imbricados nas narrativas audiovisuais, elas agem no imaginário da criança fazendo com que ela busque mais elementos das narrativas literárias do seu interesse. Cademartori (1987) considera que: “Através da história, a

dimensão simbólica da linguagem é experimentada, assim, com a sua conjunção com o imaginário e o real”. (CADEMARTORI, 1987 p. 73).

Fernandes (2010) aponta que a mídia audiovisual não apenas planeja e lida com o aparato de imagens existentes, ela se relaciona com o público infantil de modo que seja construído, de modo particular, um novo espaço simbólico, imaginário, onde são renovados valores, relacionamentos, emoções e fantasia para a criança.

Para Moreira e Marçolla (2005) a narrativa do gênero conto de fadas adaptada para o audiovisual envolve a criança pela história, desperta fantasias, e evoca sonhos. Facilita a produção da narração que se aproxima de uma narração lúdica e com isso pode ajudar a sua oralidade de forma que as frases vão se enlaçando, completando-se. Dando sentido aos seus pensamentos lúdicos por meio da oralidade.

Para Vygotski (1992), o pensamento está imbricado à linguagem, esse se desenvolve a partir de signos linguísticos e pela experiência sociocultural da criança. Em suas pesquisas sobre a fala infantil, Vygotski (1992) assevera que na fala exterior, do ponto de vista fonético, a criança primeiro fala uma só palavra e vai evoluindo, até que seja capaz de construir frases inteiras, que se aperfeiçoam. Dessa forma o Autor enfatiza o papel da cultura na constituição do indivíduo e, portanto, da compreensão de seus mundos sociais, transformando os significados em elementos mutáveis e dinâmicos, ou seja, não estáticos.

1.1 Breve Histórico dos Contos de Fadas

Os contos de fadas são parte do folclore de sociedades culturais, por representarem diversos aspectos da condição humana. Esses contos antes mesmo da escrita, já eram passados há muito, por isso fica difícil determinar a origem dos contos de fadas.

Coelho (1987) afirma que os primeiros contos de fadas datam de 4.000 a.C, feitos pelos egípcios, com o “Livro do Mágico”, na sequência, apareceram na Índia, Palestina (Velho Testamento), Grécia Clássica, sendo o Império Romano o principal divulgador das histórias mágicas do Oriente para o Ocidente. A materialidade sensorial do Oriente, com a luxúria da Arábia, Persa, Irã e Turquia se contrapunham à cultura dos celtas e bretões no ocidente, cheia de magia e espiritualidade.

Segundo Coelho (1987), os escritos dos contos de fadas começaram no século VII com a transcrição do poema épico anglo-saxão *Beowulf*. As fadas aparecem no século IX, no livro de escrita galesa denominada *Mabinogion*. Nele, não só surgem as fadas, como a transformação das aventuras reais que deram origem ao Ciclo Arturiano.

No século XII, mais precisamente em 1155, o Romance de Brut de Wace retoma as aventuras lendárias do Rei Arthur e seus cavaleiros cuja as narrativas incluíam temas das novelas de cavalaria do ciclo do rei Arthur. Esses contos foram mencionados na cultura céltico-bretã pelas cortes da Europa com sua absorção pelo cristianismo (COELHO, 1987),

Na Idade Média, esse lastro pagão choca-se, funda-se ou deixa-se absorver pela nova visão de mundo gerada pelo espiritualismo cristão e, transformado, chega ao Renascimento. Na Era Clássica, os contos, que tinham um profundo sentido de verdade humano, foram perdendo seu verdadeiro significado e, como simples “envoltório” colorido e estranho, transformou-se nos contos maravilhosos infantis (COELHO, 1987, p. 15).

No século XVI, de acordo com Coelho (1987), surge “Noites Prazerosas”, de Straparola e “O Conto dos contos”, de Basile. No fim deste e início do século XVII, o racionalismo clássico perdeu força e deu margem a uma literatura que exaltava a fantasia, o imaginário. Nesta época, destaca-se Mme. D’ Aulnoy com “Contos de Fadas”, “Novos Contos de Fadas” e “ Ilustres Fadas”.

Como assevera Coelho (1987), no início o conteúdo dos contos de fadas não era voltado para o público infantil, porém houve uma mudança nesse sentido com Perrault, no século XVII, na França; com os irmãos Grimm no século XVIII, na Alemanha; com Andersen no século XIX, na Dinamarca; e com Walt Disney no século XX, na América do Norte.

O escritor Charles Perrault nasceu na França em 1628 e morreu em 1703. Publicou os "*Contos de ma Mère l'Oye*" (contos da Mamã Gansa). No começo de sua produção literária, o público não era infantil, mas, com a adaptação de “A pele de Asno”, manifestou sua intenção de escrever para esse tipo de público, principalmente com o foco na questão de valores morais. Seus principais contos são: A Bela Adormecida no Bosque, Chapeuzinho Vermelho, O Barba Azul, O Gato de Botas, As Fadas, A Gata Borracheira, Henrique de Topete e O pequeno Polegar. (COSTA; BAGANHA, 1989).

Os irmãos Grimm – Jacob (1785 – 1859) e Wilhelm (1786 – 1859) – linguistas e folcloristas, por 13 anos colecionaram histórias recolhidas da tradição oral, esperando caracterizar o que havia de mais típico no espírito alemão. Eles publicaram um primeiro volume em 1812, que continha o que recolheram em Hessen, nos distritos de Meno e Kinzing, do condado de Hanau, onde nasceram. O segundo volume foi concluído em 1814.

A maior parte das lendas do segundo volume foi-lhes contada pela senhora Viedhmaennin, uma camponesa pertencente da Aldeia de Niedezeahn, perto de Kassel. Jacob era o mais intelectualizado dos irmãos, mas Wilhelm era quem dominava a inspiração para a

composição das histórias. Juntos chegaram a escrever 210 histórias, a maior parte delas encontrada nos dois volumes originais. São deles as estórias: Pele de Urso, A Bela e a Fera, A Gata Borracheira e João Maria. (PAVONI, 1989).

Hans Christian Andersen (1802 – 1875), filho de um humilde artesão de sapatos e de uma mãe analfabeta, mulher cheias de credices que o influenciou bastante por passar-lhe a tradição oral do campo. Publicou em 1835 “Contos Infantis”, com seus quatro primeiros contos. Até 1872, produziu 168 histórias. Suas histórias tratavam sobre sua infância sofrida e traziam ensinamentos sobre relações humanas. Suas histórias mais conhecidas são: A Roupas Nova do Imperador, O Patinho Feio, Os Sapatinhos Vermelhos, A Pequena Sereia, A Pequena Vendedora de Fósforos. A Princesa e a Ervilha. (COELHO, 1987).

1.2 Contos de Fadas na Versão Audiovisual

Walt Disney (1901- 1966) foi cineasta, produtor norte americano de desenhos animados. Não escreveu nenhum conto, mas ficou conhecido pelas releituras que fez dos contos de fadas, como, por exemplo, “Branca de Neve e os Sete Anões”, animação propagada nos cinemas em 1939 que, na época, como nos dias de hoje, era uma poderosa ferramenta midiática. As histórias eram facilmente entendidas, refletindo os valores da tradição americana. (COSTA; BAGANHA, 1989).

Em sua adaptação dos contos clássicos, de acordo com Costa e Baganha (1989), os contos apareceram de forma distorcida do seu conteúdo original. Muitas adaptações subtraem passagens consideradas mais fortes, com o objetivo de não assustar ou chocar as crianças, privando-as do conflito e posterior resolução.

Assim como a Disney, produtores de animação como a Pixar, Dreamworks e Warner Bros reproduziram outras histórias que se assemelham estruturalmente com contos de fadas, mas com intencionalidade diferentes. Como pode se observar, existem mais de uma versão de uma mesma história, ou seja, várias versões dos contos de fadas são encontradas em livros e em narrativas audiovisuais.

Há muito, a transposição de histórias literárias para o cinema e para a televisão se tornou uma prática comum. Em cada um desses meios, as histórias são contadas de maneiras distintas, o que configura o surgimento de um novo modo de narrativa.

1.3 Os Contos de Fadas segundo Bettelheim e Jung

Pelo viés psicanalítico, Bruno Bettelheim (1980) defende que a leitura de contos de fadas não só oferece à imaginação da criança novas dimensões que seria impossível de ela descobrir por si só, como também contribui para o seu crescimento interior. Para este psicanalista, os contos de fadas são verdadeiras obras de arte plenamente compreensíveis para as crianças, como nenhuma outra forma de arte consegue ser. (BETTELHEIM, 1980, p. 20).

Em toda sua obra, Bettelheim destaca a importância especial que esses contos têm para o desenvolvimento da criança.

Os contos de fadas, à diferença de qualquer outra forma de literatura, dirigem a criança para a descoberta de sua identidade e comunicação, e também sugerem as experiências que são necessárias para desenvolver ainda mais o seu caráter. Os contos de fadas declaram que uma vida compensadora e boa está ao alcance da pessoa apesar da adversidade – mas apenas se ela não se intimidar com as lutas do destino, sem as quais nunca se adquire verdadeira identidade (BETTELHEIM, 1980, p. 32).

O autor apresenta as razões, as motivações psicológicas, os significados emocionais, a função de divertimento, a linguagem simbólica do inconsciente que estão implícitas nos contos infantis e, por meio da análise de diferentes contos de fadas, revela conteúdos e significados profundos que podem ser extraídos desses contos pelas crianças, assim como as possibilidades projetivas e de identificação por eles facilitadas.

Bettelheim (1980) ainda considera que os contos de fadas, melhor do que qualquer outra história infantil, ensina a lidar com os problemas interiores e achar soluções certas em qualquer sociedade a qual esteja inserida. A criança como ser social atuante dentro da sociedade aprenderá a enfrentar e aceitar sua condição desde que seus recursos interiores lhe permitam.

Para dominar os problemas psicológicos do crescimento – superar decepções narcistas, dilemas edípicos, rivalidades fraternas, ser capaz de abandonar dependências infantis: obter um sentimento de individualidade e de autovalorização e um sentido de obrigação moral – a criança necessita entender o que está se passando dentro de seu inconsciente, mas familiarizando-se com ele através de devaneios prolongados – ruminando, reorganizando e fantasiando sobre elementos adequados da estória em resposta a pressões inconscientes. Com isto, a criança adéqua o conteúdo inconsciente às fantasias conscientes, o que a capacita a lidar com este conteúdo (BETTELHEIM, 1980, p.16)

Segundo Bettelheim (1980), o prazer que sentimos quando ouvimos um conto de fadas não vem apenas do seu significado psicológico, mas também de suas qualidades literárias. São obras pertencentes a toda humanidade e compreensíveis pelas crianças, como nenhuma outra. É a partir dos contos que retiram suas primeiras impressões sobre o mundo. Por isso, ele assevera que o educador não deve destacar nos contos de fadas a lição de moral e as questões psicológicas que esses tencionam passar, mesmo implicitamente, pois essas aquisições acontecem no inconsciente.

Apesar de não fazer parte da linha Junguiana, Bettelheim assevera que para essa linha os arquétipos estão presentes nos contos de fadas e que são usados por vários simbolismos para desvelar os caminhos e as possibilidades para um estado de independência, realização e estabilidade.

Segundo Jung (1976), os arquétipos são conjuntos de “imagens primordiais” originadas de uma repetição progressiva de uma mesma experiência, durante muitas gerações, armazenadas no inconsciente coletivo.

Os arquétipos da Morte, do Herói e do Fora de Lei são exemplos de algumas figuras que todos nós temos no imaginário desde criança. Independente de onde fomos criados, do país que vivemos e das nossas religiões e crenças, essas imagens são muito parecidas para todos.

É por isso que, segundo essa teoria os arquétipos estão presentes nos mitos, lendas e contos de fadas. São eles que dão o verdadeiro significado para as histórias que passamos de geração em geração. Afinal de contas, as pessoas criam estas histórias para externar o que existe no inconsciente. Hoje os arquétipos podem ser encontrados nos filmes, na publicidade e em quase tudo que está ao nosso redor.

Jung (1976) nos coloca ainda que, nos mitos, lendas, ou em qualquer outro material mitológico mais elaborado, obtêm-se as estruturas básicas da psique humana, através da grande quantidade de material cultural inserido. Nos contos de fadas, esse material é mais simples, com uma imagem arquetípica mais clara. Nas lendas e nas sagas locais, o herói da história é o próprio ser humano, cujos sentimentos e reações são relatados. Nos contos de fadas, o herói abstrato é arquétipo.

Assim como com os sonhos, podemos interpretar seu conteúdo em termos subjetivos, em que todos os símbolos retratam aspectos da psique de uma única pessoa, mas também podemos compreendê-los em termos objetivos, na medida em que estejam associados a condições do mundo exterior. (JUNG, 1976, p. 52)

Essas vertentes psicanalíticas, embora não constituam a leitura analítica aqui adotada, são um complemento importante para melhor compreender o complexo mundo do desenvolvimento infantil e suas interações com o objeto do imaginário das narrativas do imaginário popular.

1.4 A Prática da Narrativa Oral pela Criança.

O ato de ouvir e ver histórias vai além do prazer sensorial, pois é através desse que a criança pode conhecer coisas novas, para que efetivamente seja iniciada a construção da linguagem, da oralidade, de ideias, valores e sentimentos, que ajudará na sua formação pessoal e na sua leitura de mundo, que é o primeiro contato de leitura construída por uma criança.

Para Bettelheim (1980), a importância de ouvir os contos, está na possibilidade da criança vivenciar experiências pelas personagens dos contos, fazendo a relação entre o mundo da fantasia e o mundo real.

Como nos explica Bruner (1987), ao se ler ou escutar os contos retoma-se fatos da vida por meio da imaginação, ou seja, os contos muitas vezes contêm imagens que remetem as situações vividas, e por isso, além das histórias imaginárias dos contos, esses retratam histórias reais de pessoas. Isso acontece porque qualquer pessoa já viveu alguma experiência em família de perdas ou conquistas.

Os contos, segundo Bonaventure (1992), não se abrem a uma única interpretação, pois existem várias interpretações. Não há uma forma linear de interpretação: cada leitor/ouvinte em particular é atingido pelos diferentes símbolos e imagens em distintos momentos da vida.

Isso ocorre porque é por meio dos contos que muitas vezes as crianças sentem seus medos, angústias e alegrias. Por isso, é necessário que esses símbolos sejam de algum modo entendido e vivido, pois, segundo Bonaventure, “o próprio símbolo é que é transformador”. (BONAVENTURE, 1992, p. 204).

Coelho (1997) assevera que a utilização de livros para leituras de histórias é significativa quando utilizada com crianças na fase pré-mágica até os três anos e mágica de três a seis anos pelo fato da ilustração gráfica ser, na maioria das vezes, tão rica quanto o próprio texto. Afinal a atenção e o envolvimento com a narrativa vão depender de elementos inerentes ao próprio texto escolhido.

Conforme Costa e Silva (2000), a narrativa oral é uma das formas que permite à criança em idade pré-escolar construir progressivamente um sentido de si própria, enquanto se

situa num mundo de relações e práticas sociais. Além disso, a narrativa possibilita, ainda, acompanhar o processo de incorporação, pela criança, de elementos dos outros e da cultura, ao mesmo tempo em que ela se diferencia como indivíduo.

Para Bruner (1998), a narrativa pode ser expressa oralmente, organizando-se numa história na qual se envolve personagens, circunstâncias e consequências num deslocamento no tempo, criando um enredo. Segundo o autor, a narrativa não tem um compromisso estrito com a veracidade ou com a coerência do raciocínio, e sim, com a verossimilhança. Afirma ainda que quando a criança adquire a capacidade narrativa, essa concede uma solidez à vida social da criança.

Bruner (1987) observa que as várias maneiras de narrar os fatos da vida, isto é, as experiências vividas podem possibilitar à criança atribuir significados para essas experiências da vida e, portanto, ao adquirir esses significados ela os atribui à sua própria vida. Segundo Bruner (1998), a narrativa está presente no discurso do contar e recontar histórias, nas representações gestuais e gravuras, no jogo e nas ações que conseqüentemente interligam às várias linguagens, dando sentido ao mundo interior da criança e tornando imprescindível no cotidiano infantil.

Segundo o dicionário Aurélio, re + contar = recontar classifica-se na categoria dos verbos transitivos direto, sugerindo que quem reconta o faz a partir de algo que se ouviu contar, ou seja, contar de novo ou tornar a contar ou ainda contar outra vez.

Após a apresentação das narrativas audiovisuais, é possível realizar várias atividades, entre elas, motivar as crianças que não sabem escrever a narrar por meio de desenhos ou de relatar as histórias vistas. Isso tem como propósito auxiliar a criança a lembrar-se das histórias que assistiu em cuja mente se constrói um esquema de texto narrativo, que ativará sua memória para refazer esse esquema para recontar a história.

Zanotto (2003) afirma o quanto é importante que a criança seja orientada no seu relato, pois isso a auxiliará a prestar mais atenção nos elementos fundamentais e a relembrar do enredo e suas tramas. E essa ajuda irá variar de acordo com o grau de dificuldade manifestado, e algumas perguntas podem ser feitas como: Do que vocês mais gostaram/ Vocês mudariam alguma nessa história? Vocês veem ou fazem algo parecido com essa história? Quais eram os personagens? O que aconteceu na história e como ela terminou?

A autora, ainda, aponta que não é o caso de ensinar especificamente a criança a recontar histórias, mas proporcionar-lhe situações em que possa recontar. E que essas situações possam ser utilizadas como um benefício e exercício para o desenvolvimento linguístico da criança nesses momentos. Segundo ela é por meio da recontagem de histórias

que a criança organiza e desenvolve o seu discurso, pois contar uma história pode auxiliar na comunicação oral e na argumentação.

Segundo Matta (2004), crianças dos 4/5 anos ao ouvir histórias e ao assumirem a capacidade de recontá-las podem mais tarde desenvolver uma maior facilidade em recontar o que aconteceu na escola, ou outro fato do dia a dia, e também, faz com que elas possam cada vez mais se apropriar da linguagem.

Para Araújo (2009), as narrativas orais literárias estimulam e ampliam as possibilidades de trabalho com a palavra e isso faz com que a criança amplie a capacidade para criação da imaginação e fantasia. A autora explica também que nos momentos da narração oral, um vínculo é estabelecido entre a criança e história, pois acontece um envolvimento emocional, e em alguns momentos, por meio da identificação com os personagens e se projetando para dentro da narrativa. Essa experiência de viver temporariamente por meio do enredo e das personagens aumenta suas descobertas de mundo da criança.

Além disso, as narrativas infantis desenvolvem também a interação sociocultural das crianças ao proporcionar as recontagens entre elas. Nesse contexto a criança pode receber influência em seu desenvolvimento físico-motor, devido à manipulação do corpo e da voz de que faz uso ao ouvir e recontar as histórias. Marcuschi (2001) conclui que:

A fala (enquanto manifestação da prática oral) é adquirida naturalmente em contextos informais do dia-a-dia e nas relações sociais e dialógicas que se instauram desde o momento em que a mãe dá seu primeiro sorriso ao bebê. Mais do que a decorrência de uma disposição biogenética, o aprendizado e o uso de uma língua natural é uma forma de uma inserção cultural e de socialização. (MARCUSCHI, 2001, p. 18)

Como é observada por Bussato (2003), a narrativa oral, seja ela sobre contos de fadas, mitos, lendas ou fábulas, estimula o imaginário, ligando-a com o seu íntimo e possibilitando reinventar cenas, com seus elementos constitutivos.

De acordo com Girardello (2005), a imaginação da criança é estimulada por meio da narrativa, pois as histórias possibilitam uso da imaginação com a qual as crianças compreendem o mundo e tomam consciência de si próprio. Ela diz, ainda, que a narrativa é uma ponte entre a imaginação e a cultura.

É ouvindo histórias sobre madrastas malvadas, criança perdidas, reis bondosos, mas desorientados, lobas amamentando gêmeos, filhos caçulas que não recebem herança e devem buscar a sorte no mundo, e filhos mais

velhos que desperdiçam a herança e acabam vivendo no exílio, em meio aos porcos, que as crianças aprendem ou desaprendem o que é uma criança, o que é um pai ou uma mãe, o que pode ser o conjunto de personagens entre os quais elas nasceram, e quais são os caminhos do mundo. Prive as crianças de histórias e você as deixará sem roteiro, gaguejando ansiosamente, tanto em suas ações, como em suas palavras (MACINTYRE, 1981, p. 201).

Nesse contexto, Girardello (2009) observa que ao construir seu discurso narrativo, a criança se faz narradora e que isso são “processos dialógicos”. Ainda segundo a autora mencionada, é ouvindo histórias, lidas ou contadas espontaneamente, à luz da literatura ou pela sua vivência e escutando as suas próprias narrativas, que as crianças irão entender como compor narrativamente e conseqüentemente se transformando em “sujeitos culturais”.

1.5 A Narrativa por Desenhos.

A criança ao desenhar expõe seus pensamentos, sua interpretação de mundo, desenvolve a linguagem e o pensamento lógico. Baseada na teoria de Vygotski, que considera o “desenho- de- memória” como uma “narração gráfica”, Ferreira assevera que a criança lança significado à imagem e, pela palavra, interpreta o que faz. (FERREIRA, 1998, p.33).

Segundo essa pesquisadora, o “desenho da criança é composto de figuração e imaginação, é uma atividade mental que reflete significação, por isso, é dependente da palavra”. (FERREIRA, 1998, p.34). A criança interpreta a realidade ao desenhar usando sua imaginação e fantasia e, ao mesmo tempo, criando maneiras de expressar pela imagem. Mas nesta trajetória, a palavra oral é o signo essencial que dá sentido a figuração. Ferreira (1998) ainda afirma que a figuração auxilia a narrativa e essa melhora dá significado aos traços gráficos feitos pela criança.

Ferreira (1998) utiliza a teoria de Vygotski de que a “fala é constituidora do pensamento”, para explicar que, ao evoluir a fala e o pensamento, a criança conseqüentemente exercita melhor o seu desenho.

Essa autora ainda ressalta que a interpretação do desenho da criança depende da intelecção do intérprete. Assevera ainda que “o desenho da criança é o lugar do provável, do indeterminado, das significações”. (FERREIRA, 1998, p. 105). Diante disso, surge a importância de se considerar o primeiro desses intérpretes, a própria criança, para que se possa compreender o seu significado.

Para Gobbi (2009), o desenho e a oralidade são interpretados como desveladores de olhares e percepções das crianças no seu contexto social, histórico e cultural, pensados, vividos, desejados. (GOBBI 2009, p.71). Ainda em suas pesquisas com crianças afirma que:

Considerava a fala no momento em que o desenho estava sendo produzido, o que não quer dizer que afastava a dimensão sonhadora, a presença da imaginação e da própria brincadeira com o lápis, com o giz de cera, com os papéis, não engessando essa produção, mas tomando como referência a falas e a composição do desenho no papel. (GOBBI, 2009, p.84-85).

A pesquisadora nos coloca o desenho “[...] como um instrumento que pode ser utilizado quando se quer compreender melhor a infância de crianças na faixa etária de 0 a 6 anos de idade”. A autora afirma, ainda, que o desenho quando conjugado à oralidade ajuda o adulto apreender melhor o mundo infantil. “Ao desenhar, a criança expressa seus sentimentos, seu pensamento e suas experiências, fazendo a compreensão do mundo, além de estimular a inteligência, desenvolver a linguagem e o pensamento lógico”. (GOBBI, 2009 p.74).

Nesta perspectiva, ela propõe que os desenhos deveriam ser tratados como documentos históricos. Segundo ela, as representações gráficas podem ter o mesmo valor de documentos considerados importantes e questiona estudiosos sociais que não compartilham com esse conceito, que se mostram indiferentes em relação às percepções que as crianças têm do seu contexto sócio-histórico-cultural do qual fazem parte, assim demonstrando não reconhecê-las como sujeitos da História. (GOBBI, 2008, p. 201).

Os estudos de Leite e Gobbi (2002) apontam o desenho como uma produção criativa de crianças de 0 a 6 anos de idade, que não tem sido levada a sério como um espaço de troca que possa acarretar aprendizagem e desenvolvimento. Para elas, considerar o desenho na qualidade de produção a ser investigada é vista de forma importante e única, por isso defendem acima de tudo que as crianças sejam qualificadas como “sujeitos singulares contextualizados, possuidores e criadores de história e de cultura, com especificidades em relação ao adulto”. (LEITE; GOBBI, 2002, p. 01).

Segundo Di Leo (1985), os símbolos são os meios de comunicação mais eficientes e universais, porém é importante destacar que esses símbolos não contêm o mesmo significado para diferentes pessoas. Ele afirma que algumas crianças podem colocar em seus desenhos aspectos emocionais, como por exemplo, medo, tristeza, oposição e alegria. Nesse sentido, atuação do educador é fundamental no apoio ao processo para perceber essas nuances.

Melhor que a fala, os desenhos expressam delicadezas do intelecto e afetividades, aspectos sutis que são perceptíveis e que estão ao mesmo tempo além do poder ou liberdade

condicionada pela comunicação verbal. Assim, temos no desenho uma expressão narrativa da criança, o mesmo pode ser refletido quanto ao significado dado a ele, algo individual e intransponível.

Já de acordo com Méredieu (1984, p. 62), há diferentes aspectos a considerar a respeito do desenho. Pode-se estudar sucessivamente como a criança utiliza o grafismo, o modo de distribuição do espaço, a escolha da cor. “Todas essas características têm valor expressivo e traduzem de maneira específica o estado emocional da criança.”

Tem-se em Luquet (1979) uma observação para o desenho natural da criança. Esse teórico aponta que os desenhos devem ser classificados em diferentes situações, pois assim podem ser analisadas as diferenças culturais que existem nele. Ainda segundo ele, não se deve ter a interferência educador na espontaneidade do desenho da criança, esse somente pode propor temas, porém sem estabelecer qualquer tipo de imposição.

Outra posição a respeito do desenho é apontada por Vygotski (1992), que reitera a existência de “certo grau de abstração” no comportamento da criança que desenha, ao liberar conteúdos da sua memória. Reconhece o papel da fala nesse processo, afirmando que a linguagem verbal é a base da linguagem gráfica constituída pelo desenho.

Vygotski (1992) expõe o desenho como uma representação da língua escrita como sendo uma primeira fase do desenvolvimento daquela. Segundo ele, os traços são os primeiros desenhos das crianças os quais são entendidos como gestos ou tentativas de simbolizar a oralidade. Os desenhos podem ser interpretados como uma etapa preliminar no desenvolvimento da linguagem escrita.

Carneiro (2008, p. 1853) observa que uma das formas de envolver na criação de narrativas as crianças é usar imagens – um storyboard - durante o processo, perguntando a eles sobre o que querem dizer no começo, no meio e no fim. Em seguida, levá-los a desenhar os momentos-chave como eles imaginam que vão aparecer no filme. Segundo autora, “as imagens do roteiro na verdade são imagens narrativas” nas quais as crianças ao desenhar se posiciona em relação ao mundo e na forma de pensá-lo.

O desenho é uma linguagem que a criança utiliza para representar o que ela conhece e se identifica. Sobre esse registro em um papel, Moreira (2008) afirma que “A criança desenha para registrar sua fala. Para escrever. O desenho é a sua primeira escrita. Para deixar a sua marca, antes de aprender a escrever a criança se serve do desenho”. (MOREIRA, 2008, p. 20).

De acordo com esses autores o desenho, então, evidencia as ideias de que as crianças vão construindo sobre o mundo à sua volta, ou seja, destaca o processo de construção de conhecimentos vivenciados por elas.

CAPÍTULO 2 – A METODOLOGIA

Neste capítulo são apresentados os procedimentos adotados nesta pesquisa, os instrumentos utilizados para a coleta e análise dos dados qualitativos na busca de evidenciar e alcançar os objetivos desta pesquisa:

Objetivo geral: Analisar como as crianças interagem com as histórias da série “Cocoricó Conta Clássicos” e como elas relacionam essas narrativas ao seu contexto social.

Para atingir tal objetivo, têm-se os seguintes objetivos específicos:

- Analisar os elementos estruturais dos contos de fadas presentes sobre a forma de funções das personagens.
- Investigar a apropriação das crianças por meio das narrativas audiovisuais.
- Verificar quais significados as crianças constroem a partir dessas narrativas.

Definiu-se pela observação participante, porque permitiu a pesquisadora acompanhar o processo de apropriação e significado das crianças quanto aos vários segmentos das histórias dos episódios “Cocoricó Conta Clássicos” no qual envolveu o contexto de uma pré-escola do Gama/Distrito Federal. E pela abordagem qualitativa, foi permitido trabalhar-se com os dados qualitativos, e com suas análises, conseqüentemente aprofundar na questão desse estudo. Dessa forma, apresenta-se o seguimento da pesquisa.

2.1 Abordagem Qualitativa

Para o desenvolvimento deste estudo, foram tomados por base principal os pressupostos da pesquisa de natureza qualitativa por ser um método o qual se pode fazer uma da análise das narrativas audiovisuais da série “Cocoricó Conta Clássicos” no sentido de compreender como as crianças interagem com as histórias. Como nos afirma Creswell, (2010, p.184): “os procedimentos qualitativos baseiam-se em dados de texto e imagem, têm passos singulares na análise dos dados e se valem de diferentes estratégias de investigação”.

Tomou-se como referência para as análises das narrativas audiovisuais o estudo de Carneiro (2007) que se baseou nas funções de Propp sobre o programa Castelo Rá-Tim-Bum, no qual analisou os seguintes aspectos, “cenários, personagens, estrutura do fio narrativo, movimentos de chegada e saídas, intrigas, e as estruturas dos quadros pedagógicos que se agregam a narrativa principal” neste estudo.

E para desencadear a análise dessas narrativas também foram tomados os conceitos propostos por Propp (1983) em relação a 31 funções. Essas funções nem sempre existem

quando tomado um conto particular, mas a ordem em que surgem no desenrolar da ação é sempre a mesma. As funções são repartidas entre as personagens segundo certas esferas.

Essas esferas correspondem às personagens que cumprem as funções. Encontramos no conto maravilhoso sete personagens com suas respectivas esferas de ação: a esfera de ação do agressor, a esfera de ação do doador, a esfera de ação do auxiliar, a esfera de ação da princesa e do seu pai, a esfera de ação do mandatário, a esfera de ação do herói, a esfera de ação do falso herói.

Vladimir Propp (1983) faz uma análise formalista dos contos, tratando-os de modo semelhante à estrutura da linguagem, e destaca as particularidades de sua forma, enquanto texto literário. Ele se propõe a fazer uma morfologia dos contos de fada (chamados por ele de contos maravilhosos). Como morfologia, o autor entende uma descrição dos contos segundo as suas partes constitutivas e as relações destas partes entre si e com o conjunto.

Analisando e comparando a distribuição dos motivos em diversos contos folclóricos, Propp descobriu que muitas vezes os contos emprestam as mesmas ações a personagens diferentes. Muitas são as situações, quando comparamos contos diferentes, que se resumem numa mesma ação na qual o que muda são os nomes e os atributos das personagens, mas não suas funções. Ao propor os estudos das personagens, ele declara “No estudo do conto, a questão de saber o que fazem as personagens é a única coisa que importa; quem faz qualquer coisa e como o faz são questões acessórias”. (PROPP, 1983, p. 59).

Assim, segundo o autor, as funções/ações das personagens representam as partes fundamentais do conto. Propp define função como “a ação de uma personagem definida do ponto de vista de seu significado no desenrolar da intriga” (1983, p. 59). Isto porque atos idênticos podem ter significados diferentes e assumir funções diferentes na medida em que os elementos morfológicos da ação, sempre em relação ao contexto do conto, sejam diferentes.

Os elementos constantes do conto são as funções das personagens, quaisquer que sejam essas personagens e qualquer que seja o modo como são preenchidas essas funções. Portanto, a morfologia de Propp foi aplicada à pesquisa, pois essas funções são as partes constitutivas fundamentais do conto. E, nesse sentido, procurou-se analisá-los sem perder os pontos-chaves de virada e clímax. Seguindo a linha do conto maravilhoso, algumas dessas classes aparecem nesta pesquisa, entre estas variáveis, como proibição (ordem...), tarefa difícil (para o príncipe, é encontrar o verdadeiro amor).

Cumprido ressaltar que alguns traços não foram marcados nessas versões na perspectiva da paródia, são eles: partida, primeira função do doador, reação do herói, recepção do objeto mágico, deslocamento, o herói e seu antagonista se defrontam em combate direto, marca,

regresso, o herói volta para casa, perseguição, salvamento, chegada incógnito, pretensões infundadas, tarefa difícil, realização, desmascaramento, transfiguração e casamento.

A pesquisa teve base temática no ficcional dos contos de fadas adaptada ao programa “Cocoricó” em formato de série “Cocoricó Conta Clássicos”, com três episódios com uma duração em média de 14 a 17 minutos, o que possibilita uma absorção mais rápida da informação sem prender as crianças por muito tempo com tramas extensas e complexas. Na maior parte, um conto de fada conta com a presença de uma princesa (que geralmente encontra-se em perigo, ou que precisa fazer algum sacrifício que acaba por colocá-la em tal posição), um príncipe (que deve mostrar sua bravura em alguma tarefa difícil e acaba salvando e casando-se com a princesa, como uma espécie de “recompensa”), um vilão (rainha, ogro, lobo ou bruxa, que deseja algo do herói: poder, beleza, objeto mágico), animais ou seres fantásticos (pássaros, espelhos, seres mágicos, que aparecem no caminho do herói para guiá-lo em sua jornada).

Complementarmente foi utilizado o método de observação participante o qual se constituiu como elemento fundamental para captar as expectativas e ideias dos participantes desta pesquisa de forma subjetiva, por meio das suas emoções, experiências e significados, principalmente com enfoque qualitativo, porque esteve presente desde a formulação do problema, passando pela coleta, análise e interpretação dos dados, ou seja, desempenhou papel imprescindível no processo da pesquisa. (RICHARDSON, 1999).

2.2 Estratégias para Coleta de Dados

Partindo da abordagem qualitativa, o **método de observação participante** segundo Gil (2008): “A observação participante pode assumir duas formas distintas: (a) natural, quando o observador pertence à mesma comunidade o grupo que investiga; e (b) artificial, quando o observador se integra ao grupo com o objetivo de realizar uma investigação”. (GIL, p. 103).

Já segundo Danna e Matos (2006), o método da observação se caracteriza por ser sistemático e objetivo; nesse sentido, deve ser planejado e conduzido em função de um objetivo anteriormente definido. Para isso, foi necessário estabelecer onde, quando e como seria a observação; e quem seria observado. Dentro da observação participante foram utilizados, perguntas e desenhos conjugado à oralidade após exibição dos episódios “Cocoricó Conta Clássicos”. Durante a observação, foram registrados dados visíveis e de interesse da pesquisa. As anotações foram feitas no diário de campo, por meio de registro cursivo

(contínuo) uso de palavras chave que foram transcritas posteriormente. (DANNA; MATOS, 2006).

Uma observação controlada e sistemática se torna um instrumento fidedigno de investigação científica. Ela se concretiza com um planejamento correto de trabalho e preparação prévia do pesquisador/observador (LÜDKE, 1986). Diz-se que uma observação é fidedigna quando o observador é preciso e seus registros são confiáveis. Não basta apenas colocar-se próximo ao objeto de estudo e olhá-lo. Por isso, deve-se olhar e registrar simultaneamente. Diante disso, a coleta de dados foi feita, por meio de um registro de observação na sala de vídeo e sala de aula da escola, onde na primeira assistiram os episódios e na segunda as crianças realizaram suas atividades na qual contemplou suas manifestações orais e gráficas. A observação foi feita em uma turma da educação infantil da escola Jardim de Infância 04 do Gama/DF na faixa etária de cinco anos de idade. Por ser uma turma com 13 alunos se tornaria difícil observar e registrar ao mesmo tempo, por isso, optou-se por uma videogravação.

Com a evolução dos recursos tecnológicos houve uma melhoria no processo de observação, alguns pesquisadores aprofundaram a coleta de dados de suas pesquisas. A filmagem passou a captar sons e imagens que com isso reduziu-se muitos aspectos que poderiam interferir na fidedignidade da coleta dos dados observados. (PINHEIROS; KAKEHASHI; ANGELO, 2005).

Uma das principais vantagens desse recurso é a reprodução fiel das representações coletadas, pois o uso do vídeo permite certo grau de exatidão na coleta de informações, uma comprovação frente aos tradicionais questionamentos da subjetividade da pesquisa qualitativa. (KENSKI, 2003). Muitas vezes, quando se observa ao vivo um contexto pela primeira vez, elementos são despercebidos. Diante disso, o uso do vídeo se tornou de fundamental importância, pois foi feito um exame aprofundado do processo analisado, o que não ocorreria somente com a observação.

Sendo assim, utilizou-se das tecnologias de videogravação na pesquisa, foi preparada a escolha do ambiente de acordo com o espaço físico disponível. E, além disso, foi necessário criar um clima propício para a coleta de dados, permitindo que os participantes da pesquisa participassem e expressassem suas opiniões, por meio de suas repostas.

A pesquisa foi desenvolvida em 7 encontros com duração de uma hora e quarenta minutos, sendo um desses de primeiro contato com os sujeitos da pesquisa que constituiu na minha apresentação enquanto pesquisadora, na qual procurei explicitar minhas intenções e objetivos. Foi quando também esclareci sobre a necessidade das autorizações para

participarem do processo, solicitando, inicialmente, autorização deles próprios e depois a dos responsáveis. Nenhuma criança se opôs e os pais também não.

Para a realização dos outros seis encontros foram utilizadas oficinas de desenhos e a roda de conversa, sendo que toda roda tem estrutura e regras próprias de funcionamento, que dependem dos participantes que se reúnem e a colocam em prática. Por meio dela as expressões nas falas podem estar presentes sentimentos, ideias e valores. As rodas nunca são iguais, pois cada uma carrega suas características e peculiaridades, ou seja, o pesquisador pode escolher sempre o mesmo local e situação para realizar a Roda, mas todas serão imprevisíveis devido ao que cada sujeito traz e compartilha.

Essas rodas de conversa foram feitas por meio de perguntas de acordo com o episódio do dia como forma de serem pensadas como estratégia para entrar em contato direto com a dinâmica da recepção e do tecimento da mediação do “Cocoricó Conta Clássicos”. As mediações aconteciam entre as crianças, o contexto e os episódios, com atenção especial ao processo de significação e apropriação da série exibidos a elas, entre cruzando os dados oferecidos por elas próprias.

Já as atividades das oficinas de desenhos foram significativas, pois os participantes tinham que ter tempo hábil de darem suas respostas e desenharem em relação às histórias vistas. Dessa forma, a pesquisadora levava as crianças da sala de aula para a sala de vídeo onde assistiram sequencialmente os episódios: **Oribela Adormecida, João e Mariba e Belalilica e Ditofera**. Depois voltava com as crianças para sala de aula, onde puderam produzir suas manifestações orais e gráficas e também criarem espontaneamente e expor suas representações acerca das histórias da série “Cocoricó Conta Clássicos”. Esse estudo foi desenvolvido em encontros semanais no período de 20 maio de 2015 a 08 de julho de 2015 com o objetivo de duração de duas horas no máximo; do contrário, a dispersão, o cansaço e o desinteresse poderiam se apresentar nas crianças.

Foi utilizado um roteiro de observação onde foram levados em consideração os seguintes aspectos no desenhar conjugado à oralidade: a participação das crianças nas atividades propostas, a concentração delas, sua expressão, se narrariam com facilidade ou dificuldade as histórias e se em suas falas iriam trazer algum significado ou criariam algo novo por meio da sua imaginação.

Para o planejamento das atividades gráficas e sua interpretação, foram utilizados textos de base das autoras citadas anteriormente, Gobbi (2009) e Ferreira (1998), que destacam a importância do uso dos desenhos infantis em pesquisas com crianças em idade pré-escolar. Gobbi (2009) traz reflexões sobre a construção de uma metodologia de pesquisa

própria para trabalhar com crianças de 0 e 6 anos. A utilização do desenho infantil é o centro da ação, conjuntamente à oralidade apresentada pelas crianças, no momento da execução do desenho, o que possibilita conhecer mais e melhor as crianças que ainda não dominam a escrita.

O desenho e a oralidade são compreendidos como reveladores de olhares e concepções dos pequenos e pequenas sobre seu contexto social histórico e cultura, pensados, vividos, desejados. (...) Perseguindo o objetivo de contribuir com a construção de metodologias de pesquisa que privilegiem os pequenos, afirmo os desenhos em conjugação à oralidade como formas privilegiadas de expressão da criança. Quando aproximadas, podem resultar em documentos históricos, aos quais podemos recorrer aos necessitarmos saber mais e melhor acerca do mundo vivido, imaginado, construído, numa atividade investigativa que procure contemplar a necessidade de conhecer parte da História e de suas histórias segundo seus próprios olhares. (GOBBI, 2009, p.71-73)

Já Ferreira (1998) afirma que os desenhos são imagens figurativas, indicadoras e testemunhas do valor simbólico e cultural, com significados atribuídos pelas crianças. A atividade do desenho é a intenção de representar simbolicamente alguma coisa, que, no caso presente, é a série “Cocoricó Conta Clássicos”, tecida por uma trama de discursos e práticas sociais. O registro de seu olhar a respeito dessa série, no papel, é uma evidência material de como a criança figura esse objeto e como a interação com o mesmo produz significado.

(...) o mundo real é aquele que a criança sente e não apenas aquele que ela vê. O que a criança vê é mundo natural. O real enraizado dentro da criança e depende de seus sentimentos. Assim, o desenho de uma criança não é a representação de um objeto em si, ou seja, uma “representação visual”. O desenho de uma criança é a representação da experiência que a criança tem com o objeto em particular, na qual deixa de transparecer suas emoções. (FERREIRA, 1998, p. 23)

E ainda, para entender o processo de criação dos desenhos teve como base o estudo “Roteiros desenhados (tipo storyboard) por crianças como instrumento de investigação de percepções e competências audiovisuais junto a audiências infantis” da pesquisadora Carneiro (2008), pois esse estudo analisou roteiros desenhados por crianças os quais demonstraram adequação desta estratégia através de suas expressões e manifestações artísticas. Assim, Carneiro (2008) assinala:

A atividade de desenhar permite à criança ver o mundo, pensá-lo, fragmentá-lo, reconstruí-lo, apoiando-se em suas experiências como consumidor de mídias audiovisuais e ao mesmo tentando pensar no que quer que o

espectador sinta, que verá, que sentidos pode produzir. As imagens do roteiro na verdade são imagens narrativas. (CARNEIRO, 2008, p. 1853).

Para o planejamento das oficinas de desenhos foram utilizados os autores Mütschele e Gonsales Filho (1992), para os quais participar de oficinas é um incentivo ao desafio, ao questionamento e à reflexão, na procura de uma solução própria e não apenas copiando soluções preestabelecidas, como comumente é a prática escolar.

O material variado cria possibilidades para desenvolver habilidades que o educando possui, como desenho, música, artes plásticas etc., são importantes para que ocorra a interação por meio da troca de experiências e estímulo. Para Mütschele e Gonsales Filho (1992): “O desenho livre deve ser utilizado nas oficinas como poderoso auxiliar de todas as disciplinas escolares e como meio de formação estética e social do aluno”. (MÜTSCHELE; GONSALES FILHO, 1992, p. 10).

Os recursos utilizados nas oficinas foram os materiais mais utilizados nas escolas de educação infantil papel A4, lápis grafite, giz de cera e lápis de cor. Mas existe uma grande variedade de outros materiais que podem ser explorados no desenho para conseguir resultados muito diferentes: traços mais finos, grossos, sutis, sombreados, profundos, etc. São esses: lápis de cor ponta fina ou de ponta grossa, lápis aquarela (pode ser usado seco ou molhado), lápis grafite para traços macios, escuros e claros, giz de cera fino e grosso, folhas A4.

Os outros recursos e espaços utilizados para o desenvolvimento das oficinas foram: sala de vídeo onde foram passadas as narrativas audiovisuais e a sala de aula para produção dos desenhos, sendo que a sala de vídeo é um espaço os quais as crianças visitam semanalmente e a sala de aula vivenciam suas experiências diariamente.

2.3 Contexto, Participantes e Critérios

O estudo foi realizado no Jardim de infância 04 do Gama da SEEDF localizado na região administrativa do Gama/ Distrito Federal que atende crianças de 4 e 5 anos de idade, (1º e 2º períodos) dentro da educação infantil (de acordo com a LDB). A escola faz parte de uma comunidade diversificada, pois os alunos são provenientes em grande maioria de vários setores do Gama, alguns de cidades do entorno do Goiás, outros oriundos de escolas particulares ou do lar.

Os participantes foram crianças de 5 anos. Os critérios de escolha da escola se deram pelo fato da acessibilidade com a direção gestora, pois isso facilita o processo de contato para realizar a pesquisa. É uma escola que procura usar o brincar como meio/recurso/estratégia

para educar. O espaço físico oferecido é amplo, tendo a sala de vídeo e brinquedoteca. A faixa socioeconômica das crianças é heterogênea, pois existem desde filhos de servidores públicos até filhos de pessoas que trabalham em serviços gerais. Esse último critério foi um dos principais motivos da escolha dessa instituição para a pesquisa de campo.

Já o critério da escolha dos participantes se deu pelo fato do programa Cocoricó ser voltado a um público em idade pré-escolar. E a faixa etária de cinco anos procede, porque nessa idade a criança sabe falar o que faz e sente, usando muitas palavras e frases maiores que crianças de três e quatro anos; e a não escolha por crianças de seis anos, porque a escola selecionada não atende esse público.

2.4 Procedimentos Éticos

Para realização da pesquisa, foi encaminhado um memorando do Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília para a Secretária de Estado de Educação do Distrito Federal explicando os objetivos da pesquisa, questões de ética e apresentação da pesquisadora, solicitando autorização para a realização da pesquisa na escola Jardim de Infância 04 do Gama/ Distrito Federal.

Foi contatada a Coordenação Educação Infantil da SEEDF para requerer a solicitação da pesquisa no Jardim de infância 04 do Gama. Procedimentos seguintes consistiram em: analisar a situação de campo, ir ao Jardim de Infância 04 do Gama-DF para conhecer o ambiente, contatar a direção da instituição com objetivo de explicar a pesquisa e solicitar autorização para realizá-la, e conseqüentemente, solicitou-se uma reunião com os pais ou responsáveis para explicar os objetivos da pesquisa e coletar a permissão do termo de consentimento livre e esclarecido.

Em seguida, foi levada apresentação da pesquisa à Direção da escola por meio da entrega de uma cópia do projeto de pesquisa e do plano de atividade das oficinas detalhado junto com uma carta de apresentação do programa de Pós-Graduação da Faculdade de Educação – UNB, assinada pela coordenadora e pela orientadora.

Diante disso, a professora Simone, regente de uma das turmas da faixa etária de cinco anos turno matutino, inteirada do assunto da pesquisa em conversa com a pesquisadora, afirmou achar interessante o estudo a ser desenvolvido com as crianças e disponibilizou o espaço das atividades da sua turma para a pesquisa, e conseqüentemente, fizemos o agendamento dos dias para realização do estudo. Antes do início da coleta de dados, como citado anteriormente, houve um encontro de adaptação entre a pesquisadora e as crianças.

Como se tratou de uma pesquisa com crianças, há que lidar com alguns dilemas tratados por Krammer (2002) relacionados às questões éticas envolvidas, como por exemplo: como lidar com nomes, imagens, fatos e fontes? Não há como manter uma postura totalmente neutra nas pesquisas das ciências humanas e o pesquisador deve estar preparado para lidar com essas questões éticas que aparecerem ainda mais, nas pesquisas que envolvem crianças.

Com esse intuito, impôs-se, aqui, o dilema de citar nomes verdadeiros ou mantê-los no anonimato. Usar seus nomes reais poderia significar expô-las. No entanto, usar nomes fictícios poderia parecer desconsiderá-las como autoras. Nesse sentido, em meio a tal dúvida, a pesquisadora optou por usar os nomes verdadeiros, por a pesquisa estar respaldada nas autorizações dos responsáveis e das próprias crianças.

CAPÍTULO 3 – RESULTADOS

Considerando o objetivo geral, apresenta-se a seguir, os resultados dessa construção de conhecimento. Observou-se a interação da criança com o objeto mediacional que são os episódios “Cocoricó Conta Clássicos”, e suas apropriações feitas por elas por meio de suas falas e produções de desenhos. O estudo foi desenvolvido por intermédio da observação participante e os achados da pesquisa mostram a relação das crianças com as narrativas audiovisuais e o quanto a sua interação é híbrida e desafiadora.

3.1 Análise dos episódios segundo Vladimir Propp

Na contemporaneidade, estamos presenciando diversas obras serem parodiadas, principalmente, pela intensificação das releituras a textos passados. Essa necessidade de se voltar ao passado e trazê-lo para os dias atuais com algum elemento “novo”, contextualizando-o para o presente, vem se tornando recorrente, ou seja, a “arte contemporânea se compraz num exercício de linguagem onde a linguagem se dobra sobre si mesma num jogo de espelhos”. (SANT’ANNA, 2007, p. 7). Parece que, para surgir um elemento “novo”, precisamos retornar ao antigo para dar “um passo a frente”, ou seja, criar novas obras de arte e atrair leitores e espectadores pela novidade. E é nesse momento que a paródia aparece como um mecanismo de inovação de modelos estruturais textuais.

Isso ocorre principalmente com o cinema, visto como uma indústria que quer atrair espectadores. Desse modo, a paródia, então, vai se firmar como um recurso de linguagem que promove a releitura de obras, gêneros e se manifestar tanto na literatura quanto no cinema. Segundo Sant’anna (2007, p.08), a paródia deve ser entendida como “efeito metalinguístico (a linguagem que fala sobre outra linguagem)”; mas é importante salientar que, mais do que falar dessa outra linguagem, ela traz a tona o texto original para promover com ele uma nova versão, recontextualizando-o.

A paródia não deve ser vista como algo pior e nem melhor do que a versão primeira. Antes desses estudos aprofundados, alguns teóricos acreditavam que, por se valer de um texto já pré-existente, ela seria uma imitação, algo sem valor, sem criatividade. Esse juízo de valor não procede uma vez que é natural da paródia utilizar o modelo original para promover uma inversão. O que é interessante na paródia é que ela faz uma releitura do texto de partida, vem para dar continuidade a esses textos passados, promovendo uma reflexão aos antigos modelos e ao mesmo tempo desestabilizando um aspecto tradicionalista.

Atualmente, existem várias releituras literárias com versões que fogem dos modelos tradicionais dos contos de fadas. Muitos elementos, até então utilizados, como as princesas que encontram seus príncipes encantados e vivem felizes para sempre, dão lugar a versões com enredo modernizado com tom satírico.

A existência de inúmeros contos de fada que apresentam essa releitura na contemporaneidade, a partir dos contos clássicos, tem-se “A Bela Adormecida em Oribela Adormercida”, “João e Maria em João e Mariba”, “A Bela e a Fera em Belalilica e Ditofera” da temporada do programa “Cocoricó Conta Clássicos”.

Na versão de “**Oribela Adormecida**”, o rei e a rainha já idosos tinham um sonho de ter um filho ou uma filha. Um dia o rei e a rainha recebem a notícia do mensageiro “Esperança” de que em breve teriam um bebê. Após o nascimento da filha, o rei e a rainha fazem uma grande festa no reino e chamam as **fadas Clara, Gema e Omelete**; só que se esquecem de chamar a “**bruxa pata Malévola**”. As duas primeiras fadas presenteiam com dons a princesa “Oribela” e, quando chega a vez da terceira fada “Omelete” presentear, aparece inesperadamente a “bruxa pata Malévola” com raiva por não ter sido convidada. Ela lança uma maldição contra a princesa “Oribela” que, quando ela completasse 15 anos, furaria o dedo numa “roca de fiar” e que iria dormir para sempre.

O rei e a rainha se desesperam e perguntam às fadas se não há como quebrar o “encanto” da “bruxa pata Malévola” e a fada “Omelete” diz que não, mas que dará o seu presente para que o feitiço se desfaça com um beijo de um príncipe encantado. A princesa “Oribela” com seus 15 anos espeta o dedo numa “roca de fiar” e todos no reino adormecem, exceto as fadas. Surge então um príncipe “Valente” de um reino vizinho, que ao tentar acordar a princesa, é persuadido por um dragão de duas cabeças enviado pela “bruxa pata Malévola”. Ao tentar lutar com o príncipe este se atrapalha e o príncipe acaba vencendo-os, dragão e bruxa. Logo em seguida, beija a “Oribela” que desperta do sono junto com o reinado. O príncipe por ter acabado com a maldição, o rei então decide dar a mão da princesa em casamento para o príncipe.

Segundo Propp, “no estudo do conto, a questão, a saber, o que fazem as personagens é a única coisa que importa; quem faz qualquer coisa e como o faz são questões acessórias”. (PROPP, 1983, p.59). Dentro dessa lógica da narrativa morfológica, entendemos melhor como narrativas tão antigas como os contos de fada podem ser utilizados até hoje em diversos meios de comunicação contemporâneos e com isso estabelecer pontos chaves importantes que podem desencadear as vozes das crianças.

3.1.1 Quadro 1 – Funções no Conto De Fadas “Oribela Adormecida”

Quadro 1 - Funções no Conto De Fadas “Oribela Adormecida” (Cocoricó Conta Clássicos)

Afastamento	No momento em que o príncipe Valente sai do seu núcleo familiar.
Proibição	É proibido a princesa Oribela tocar em qualquer roca de fiar, pois se não dormirá para sempre.
Transgressão	Momento em que a princesa Oribela desobedece a ordem de não tocar na roca de fiar.
Interrogatório	A bruxa pata Malévola furiosa sonda a melhor maneira de acabar com alegria familiar e, nesta versão, há um traço original, porque tem uma bola de cristal que a ajuda a responder suas indagações.
Informação	Ao descobrir o modo de destruição, a bruxa pata Malévola faz suas próprias indagações ao pato Torquato, como fará Oribela furar seu dedo na roda de fiar e as responde.
Ardil	O comparsa Pato Torquato coloca à vista da Oribela uma roca de fiar. Enquanto Oribela está na floresta buscando flores para mãe é colocada uma roca de fiar no meio da floresta.
Cumplicidade	Momento em que Oribela pergunta que máquina é aquela? Ele responde que é uma roca de fiar e a deixa tocar; é quando ela fura seu dedo. Aguçada sua curiosidade de qual é o objeto, é quando ela pergunta e ele responde.
Dano ou carência	A maldição aqui se cumpre. Ela fura o dedo na roca de fiar e adormece junto com o reino.

Mediação	Chega o príncipe Valente no reino e as fadas Clara, Gema e Omelete relatam o que aconteceu e pedem ao príncipe que beije a princesa Oribela.
Início da reação ou decide reagir.	O príncipe Valente aceita o pedido feito pelas fadas.
Partida	O príncipe Valente deixa seu reinado e vai para outro reino.
Deslocamento	Momento em que o príncipe Valente se dirige para o lugar do conflito.
Combate.	A bruxa pata Malévola vai junto com dragão de duas cabeças e o ordena que acabe com o príncipe.
Vitória	O herói enfrenta e vence o dragão de duas cabeças e a bruxa pata Malévola.
Reparação de dano ou carência	O príncipe Valente beija a princesa Oribela e a desperta do sono profundo.
Realização	O príncipe tem o reconhecimento das fadas por ser corajoso, por enfrentar o dragão de duas cabeças e a bruxa pata malévola.
Castigo, punição	A bruxa pata Malévola ao correr tropeça e fura sua pata na roca de fiar e, conseqüentemente dorme e não acorda mais.
Casamento	Depois de o reino ter despertado, as fadas contam ao rei que foi o príncipe quem acabou com a maldição; e o rei então, decide dar a mão da princesa Oribela para o príncipe Valente. Desfecho paz no reino.

Na versão de “**João e Mariba**”, enquanto a mãe Zazazilda faz o bolo cremoso de mandioca em casa, seus filhos João e Mariba estão brincando na floresta e acabam se distanciando de casa e se perdem. Quando dão por si que se perderam, começam a brigar entre si, João fala que Mariba é uma mandona e Mariba diz que João é um guloso, pois se não

tivesse comido a trilha do pão, saberiam voltar para casa. Enquanto isso, o pato Torquato questiona a pata Vina de não saber a receita do bolo de mandioca cremoso; ela responde dizendo que é um segredo de família da Zazazilda e manda o pato Torquato conseguir a receita para ela poder fazê-lo.

Pato Torquato procura a receita do bolo de mandioca cremoso na floresta, mas só encontra receita de bolo de mosca e bolo de groselha. Aí ele começa a se questionar se eu não conseguir essa receita, a querida pata Vina irá fazer um cozido de mim. Ao andar na floresta, escuta uma discussão entre João e Mariba, e se aproxima e ouve João falando a Mariba que se chegar a casa e o bolo de mandioca estiver esfriado a culpa seria dela. O pato Torquato os interrompe e pede a receita do bolo mandioca. Quando João começa a falar é interrompido pela irmã Mariba dizendo que é um segredo de família e não pode ser dado. E continuam a brigar, por causa do pão da trilha e se despedem do pato Torquato e esse os fica observando.

Logo em seguida, eles veem uma trilha de doces que acham que poderá levá-los de volta para casa. Eles começam a segui-la e se deparam com uma casa cheia de doces nas paredes. Surge na janela da casa a pata Vina e os surpreendem; convida-os a entrarem e, quando entram, são trancados numa cela. Pata Vina diz então para eles comerem bastante os doces que estão na cela, para terem energia para contar a receita do bolo de mandioca de família. Logo em seguida Mariba diz a João, essa bruxa docinho fará uma sopa de João e Mariba. Os irmãos fazem as pazes e se entendem; então, elaboram um plano para fugirem da cela. Enquanto a pata Vina sai de casa e o pato Torquato dorme, eles conseguem pegar a chave da cela e fogem para a floresta. E aí reencontram a mãe Zazazilda que os estava procurando e os leva para casa para servir seu delicioso bolo de mandioca cremoso, e os irmãos ficam verdadeiros amigos sendo cordial um com outro. E a pata Vina tranca o pato Torquato na cela dizendo que irá fazer pato no tucupi por deixado as crianças fugirem.

3.1.2 Quadro 2– Funções No Conto De Fadas “João E Mariba”.

Quadro 2 - Funções No Conto De Fadas “João E Mariba” (Cocoricó Conta Clássicos).

Afastamento	João e Mariba saem para brincar e se perdem na floresta.
Proibição	João e Mariba não podem dar a receita do bolo de mandioca cremoso, pois é segredo de

	família.
Transgressão	Ao se afastarem e se perderem João e Mariba ficam um com outro culpando pelo fato de terem se perdidos.
Interrogatório	Pato Torquato pergunta a João e Mariba a receita do bolo de mandioca.
Ardil	João e Mariba são seguidos pelo pato Torquato quando esse ouve a menção da receita de bolo de mandioca; e depois ele faz a trilha de doces para esses irem ao encontro dele e de pata Vina.
Cumplicidade	Pata Vina quando diz que conhece a mãe de João e Mariba e pede que eles entrem na casa dela para apoderar-se da receita do bolo de mandioca.
Dano ou carência	Ao ficarem presos e revelar o segredo a um impasse entre antagonista e João e Mariba se revelam segredo ou não.
Mediação	Pata Vina diz a João e a Mariba que, se derem a receita de bolo de mandioca, cremoso, ela os deixará ir embora.
Início da reação	Momento em que João e Mariba param de brigar. E se unem contra o agressor e fazem as pazes.
Deslocamento	Quando João e Mariba vão para casa de doces.
Combate.	Os irmãos não comem os doces, param de brigar, burlando o ardil da pata Vina “para terem energia para contar a receita do bolo de mandioca cremoso que é um segredo da família”. Quando se unem e fazem as pazes, elaboram um plano pensado a dois: aguardam o afastamento dos antagonistas,

	pegam a chave e fogem.
Marca	João e Mariba sabem da receita do bolo de mandioca, pois são filhos da Zazazilda.
Vitória	João e Mariba conseguem fugir do pato Torquato e pata Vina e esses não conseguem a receita do bolo de mandioca.
Reparação de dano ou carência	Por se unirem, os irmãos não precisam revelar o segredo.
Retorno	João e Mariba voltam para casa depois de serem encontrados pela mãe deles.
Castigo, punição.	O pato Torquato é trancado na própria cela e a pata Vina fica sem sua receita de bolo de mandioca de cremoso.

Na versão de “**Belalilica e Ditofera**” no reino de Cocoricolândia, havia um príncipe mimado esse príncipe se chamava Júlio. Numa noite fria, Júlio recebe uma visita de uma velhinha com fome e com frio que lhe pede para deixá-la entrar em seu castelo, e que, em troca, o pagaria com um tesouro especial; mas o príncipe não deixou a velhinha entrar e disse que poderia negociar com ela do lado de fora do castelo.

Quando sai do castelo, o príncipe pergunta à velhinha onde está o tesouro. E em seguida a velhinha responde que é essa linda rosa, e o príncipe responde: “você acha que eu irei trocar o conforto do meu castelo por uma rosa mixuruca dessas”? E começou a rir da pobre velhinha e dizendo “saia da minha frente”. A velhinha responde “Que é uma pena!” E logo se transforma numa fada, e diz que as aparências enganam. O príncipe perturbado com que vê pede desculpas, mas a fada responde que é tarde de mais. E o príncipe insistentemente pede novamente desculpas, mas a fada responde, agora vou fazer igual a você, não vou desculpar.

Logo em seguida, a fada o transforma em uma Fera e diz que, para voltar a ser príncipe, teria que amar uma moça e ela teria que o corresponder apesar da sua aparência assustadora. Teria o prazo para isso acontecer até quando a última pétala da rosa caísse. Passou-se muito tempo e Ditofera ficava mais bravo.

Em uma noite de inverno, o pai de Belalilica, passeando nas proximidades do castelo, vê a linda rosa e tenta arrancá-la para levá-la a sua filha. Porém o assustador Ditofera aparece

e briga com o pai de Belalilica e diz a ele que ficaria preso em seu castelo por aquilo; mas o pai de Belalilica diz que a rosa era para ser levada para sua linda filha e de coração muito bondoso.

Então Ditofera troca a liberdade do pai de Belalilica por sua filha. Belalilica parte para o castelo sem saber o que a esperava, mas, quando chega ao castelo, se surpreende com tanta gentileza e com os mimos presenteados pela Fera. E ele sempre se escondendo dela, até que um dia, por insistência de Belalilica, ele aparece para ela. Quando ela o viu pela primeira vez não ficou com medo dele e pediu que pudesse visitar seu pai, e ele disse que sim. Então, Belalilica pede para casar-se com ele, pois o amava. A fada vovozinha reaparece e o transforma novamente em príncipe encantado. E Belalilica fica feliz perto do príncipe junto com seu pai, porém ela diz que preferiria a Fera ao príncipe.

3.1.3 Quadro 3–Funções No Conto De Fadas “Belilica E Ditofera”

Quadro 3 - Funções No Conto De Fadas “Belilica E Ditofera” (Cocoricó Conta Clássicos).

Afastamento	Belalilica sai de casa e vai para o castelo de Ditofera.
Proibição	Belalilica não pode sair do castelo sem permissão do Ditofera.
Transgressão	Belalilica não se assusta com a aparência do Ditofera.
Interrogatório	Momento em que Ditofera faz perguntas ao pai de Belalilica.
Informação	Descobre a existência de Belalilica, pois a rosa seria presente para ela.
Ardil	Ditofera é gentil e oferece presentes a Belalilica para conquistá-la.
Cumplicidade	O pai aceita a troca.
Dano ou carência	Momento em que Ditofera separa pai de Belalilica dela.
Mediação	Belalilica toma conhecimento das exigências de Ditofera.
Início da reação	Belalilica aceita ir morar no castelo de Ditofera no lugar do pai.

Partida	Belalilica deixa sua casa para ir morar no castelo de Ditofera.
Primeira função do doador	Belalilica tem que conviver com a Fera no castelo.
Reparação de dano ou carência	Ditofera deixa Belalilica visitar seu pai.
Castigo, punição.	Esse traço é anterior ao encontro de Belalilica e Ditofera não é uma decorrência e o registro anterior, não puni. O príncipe Júlio, por ser egoísta e grosseiro, por maltratar a fada vovozinha, é transformado em Ditofera.
Casamento	O príncipe Júlio se casa com Belalilica.

Das 31 funções que Propp (1983) apresentadas em seus estudos, encontram-se 18 na narrativa audiovisual de “Oribela Adormecida”, em “João e Mariba” apresentam-se 16 funções e, em “Belalilica e Ditofera”, 15 funções, sendo que todas seguem uma ordem cronológica nos acontecimentos. As grandezas constantes permanecem, todas as personagens desempenham as suas funções de acordo com as suas esferas de ação. As personagens se mantem firmes aos seus propósitos, executando as suas funções no momento em que são requisitadas. Isso revela que o modelo de Propp tem essa característica universal e presume-se que qualquer história pode ser classificada com essa morfologia. Desde as histórias do folclore europeu, até os roteiros das narrativas audiovisuais do “Cocoricó Conta Clássicos” da TV Cultura.

Com a presente análise, pode-se observar que essas narrativas audiovisuais citadas acima se encaixam dentro das funções do Conto maravilhoso identificadas por Propp (1983). Segundo Propp, no Conto maravilhoso, há grandezas constantes e grandezas variáveis permitindo que aconteça a análise morfológica dessas narrativas audiovisuais, pois mudaram-se os nomes das personagens e os seus atributos, mas não foram mudadas as ações que cada função designada apresentou.

Nem todas as esferas de ação das personagens foram identificadas nessas narrativas. Algumas personagens aparecem em mais de uma esfera como, por exemplo, a bruxa pata Malévola de “Oribela Adormecida”, pois é protagonista e aparece na maior parte da narrativa audiovisual, mas as funções que lhe são designadas são cumpridas. O Conto maravilhoso, segundo essa teoria atribui ações, iguais a personagens diferentes, por mais diferentes que

sejam. Isto permite estudar os Contos a partir das funções das personagens. É importante saber o que é realizado, e não por quem ou como.

Ao observar isso é que “Cocoricó Conta Clássicos” demonstra encantamento com as crianças e aceitação dos críticos. Um dos possíveis pontos para tamanho sucesso da série é esse encaixe dentro de uma estrutura de Contos maravilhosos (literatura) e de roteiro (cinema), ambas dando mais consistência à obra. Esse estudo mostra a importância do uso desses arquétipos estruturais na formulação de roteiros e histórias maravilhosas.

Considerou-se também verificar a ótica de Propp para a construção do herói e da narrativa, observou-se que as diferenças que ocorrem em cada versão manifestam-se devido às marcas deixadas pelo enunciador no enunciado e que refletem sua ideologia, o contexto e a situação histórico-social em que se passam as histórias. Nos contos de fadas as crianças começam a compreender alguns dilemas humanos como a diferença entre o herói e o vilão, e em seus variados sentidos e significações. Essa polarização que domina os contos também influencia a mente das crianças como é demonstrado nos seus desenhos e em seus comentários.

3.1.4 As Apropriações E Significações Pelas Crianças

Investigar como ocorre a apropriação, pelas crianças, das narrativas audiovisuais do “Cocoricó Conta Clássicos.”

A partir das perguntas com as crianças durante oficinas logo depois da apresentação dos episódios, pode-se perceber que a preferência por contar por meio da fala ou desenho está ligada aos modos pelos quais elas se relacionam com o universo das narrativas dentro de seus contextos sociais.

A cultura infantil se constrói a partir dos diversos modos de vida das crianças, há que se considerar a pluralidade de valores, crenças e representações sociais que elas fazem em relação ao real e o imaginário.

Nesse sentido, a pesquisa participou deste panorama como busca de entendimento do modo como as crianças estabelecem a apropriação das narrativas audiovisuais dos episódios “Cocoricó Conta Clássicos”. Nesse contexto da pesquisa visou-se a refletir sobre a interação das crianças com esses episódios no espaço escolar.

A criança pode entrar em contato desde cedo com diferentes narrativas audiovisuais, e sua forma de interagir perante essas narrativas é dada por meio de múltiplas interpretações. As

narrativas são a expressão do que se vive na cultura e expressam de algum modo a experiência que se tem com essa cultura.

Para atingir os outros objetivos de investigar como ocorre a apropriação e significados pelas crianças a partir desses episódios, as crianças foram posicionadas em forma de círculo e a pesquisadora, utilizando-se de fantoches diversificados, fazia perguntas para as crianças e consequentemente eram produzidos os desenhos com o tema da narrativa audiovisual assistida. Reuniram-se as respostas das crianças e suas apropriações sobre os episódios dentro de quadros dispostos a seguir.

3.1.5 Episódio “Oribela Adormecida”.

Por meio de um fantoche/coelho, conversamos e foi feita primeira pergunta, se já haviam ouvido aquela história. E as crianças assim se expressaram: “Que conheciam a história, mas que essa era diferente, pois havia música de hip hop e existiam outros personagens os quais eles não conheciam o dragão de duas cabeças, o marido da bruxa e o mensageiro Esperança.”

Contar histórias para crianças desde muito cedo, seja num ambiente familiar na escola, pode auxiliá-las a fazer as suas próprias histórias, assim como o ato de ouvir essas narrativas constituem uma possibilidade de humanizá-las. Como nos aponta Corsaro (2011), as crianças são autores da cultura e quando estão mergulhados nela, elas se desenvolvem culturalmente cada dia mais rápido numa velocidade imensurável.

O quadro abaixo apresenta as falas das crianças colhidas por meio de perguntas elaboradas pela pesquisadora, pois as formas de interlocução favorecessem ao surgimento do discurso narrativo de histórias. Baseado em Perroni (1983), as perguntas podem auxiliar a localização espacial sobre as personagens e sobre a ação propriamente dita, isto a fim de perceber o grau de organização dos fatos e interações das histórias pelas crianças após a percepção dos episódios assistidos.

Quadro Roda de Conversa 1 - O que vocês acharam da história?

Quadro nº 1/ Pergunta: O que vocês acharam da história?	
CRIANÇAS	RESPOSTA
Pablo	A história é engraçada, a princesa roncava muito. Eu também gostei da música do hip hop e do príncipe Valente medroso.

Davi	Achei massa o hip hop na história, mas o príncipe era medroso, nunca vi príncipe medroso desse jeito.
Milena	A princesa roncava muito, nunca vi princesa roncar (risos), os pais delas eram bem velhinhos parecem, até com meus avós.
Vilmar	Eu achei legal o hip hop, eu canto e danço hip hop, gostei daquele menino cantando hip hop, até pareceu comigo.
Maria Giulia	Eu achei divertida, só que não gostei da princesa ter desobedecido ao mensageiro Esperança, por isso que ela ficou dormindo sem parar.
Eloá	Não, Maria Giulia, não foi por causa da desobediência dela não, foi a bruxa pata Malévola que fez aquilo com ela. Eu gostei, porque depois ela acordou e ficou feliz.
Léticia	A Oribela adormecida não sabe de nada, só faz coisa errada e o príncipe sempre tem que lutar para salvar ela.
Pedro Correa	Nossa, com hip hop ficou legal essa história e esse dragão de duas cabeças foi engraçado.
Pedro Paulo	Eu gostei hip hop também, e gostei do príncipe Valente medroso (risos).
Pedro Guilherme	Gostei do hip hop, gostei da luta do príncipe com o dragão de duas cabeças, mas o príncipe que de valente não tinha nada (risos).
Camila	Gostei das fadas, aquele dragão de duas cabeças foi muito atrapalhado na luta com o príncipe Valente medroso, mas eu os achei engraçados. Eu também não sabia que existia príncipe medroso (risos)
Sophia	Eu gostei da princesa mesmo com ela

	roncando muito e fiquei encantada pela fada “Clara”.
Felipe	Achei legal a história, eu gostei muito do hip hop e do dragão de duas cabeças lutando com o príncipe Valente medroso.

No “quadro nº1” nas falas de Pablo, Milena e Sophia verifica-se que esses ficaram impressionados com o desagradável ronco da princesa; sabe-se que a sonoplastia do ronco é um dos elementos característicos do apontamento humorístico da paródia, mas curiosamente essas crianças observaram que a narrativa não obedece aos padrões tradicionais no domínio da literatura infantil. Há uma reflexão e questionamento por parte deles quanto ao ronco da princesa em suas falas, pois é uma narrativa de conto de fadas às avessas.

Portanto, há uma leitura metafórica do conto clássico infantil tradicional. De tal modo que o ronco da princesa é um traço em que a humaniza, tornando-a imperfeita. Nesse viés Vogler (1998, p. 81) aponta, “defeitos interessantes humanizam um personagem. Podemos reconhecer pedaços de nós mesmos”.

Já nas falas de Davi, Pedro Correa, Pedro Paulo, Pedro Guilherme e Felipe, observa-se que compartilharam sobre o mesmo aspecto do “medo”, característica inerente do príncipe Valente, pois trata-se de um conto de fadas remodelado e inovador, que tem como argumento satirizar, e o qual mostra um lado do herói nada perfeito. Dessa forma, tem-se em Vogler (1998, p.81): “fraquezas, imperfeições, cacoetes e vícios imediatamente tornam o herói ou qualquer personagem mais real e atraente. Os defeitos são um ponto de partida, feito de imperfeição e algo a completar, a partir do qual o personagem pode crescer”.

Por meio das suas expressões, elas deixaram claro o gosto pelo estilo musical hip hop, pois algumas delas têm acesso direto. Foi surpreendente observar a imediata empatia de grande parte das crianças por esse gênero musical. Segundo Alves e Dias (2004), a música e a dança do Hip-Hop melhoram o emocional do indivíduo.

Conforme Stralio (2001), a música é um dos estímulos mais potentes para ativar os circuitos do cérebro, ajuda a afinar a sensibilidade das pessoas, aumenta a capacidade de concentração, desenvolve o raciocínio lógico-matemático e a memória, além de desencadear emoções.

Percebeu-se também nas expressões das crianças que elas gostam das histórias tradicionais, mas ao mesmo tempo gostam de mesclar os elementos dessas com novas histórias, fazem quase uma intertextualidade. E na literatura, a intertextualidade é persistente.

Existem textos, sejam literários ou não, que podem ser oriundos de outro, seja diretamente ou indiretamente; qualquer texto que se refere a assuntos abordados em outros textos é exemplo de intertextualização. Carneiro (2007, p. 203) pontua que [...] “as relações intertextuais podem ser observadas horizontalmente ligadas aos eixos de gêneros, personagens e conteúdos”.

As falas das crianças no “quadro nº 1” vão ao encontro das teorias de Bettelheim (1980): a criança, a partir do contato com um texto literário de qualidade, é capaz de refletir, indagar, questionar, escutar outras opiniões, articular e reformular seu pensamento, como pode ser observado na contestação da Elóia em relação à resposta da Maria Giulia, pois é verificada uma circulação de opiniões diversas nesse “quadro nº 1”.

Tem-se aqui também uma interpretação dentro dos estudos de Bettelheim. Nossas conversas eram iniciadas por meio de perguntas que a pesquisadora fazia para que houvesse um diálogo desenvolvido; e por meio das respostas, verificou-se que as falas deram-se quase sempre em primeira pessoa. Nesse contexto, a questão do uso do pronome pessoal “eu” os diferenciava quanto a suas opiniões, e isso revelou traços da sua subjetividade infantil.

Essa narrativa audiovisual possui um formato específico na qual a criança tem um contato com a cultura e situações do cotidiano. Existem conteúdos pedagógicos, onde as diferentes personagens transmitem mensagens diversas nesse episódio. Com uma importante carga de informação, ensino e educação.

Esta tripla interação nos faz remeter ao estudo do programa “Castelo-Rá-Tim-Bum” onde a ideia de ensinar implica o uso constante da imaginação, do estímulo ao lado criativo da criança (CARNEIRO, 1999):

Os quadros pedagógicos têm como propósito ensinar. Apresentam conteúdo pedagógico. Predominam narrativas. Contam-se histórias, fragmentos de histórias. Há multiplicidade de personagens-doadores. Há traço forte predominante de solicitadores. Não se doa, simplesmente, conhecimento. Há sempre a tarefa de experimentar, construir, buscar. (CARNEIRO, 1999, p.135)

As respostas do quadro apoiam-se também em Vygotski (1992): todo ser humano contribui, com sua imaginação, com os seus significados e sentidos que produz, para construir e transformar a cultura em que vive, ao mesmo tempo em que é constituído por ela. As crianças, portanto, não são passivas frente a suas experiências, e por essa razão, descrevem algo que acharam interessante do enredo da história, como realmente fizeram.

Observa-se nas falas no “quadro nº 1”, do Pablo, Davi, Letícia, Pedro Correa, Pedro Guilherme, Camila e Felipe, que a identificação deles quanto à personagem príncipe Valente

não é pela sua beleza ou bondade, mas por perceberem que ele também possui o sentimento de medo igual ao deles. Esse medo pode ser inconsciente, pois as crianças se identificaram, apesar de não gostarem de demonstrar esse sentimento, como se observa mais adiante no próximo quadro.

Isso nos remete a Bettelheim (1980) em seu livro “A Psicanálise dos Contos de Fadas”, quando afirma que o conto de fadas é para criança um espelho onde ela pode se reconhecer, pois ali ela descobre que os heróis têm os mesmos problemas que elas próprias e todas as possíveis soluções se encontram também na história, ainda que de forma subjetiva, pois tudo isso é elaborado na sua imaginação.

Das 13 crianças, Pablo se destacava em relação aos colegas da turma, pois ele relatava a narrativa audiovisual dentro do esquema estrutural (começo, meio e fim); já duas crianças, Davi e Camila, manifestaram avanços em relação à timidez, pois conseguiram ultrapassar o plano do real em direção ao mundo da fantasia de forma lúdica, vencendo o medo de falar, e construíram de forma quase imperceptível, uma narrativa compreensível. A partir disso, fazendo um paralelo a Benjamin (1992), tem-se: “É assim que adere a narrativa a marca de quem narra, como a tigela de barro Am N marca das mãos do oleiro”.

Nesse sentido, o autor pontua para a importância de se resgatar a arte da narrativa na constituição do sujeito. Benjamin nos faz pensar mais além, no papel das narrativas em relação à função social da escola enquanto espaço educativo de fortalecimento dessa cultura milenar nos sujeitos, que conseqüentemente os colocam também como narradores das suas próprias narrativas.

Dentro dessa perspectiva, também podemos relacionar a reprodução interpretativa do conceito utilizado por Corsaro (2011) para a abordagem da socialização das crianças, sendo assim descrito:

O termo interpretativa captura os aspectos inovadores de participação na sociedade, indicando o fato de que as crianças criam e participam de suas culturas de pares singulares por meio da apropriação de informações do mundo adulto de forma a atender aos seus interesses próprios enquanto crianças. O termo reprodução significa que as crianças não apenas internalizam a cultura, mas contribuem ativamente para a produção e a mudança cultural. Significa também que as crianças e suas infâncias são afetadas pelas sociedades e culturas das quais são membros (CORSARO, 2011, p. 31).

Para o autor, as culturas produzidas pelas crianças são feitas: nos seus afazeres do dia a dia, sozinhas ou em interações com outras crianças, com a presença ou não dos adultos, no

interior de uma cultura mista e abrangente. As crianças estão imersas em vários conhecimentos e os singularizam em seus pequenos grupos de convívio e também individualmente. As crianças têm competência para agir e, desde muito pequenas, aprendem por meio do convívio social.

Quadro Roda de Conversa 2 - Quem vocês seriam nessa história?

Quadro nº 2/Pergunta: Quem vocês seriam nessa história?	
CRIANÇAS	RESPOSTA
Pablo	Eu queria ser o príncipe, porém não seria medroso, pois sou muito corajoso.
Davi	Eu queria ser aquele menino que canta o hip hop, eu não queria ser o príncipe não, achei ele muito medroso.
Milena	Eu queria ser a princesa, mas eu não queria roncar feito aquela princesa; é feio roncar é a primeira princesa que vejo roncar (risos) e meu vestido seria rosa forte e não roxo igual o dela.
Vilmar	Eu também seria o cantor de hip hop, pois eu canto hip hop com meu primo e danço igual esse menino, até se parece comigo quando eu canto. (risos).
Maria Giulia	Eu queria ser também a princesa, mas sem roncar, é o meu vestido também não seria roxo seria azul igual o da Cinderela com muito brilho.
Eloá	Eu queria ser a princesa, mas eu não iria dormir, pois eu não tocara na roca de fiar.
Léticia	Eu queria ser a fada Omelete a qual pode fazer com que as coisas ruins melhorassem.
Pedro Correa	Eu queria ser o menino do hip hop, eu achei muito massa. Ele contava e cantava a história ao mesmo tempo.
Pedro Paulo	Eu queria se o menino do hip hop também, eu

	gosto muito de hip hop.
Pedro Guilherme	Eu posso ser dois personagens, porque eu queria ser o menino do hip hop e queria ser também o dragão de duas cabeças. Queria ser o menino por causa da música do hip hop e o dragão de duas cabeças, porque eles são engraçados (risos).
Camila	Eu queria ser a fada Omelete, ela tem varinha mágica que pode transformar e mudar as coisas, ser princesa é legal, mas não tem magia.
Sophia	Eu queria ser a princesa mesmo, princesas moram em castelos, apesar de que essa não mora em castelo, ela mora no paiol, mas mesmo assim eu queria ser princesa, o vestido é lindo com brilho e longo, eu gosto da cor roxa do vestido da Oribela, eu não mudaria, eu ficaria com vestido roxo mesmo.
Felipe	Eu queria ser o menino do hip hop eu gosto do hip hop. Ficou legal a história com hip hop.

Nesse “quadro nº2”, as crianças se identificaram com a princesa, com o príncipe, com o dragão de duas cabeças, com uma das fadas e principalmente com o narrador “João”, porém retiraram características que não apreciavam nas duas primeiras personagens; ou seja, filtraram, por suas perspectivas subjetivas, aquelas que estão em permanente processo de reimaginação. Como diz Jobim e Souza (1994, p. 148), “a criança, ao inventar uma história, retira os elementos de sua fabulação de experiências reais vividas anteriormente, mas a combinação desses elementos constitui algo novo”.

Sobre o faz de conta, podemos citar Davi, Vilmar, Pedro Paulo, Pedro Correa, Pedro Guilherme e Felipe que centram sua atenção na personagem “João” o narrador e não nas personagens principais, a princesa Oribela e o príncipe Valente, principalmente devido ao gosto musical. Para Bruner (2001), o emprego das narrativas serve para o reconhecimento do “eu” – o self, mediante a vontade própria, capacidade para escrever o que queremos e também na relação com o mundo, implicando nossa autonomia. Nesse sentido, o episódio é revelador

para essas crianças quanto ao aspecto do ritmo hip hop, pois a história é narrada em forma desta cadência, e isso os deixou encantados.

As crianças nessa narrativa audiovisual observaram as rimas, o som, a musicalidade e o ritmo, logo no início quando a personagem João começa a narrar em ritmo de hip hop. Nesse momento, os pequenos começaram a se interessar e ficaram totalmente compenetrados pela história contada em forma musical e, simultaneamente, manifestaram seu encantamento e comprometimento, por exemplo, imitando a personagem João enquanto cantava.

Como observa a poeta, ensaísta e escritora HELD (1980, p. 36) sobre o fantástico para as crianças importa mais “Ver o mundo como eu sou, e não como ele é”. Ou seja, é pelo desejo de ser, do vir a ser que a criança vai se construindo e se encontrando consigo mesma. Dessa forma, a autora pontua:

Assim, o paradoxo entre a criação em geral e o fantástico em particular é originar o que não era visível nem existente, mas que todos reconhecem, em maior ou menor prazo, o que deveria ser revelado. Contradição do fantástico que nos faz, incessante e sutilmente, e com acuidade, do subjetivo a universal. Tal contradição, levada ao máximo, explica a polissemia do fantástico: a verdadeira narração fantástica é, de imediato, e por essência, suscetível de várias leituras, pode ser compreendida, sentida, vivida em vários planos, revela-se multívoca. A narração fantástica convida, em suma, mais que qualquer outra, a uma “leitura aberta”, ou mesmo a leituras sucessivas e múltiplas. (HELD, 1980, p. 30)

Ainda que a criança se apossa da imitação dos conteúdos e de valores que passam pelo âmbito do corpo e da mente, de questões culturais, posturas sociais, ela observa e sente-se capaz de reproduzir modelos preexistentes e, posteriormente, ter condições de produzi-los ao seu próprio jeito e vontade.

Assim, é verificado que a identificação não é absoluta, pois a identidade do leitor se constrói pelo querer ser o outro idealizado, embora as crianças questionem e mantenham o seu próprio jeito de ser e de ver o mundo.

Dentro dessa perspectiva, Vygotski, (1992) assinala que a imitação não é mera cópia de um modelo, mas a reconstrução individual daquilo que é observado nos outros. Dessa forma, a imitação é uma oportunidade da criança realizar ações além de suas próprias capacidades, o que contribui para o seu desenvolvimento.

A musicalização pode favorecer sobretudo a oralidade, uma vez que a música é primordialmente, oralidade. Durante a observação com as crianças, percebeu-se que no início das atividades elas apreciarão a canção e aos poucos acompanharam o ritmo e cantaram os refrãos das frases.

Fizeram ainda o registro musical na sua memória, que a princípio apenas vocalizaram, mas aos poucos, se expressaram ao imitar gestos e ações da personagem “João”. Dessa forma, “a linguagem faz com que pensamentos e emoções de uma pessoa possam habitar a outra”. (SCHERER, 2010, p. 6).

Com base nos estudos da perspectiva Histórico-Cultural, entende-se a música como uma forma de linguagem, produto da cultura, que se constitui nas interações sociais e das apropriações de elementos musicais produzidos por gerações antecedentes, portanto, pode ser usada na escola da infância como forma de desenvolvimento da linguagem verbal. (VYGOTSKI, 1991). Dentro desse aspecto, verificou-se que as cenas que envolviam a música (hip hop) era o que mais atraía as crianças, principalmente se a narrativa da música fosse rimada, de batidas rítmicas.

Essa narrativa audiovisual intercambiou as experiências de Vilmar no momento em que disse que cantava hip hop com seu primo e que fazia as expressões com as mãos e o corpo iguais à do narrador. Nessa ação, a criança produziu sentidos e compartilhou seus significados.

No intercâmbio, ouvinte e narrador partilhavam de uma coletividade, de uma experiência comum. Para Benjamin (1992) a tarefa de intercambiar experiências está ligada ao convívio social e, principalmente, à “arte de narrar”.

O jogo de relacionar diferentes linguagens, códigos de oralidade, palavra e melodia foram as diferentes maneiras pelas quais as crianças manifestaram-se no “quadro nº2”. Dessa forma, destaca-se que essa narrativa audiovisual pode influenciar o comportamento dessas crianças, pois elas têm suas próprias interpretações a respeito do que é bom e do que é ruim, do que é engraçado. Segundo Carneiro (2007):

O aprendiz-receptor desempenha papel não passivo, não associado à diversão-evasão. Relaciona aspectos emocionais e cognitivos da narrativa com seus problemas pessoais, para, de modo ativo, refletir e concluir, o que demonstra a capacidade da criança para decidir sobre o que lhe interessa. (CARNEIRO, 2007, p. 214-215)

Essa narrativa audiovisual se destaca quanto ao ritmo, às rimas, a cadência, enfim toda a produção da musicalidade, pois chamam a atenção das crianças. Os diálogos das personagens são construídos por um discurso irônico, paródico que, com muito humor, estabelece o diálogo com o texto tradicional, por meio de uma paródia audiovisual dos contos de fadas às avessas.

Percebeu-se especificamente que essas crianças identificaram-se e se divertiram com a história, pois, segundo Bettelheim (1980), enquanto o conto de fadas diverte a criança as ajuda também a esclarecer sobre si mesma, e a favorecer o seu desenvolvimento da personalidade. Pois as auxiliam em seus significados de níveis diferentes, e em suas diversidades da vida. (BETTELHEIM, 1980, p. 20).

Consoante nas citações anteriores, a literatura infantil traz uma lição de vida de forma imaginária, contribuindo para a formação da criança no processo de construção da sua personalidade. A literatura é um dos meios mais eficazes de desenvolvimento sistemático no trabalho da linguagem e na formação da criança, pois utilizar a literatura é trabalhar com o homem e sua personalidade.

As narrativas audiovisuais trazem a ideia que “o contar supõe ver”, como presenciam na TV, ou em outros meios de comunicação em que parece ser algo relevante dentro do seu contexto social. A especificidade desse contato com os contos de fadas nesse formato faz parte das práticas sociais das quais as crianças participam desde cedo em seu mundo. (FERNANDES, 2013, p. 347).

Segundo Vygotski (1991), o ambiente social afeta o indivíduo e isso estabelece uma interação com o meio e com os outros, numa inter-relação constante entre fatores internos e externos. Numa interação social, existem alguns elementos essenciais: a presença de pelo menos duas pessoas, e a relação de reciprocidade que se estabelece entre os participantes. Portanto, a interação social implica a participação ativa dos sujeitos num processo de intercâmbio, ao qual aportam diferentes níveis de experiências e conhecimentos. (VYGOTSKI, 1992, p. 54).

Aplicando-se essa teoria de Vygotski às falas de Milena, Maria Giulia, Elóia, Camila, Letícia e Sophia, nota-se a importância que elas dão às personagens da princesa “Oribela” e da fada “Omelete” com as quais se identificaram e efetivaram suas interações entre o mundo imaginário e suas experiências reais, ao fazerem associações quanto à cor do vestido da princesa e a magia da fada em relação a melhorar situações ruins. Isso pode agir simultaneamente para o fortalecimento do sentido de si mesmo e para o enriquecimento das suas possibilidades expressivas.

Vygotski (2009), então, nos traz o que considera a primeira e mais importante lei à qual a atividade da imaginação está subordinada:

[...] a atividade criadora da imaginação depende diretamente da riqueza e da diversidade da experiência anterior da pessoa, porque essa experiência constitui o material com que se criam as construções da fantasia. Quanto

mais rica a experiência da pessoa, mais material terá disponível para a imaginação dela. (VYGOTSKI, 2009, p. 22)

Sendo assim, a base da experiência está no início de processo de criação, que é composta por visões externas e internas como a cor, por exemplo. Nesse sentido, Vygotski completa (2009, p. 36): "O que a criança vê e ouve, dessa forma, são os primeiros pontos de apoio para sua futura criação. Ela acumula material com base no qual, posteriormente, será construída sua fantasia. Segue-se, então, um processo complexo de reelaboração desse material".

Nesse estudo o jogo de interações como gesto, cores, música, entraram na ludicidade, que pode contribuir significativamente para o desenvolvimento do sujeito, facilitando o seu processo de socialização, de comunicação, de expressão, na construção do pensamento, além de auxiliar na aprendizagem.

Verificou-se que essas crianças fizeram uma paralela atividade criadora do imaginário entre a dos contos de fadas e a realidade cotidiana, como se vê quando falam de situações ruins as quais podem ser mudadas por meio da magia, como no sentimento do medo, dentre outras falas.

Nota-se assim também, que seus discursos são carregados de emoções humanas que combinam elementos da realidade e fantasia, podendo promover uma reelaboração de entendimento do mundo, pois o mundo da criança difere qualitativamente do mundo adulto, nele há o encanto da fantasia, do faz-de-conta, do sonhar e do descobrir.

Nesse sentido Vygotski (2009, p. 90), assevera que "a criação infantil [se alimenta] de impressões que partem da realidade, reelaborando essas impressões e levando as crianças a um entendimento e a um sentimento mais profundo dessa realidade".

Segundo Bettelheim (1980), as crianças buscam no conto de fadas as soluções para os seus conflitos, elas se veem, se imaginam na história, colocam-se no lugar da personagem e, quando a mesma falha na sua jornada pela felicidade, elas sentem e acreditam inconscientemente que poderão falhar. Apesar desse traço do inconsciente, por ser uma intencionalidade nos contos de fadas, o que se verifica é que as falas das crianças vão bem, além disso, pois não aceitam essa circunstância de forma pacífica.

Ao contrário, as crianças se mostravam críticas, reparavam logo os traços peculiares desagradáveis como **o ronco e o medo** das personagens. Com isso percebe-se que a ficção pode responder a uma necessidade da criança, por exemplo, não se contentar com que é colocado de antemão para a vida dela. Quando a criança compartilha as suas próprias limitações com as personagens, isso também traz segurança para ela, além do mundo passar a

ser menos exigente. Sendo assim, a literatura infantil pode auxiliar a criança imaginar outras possibilidades de ser e de escolher-se.

É com essa proposta que Held (1980) inicia o seu livro *O imaginário no poder: as crianças e a literatura fantástica* (HELD, 1980, p. 17-18). Reconhecendo que o imaginário é o motor do real, o que o movimenta, propõe fazer da literatura essa grande educadora indireta, retirando-lhe o objetivo pedagógico e utilitarista de ensinar modelos de conduta ou de impor códigos morais.

A interação entre as crianças e esse episódio aconteceu durante toda a oficina, elas davam risadas, comentavam entre elas, expressavam sua satisfação e insatisfação com algumas personagens como é verificado por suas falas no “quadro nº 2” quanto ao príncipe por ser medroso e a princesa por roncar. A satisfação foi enorme pela personagem dragão de duas cabeças, pois o acharam muito divertido e engraçado. Em síntese, cada uma filtrava o que foi assistido, de acordo com seus interesses e desejos.

Durante as observações, desde o início da conversa com as crianças, ficou claro que o dragão de duas cabeças era a personagem que estava sempre presente em seus diálogos, e em seus desenhos. A partir disso, levei um fantoche em forma de dragão com o intuito de perceber as interações das crianças com esse objeto. O fragmento apresentado abaixo, expressa como a situação ocorreu.

(1) “Um dia levei um fantoche no formato de dragão para a sala de atividades e interagi com as crianças com fantoche dentro da minha mão. Elas ficaram eufóricas com o fantoche e queriam pegar, tocá-lo. As crianças começaram a brincar com o fantoche do dragão e assim, o enredo da narrativa audiovisual que havia sido já passada, elas a vivenciaram imitando o dragão de duas cabeças da história, ou seja, ganhou materialidade nesse momento e foi ganhando força na imaginação dos pequenos”. (Nota de campo 08/07/2015).

O fantoche foi o elemento propulsor do início e desenvolvimento da nossa conversa nesse dia. As crianças exercitaram com mais criatividade a imaginação, pois o fantoche surgiu como elemento mágico, proporcionando encantamento nas crianças. Vygotski (2009) afirma que a possibilidade de criação se ancora na experiência, já que toda atividade da imaginação se constrói sempre de elementos tomados da realidade. A partir desse momento a interação com o enredo da história foi bem desenvolvido.

Quadro Roda de Conversa 3 - Vocês mudariam alguma coisa nessa história?

Quadro n ° 3/ Pergunta: Vocês mudariam alguma coisa nessa história?	
CRIANÇAS	RESPOSTAS
Pablo	Eu tiraria a história desse castelo e colocaria num castelo de verdade.
Davi	Eu também não deixaria a história nesse castelo eu colocaria a história num castelo de verdade.
Milena	Eu tiraria o ronco da princesa, ela não iria roncar (risos).
Vilmar	Eu colocaria a história num castelo mesmo.
Maria Giulia	Eu mudaria a cor do vestido da princesa para a cor azul igual o meu.
Eloá	Eu mudaria para que a princesa não desobedecesse ao mensageiro da Esperança para o reino não dormir.
Letícia	Eu tiraria também a história da floresta e colocaria num castelo.
Pedro Correa	Eu colocaria um castelo com monte rampas e uns carros de corrida nessa história para o príncipe pular das rampas.
Pedro Paulo	Eu também tiraria a história do paiol e colocaria num castelo bem grande. O paiol é pequeno para o reino.
Pedro Guilherme	Eu colocaria a história também num castelo, mas um castelo que coubesse muitos carros.
Camila	Eu não deixaria que a princesa tocasse a roca de fiar.
Sophia	Eu colocaria a princesa dormindo numa cama bem rosa e num castelo colorido igual a cor do arco-íris.
Felipe	Eu também tiraria o paiol e colocaria um

	castelo enorme.
--	-----------------

No “quadro n ° 3” as crianças interagiram com a história, passando a acrescentar elementos e características para o cenário e personagens. Elas recriaram detalhes que misturaram realidade e imaginação. A história forneceu um contexto com o qual as crianças foram convidadas a reinventarem diversas maneiras a narrativa, como, por exemplo, na fala da Éloa distinguindo a atitude da princesa e construindo a sua própria, alicerçando sua formação moral.

A interação com o cenário pode ser observada nas repostas de Pablo, Davi, Vilmar, Letícia, Pedro Correa, Pedro Paulo, Pedro Guilherme, Sophia e Felipe, pois elas valeram-se dos componentes visuais que lhes atraíram o olhar. E além de valerem-se dos elementos estruturais que constituem a narrativa, as crianças utilizaram também, a sua experiência, ou o seu conhecimento a respeito de alguma ideia que estava presente na história.

Diante disso, as respostas dadas à questão referem-se aos elementos cênicos e ao cenário, como por exemplo, o vestido da princesa, a cor do vestido, a roca de fiar, o paiol, o castelo, a floresta, a cama da princesa, todos esses elementos estavam presentes na narrativa e posteriormente lembrados. A presença desses como parte componente da narrativa também é evocada pelas crianças, que conferem a eles tamanha importância a ponto de lembrarem praticamente de todos os elementos presentes na história.

Dentro dessa perspectiva, nota-se também o gosto pela história tradicional ao mesclarem com a história atual, pois esse vínculo que elas fazem quanto à mudança da história para o castelo vê-se que elas trazem a ideia da imagem do castelo dos livros, e dos filmes para essa narrativa atual. De acordo com Coelho (2000, p. 19-23), o conto de fadas tradicional obedece a valores preestabelecidos e consagrados. O significado que essas crianças dão ao castelo está guardado na totalidade de seu conjunto, no qual é perpassado pela luz da compreensão e sugestão de mudanças delas como nas falas registradas de Pablo, Davi, Vilmar, Letícia, Pedro Correa, Pedro Paulo, Pedro Guilherme, Sophia e Felipe.

O maravilhoso dos contos de fadas faz com que aos poucos a magia, o fantástico, o imaginário deixem de ser vistos como pura fantasia para fazer parte da vida diária de cada um. De acordo com a teoria de Coelho (2000), os contos de fadas fazem parte dos livros eternos que os séculos não conseguem destruir e que, a cada geração, voltam a encantar os leitores ou ouvintes de várias idades.

A autora pontua que os contos são de natureza ética e existencial, ligam-se à realização interior do indivíduo. Com essa afirmativa da pesquisadora nota-se pelas falas das

crianças no “quadro nº3” que o castelo está internalizado em seu imaginário infantil por meio dessas eternas narrativas que despertam o encantamento imaginativo dos pequenos através dos tempos.

As respostas do quadro “nº3” podem ser relacionadas aos estudos de Bruner (1987) que pontua as maneiras de contar o que se viveu e os meios de contextualizá-las e tornaram-se habituais na constituição das formas de estruturação da experiência. Essas formas, segundo o autor, se organizam e originam o contexto adequado para o relato de vivências pessoais. Elas determinam quais aspectos da experiência vivida e quais serão expressos, e com isso dando a atribuição de significados possíveis.

Isso é registrado na fala da Sophia quando diz: “Eu colocaria a princesa dormindo numa cama bem rosa e num castelo colorido igual às cores do arco-íris”. Nesse caso específico, ela está fazendo uma associação com algumas das narrativas referentes “A Bela Adormecida” quanto ao castelo e a cama, pois são elementos preexistentes em versões clássicas, além de trazer suas impressões sensoriais já que atribui um significado ao castelo por meio das cores do arco-íris.

Nas falas de Éloa e Camila, verificou-se que elas sabem identificar as normas sociais no seu contexto, pois quando elas relacionam a questão da desobediência da princesa e suas consequências, conclui-se que o contexto social envolvido é a construção dos seus conhecimentos. Não existe conhecimento isolado no sujeito, ele está espalhado entre as suas observações, livros, formas de consulta, amigos e tudo o mais que constitui quase uma infinidade de lugares – “o conhecimento é distribuído; formas de justificativas e explicações que usamos são pelas circunstâncias de seu uso”. (BRUNER, 1997, p. 94).

Quanto às falas de Milena e de Maria Giulia, a primeira diz que retiraria o ronco da princesa, pois para ela, princesa, não ronca e no final ela sorriu. Relacionando essa fala aos estudos de Held (1980), o humor e a desmistificação nascem aqui da ruptura, de contraste, da dissonância criada entre a imagem tradicional recebida e os efeitos incongruentes que a modernização do mito acarreta. Mais sutil que a ironia, que geralmente opõe dois elementos distintos e distantes, o humor supõe contradição de natureza interna. (HELD, 1980, p. 180).

Na segunda fala, a de Maria Giulia, têm-se a inter-relação da cor do vestido da princesa para a cor do seu próprio vestido, revelando não apenas uma identificação, mas um traço de sua subjetividade. Sabe-se que o jogo das cores é um dos principais fatores determinantes da forma como as crianças se relacionam com o ambiente e o que ele transmite.

As cores têm grande importância em sua relação com os pequenos, e não é sem razão, pois a maioria dos produtos voltados para o universo da criança, tais como brinquedos, roupas

e acessórios, são muito coloridos, chamando assim a atenção e aguçando os sentidos dos pequenos. Nesse sentido, Coelho (1997) nos coloca que, na literatura infantil, as cores devem ser bem vivas e contrastantes, pois, dessa forma, reforçam a alegria ou o bom humor sugerido pelo desenho.

As cores são também importantes para as crianças expressarem suas ideias e sentimentos para outras pessoas, utilizando linguagens artísticas (pintura, desenho e outros). É um elemento que tem significados diferentes e sua análise possibilita conhecer mais sobre suas possibilidades.

Aos 05 anos, a criança já é capaz de nomear cores básicas como (vermelho, amarelo, verde e azul) e seu vocabulário aumenta conforme as suas experiências. Relacionando a resposta da Maria Giulia ao estudo de Bruner, temos a concepção de que a aprendizagem é uma construção pessoal, que só o próprio sujeito pode fazer e que isso resulta de processos de interação, de atividades colaborativas e comunicativas com o ambiente que envolve a criança/sujeito de ação. (BRUNER, 1997, p. 96).

Quadro Roda de Conversa 4 - O que vocês veem ou fazem que se parece com essa história?

Quadro n ° 4/ Pergunta: O que vocês veem ou fazem que se parece com essa história?	
CRIANÇAS	RESPOSTAS
Pablo	Eu luto igual o príncipe, mas não sou medroso, eu faço judô no SESC e lá eu luto com meus amigos da turma do judô.
Davi	Eu gosto dançar hip hop.
Milena	Eu não ronco, mas meu pai ronca igual à princesa (risos).
Vilmar	Eu canto e danço hip hop com meu primo mais velho lá na rua onde eu moro no setor sul.
Maria Giulia	Eu uso vestido de princesa igual dessa princesa quando eu vou sair com meus pais, só que meu vestido é azul.
Eloá	Quando meu pai ou minha mãe falam para eu não desobedecer, eu não desobedeço, mas essa princesa desobedeceu.

Léticia	Eu queria ter o poder de uma fada dessas para melhorar umas coisas ruins lá minha casa.
Pedro Correa	Eu gosto de hip hop, eu gosto de dançar hip hop.
Pedro Paulo	Eu gosto de hip hop e dançar também hip hop.
Pedro Guilherme	Eu gosto de hip hop, acho legal.
Camila	Eu quase sempre obedeço, mas meu primo não.
Sophia	Eu gosto de brincar de princesa com a minhas amiguinhas lá da rua onde eu moro e aqui no parquinho da escola com minhas amiguinhas da sala quando a tia deixa a gente sair para brincar.
Felipe	Eu gosto de ver os meninos cantando hip hop igual esse menino do filme.

Acerca das respostas do “quadro nº4”, surgem questões de verossimilhança suscitadas pelas crianças, nas quais associaram a sua realidade e trouxeram suas interpretações que se aproximavam de suas vivências. Isso fica claro, por exemplo, nas falas do Pablo e Maria Giulia quando ele compara a luta do príncipe com sua atividade esportiva, já na dela quando identifica que tem um vestido que é parecido com o da princesa.

Segundo Lima (1973, p. 56), “a obra por si não se descobre verossímil ou não. Este caráter lhe é concedido de acordo com o grau de redundância que contém”. A partir deste foco, a especificidade do que seja artístico fica na dependência da ordem de interpretação ou recepção do destinatário que com ela dialoga. E o que acontece nos discursos desse quadro, quando em outro exemplo, a Milena diz que não ronca, mas que o seu pai ronca igual a princesa.

Consequentemente, apareceram outras interpretações, como a da Letícia: na interação com essa história despertou nela sentimentos que lhe permitiu pela imaginação exercitar a capacidade de resolução de problemas que enfrenta no seu dia a dia na sua casa.

As respostas desse quadro inspiram uma aproximação com Benjamin (1984a, p. 50) à luz do princípio da ideia de que a criança vê o mundo do seu próprio jeito, que faz parte da cultura e produz conhecimento. Outro autor que compartilha a relação com o outro social é Vygotski (1992), quando assevera que as crianças, em seus processos interativos, não apenas

recebem e formam, mas também realizam cultura. São sujeitos ativos que participam e intervêm no que acontece no seu entorno.

As observações aqui apontadas permitem constatar, segundo Corsaro (2011) que, a partir do contato e das interpretações com os seus costumes que lhe é proporcionada, as crianças reproduzem e criam outras formas de expressão, próprias da infância, incluindo elementos novos nesse costume, ou seja, são de fato agentes no processo de produção cultural. Nesta perspectiva, é por meio das relações sociais com o outro que se permite à criança nutrir-se de múltiplos conhecimentos a se desenvolver.

Pensar nas crianças e em suas vivências é pensá-las inseridas em contextos históricos e culturais e reconhecê-las em suas relações de interações com o mundo. A criança constitui-se também com o meio, e em suas relações com as produções culturais; numa perspectiva de identidade, ela vai se constituindo como ser humano. Nesse sentido, suas relações com as narrativas são, de certa forma relações com esse mundo. Benjamin (1984b, p.64) assim nos enfatiza: “a vivência se dá num plano individual, já o ato de narrar e compartilhar as vivências se configuram em experiência”.

Essas experiências independentes do contexto são observadas em todas as falas das crianças no “quadro n °4”. Esses discursos deixam claro o jogo das identificações, como se fosse um "espelho" onde elas podem se reconhecer, pois ali elas descobrem que os heróis têm os mesmos problemas que elas, mas o desejo imaginário de “ser” não tira a sua identidade de telespectador/ouvinte nem sua autonomia, já que os questionam em suas contradições. Elas desejam ser, mas sabem que não o são. Com base nessa observação Held (1980), pontua:

O fantástico nos toca se não for feito apenas de entidades, de seres abstratos. O que é que vivifica o fantástico e vem lhe dar sua verdadeira densidade, senão a vida cotidiana, com seus problemas, sua comicidade, seus ridículos, sua mistura íntima de cuidados, de angústia, de pitoresco, de ternura? (HELD,1980, p. 28)

Seguindo os passos de Jorge Larrosa (2005), podemos pensar a criança e a educação a partir do par “experiência” e “sentido”, apostado na necessidade não somente de “raciocinar”, “calcular”, “argumentar”, mas, sobretudo, de pensar no modo como damos sentido ao que somos e ao que nos acontece.

Nesse processo das experiências, as crianças se identificaram com as imagens dessa narrativa e se apropriaram de todo um conjunto que envolve gestos, olhares, expressões faciais das personagens; e isso ficou evidenciado quando João narrava em forma de hip hop, a desobediência e o ronco da princesa.

Em suas falas no “quadro nº 4”, percebe-se como as crianças se apropriam dessa história e fazem um paralelo ao seu universo social, passando pela fantasia e realidade ao mesmo. A memória imaginativa aliada ao pensamento real, portanto, pode-se estabelecer distintos fatos espaciais e temporais, individuais e sociais.

Vygotski (2009) compreende o sujeito em sua totalidade, e coloca em seu diálogo aspectos internos e externos, ou seja, a sua constituição enquanto ser biológico e cultural se integra mediante o processo de conexão ao meio, no plano interindividual. Nesse entendimento, sujeito e meio se interligam e são compreendidos em sua unidade.

Vygotski (2009) também aponta para a unidade existente entre criança e meio. Segundo esse teórico, “[...] a relação entre o meio e a criança fica sempre no centro e não unicamente o meio, nem unicamente a criança, em separado.” (VYGOTSKI, 2009, p. 97).

Diante desse preceito teórico, de Vygotski (2009), nota-se que as crianças, em seus discursos no “quadro nº 4”, fazem correlações da narrativa com seu ambiente, mas que ainda não têm condições de explicar, em nível de sua verbalização, o porquê de ter relacionado um assunto ao outro no percurso de seu pensamento.

Ainda dentro da perspectiva da formação social pela criança, o pensamento vai sendo produzido graças às várias oportunidades que cada criança tem para participar de diálogos com outras pessoas. Tais diálogos sociais caracterizam-se por envolver uma interação dos argumentos e significações.

Portanto, se a criança não tiver oportunidades para interagir, dialogar, confrontar pontos de vista, ela não estará suficientemente preparada para exercer seu pensamento e sua expressão. “O desenvolvimento do pensamento é determinado pela linguagem, isto é, pelos instrumentos linguísticos do pensamento e pela experiência sociocultural da criança” aponta Vygotski (1992, p. 110).

Ao conectar a posição de Vygotski (1992) à teoria de Eco (1994), tem-se na atribuição do sentido que a criança dá ao mundo real a partir do contato com a ficção, a constituição de uma função consoladora da narrativa uma vez que esta possibilita a criança “encontrar uma forma no tumulto da experiência humana”. (ECO, 1994, p. 93).

Tem-se, ainda, pelas respostas do “quadro nº4”, a concatenação da narrativa a algum fato de suas vivências, pois utilizaram ocorrências do seu cotidiano em suas falas, porém mesmo que recorram a frases curtas em suas respostas, nesse entendimento sujeito e meio se interligam e são compreendidos em sua unidade.

3.1.6 Episódio “João e Mariba”.

Quadro Roda de Conversa 5 - Vocês já ouviram essa história?

Quadro nº5º/ Pergunta: Vocês já ouviram essa história?	
CRIANÇAS	RESPOSTAS
Pablo	Sim, mas eles os (irmãos) brigavam muito. Mas depois fazem as pazes e se tornam amigos para escapar da bruxa e depois ficam muitos amigos mesmo.
Davi	Sim, nessa história o João é muito comilão e a irmã Mariba é muito brigona e reclamona. Mas depois se entendem e ficam amigos, e ainda fogem da bruxa e encontram a mãe deles e aí é massa.
Milena	Sim, mas eles brigam o tempo todo, só fazem as pazes quando vão fugir, aí fica tudo legal.
Vilmar	Sim, eles sempre entram na casa da bruxa sem conhecê-la. Minha mãe diz para mim que não podemos falar com pessoas estranhas.
Maria Giulia	Sim, essa Mariba é muito mandona, só quer saber de chamar atenção do irmão. Brigam e brigam, mas depois ficam amigos para saírem da prisão e ficam amigos para sempre. Muito legal.
Eloá	Sim, eu achei essa Mariba também muito mandona com o irmão. Mas depois eles se entendem para fugirem da casa da bruxa e encontram mãe, aí todos ficam felizes.
Letícia	Sim, eu achei que a Mariba só ela que quer falar. Mas no final eles se tornam amigos e deixa o irmão falar, aí ficam amigos, eu gostei dessa parte.
Pedro Correa	Não estava presente nesse dia!

Pedro Paulo	Sim, João gosta de comer igual a mim. E briga com a irmã igual a mim também parece comigo. Eles brigaram, mas depois ficaram amigos, pois não pode brigar para sempre.
Pedro Guilherme	Sim, o João e a Mariba brigam muito nessa história só param de brigar no final. E irmão e irmã tem que ser amigos.
Camila	Sim, Mariba é mandona é chata e o irmão só pensa em comida. Mas depois ficam amigos para conseguirem fugir da bruxa e aí param de brigar e se tornam melhores amigos.
Sophia	Sim, eles brigam, mas se entendem no final, tem um final de feliz aí eu gostei.
Felipe	Não estava presente nesse dia!

As crianças recebem e interpretam a história do seu modo. Neste “quadro nº5”: percebe-se o quanto elas são enfáticas a respeito do aspecto da briga entre os irmãos e muitas vezes fazem analogias ao seu contexto social, pois sofrem influência da cultura de seu meio; ou seja, relacionam com elementos da realidade segundo critérios pessoais, pautados por afetividade, observação e imaginação.

Isso é verificado nas falas de Davi, Vilmar, Pedro Paulo e Pedro Guilherme. Eles fazem uma flexibilidade de fronteiras entre suas experiências pessoais e o contexto da história. Quanto a essa, Corso e Corso (2006) assevera que os contos de fadas dão oportunidades às crianças de observarem e vivenciarem de certa forma suas histórias de vida, na qual oportuniza para as crianças condições de elas verem sua vida dentro da história.

Nas falas de Davi, Vilmar, Maria Giulia, Eloá, Letícia e Camila, nota-se a percepção que fizeram a respeito das diferenças das características dos protagonistas em relação a outras versões dessa história, quando citam que Mariba nessa história é muito madona, reclamona e chata, e que João é comilão. Mesmo que o mundo da fantasia seja bem evidente para eles, conseguem, porém, compreender alguns processos e fazer relações dessa história com outras versões já existentes.

Outro aspecto notado nas falas desse quadro foi que a resolução do conflito entre os protagonistas e o final feliz entre eles que os fizeram sentirem-se bem com isso. As crianças se sentiram incomodadas com as brigas entre os irmãos; mas quando eles fizeram as pazes,

foram despertados nas crianças sentimentos positivos, como fica demonstrado nos discursos do Davi, Milena, Maria Giulia, Eloá, Pedro Guilherme e Sophia. As crianças ressaltam detalhes da narrativa e fixam-se naqueles pontos que têm mais significado para elas.

Segundo os estudos do Propp (1983) sabe-se, que nos contos, as personagens enfrentam conflitos, brigas, lutas até conquistarem a resolução desses. O combate entre os irmãos “João e Mariba” e a bruxa pata Vina é uma das funções marcadas nessa história; porém, além desse conflito existe este outro embate das características entre os próprios protagonistas que passam a apresentar comportamentos relacionados a indivíduos normais, mostrando suas imperfeições como as brigas, a falta de paciência um com o outro e as provocações entre si.

Entretanto esses embates são resolvidos, e isso fez com que despertasse nas crianças um sentimento de alegria no sentido de que as desavenças podem ter um desfecho feliz. O final feliz é indispensável a um bom conto de fadas e sua existência evoca processos de reparação, tão importantes para um adequado desenvolvimento emocional. E essa história aborda a importância da cooperação e do companheirismo, pois, ao trabalharem juntos, João e Mariba conseguem se desvencilhar da bruxa e esse contexto pode estimular as crianças a fortalecerem os laços de amizade com os irmãos, amigos e valorizar a família.

De acordo com Held (1980), o papel do fantástico não é, de maneira alguma, dar à criança receitas do saber e de ação, por mais exatas que sejam. A literatura fantástica e poética é, antes de tudo e indissociavelmente, fonte de maravilhamento e de reflexão pessoal, fontes de espírito crítico, porque toda descoberta de beleza nos torna exigentes e, pois, mais críticos diante do mundo.

A quebra de clichês e estereótipos desbloqueia e fertiliza o imaginário pessoal do leitor, o que é indispensável para a construção de uma criança que, amanhã, saiba inventar o homem. (HELD, 1980, p. 234). Nesse sentido, as crianças encontram nos contos de fadas valores humanos éticos e morais, o que as leva a uma identificação com as personagens do bem e ao desejo de vencer o mal num processo de mediação de valores.

Nas falas do “quadro nº5,” verificou-se que os contos de fadas podem auxiliar na formação de valores, pois as crianças se identificaram com as personagens, seus problemas, suas provas e tribulações, e triunfam com elas quando o bem sai vitorioso e o mal é derrotado. Contextualizando para esse episódio, o bem seria a reconciliação dos irmãos “João e Mariba”, e a derrota do mal é quando conseguem escapar, porque se uniram para fugir da bruxa e superaram suas discussões.

Como afirma Bettelheim (1980), a criança faz tais identificações por conta própria, e as lutas interiores e exteriores da protagonista imprimem moralidade sobre ela. (BETTELHEIM, 1980, p. 62). Dentro desse aspecto, não cabe ao adulto explicar os significados e as lições de morais veiculados pelos contos de fadas. A própria criança, leitora ou ouvinte, apreende os seus significados e valores veiculados por esse gênero literário.

Em muitos contos de fadas, a maldade recebe a personificação nas personagens antagonistas e em suas ações. Ao contrário da vida real, essas personagens, geralmente, são *boas* ou *más*, sem meio-termo. Essa dualidade, ao invés de prejudicar a criança, ajuda-a a compreensão da diferença entre bondade e maldade, o que seria mais difícil se as personagens fossem representadas pela relatividade dos indivíduos.

Então, a partir das falas de Pablo, Davi, Milena, Vilmar, Maria Giulia, Eloá, Letícia, Pedro Paulo, Pedro Guilherme, Camila e Sophia, verifica-se que eles relacionaram as brigas de “João e Mariba” às práticas sociais negativas, mas o que prevaleceu para eles foi a importância da amizade. Nesses termos, Coelho (1997) lembra que a criança incorpora os valores que desde sempre regeram a vida humana, cabendo a cada sociedade decidir o que seriam virtudes ou desvios de caráter.

Assim Bettelheim (1980) nos coloca que os contos de fadas abordam os conflitos internos do indivíduo, construindo temáticas como morte, o envelhecimento, o desejo da vida eterna, a luta entre o bem e o mal, oferecendo, porém, soluções e desfechos otimistas como no caso do episódio de “João e Mariba” no qual é justificado pelas frases afirmativas das crianças sobre a amizade e reconciliação entre os irmãos no “quadro nº5”.

Quadro Roda de Conversa 6 - O que vocês acharam da história?

Quadro nº 6/ Pergunta: O que vocês acharam da história?	
CRIANÇAS	RESPOSTAS
Pablo	Muito legal aquele sapo na beira da lagoa que fala que tem a receita de bolo de mosca, é muito divertida (risos). Mas gostei muito quando eles fugiram da bruxa, não viraram sopa.
Davi	Gostei dessa história, aquela casa de doces deve ser muito deliciosa, eu queria todos aqueles doces. Mas a bruxa malvada queria

	colocá-los no caldeirão, mas eles conseguiram fugir, depois que ficaram amigos.
Milena	Eu não gostei da parte das brigas entre eles, mas do sapo (risos) e o seu bolo de mosca e da casa de doces, eu gostei muito. Ainda bem que a bruxa chata e má não conseguiu pegar a receita de bolo de mandioca.
Vilmar	Eu gostei da história, a bruxa não conseguiu fazer sopa de João e Mariba e também não conseguiu pegar a receita do bolo (risos); só não gostei da parte das brigas dos irmãos, eu achei chato, mas depois eles ficaram amigos.
Maria Giulia	Eu gostei muito da história, mas a casa da bruxa tinha jaula para prender as crianças, essa parte eu não gostei, mas eles conseguiram fugir da bruxa má porque fizeram as pazes.
Eloá	Eu gostei da história, pois eles conseguiram fugir da bruxa e encontrar a mãe deles, gostei também do sapo e do seu bolo de mosca de mentirinha (risos), só das brigas que não.
Letícia	Achei legal a parte que eles conseguem fugir da bruxa e ela ficou muito brava (risos), mas foi depois que eles fizeram as pazes.
Pedro Correa	Não estava presente nesse dia!
Pedro Paulo	Gostei da história, quando eles fizeram as pazes, e eles foram espertos, conseguiram abrir a jaula e fugir da bruxa má.
Pedro Guilherme	Achei legal e divertida a história, a bruxa bobona achava que iria conseguir a receita do bolo de mandioca e se deu mal (risos), pois o João e Mariba ficaram amigos.
Camila	Gostei, eu achei legal, gostei do sapo com seu bolo de moscas também (risos). Não existe bolo de moscas é muito nojento (risos). Gostei muito quando eles fizeram as pazes e

	conseguiram fugir da bruxa e encontrar a mãe deles.
Sophia	Gostei, achei a história engraçada, o bolo de moscas é nojento mesmo, mas não existe né, eu achei o sapo fofinho e engraçado (risos). Também gostei muito quando eles fizeram as pazes e conseguiram fugir da bruxa malvada e encontraram a mãe deles.
Felipe	Não estava presente nesse dia!

No “quadro nº6”, as crianças referiram-se às personagens sapo e a bruxa, percebendo-se que essa última exerceu especial destaque nas falas das crianças. É característico nos contos infantis que a bruxa, a madrasta, a rainha má, o lobo mau e todas as variações possíveis da representação do mal, confirmam um traço dinâmico à narrativa. Considerando que os vilões tendem a gozar de grande prestígio entre as crianças, a bruxa foi a personagem mais citada em suas expressões nesse quadro.

A bruxa é vista como uma personagem má, pois ela representa sentimentos ruins; portanto as crianças ficaram felizes quando “João e Mariba” conseguiram fugir dela, pois o fato da bruxa não conseguir o seu êxito fez com que sentimentos negativos das crianças sejam afastados naquele momento.

Quanto à personagem sapo, as crianças ficaram encantadas o acharam engraçado e divertido, gostaram da criação lúdica do bolo de mosca, pois ao mesmo tempo o acharam nojento e legal. Camila, Sophia e Eloá souberam distinguir que o bolo de moscas não pertencia à realidade e sim à imaginação. A história lhes permitiu perceberem a verdade do mundo real, a partir de um mundo imaginário.

Há uma polarização das personagens - boas ou más – e isso foi percebido pelas crianças, ao passo que a ambivalência não lhes fazem sentido, já que suas escolhas não recaíram sobre o certo ou o errado, mas sim sobre a personagem que mais gostaram e acharam engraçadas, ou seja, com qual se identificaram: nesse caso, o sapo.

Nesse “quadro nº6”, as crianças demonstram em seus discursos entender sobre a verdadeira noção do que seja harmonia, conciliação – uma vida de acordo com as regras sociais, o respeito pelo outro, um compromisso com a família, ou seja – aprendendo que a questão da amizade entre as pessoas não é abstrata, mas antes concreta e expressiva.

Isso se dá de forma articulada, mediante a concordância e apreciação das partes, começando, assim, um processo para compreensão de um dos significados importantes da vida que é amizade, que pode e deve se iniciar na mais tenra infância.

Diante das falas no “quadro nº 6”, Bettelheim (1980) nos coloca que os contos de fadas procedem de uma maneira consoante ao caminho pelo qual uma criança pensa experimenta o mundo; por essa razão os contos de fadas são tão convincentes para elas. Ressalta, ainda, que as crianças, por meio da utilização dos contos, aprendem sobre problemas interiores dos seres humanos e sobre possíveis soluções, por intermédio da herança cultural que é comunicada a elas, e dessa forma há contribuições para suas educações morais.

Associando o “quadro nº6” aos estudos de Coelho (1997), demonstra-se a importância da Literatura Infantil, nesses tempos de crise cultural: é a de alegrar, divertir ou emocionar o espírito dos seus pequenos leitores ou ouvintes. De maneira lúdica, os leva a perceberem e interrogarem a si mesmos e ao mundo que os rodeia, orientando seus interesses, suas aspirações, suas necessidades de autoafirmação ou de segurança, aos lhes propor objetivos, ideias ou formas possíveis ou desejáveis de participação social.

Segundo as falas das crianças, a partir do momento em que João e Mariba se entenderam e fizeram às pazes, eles conseguiram criar estratégias para fugir da bruxa. Mas, se tivessem continuado com suas brigas, ou seja, insistindo em seus enfrentamentos, a bruxa conseqüentemente conseguiria a receita do bolo de mandioca e ainda poderia tê-los feito de ingredientes da sua sopa. A partir da conciliação e da cooperação que oferecem um ao outro, os irmãos saem vitoriosos da provação pela qual passaram e conseguem encontrar sua mãe.

Como é observado, as histórias não têm como único objetivo o de entreter a criança. Embora as histórias também o façam, superam estas expectativas. Os contos instruem sim, apresentam situações conflituosas com as personagens e solucionam os impasses entre essas. O conteúdo muitas vezes pode ficar explícita e implicitamente nos contos, pois depende da interpretação e inteligência da criança. Benjamin (1992, p. 69) destaca este perfil formador dos contos, especialmente o de fadas.

E se não morreram, vivem felizes até hoje, diz o conto de fadas. O conto de fadas, que ainda hoje é o primeiro conselheiro das crianças, porque foi outrora o primeiro da humanidade, permanece vivo, em segredo, na narrativa. O primeiro narrador verdadeiro é e continua sendo o dos contos de fadas. Onde era difícil obter o bom conselho, o conto de fadas sabia dá-lo, e onde aflição se mostrava extrema, mas próxima estava sua ajuda. A aflição vinha do mito. O conto de fadas dá-nos notícia dos ritos mais antigos que a humanidade instituiu para espantar o pesadelo que o mito depositara no seu

peito. [...] O mais aconselhável – assim o conto de fadas ensinou há tempos à humanidade, e assim ainda hoje ensina às crianças – é enfrentar os poderes do mundo mítico com astúcia e superioridade. (BENJAMIN, 1992, p. 69).

Ao analisar o “quadro nº6” no viés dos estudos de Bruner (1997), percebemos que as instruções sociais e educativas contidas nas narrativas infantis podem auxiliar a assimilação de formas de representação do mundo pela criança, a intertextualidade, a inserção da sua experiência infantil ético social quanto ao aspecto da amizade e conciliação; isso, conseqüentemente, propicia as aprendizagens por descoberta, solução de problemas e desenvolvimento de mentes narrativas.

Pode ser também notada a riqueza das suas falas quanto a esse episódio, as suas interações verbais, que se dão por meio de suas enunciações que se constituem enquanto produção do discurso e do conhecimento, saberes estes que são partilhados e socialmente construídos. Desta forma, as crianças falam das personagens “João e Mariba” e de suas brigas, da casa de doces, do sapo e do seu bolo de mosca; dessa forma, elas falam do imaginário, que por sua vez, mistura a realidade e a fantasia.

De acordo com Vygotski (1992), a capacidade imaginativa não é inerente à criança, ela é uma produção social e cultural, ou seja, se constrói na relação com o outro, sendo compartilhada e aprendida. Como afirma o autor: “(...) o aprendizado das crianças começa muito antes de elas frequentarem a escola. Qualquer situação de aprendizado com a qual criança se defronta na escola tem sempre uma história prévia”. (VYGOTSKI, 1992, p. 110).

Assim, no “quadro nº6”, pelas falas das crianças, percebe-se que a amizade, conciliação têm sentidos fortes marcados pelas suas vivências nos seus contextos sociais, sendo que as palavras são apropriadas e produzidas, são saberes e experiências que já possuem.

Quadro Roda de Conversa 7 - Quem vocês seriam nessa história?

Quadro nº7/ Pergunta: Quem vocês seriam nessa história?	
CRIANÇAS	RESPOSTAS
Pablo	Eu queria ser o João, mas com poderes de super-herói.
Davi	Eu também queria ser o João, com super poderes.
Milena	Queria ser Mariba, mas com poder mágico para eu vencer aquela bruxa.

Vilmar	Eu queria ser o João também, mas com poderes de herói, pois aí a bruxa não iria me pegar.
Maria Giulia	E eu queria ser a Mariba só que com poderes de fada.
Eloá	Eu queria ser a Mariba, mas com poderes de fada também.
Letícia	Eu queria ser a Mariba, mas com poderes mágicos.
Pedro Correa	Não estava presente nesse dia!
Pedro Paulo	Eu queria ser o João igual a um herói para poder derrotar a bruxa.
Pedro Guilherme	Eu queria ser o João também com “superpoderes” para destruir a bruxa.
Camila	Eu queria ser a Mariba só que com poderes também.
Sophia	Eu também queria ser a Mariba, mas com poderes mágicos.
Felipe	Não estava presente nesse dia!

As meninas sonham com princesas e fadas. Os meninos imaginam-se como heróis e príncipes. Ser criança é se deixar envolver nessa magia e encantamento, é viver esses contos de fadas como se fossem de verdade. A fantasia auxilia a compreensão de mundo dessas crianças, pois muitas vezes ela se aproxima do olhar dessas quanto ao mundo. Nesse sentido, nas falas desse “quadro nº7”, as crianças passaram a interagir com a história, acrescentaram características as personagens como, por exemplo, “poderes mágicos”, “super-poderes” e “poderes de super-herói”.

Nas respostas no “quadro nº7”, observa-se que os seres mágicos e o herói são importantes para o desenvolvimento da história, pois as narrativas infantis apresentam príncipes e princesas – heróis – que vivem situações terríveis criadas por seres malévolos – as bruxas -, mas que, felizmente, contam com os seres mágicos: fadas, magos, para ajudar a resolver os impasses.

E como nesse conto não há seres mágicos, ou seja, não possuem poderes que os diferencie de pessoas normais as crianças acrescentaram para torná-los mais atrativos, por meio do desejo de serem determinada personagem. Nesse episódio de “João e Mariba” também não há os objetos mágicos como os relatados por Propp. Então, temos o uso das suas imaginações que significa:

Imaginação s. f. (lat. *imaginatio, imaginationis*). 1. Faculdade que permite elaborar ou evocar, no presente imagens e concepções novas, de encontrar soluções originais para problemas. 3. Faculdade de inventar, criar, conceber”. (DICIONÁRIO CULTURAL. 1992, p. 604)

Segundo Girardello (2009), quando existe uma relação da criança com a cultura artística, isso se dá por meio de condições favoráveis. No “quadro nº7”, verificou-se essa relação. A autora, ainda, nos coloca que as histórias permitem a prática constante da imaginação, afirmando que: “A narrativa é o elo de ligação entre a imaginação e a cultura”. (GIRARDELLO, 2009, p. 7).

Ao dar poderes mágicos aos irmãos “João e Mariba”, as crianças se apropriam de sentimentos destrutivos em relação a bruxa; nota-se então que foi a forma que elas deram para solucionar o conflito entre “João e Mariba” e a bruxa, nesse sentido pode-se inferir que o universo delas é permeado de fantasia e ilusões quando se deparam com acontecimentos de embate enfrentadas pelas personagens. Sobre isso Bettelheim (1980) afirma que,

Para que uma história realmente prenda a atenção da criança deve entretê-la e despertar sua curiosidade. Mas para enriquecer sua vida, deve estimular-lhe a imaginação: ajudá-la a desenvolver seu intelecto e a tornar claras suas emoções; estar harmonizada com suas ansiedades e aspirações; reconhecer plenamente suas dificuldades e, ao mesmo tempo, sugerir soluções para os problemas que as perturbam (BETTELHEIM, 1980, p. 13).

Nos contos de fadas, a imagem da personagem auxilia na progressão da identidade da criança, porque elas sentem outras formas, de ser e de pensar, possibilitando a ampliação de seus conceitos sobre o meio, pois, no faz de conta, a criança interpreta vários papéis. Apoiando em Vygotski (2009), temos que o desenvolvimento do sujeito é assentado na ideia de que ele é constituído em um ambiente histórico e cultural, no qual o sujeito/criança constrói e reconstrói seus conhecimentos, com os resultados dos processos de interação com o meio.

Ainda, segundo Vygotski (2009, p.26), “todas as formas de representação criadora encerram em si elementos afetivos”. Pelas respostas no “quadro nº7”, existe a interação dos

componentes da fantasia com seus sentimentos de quererem em acabar com a bruxa; isso fica exposto na criação dos poderes mágicos dados por elas, já que as crianças identificaram-se com as personagens “João e Mariba”, e a partir do momento que deram poderes a eles no faz de conta, elas mergulharam, dessa forma, em suas próprias fantasias e emoções.

Cabe então dizer, que a associação que a criança faz com a narrativa pode ocorrer de diferentes formas, sendo que todas oferecem diversas interpretações a seu universo. “Narrativa encenada, narração verbalizada, a brincadeira de era-uma-vez é também um exercício imaginativo por excelência”. (GIRARDELLO, 1998, p.64).

Quadro Roda de Conversa 8 - Vocês mudariam alguma coisa nessa história?

Quadro n ° 8/ Pergunta: Vocês mudariam alguma coisa nessa história?	
CRIANÇAS	RESPOSTAS
Pablo	Eu mudaria a receita de bolo de mandioca para a receita de um bolo de chocolate com cobertura.
Davi	Eu colocaria a grade da jaula feita de chocolate e não de ferro.
Milena	Eu colocaria as árvores feitas de chocolate para poderem ser comidas.
Vilmar	Eu mudaria a grade da jaula também, mas só que de balinha de jujuba.
Maria Giulia	Eu mudaria a casa de doces para um castelo de doces e seria príncipe João e princesa Mariba e não teria a bruxa.
Eloá	Eu também mudaria a casa de doces para um castelo cheio de doces dentro dele e também não teria bruxa.
Letícia	Eu também mudaria para um castelo de doces e tiraria a bruxa da história.
Pedro Correa	Não estava presente nesse dia!
Pedro Paulo	Eu mudaria a grade da jaula colocaria de chocolate e jujuba.
Pedro Guilherme	Eu mudaria a receita de bolo de mandioca para a receita de bolo de chocolate com cobertura de brigadeiro, seria delicioso.

Camila	Eu mudaria as migalhas de pão para saber voltar por chocolate.
Sophia	Eu tiraria a bruxa da história, para eles poderem morar com mãe deles naquela casa de doces.
Felipe	Não estava presente nesse dia!

Segundo Ferreira (1975, p. 918), “Imaginar é construir ou conceber na imaginação; fantasiar, idear, inventar; é o ilusório; o fantástico. Imaginação: é a faculdade que tem o espírito de representar imagens. Imaginário: é o que só existe na imaginação”. As crianças, em suas respostas nesse “quadro nº8”, trouxeram lembranças, sonhos, desejos, e associações.

Quando a criança entra no “mundo da fantasia e da imaginação” de um conto de fadas, ela elabora hipóteses para a resolução dos problemas. No faz de conta, seus desejos podem facilmente ser realizados e quantas vezes a criança desejar, criando e recriando situações que ajudam a satisfazer alguma necessidade presente em seu interior.

Diante dos depoimentos das crianças do “quadro nº 8”, percebe-se que a imaginação é associada ao seu contexto real, pois ao mudarem alguma parte da história por meio da sua recontagem, as crianças criaram novas ideias que ativaram o seu imaginário; ou seja, realidade e fantasia não se antagonizam, mas se completam. Isso está evidenciado, por exemplo, na fala do Pablo que quis trocar a receita do bolo de mandioca por receita de bolo de chocolate com cobertura, na fala do Vilmar e Davi que queriam trocar a grade de ferro da jaula por chocolate e balinha de jujuba, respectivamente.

As outras falas das crianças nos demonstram que o plano da imaginação ultrapassa os limites do momento em que a criança reconta e interage parte da história, fazendo-as retirarem determinadas personagens que não lhes agrada como no caso da bruxa, presente no discurso da Sophia a bruxa seria retirada da história e colocaria os irmãos e a mãe morando na casa de doces, cabendo aqui ressaltar que ela não deu juízo de valor no sentido de ser a bruxa má ou boa. Nesse sentido, isso nos faz remeter a compreensão de que o lúdico pode estar presente no momento da narração, ou seja, as crianças reproduzem o que está em sua imaginação.

Segundo Bruner (1997, p. 52), “[...], a ficção frequentemente se reveste de uma retórica do real para obter sua verossimilhança imaginativa, realidade e ficção não têm limites precisos, não se referem só ao factual, possuem um compromisso com o real”. Quanto a isso fica exposto também nas falas do Davi, Vilmar, Pedro Paulo e Pedro Guilherme.

No viés do pensamento de Vygotski (2009), tem-se que o conhecimento da criança não há limites determinado entre imaginação e realidade; a forma com que a criança é capaz

de se relacionar com o mundo prático nos permite uma compreensão mais significativa da ação criativa do homem:

[...] Desde os primeiros anos de infância encontramos processo criativos que reflete, sobretudo, nos jogos. Como a criança, reproduz muito do que vê, a imitação desenvolve um papel fundamental. Esta é frequentemente simples reflexo do que vêem e ouvem dos adultos, mas tais elementos da experiência social não são levados pelas crianças a seus jogos como acontecem na realidade. Elas não se limitam a recordar experiências vividas, mas as reelaboram criativamente, combinando-as entre si e construindo com elas novas realidades de acordo com suas preferências e necessidades. O desejo que sentem de fantasiar as coisas é reflexo de sua atividade imaginativa [...] (VYGOTSKI, 2009, p.16).

Já Benjamin (1984) afirma que a possibilidade da criança reinventar e fazer sempre o novo é porque há nela uma capacidade de criação imprevisível. “As crianças formam para si seu mundo de coisas, um pequeno no grande, elas mesmas”. (BENJAMIN, 1984a, p. 19).

As narrativas são interpretadas por sua verossimilhança, ou seja, por semelhança com a verdade e por constituir uma estrutura com a credibilidade. Pois esse elemento desperta na criança sua capacidade de projetar formas, com as quais pode exercer a imaginação e criar relações com o mundo real, a vida e seu cotidiano.

Para Vygotski (2009, p. 117), as crianças pequenas, ao brincarem começam com uma situação imaginária muito próxima do real. Então, quanto maior for a experiência da criança em relação a sua bagagem cultural e social, maior será sua amplitude para imaginação.

Dentro desse aspecto, verifica-se que, por meio da literatura infantil, é concebida às crianças uma amplitude em suas experiências pessoais, enriquecendo-as, pois quanto maior for sua experiência nesse sentido, maior será seu conhecimento cultural e social para sua imaginação. Diante disso, temos em Vygotski (1987, p. 21): “Lãs imágenes de la fantasia prestan también lenguaje interior a nuestros sentimientos seleccionando determinados elementos de la realidad y combinados en tal manera que responda a nuestro estado interior del ánimo y no a lógica exterior de estas próprias imágenes”.

No “quadro nº8”, é constatada a relação entre a narrativa e a criança, pois a história contribui para um maior entrelaçamento entre a magia e os sujeitos, já que alguns elementos presentes na história foram apresentados de forma enfática em suas falas, tais como: as estruturas de cenário, as árvores, a casa da bruxa, o bolo de mandioca e a jaula.

E todas essas partes foram transformadas em algo do gosto pessoal de cada criança, pois se utilizaram de instrumentos do cotidiano, como chocolate, castelo, bolo de chocolate com cobertura, balinha de jujuba. Sobre isso, Bunner (1997) observa que narrar proporciona a

criação de uma sucessão de ocorrências que estabelece associações flexíveis com o seu mundo de maneira de faz de conta.

Dessa forma, corrobora-se que a fantasia é tudo aquilo que as crianças não estabelecem como fronteira entre o real e sua imaginação. Assim, temos na literatura o modo pelo qual se pode ampliar o espaço do pensamento e descobrir mais significações para vida.

Quadro Roda de Conversa 9 - O que vocês veem ou fazem que se parece com essa história?

Quadro nº9/ O que vocês veem ou fazem que se parece com essa história?	
CRIANÇAS	RESPOSTAS
Pablo	Meu pai traz doce e balas quando chega do trabalho.
Davi	Eu gosto muito de chocolate, lá em casa minha mãe faz um monte de receita com chocolate.
Milena	Meu pai é padeiro e saber fazer bolos, brigadeiro; um dia meu pai me levou no trabalho dele e lá ele fez bolo, pães, doces igual a mãe do João e Mariba.
Vilmar	Meu bolo de aniversário foi de chocolate parecendo um carro de corrida.
Maria Giulia	Minha mãe faz bolo sempre para eu comer só que não é de mandioca, é de cenoura com cobertura de chocolate.
Eloá	Minha mãe gosta de pegar receita de bolo na televisão e fazer lá em casa, ela faz um bolo de milho cremoso que eu adoro.
Letícia	Minha mãe também pega receita, só que do livro dela e faz bolo lá em casa.
Pedro Correa	Não estava presente nesse dia!
Pedro Paulo	Eu sou amigo do meu irmão a gente briga pouco, mas eu brigo muito com a minha irmã.
Pedro Guilherme	Eu também gosto de bolo, mas gosto de bolo de chocolate com cobertura de chocolate.
Camila	Meus primos que são irmãos brigam igual o

	João e a Mariba, minha tia reclama só que eles não param de brigar nunquinha.
Sophia	Eu gosto também muito de bolo de chocolate, por isso, minha mãe faz sempre lá em casa. Minha mãe gosta muito de fazer bolo.
Felipe	Não estava presente nesse dia!

As experiências do dia-a-dia fazem uma ligação com a imaginação da criança, tornando-a capaz de redimensionar a história para seu contexto social. As histórias infantis podem estabelecer conexões, que possam indicar as implicações de como e por que se devem oferecer subsídios para as crianças ampliarem sua imaginação. A imaginação e a realidade nas falas das crianças no “quadro nº9” estão estreitamente relacionadas entre si, e de muitas formas.

As crianças citam em seus discursos acontecimentos diários, como Milena ao falar do pai e de seu ofício de padeiro, associando suas produções de bolos e brigadeiro aos doces da mãe de “João e Mariba”, ou seja, ela construiu uma história que retrata sua vivência. O mesmo acontece nas falas de Davi, Maria Giulia, Eloá, Letícia e Sophia que retratam as receitas de bolos feitas por suas mães, que no caso, são bolos que gostam como de chocolate e cenoura com cobertura de chocolate.

Já Pablo, Vilmar, Pedro Paulo e Camila em suas expressões se referem a acontecimentos pessoais e interpessoais como bolo de aniversário, conflitos entre primos, amizade e discussões entre irmãos. Portanto, através da relação prazerosa de fantasia e imaginação, esses elementos os levam a vivenciar suas realidades e emoções por meio de suas próprias narrativas. Verifica-se ainda pelas frases no “quadro nº9”, a capacidade de se identificarem com as personagens, expressarem seus sentimentos, pois fazem uma organização de seus pensamentos interpretativos e expressivos sobre o que veem e o que sentem quanto à história.

Dessa forma Bruner (1991) nos remete o conceito de que a narrativa não possui uma única interpretação, muito pelo contrário, ela pode expressar múltiplos sentidos. Esses atributos das narrativas são mantidos independentemente de serem reais ou imaginários, e é por meio da narrativa que se organizam as experiências humanas. Nota-se, no “quadro nº9”, que as crianças trazem suas experiências sociais familiares para dentro do contexto imaginário da história.

Diante disso, compreende-se que a narração vai além das nuances linguísticas, ela é um processo de movimentação, que acontece no momento em que o emissor conta uma história ao receptor, utilizando-se de um conjunto de componentes linguísticos como discurso, conteúdo narrativo, isto é, a própria história. Nesse movimento de contar uma história, o receptor não é passivo, pois cria significados e novas experiências no contexto o qual vive.

A narração, em todas as suas formas, é produzida cotidianamente em diferentes lugares, existe uma necessidade humana de narrar, de se comunicar, de contar algo. O sujeito conta o que aconteceu, o que pretende para futuro, o que poderia ter acontecido, o que sentimos. Dessa forma, transmitimos nossas experiências humanas e compartilhamos outras experiências. (GIRARDELLO, 2009, p. 47). Assim, a narrativa é um modo de interlocução humana em todo e qualquer contexto social.

No momento da recepção da narrativa, há um momento de diálogo entre os envolvidos que são: o texto, o narrador, contexto e o ouvinte, no qual as experiências dos sujeitos são evidenciadas e ganham sentidos para eles próprios. Como afirma Cademartori (1987, p. 66), a criança que tem contato com a literatura infantil passa a ser sujeito dos seus próprios julgamentos e de seu conhecimento, torna-se independente em sua espontaneidade e percepções a sua volta.

Dessa forma, as respostas do “quadro nº9” nos remete que o texto literário trouxe a cada criança; a sua pluralidade de significados e experiências, por meio da construção dos seus discursos que os integraram a vários elementos da história.

3.1.7 Episódio “Belalilica e Ditofera”.

Quadro Roda de Conversa 10 - Vocês já ouviram essa história?

Quadro nº10/ Pergunta: Vocês já ouviram essa história?	
CRIANÇAS	RESPOSTAS
Pablo	Já ouvi essa história, mas não era no paiol da fazenda; era no castelo, mas a floresta é igualzinha da outra.
Davi	Também já ouvi lá em casa, mas o castelo era mais bonito que esse o paiol.
Milena	Meu pai já contou essa história para mim, ela é legal, mais essa fera é mais legal que a outra.
Vilmar	Eu já escutei essa história aqui com a tia

	Simone e na minha casa, mas essa é mais legal a outra dá um pouquinho de medo.
Maria Giulia	Eu já ouvi várias vezes essa história na minha casa e aqui com a tia Simone, eu gosto muito dessa história, por causa da princesa e da flor vermelha que é linda.
Eloá	Eu já assisti lá minha casa essa história e escutei a da tia Simone, mas todas têm a fera e a princesa, mas essa é divertida e legal.
Letícia	Não é a primeira vez que escuto essa história aqui na escola, eu já assisti na casa da minha tia Neide com minhas primas, mas a princesa e a fera dessa história mudaram os rostos.
Pedro Correa	Não estava presente neste dia!
Pedro Paulo	Eu também já vi e escutei a história e gosto também de todas as feras (risos), mas essa fera não dá medo.
Pedro Guilherme	Não estava presente neste dia!
Camila	Minha mãe já contou várias vezes para mim, eu gosto dessa história porque, no final o príncipe deixa de ser fera e vira príncipe.
Sophia	Eu já escutei da Tia Simone, na minha casa eu gostei dessa princesa, as duas se parecem.
Felipe	Já escutei aqui com a Tia Simone, gosto dessa história por causa da fera.

Observar-se no “quadro n °10” que existe uma integração que nos permite afirmar, segundo as respostas das crianças, que elas associam vários elementos de outras histórias existentes sobre o mesmo tema, embora sendo apresentadas de diversas maneiras, mas que acabam por se integrar a um sentido comum. Cada uma externaliza a sua forma a respeito da história e, portanto, elas emitem seus olhares fazendo uma intertextualidade. Isso aparece nas falas de Pablo quando discursa que a outra história da fera não era no paiol e sim no castelo, mas que a floresta é a mesma da outra, Milena ao falar que essa fera era mais legal que a outra

fera, Pedro Paulo quando diz que gosta de todas as feras, mas que essa não dava medo. Nessa perspectiva, fica entendido que todo processo de adaptação também é um processo de intertextualidade, definida por Marcuschi como uma: “propriedade constitutiva de qualquer texto e o conjunto das relações explícitas ou implícitas que um texto ou grupo de textos determinado mantém com outros textos”. (Dicionário de análise do discurso, 2004, In: Marcuschi – 2008).

Percebe-se ainda, baseada nas observações da pesquisa, que as crianças, podem ser egressas de famílias com preocupações na criação de espaços interativos de diálogo narrativo; isso porque, nas falas de Davi, Vilmar, Eloá, Letícia, Pedro Paulo, Camila, Sophia e Felipe, todos falam que já haviam escutado ou visto a história na escola com a tia Simone, ou em casa com os pais ou com tias. Nesse aspecto, nota-se que a histórias podem favorecer o ouvinte/telespectador a possibilidade de ampliar o seu olhar, sua impressão, seu sentido, seu significado a respeito da história.

Dentro dessa perspectiva, as crianças tanto na escola como em seu contexto social familiar possuem o contato com a cultura literária infantil, pois é por meio dessa magia do mundo da fantasia que a criança elabora e compartilha seu universo. De acordo com Girardello (2009, p. 43), “a uma interação que vai muito além do plano verbal”. Pois, segundo essa autora, envolver as crianças para contar e ouvir histórias é criar uma relação onde não é só a palavra que ganha sentido, mas também impressões e sensações que não ficam apenas na subjetividade.

Considerando o estudo de Girardello (2009, p. 47) “A produção narrativa da criança” que pontua como as crianças começam a desenvolver suas habilidades narrativas muito cedo, por meio da relação com os adultos e da interação social de modo geral. A autora, ainda, afirma que a narrativa é um exercício significativo, pois pode ajudar a desenvolver não só o gosto pela literatura, mas também a imaginação. Isso ocorre nas manifestações no “quadro nº10”, quando as crianças falam que gostam da fera, da princesa, que acham a flor da história linda.

Dentro dessa abordagem, temos em Benjamin (1984a, p. 94) que “as crianças não constituem nenhuma comunidade isolada, mas sim uma parte do povo e da classe de que provém”, e que as crianças são sujeitos sociais que ocupam seu lugar social dentro da sua comunidade.

Os conjuntos das narrativas infantis fazem parte do convívio social dessas crianças, pois quando algumas delas dizem que sentem medo da “Fera”, ou quando outras dizem que da “Fera” dessa história não sentem medo, ou até mesmo que gostam quando a “Fera” se torna

príncipe, trata-se das experiências delas, adquiridas no contato com essas histórias anteriormente, e que alimentam um pouco da verdade por elas vivida ou com sua fantasia idealizada. Segundo Bettelheim (1980), “a criança confia no que dizem os contos de fadas, porque o mundo destes está de acordo com o seu”. (BETTELHEIM, 1980, p. 61).

Quadro Roda de Conversa 11 - O que vocês acharam dessa história?

Quadro nº11 / Pergunta: O que vocês acharam dessa história?	
CRIANÇAS	RESPOSTAS
Pablo	O príncipe egoísta virou fera, mas essa fera é diferente e divertida. A fera da história da tia Simone não é divertida.
Davi	Eu gostei da fera, essa não dá medo igual a do livro da tia Simone.
Milena	Eu gostei dessa história, a tia Simone disse que ensina a gente a não mexer nas coisas que não são nossas porque, o pai da Belalilica pegou na flor que não era dele. Mas aí apareceu a fera e brigou com o pai dela.
Vilmar	Eu não gostei do começo quando o príncipe é egoísta e maldoso, mas da fera é engraçada, a outra fera do livro que a tia Simone contou é bem diferente.
Maria Giulia	Eu só não gostei da parte em que o príncipe é mal educado, mas achei engraçada essa fera do filme mais do que do livro da tia Simone.
Eloá	Eu não gostei do começo quando o príncipe é malvado com a fada, mas depois quando a fera aparece na história eu achei engraçado, e também gostei da princesa.
Letícia	Eu gostei da princesa e da fera terem ficado no final juntos.
Pedro Correa	Não estava presente neste dia!
Pedro Paulo	Eu não gostei do príncipe no começo, mas depois achei muito legal a história com essa fera, pois ela é

	meio atrapalhada e engraçada (risos) da outra fera do livro da tia Simone, ela é muito assustadora.
Pedro Guilherme	Não estava presente neste dia!
Camila	Eu gostei mais da fera dessa história, porque ela é engraçada, a do livro da tia Simone ela não é engraçada desse jeito. Eu não gostei do príncipe mal educado no começo, mas depois eu gostei quando ele ficou bonzinho.
Sophia	Eu gostei da princesa, gostei muito dessa fera (risos), só não gostei desse príncipe no começo que era malvado e egoísta. Não tinha essa fera legal desse jeito no livro da tia Simone.
Felipe	Eu gostei dessa fera do filme, mais do que a do livro da tia Simone, essa do filme não dá medo igual à outra.

As crianças utilizam sua recepção da narrativa para suas valorizações e identificações. Esta diferença permite que as interpretações dadas para os contos apresentem diferentes composições quanto aos aspectos das personagens destacados como mais interessantes e aos focos de escolhas para pensar. Isso é verificado nas expressões de Pablo quando diz “que a Fera dessa história é mais divertida”, quando Vilmar fala “não gostei do começo quando o príncipe é egoísta e maldoso”, Eloá “quando a Fera aparece na história eu achei engraçado e gostei da princesa” e assim conseqüentemente nas expressões de Maria Giulia, Pedro Paulo e Sophia.

De acordo, ainda, com as afirmativas no “quadro nº11”, as crianças associaram a “Fera” dessa narrativa audiovisual com outras narrativas já conhecidas por elas. É notório que as crianças gostaram mais da “Fera” dessa história comparada à outra contada pela professora. Isso fica demonstrado pelo quadro, por exemplo, nas falas de Felipe quando diz que havia “gostado mais da Fera do filme à do livro da tia Simone” e Camila “gostei mais da fera dessa história, porque ela é engraçada a do livro da tia Simone, não é engraçada desse jeito”. Nesse sentido, as histórias relacionadas à “Fera” apresentam similaridades tanto nas histórias contadas pela professora como a deste episódio. Assim, o processo de identificação é influenciado por vivências no seu contexto escolar.

Diante disso, a relação das crianças com a narrativa audiovisual e a do livro traz sua experiência quanto à história, isso constitui uma forma de interação entre as histórias e suas personagens, possibilitando-lhes comparar, pensar sobre ambas as histórias em seus aspectos peculiares e diferentes. Depois de suas respostas, conclui-se que uma das razões é a necessidade que criança tem de falar sobre sua experiência com a história anterior, sobre o que sentiram e tudo “o que conheceram o que viveram”. (BARTHES, 1971, p. 62).

Dessa forma, as crianças mostram que não são passivas em suas interpretações quanto à história, pois justificam o porquê de terem gostado mais dessa “Fera” em relação à outra do livro. A partir disso, temos em Corsaro (2011) que “a reprodução interpretativa” é expressão no sentido de que “as crianças não apenas internalizam a cultura, mas contribuem ativamente para a produção e a mudança cultural, [ou seja,] a criança e suas infâncias são afetadas pelas sociedades e culturas das quais são membros”. (CORSARO, 2011, p. 26).

Cabe salientar que, a partir das respostas do “quadro nº11”, elas demonstraram suas percepções boas e ruins e revelaram que isso está relacionado a seus comportamentos os quais as mesmas vivenciam, como no caso das respostas da Milena, Camila e Sophia; pois a história se refere a sentimentos de medo, de diversão e de condutas, a vista disto, as fazem refletir enquanto telespectadores/ouvintes, a resgatar lembranças e reforçar a ter ações morais positivas.

Essa história faz parte das experiências dessas crianças, adquiridas no seu contexto social cultural escolar e que serviram de base para auxiliar o desenvolvimento das suas imaginações como atividade criadora. (VYGOTSKI, 1992). Desse modo, o contato com essa narrativa e com a outra lida pela professora as instigaram a apontar determinados pontos específicos e a falar das personagens da história, como a própria “Fera”, a princesa “Belalilica”, o “príncipe” e o “pai da Belalilica”, sendo esses dois últimos reprovados pelas crianças devido a suas condutas.

Assim, demonstra-se no “quadro nº11” que, por meio das histórias e das suas reflexões que são feitas em torno delas, a criança pode construir sua maneira de pensar e de agir dentro do seu contexto social, seja familiar ou escolar; e ainda, sendo um estímulo encorajador, a valorizar os princípios éticos na relação com o outro, pois aqui o mal é denunciado e o bem é valorizado.

Quadro Roda de Conversa 12 - Quem vocês seriam nessa história?

Quadro nº12/ Pergunta: Quem vocês seriam nessa história?	
CRIANÇAS	RESPOSTAS
Pablo	Eu queria ser o “príncipe”, mas já bonzinho com poderes de super-herói igual ao do “super-homem”.
Davi	Eu queria ser a “fera” com “superpoderes” igual ao “Huck” dos “Vingadores”
Milena	Eu queria ser a “fada madrinha, pois ela tem a varinha mágica com poderes.
Vilmar	Eu queria ser o “príncipe” só que bonzinho e não mal educado e egoísta e com “superpoderes” igual ao “Batman”.
Maria Giulia	Já eu queria ser a princesa “Belalilica” com poderes mágicos igual ao da fada madrinha.
Eloá	Eu também queria ser a princesa “Belalilica”, eu só daria poderes mágicos a ela.
Letícia	Eu queria a fada madrinha, pois ela tem “superpoderes” mágicos.
Pedro Correa	Não estava presente neste dia!
Pedro Paulo	Queria ser o príncipe, mas bonzinho e não mau como era antes, e com poderes iguais ao “Homem-Aranha” rápido pulando de um prédio a outro.
Pedro Guilherme	Não estava presente neste dia!
Camila	Eu queria ser a princesa “Belalilica”, ela é tão boazinha, mas queria ela com poderes mágicos iguais os da super poderosas, super-rápidas.
Sophia	Eu queria ser a “fada madrinha” ela tem poderes mágicos é muito legal ter poderes mágicos.
Felipe	Eu também queria ser a “fera” com superpoderes igual ao “Thor”, aí eu seria bem forte.

Nas respostas desse “quadro nº12”, heróis de outros contos, em que a bruxa não aparece como personagem, (Thor, Batman, Huck, Super-Homem e o Homem-Aranha, por

exemplo), apareceram em alguns discursos das crianças. Por meio da observação desse quadro é interessante perceber como elas mobilizam sua imaginação e fantasia na escolha da personagem que querem ser. Nessa dimensão, verificou-se que todos os participantes possuem um herói de identificação, percebe-se assim que o super-herói é algo comum a esse momento da infância.

Neste sentido, para Fromm (1992), o ídolo é necessário a criança, ao homem, sendo uma figura de identificação importante para interação e socialização com outros, pois é, com esse contato, que a criança lida com os dilemas cotidianos, se fortalece, canaliza suas emoções, controla sua ansiedade e entende o mundo.

As crianças mencionaram os aspectos positivos dos poderes mágicos que elas pleiteavam obter, sendo o herói necessário como modo empírico para aquisição da potencialidade desejada, como ser “super-rápida”, “forte” e “rápido.” A importância do herói tanto para os meninos quanto as meninas não difere; mesmo as meninas apresentando ídolos com traços diferentes dos meninos, todos tiveram o mesmo seguimento, o de superpoderes. Os heróis mencionados são advindos do contato da criança com a televisão, filmes, ídolos representados pelos desenhos animados favoritos.

Os aspectos vistos como positivos e desejados pelas crianças são os mencionados por elas como semelhantes ao do herói; em uma tentativa de internalizá-los, as crianças aderem a alguns dos comportamentos que mais desejam, sendo esse um momento do desenvolvimento, de imitação de pessoas ou de figuras de segurança.

Como observa Vygotski (2009), “Todo o futuro é alcançado pelo homem com a ajuda da imaginação criadora. A orientação para o futuro, o comportamento que se apoia no futuro e dele [e isso] procede à função maior da imaginação”. (2009, p.122).

A pergunta do “quadro nº12” promoveu o exercício de criação por essas crianças; assim, se evidenciou a atividade combinatória destacada por Vygotski (2009) como condição da atividade criadora que as levou a mais fantasia em suas imaginações dando “poderes mágicos” e “superpoderes” às personagens. Deste modo, Davi, Pedro Paulo, Felipe e os outros misturaram as personagens dessa história com outras narrativas infantis, constatando que essas personagens, mostram influência em suas vidas. Segundo Belloni e Gomes (2011):

Por sua presença incontornável na vida cotidiana da grande maioria das crianças do planeta, a televisão é a mídia de maior alcance e importância nos processos de socialização das novas gerações. A internet, com certeza, está se acrescentando a este processo, tendendo a substituir alguns, mas não todos, usos da televisão. O poder de influência destas mídias é enorme,

difícilmente mensurável em toda sua complexidade. (BELLONI E GOMES, 2011, p.723 e 724)

De fato, corrobora-se que as crianças mesclaram elementos e personagens de narrativas infantis para criar uma nova roupagem para as personagens que escolheram ser. Muito além da fantasia, da diversão, essa história dialoga com o interior de cada imaginário das crianças; e dando a esses “superpoderes” ou “poderes mágicos” às personagens, elas criam um suporte de coragem internamente a elas mesmas.

Conforme Coelho (1987), uma das características fundamentais do conto de fadas é que a realização da personagem principal seja o herói, a princesa, o príncipe se dá de forma existencial, ou seja, sua realização é interior. Esse aspecto é exposto na seguinte citação da autora:

Com ou sem a presença de fadas (mas sempre com o maravilhoso), seus argumentos desenvolvem-se dentro da magia feérica (reis, rainhas, príncipes, princesas, fadas, gênios, bruxas, gigantes, anões, objetos mágicos, metamorfoses, tempo e espaço fora da realidade conhecida etc) e têm como eixo gerador uma problemática existencial [...] a realização essencial do herói ou da heroína [...] que, via de regra, está visceralmente ligada à união homem – mulher. (COELHO, 1987. p. 13)

À vista disso, o que se nota é que, quanto mais características mágicas que uma personagem tiver, maiores serão os níveis de identificação do telespectador/ouvinte com essa personagem. Dessa forma, a história se torna mais abrangente e, conseqüentemente, sólida nas vivências dessas crianças. Isso talvez explique um dos motivos dos contos de fadas continuarem a ser tão atuais.

Quadro Roda de Conversa 13 - Vocês mudariam alguma coisa nessa história?

Quadro nº 13 / Pergunta: Vocês mudariam alguma coisa nessa história?	
CRIANÇAS	RESPOSTAS
Pablo	Eu tiraria o paiol e colocaria um castelo de verdade com portões enormes quadrados.
Davi	Eu faria o castelo grande e a porta dele seria feita de doces.
Milena	Eu colocaria uma cozinha bem grande igual à cozinha que meu trabalha. De cor amarela igual à cor do vestido da princesa da história.

Vilmar	Eu tiraria o castelo da floresta e o colocaria na cidade.
Maria Giulia	Eu colocaria nessa história a mãe da princesa, pois ela não tem mãe só pai e também faria um castelo maior com várias cores.
Eloá	Eu colocaria mais fadas nessa história e colocaria esse castelo na cor azul.
Letícia	Esse castelo é pequeno eu o colocaria maior e faria a entrada do castelo com um portão quadrado.
Pedro Correa	Não estava presente neste dia!
Pedro Paulo	Eu colocaria um portão de círculo nesse castelo e também mudaria a fera para ela ficar maior ela é pequena.
Pedro Guilherme	Não estava presente neste dia!
Camila	Eu coloria o vestido da princesa com uma cor mais forte.
Sophia	Eu também mudaria a cor do vestido da princesa só que seria rosa bem forte.
Felipe	Eu só mudaria o castelo para ser maior eu achei esse muito pequeno.

Com relação ao “quadro nº13”, constata-se pelas falas de Pablo, Davi, Milena, Vilmar, Maria Giulia, Eloá, Letícia, Pedro Paulo, Pedro Guilherme, Camila e Felipe uma mistura do imaginário e suas impressões da realidade, ora para o fantástico ora para a realidade; dessa forma criam, por meio dos elementos de impressões de seus contextos sociais que vivenciam. As crianças se apropriaram dos componentes da realidade imediata, atribuindo novos significados para história e nesse sentido ela é transformada pelas crianças no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada. Nesse sentido, Vygotski (2009) considera:

(...) a atividade criadora da imaginação depende diretamente da riqueza e da diversidade da experiência anterior da pessoa, porque essa experiência constitui o material com que se criam as construções da fantasia. Quanto mais rica a experiência da pessoa, mais material terá disponível para a imaginação dela. (VYGOTSKI, 2009, p. 22)

Dessa forma, o alicerce das experiências dessas crianças é composto por suas percepções da realidade e da fantasia externa e interna, que está imbricado na sua imaginação, pois isso fica exposto em suas respostas do “quadro nº13”. Assim, temos em Vygotski (2009), “O que a criança vê e ouve, dessa forma, são os primeiros pontos de apoio para sua futura criação. Ela acumula material com base no qual, posteriormente, será construída sua fantasia. Segue-se, então, um processo complexo de reelaboração desse material”. (VYGOTSKI, 2009, p. 36).

Nesses breves discursos do “quadro nº13”, há uma combinação do que já viram ou ouviram como, por exemplo, castelo maior, portão feito de doces, cozinha igual a do meu pai, a cor do vestido rosa mais forte; e daí vão reelaborando e criando situações novas, algo novo que não existia até então na história. Dessa forma, essas crianças se mostram grandes observadoras e leitoras do mundo.

Assim, Vygotski (2009) nos coloca que “a criação infantil alimenta-se de impressões que partem da realidade, reelaborando essas impressões e levando as crianças a um entendimento e a um sentimento mais profundo dessa realidade”. (VYGOTSKI, 2009, p. 90).

Proporcionar a riqueza da vivência narrativa desde os primeiros anos de vida da criança, as auxilia na construção do seu pensamento lógico e conseqüentemente na sua imaginação que, segundo Vigotsky (1992, p. 128) caminham juntos: “a imaginação é um momento totalmente necessário, inseparável do pensamento realista.”.

Nota-se ainda, no “quadro nº13”, que os conhecimentos da realidade que a criança tem das cores, das formas geométricas e dos tamanhos são associados e enriquecidos aos seus discursos imaginativos, pois segundo Vygotski (1992): [O] “afastamento do aspecto externo aparente da realidade dada imediatamente na percepção primária possibilita processos cada vez mais complexos, com a ajuda dos quais a cognição da realidade se complica e se enriquece”. (VIGOTSKY, 1992, p. 129).

É importante ressaltar, pelas respostas no “quadro nº13”, que a construção de sentido e a relação entre as histórias que as crianças fazem é um processo natural de desenvolvimento, vai atribuindo os seus significados. Esse processo contribui para a sua formação dialética com as narrativas infantis que já foram vistas e ouvidas por elas. Por isso, é necessário que elas tenham experiências diversificadas na área da fantasia, da língua, a fim de que compreenda a funcionalidade e a estrutura do universo dessas narrativas.

Assim, conversar, narrar, e comunicar-se podem se constituir como eixos fundamentais da organização dos seus pensamentos, por meio da linguagem oral no ambiente escolar ou familiar, pois em todos os casos, podem interagir com as narrativas infantis. E tudo

vale a pena para tornar o cotidiano das crianças cada vez mais criativo, imaginativo como é confirmado acima no quadro.

Quadro Roda de Conversa 14 - O que vocês veem ou fazem que se parece com essa história?

Quadro nº14/ O que vocês veem ou fazem que se parece com essa história?	
CRIANÇAS	RESPOSTAS
Pablo	Eu sei me comportar, o príncipe não tem bom comportamento no começo da história, depois ele muda e fica bem comportado.
Davi	Na minha casa tem um jardim de plantas e flores de várias cores, mas tem vermelha também igual a da história. É meu pai que planta ele gosta muito de mexer com flores lá em casa.
Milena	Eu gosto do meu pai, da tia Simone ler história para mim igual a “Belalilica” leu para a “fera”.
Vilmar	A “fera” parece com meu boneco que eu tenho lá minha casa.
Maria Giulia	Meu pai parece com o pai da “Belalilica”, ele fica triste e com saudades quando vou dormir na casa minha prima Carol.
Eloá	A flor vermelha dessa história, é parecida com as que têm na casa da minha vovó, ela tem um cuidado com elas, igual a “fera” tem com essa flor. Fica brava se mexer nelas.
Letícia	Minhas duas vovozinhas são bem velhinhas igual à fada madrinha dessa história eu gosto tanto delas, elas fazem tanta coisa para mim.
Pedro Correa	Não estava presente neste dia!
Pedro Paulo	Eu sou obediente e comportado com meus pais não sou mal educado, pois se eu não for meu pai e minha mãe briga comigo. Há! Eu

	tenho uma avó que se parece com a fada madrinha da história.
Pedro Guilherme	Não estava presente nesse dia!
Camila	Eu tenho um primo mal educado e que não divide os brinquedos na hora brincar comigo, igual a esse príncipe.
Sophia	Eu tenho um chapéu e uma varinha igual da fada madrinha dessa história, eu uso quando quero brincar.
Felipe	O lugar onde fica o castelo dessa história parece com a chácara dos meus tios Elisabeth e Luís onde eu brinco muito.

Nesse contexto, diversificado das falas no “quadro °14” compreende-se a relação que as crianças fazem com essa história e o seu contexto social, principalmente aquelas relacionadas com as histórias na vida delas e com as brincadeiras das quais dispunham. Julgando pelas falas de Davi, Milena, Vilmar e Felipe, isso confirma a ideia de imitação de Vygotski (1992), a de que o sujeito é capaz de recriar a partir de um modelo apresentado por meio de um interlocutor adulto.

O episódio possibilitou às crianças fazerem suas associações em vários níveis, que as conduziram a construção de seus discursos por meio das suas experiências sociais. Como essa narrativa aborda o comportamento humano, por meio dela, foi possível perceber em algumas falas no “quadro nº14” a não aprovação do comportamento do príncipe como, por exemplo, nas respostas de Pablo, Pedro Paulo e Camila: os três são enfáticos em dizer sobre o comportamento do príncipe como mal comportado, desobediente, mal educado e egoísta.

Para Bettelheim (1980), os contos de fadas são processos de exteriorização daquilo que está internamente ligado com quem os ouve e lê, se tornando compreensíveis enquanto são representados pelas personagens da história e seus acontecimentos. Assim, os contos de fadas se tornam de extrema importância para o crescimento do mundo imaginário vivenciado pela criança.

Uma criança, por exemplo, que a partir das histórias de fadas, aprendeu a acreditar que o que de início parecia uma personagem repulsiva e ameaçadora pode magicamente se transformar em um amigo extremamente adjuvante, está pronta a acreditar que uma criança desconhecida que

encontra e tem pode também ser transformada de uma ameaça a uma companhia agradável. (BETTELHEIM, 1980, p. 73)

As respostas do “quadro nº 14” nos trazem a seguinte reflexão, que as experiências humanas por meio do imaginário as fazem vivenciar de maneira consciente o seu mundo interior, pois ao fazerem alusões ao cenário, comportamento do príncipe, contexto de espaço físico, dos acessórios da fada madrinha e os contextualizando à sua realidade, estão trabalhando a capacidade de associar, interpretar e aprender fazer suas analogias, ou seja, estimulando-as a explorar os limites dos dois mundos imaginário e real de forma simultânea. Dentro dessa perspectiva, Coelho (1987) nos afirma que, a literatura infantil, com sua linguagem específica, expressa uma determinada experiência humana.

Diante desse aspecto, existe um amplo valor no uso das histórias infantis na prática social educativa, pois proporciona o contato da criança com sua realidade contextualizada, por meio da fantasia. Dessa forma, a literatura infantil não precisa necessariamente trazer à tona elementos da realidade concreta ou vivencial, embora estes também possam ser um potencial a ser aproveitado na educação social da criança.

Assim, Coelho (1987) destaca que as crianças da pré-escola, por meio das histórias infantis, podem fazer a fusão de dois mundos, o da fantasia e o do real, enfatizando especialmente o fenômeno do pensar, do sentir e do querer em sua necessária complementaridade.

Dessa maneira, o contato das crianças com as narrativas infantis, por meio de filmes, televisão, contações de histórias seja pela professora ou pela família, terá oportunizada a possibilidade de desenvolver suas percepções tanto do espaço físico social como também de brincadeiras, sentimentos familiares, comportamentos morais, natureza e muito outros que possam surgir.

3.2 Desenhos Livres Dos Três Episódios “Cocoricó Conta Clássicos”

Desenhar livremente não significa dar a criança folha de papel, lápis de cor e deixá-la sozinha e solta realizando seu desenho. Segundo Müschele e Gonsales Filho (1992). Exercitar o desenho livremente está associado ao fato de que as crianças em suas atividades artísticas levam-nas à necessidade de um maior aprofundamento, ou seja, podem se valer de um repertório diverso de encaminhamentos: desde o fornecimento de materiais variados até a proposta de apreciação e discussão conjunta sobre uma pintura ou escultura, por exemplo.

A proposta para essa análise foi observar como as crianças fazem seus desenhos de acordo com a representação dos seus significados e apropriações a partir dos episódios assistidos, conjugado a sua oralidade. Pois, como se sabe, as crianças são espontâneas, e interagem com o ambiente, por meio de diversos elementos e ações sociais. E, por meio dessas interações, organizam, elaboram e reelaboram o seu pensamento e conhecimento.

À vista disto, cada criança tem suas habilidades e seus interesses, seguindo um processo contínuo e individual. É importante salientar que suas expressões gráficas podem auxiliar no desenvolvimento da sua autonomia, autoconfiança, criatividade, concentração, imaginação e flexibilidade diante de diversas situações, por isso a importância de se expressarem livremente, por meio de seus desenhos. Com nos coloca Gobbi (2009, p. 154). As “interpretações e representações são particulares de seus criadores, portanto, sem esquecer-se de suas imaginações e as fantasias necessárias e envolvidas no ato criador”.

3.2.1 “Oribela Adormecida”.

Pablo ficou por um tempo desenhando em silêncio, quando a pesquisadora se aproximou e perguntou o que havia desenhado, ele disse que o seu desenho representava as personagens “Oribela”, o príncipe “Valente” e o “dragão de duas cabeças” porque, tinha gostado muito da luta entre eles, e do salvamento da princesa do sono. De acordo com Méredieu (1984), algumas crianças desenhavam em silêncio, outras cantam, enquanto outras dão explicações do que estão desenhando.

Figura 1 - Processo de criação de Pablo desenhou a “Oribela”, o príncipe “Valente” e o “dragão de duas cabeças”



Fonte: produção própria.

O desenho de Davi revela também o seu gosto pela cena da luta entre o príncipe “Valente” e o “Dragão de duas cabeças” que o atraiu muito segundo sua fala durante a construção do seu grafismo. Segundo Méredieu (1984), à criança segue as influências exteriores e isso varia em função da sua idade. Isso significa que, para dar um sentido ao

desenho, é necessário que a criança tenha percepção de algo vivido a sua volta e conseqüentemente desenvolvido certo grau de cognitivismo. Percebeu-se que Davi transportou para o seu papel o que mais o marcou quanto a esse episódio.

Figura 2 - Processo de criação de Davi desenhou a luta entre o príncipe Valente e o dragão de duas cabeças



Fonte: produção própria.

O desenho é uma das formas de expressão pela a qual a criança pode externalizar um conjunto de sentimentos e percepções. Milena, em sua produção, recriou a luta entre o príncipe “Valente” e o “dragão de duas cabeças”, sendo que em sua fala disse que o príncipe adquiriu poderes de energia para salvar a princesa. Gobbi (2009, p. 160) nos coloca que a “prática do desenho possibilita a criança narrar e criar histórias para elas a partir deles”.

Figura 3 - Processo de criação de Milena desenhou a luta entre o príncipe “Valente” e o “dragão de duas cabeças” e a princesa “Oribela”.



Fonte: produção própria.

O relato do desenho é um instrumento de interação e compreensão da narrativa audiovisual. Vilmar procurou utilizar traços que lhe possibilitou auxiliar sua memória de parte da narrativa. Ele relatou que fez a princesa “Oribela” sendo resgatada pelo príncipe “Valente” e sua luta com o “dragão de duas cabeças”. Vilmar demonstrou pelo seu grafismo aquilo que teve de mais significativo para ele. Dessa forma, a pesquisadora de desenhos de crianças

Gobbi (2009, p. 164) assevera que desenhar é concebido como um registro e exercício da vida em que a mesma é imaginada, inventada e metaforizada.

Figura 4 - Processo de criação de Vilmar desenhou o resgate da princesa “Oribela” e a luta do príncipe “Valente” e o “dragão de duas cabeças”.



Fonte: produção própria.

Este desenho de Maria Giulia chamou a atenção por alguns detalhes minuciosos captados do episódio por ela que, em sua fala, mostrou que havia feito o castelo no meio da floresta, à bruxa pata “malévola”, o “dragão de duas cabeças”, a princesa “Oribela” dormindo em sua cama e o “príncipe Valente”. Disse que havia gostado do castelo no meio da floresta, mas que não tinha gostado da cor do vestido da “Oribela”, e que não mudou a cor no seu desenho, porque o vestido era da princesa “Oribela” e não dela; porém se fosse seria de cor azul igual o da Cinderela. Nesse sentido, Gobbi (2009) nos coloca:

A compreensão dos desenhos infantis como documentos históricos é que os mesmos favorecem e reclamam a construção de olhares rigorosos, minuciosos e práticas reflexivas sobre as relações sociais e como as crianças ordenam sua percepção de mundo e nos apresentam em seus traçados e assuntos selecionados. (2009, p. 155)

Figura 5 - Processo de criação de Maria Giulia desenhou o castelo, a floresta, a bruxa pata “Malévola”, princesa “Oribela” dormindo, o príncipe e o “dragão de duas cabeças”.



Fonte: produção própria.

O desenho de Eloá se mantém com as características do grafismo de Pablo, Davi e Milena. Na sua oralidade quanto ao desenho, retratou que houve o enfretoamento do príncipe “Valente” com o “dragão de duas cabeças” que nem era tão mal assim, mas o príncipe com seus raios o transformou o “dragão de duas cabeças” em estátua, e que o amor do príncipe e da princesa venceu e, por isso, ela desenhou o coração entre eles. Carneiro (2008) em seu artigo “Roteiros desenhados por crianças” pontua que;

[Se] estabelece uma cumplicidade criativa (explícita ou não) que permite iniciativa, tomada de decisões e a exposição de uma forma pessoal e lúdica de um saber-fazer necessário à realização imaginária de seu desejo. Resoluções de conflitos os mais diversos podem ser vivenciadas imaginariamente no que contribuem para a reflexão sobre seus conflitos reais (CARNEIRO, 2008, p. 1849).

Figura 6 - Processo de criação de Eloá desenhou a princesa “Oribela” e o príncipe “Valente” e sua luta com o “dragão de duas cabeças”.



Fonte: produção própria

Esse grafismo de Letícia segundo sua fala situou-se na representação das personagens das fadas “Gema”, “Clara” e “Omelete”, do “dragão de duas cabeças”, do príncipe “Valente” e da princesa “Oribela” dormindo numa cama na floresta, onde o príncipe “Valente” encorajado pelas fadas enfrenta o “dragão de duas cabeças” e desperta a princesa com o beijo.

Letícia disse, ainda, que gostava muito das fadas, pois elas têm poderes mágicos e esses poderiam ajudar as pessoas em suas vidas. Segundo Gobbi (2009, p. 156), “os desenhos produzidos por crianças coexistem com outras linguagens e alimentam-se delas ao mesmo tempo. Assim, as crianças constroem a si mesmas e dar se a conhecer”.

Figura 7 - Processo de criação de Leticia desenhou as fadas “Gema”, “Clara” e “Omelete”, a princesa “Oribela” dormindo e o príncipe “Valente” e sua luta com o “dragão de duas cabeças”.



Fonte: produção própria

Pedro Correa descreveu, segundo sua fala, que fez uma gravura da cena que ele mais gostou e que por isso, havia feito a princesa dormindo na cama e o combate entre o príncipe “Valente” e o “dragão de duas cabeças” e que, no final, o príncipe derrotou seu inimigo e acordou a princesa. Ele representou o espaço e fez a caracterização das personagens segundo sua percepção do cenário do episódio. Vygotski (1992) pontua que a existência de “certo grau de abstração” na atitude da criança que desenha, ao liberar conteúdos da sua memória.

Figura 8 - Processo de criação de Pedro Correa no qual fez a princesa “Oribela” dormindo e o combate do príncipe “Valente” e o “dragão de duas cabeças”.



Fonte: produção própria.

A figura abaixo foi feita por Pedro Paulo que, muito entusiasmado com seu desenho, disse que a personagem da esquerda para direita era o que contava a história da “Oribela Adormecida” cantando, por meio de hip hop, a luta do “dragão de duas cabeças” com o príncipe “Valente” que estava aumentando suas forças com as energias descritas de vermelho. Nessa última descrição, ele cria um recurso mágico para o príncipe. Como nos coloca Ferreira

(1998), essa criação imaginária de situações, pessoas, instrumentos ou ocorrências estão na base da organização do mundo da criança.

Figura 9 - Processo de criação de Pedro Paulo no qual fez durante sua produção. o narrador da história e o combate do príncipe “Valente” e o “dragão de duas cabeças”.



Fonte: produção própria.

Pedro Guilherme, que já durante a apresentação do episódio demonstrava certa agitação, ficou mais agitado quando narrou o desenho, o antecipou para os colegas; em sequência chamou a pesquisadora e disse que havia feito o “dragão de duas cabeças”, o menino que cantou o hip hop, a princesa “Oribela” e o príncipe “Valente” que foram as personagens que ele havia mais gostado da história do filme.

Figura 10 - Processo de criação de Pedro Guilherme no qual fez durante sua produção o “dragão de duas cabeças” o narrador da história, a princesa “Oribela” e o príncipe “Valente”



Fonte: produção própria.

A ilustração de Camila segundo sua fala representava o “dragão de duas cabeças”, o príncipe “Valente”, a princesa “Oribela” com várias cores no vestido dela e as fadas “Gema”, “Clara” e “Omelete” ajudando o príncipe e a princesa a saírem vitoriosos do dragão, pois aqui ela já estava acordada ajudando o príncipe a derrotar o dragão (risos). Como declara Ferreira (1998, p. 34), “a criança interpreta ao desenhar usando sua imaginação e fantasia”.

Nota-se que tanto Camila quanto Letícia fizeram desenhos parecidos, as duas são muito amigas, já haviam expressado em outros momentos sua preferência por fadas, e isso mais uma vez ficou registrado.

Figura 11 - Processo de criação de Camila desenhou o “dragão de duas cabeças”, o príncipe “Valente”, a princesa “Oribela” e as fadas “Gema”, “Clara” e “Omelete”.



Fonte: produção própria.

A representação da gravura seguinte é da Sofia. E em seu discurso sobre sua ilustração, mostra que fez a floresta, a fada “Clara” com sua varinha mágica para transformar as coisas ruins em boas, a princesa “Oribela” acordada, e o príncipe “Valente” com seu golpe final no “dragão de duas cabeças”. Como ressalta Ferreira (1998, p. 51), a compreensão da gravura da criança depende do olhar do intérprete. Afirma a autora que “o desenho da criança é o ‘lugar’ do provável, do indeterminado, das significações”.

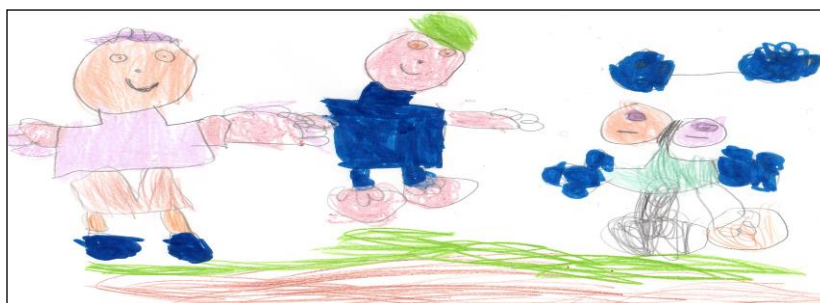
Figura 12 - Processo de criação de Sofia fez a floresta, a fada “Clara”, a princesa “Oribela”, o príncipe “Valente” e o “dragão de duas cabeças”.



Fonte: produção própria.

Felipe foi um dos últimos a entregar a sua ilustração; relatou que havia desenhado as personagens, princesa “Oribela” acordada, que a luta do príncipe “Valente” já não existia mais com o seu “dragão de quatro cabeças”. O “dragão de duas cabeças” se transformou em um “dragão de quatro cabeças” depois da mutação dele, entendeu? A pesquisadora responde a ele, entendi. Aqui se percebe que Felipe reconstruiu um significado ao dragão da história, como observa Gobbi (2009, p. 162), por meio do “desenho as crianças ampliam a imaginação e o imaginário poético e a ludicidade”.

Figura 13 - Processo de criação do Felipe o qual fez a princesa “Oribela”, o príncipe “Valente” e o “dragão de quatro cabeças”.



Fonte: produção própria.

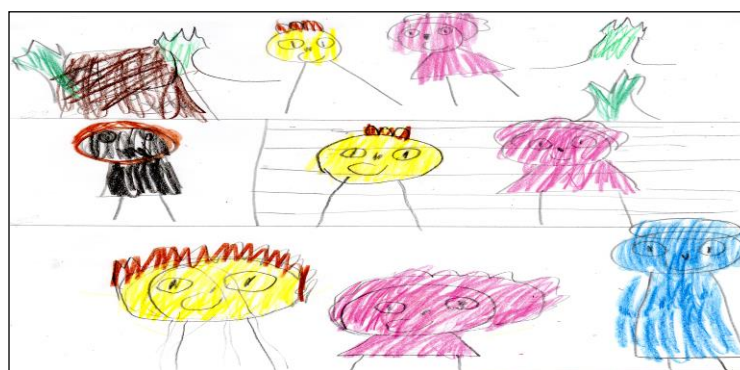
3.2.2 “João e Mariba”.

Nestes desenhos, as crianças fizeram uma sequência narrativa, por meio de suas percepções, onde foi possível produzirem o que mais as deixou encantadas, sentindo os próprios personagens da história com cada acontecimento.

O desenho de Pablo representou as cenas de que mais gostou. Em sua fala relatou que, no primeiro quadro, eram as personagens “João e Mariba” andando na floresta e encontraram a casa de doces. “João” começou a comer os doces das paredes, e aí a bruxa apareceu e os convidou para entrar; sem saberem de nada, entraram e ficaram presos na jaula da bruxa. Mas, conseguiram fugir e achar sua mãe, para alívio deles!

Pablo apresenta a história em espaço e tempo em um plano horizontal e compreende cada cena. Nesse sentido, Carneiro assinala (2008, p, 1848) que a “competência audiovisual refere-se à capacidade de um indivíduo para interpretar e analisar criticamente imagens e mensagens dos meios de comunicação”.

Figura 14 - Processo de criação de Pablo desenhou a cenas de “João e Mariba” na floresta, presos na jaula e com a mãe.



Fonte: produção própria.

Davi, desenhou os irmãos “João e Mariba” na floresta, onde se depararam com uma casa de doces para surpresa deles, mas os dois foram pegos pela bruxa malvada e ficaram trancados na jaula, só que conseguiram fugir. Daí os irmãos correram rápido para a bruxa não alcaçá-los e para encontrar-se com a mãe deles. Aqui mostra como a mesma história pode ser entendida de diversas maneiras, como é rica a diversidade de ideias. Carneiro pontua (2008) os desenhos é que narram as histórias.

Figura 15 - Processo de criação de Davi desenhou “João e Mariba” na floresta, onde encontraram a casa da bruxa; depois a fuga da jaula, e em sequência o encontro com a mãe.



Fonte: produção própria.

No ato de sua produção, Milena age e interage com o meio, se envolve na ação, traduzida em marcas que ela mesma produz, se transportando para o desenho; em sua fala descreveu que “João e Mariba” já estavam presos na jaula na qual existia uma mesa cheia de doces, porém não os comeram com medo de virarem sopa. Então, eles preparam um plano para fugirem da bruxa má e do seu comparsa do mal; quando esse último dormiu os irmãos “João e Mariba” conseguiram fugir e encontraram a mãe e todos ficaram felizes, pois a bruxa má foi derrotada! Luquet (1979, p. 130) observa: “o desenho é uma íntima ligação do psiquismo e de moral. A intenção de desenhar tal objeto não é senão a manifestação da sua representação mental; o objeto representado é o que, neste momento ocupará no espírito do desenhador um lugar exclusivo ou preponderante”.

Figura 16 - Processo de criação de Milena fez “João e Mariba” presos na jaula, em seguida fugindo e logo encontrando com a mãe.



Fonte: produção própria.

Vilmar falou que representou os irmãos “João e Mariba” que esbarraram na casa de doces da bruxa atrás da árvore, e aí foram pegos e ficaram trancados na jaula; mas “Mariba” teve uma ideia brilhante e falou para o “João” e os dois conseguiram pegar a chave para abrir o cadeado da jaula e fugiram num supercarro veloz. De acordo com Carneiro (2008, p. 1853) “a atividade humana de criação de novas imagens, novas ações, não limitada à reprodução do factual e do vivido, constitui uma atividade criadora”.

Figura 17 - Processo de criação de Vilmar desenhou “João e Mariba”, a casa de doces da bruxa, a jaula e os irmãos fugindo de carro.



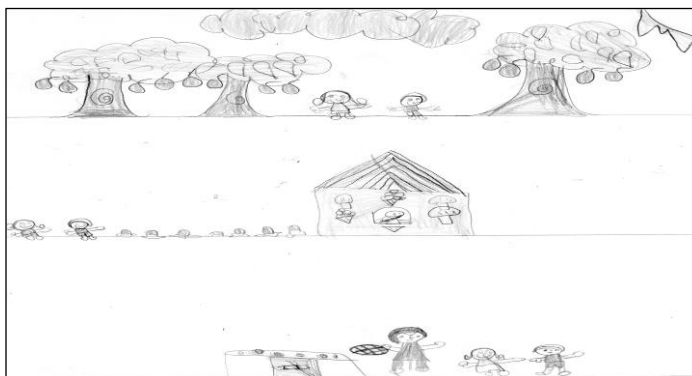
Fonte: produção própria.

Maria Giulia organizou proporcionalmente as cenas, as personagens, a floresta. Ela desenhou “João e Mariba” entre as árvores da floresta perdidos, depois encontraram a casa de doces com uma “bruxa pata” na janela os convidando para entrarem, mas eles não entraram, pois sabiam que não podiam entrar na casa de estranhos. Correram e conseguiram achar o caminho de volta para casa e, quando chegaram, a mãe havia acabado de retirar do forno do fogão um delicioso bolo de cenoura com recheio de chocolate. No momento da sua oralidade, ela simplesmente “viajou” entre realidade e imaginação.

Por meio do desenho a criança desenvolve, em maior ou menor intensidade, o seu envolvimento com ele, pois podem estar ali presente as experiências vivenciadas que lhe provocam prazer. Como explica Carneiro (2008, p. 1853) “a atividade de desenhar permite à

criança ver o mundo, pensá-lo, fragmentá-lo, reconstruí-lo apoiando-se em suas experiências”.

Figura 18 - Processo de criação de Maria Giulia desenhou os irmãos “João e Mariba” na floresta perdidos, a casa de doces e a “pata bruxa” na janela da casa e eles chegando a casa, e a mãe com um bolo de cenoura pronto.



Fonte: produção própria.

Eloá se pronuncia quanto ao seu desenho assim: nesse primeiro quadro é “João e Mariba” encontrando a casa de doces com a bruxa na janela os chamando para entrar na casa; no segundo são eles presos na gaiola; só que os irmãos se entendem e fazem um plano para escapar da gaiola, no terceiro eles conseguem escapar da casa da bruxa. De volta na floresta, estão felizes e de mãos dadas a caminho da casa deles. Moreira (2005) explica:

O que é preciso considerar diante de uma criança que desenha é aquilo que ela pretende fazer: contar-nos uma história e nada menos que uma história, mas devemos também reconhecer, nesta intenção, os múltiplos caminhos de que ela se serve para exprimir aos outros a marcha de seus desejos, de seus conflitos e receios. Isto porque o desenho é para a criança uma linguagem como o gesto ou a fala (MOREIRA, 2005, p. 20).

Figura 19 - Processo de criação de Eloá desenhou “João e Mariba”, a casa de doces, a gaiola com eles dentro, os irmãos na floresta felizes regressando para casa.



Fonte: produção própria.

Letícia relatou o seu desenho da seguinte forma: fiz “João e Mariba” perdidos na floresta, logo depois descobriram uma casa de doces no meio das árvores, mas mal sabiam que lá existia uma bruxa má, foi quando entraram na casa e ficaram presos numa jaula.

Porém, conseguiram se soltar e voltaram para casa muito felizes, pois eles haviam parado de brigar e se tornaram amigos. Carneiro (2008, p. 1854) “as crianças, ao desenhar, expressam não apenas o que veem do objeto, mas o que sabem”.

Figura 20 - Processo de criação de Leticia desenhou “João e Mariba” na floresta, a casa de doces da bruxa, a jaula e o retorno para casa deles.



Fonte: produção própria.

Pedro Paulo segundo sua fala desenhou “João e Mariba” perdidos na floresta; encontraram a casa de doces da “bruxa pata” que queria a receita do bolo de mandioca da mãe deles, mas eles foram mais espertos que a “bruxa pata” e conseguiram escapar dela e voltar para casa para comer o delicioso bolo de mandioca que estava no fogão feito pela mãe deles. Carneiro (2008, p. 1849) “as crianças criativamente expõe de forma pessoal e lúdica um saber-fazer necessário á realização imaginária de seu desejo”.

Figura 21 - Processo de criação de Pedro Paulo no qual fez durante sua produção “João e Mariba” perdidos na floresta, o encontro com a casa de doces e a “bruxa pata”, a mãe.

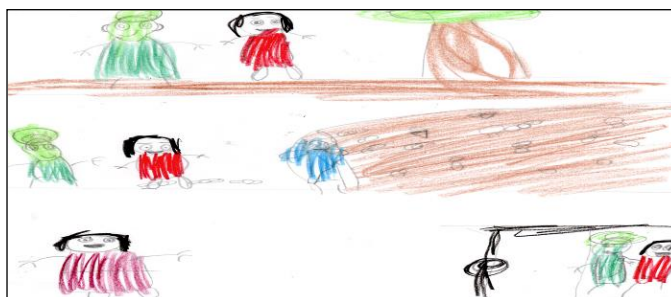


Fonte: produção própria.

Pedro Guilherme em sua oralidade expôs que havia feito “João e Mariba” perdidos na floresta encantada, quando encontraram uma casa com doces na parede, e “João” comeu os doces e os chocolates; mas aí apareceu a “bruxa” que os pegou e os jogou numa jaula; só que de repente chegou a mãe deles super corajosa que os libertou da jaula e os levou para casa. Como observa Gobbi (2009, p. 152). Ao desenhar, em certa medida, nos aproximamos ou

estamos com o outro, e com isso, passamos a também compreendê-lo com suas singularidades e pontos de vista próprios.

Figura 22 - Processo de criação de Pedro Guilherme o qual fez durante sua produção os irmãos “João e Mariba”, o encontro com a casa de doces da “bruxa” e sua mãe os salvando da jaula.



Fonte: produção própria.

Camila em seu discurso nos falou que fez as seguintes gravuras: um céu cheio de sol com muitas nuvens, “João e Mariba” perdidos na floresta procurando o caminho de volta para casa quando acharam uma casa cheia de doces nas paredes e uma velhinha bem legal que não era “bruxa” os convidando para entrar para comerem mais doces. Ferreira (1998, p. 104), afirma que “[...] a criança desenha para significar seu pensamento, sua imaginação, seu conhecimento, criando um modo simbólico de objetivação de seu pensamento”.

Figura 23 - Processo de criação de Camila desenhando o céu, “João e Mariba” perdidos na floresta, uma casa de doces e uma velhinha.



Fonte: produção própria.

Sofia no seu desenho falou que fez “João e Mariba” encontrando a casa de doces da “bruxa”, que ela os pegou e os prendeu numa jaula; porém “Mariba” esperta teve um plano para eles fugirem, daí eles escaparam e foram encontrar com a mãe deles na floresta. Segundo Méredieu (1984), a criança é capaz de produzir basicamente o que observa em sua grande maioria.

Figura 24 - Processo de criação de Sofia desenhou “João e Mariba”, casa de doces da “bruxa”, jaula e a mãe dos irmãos.



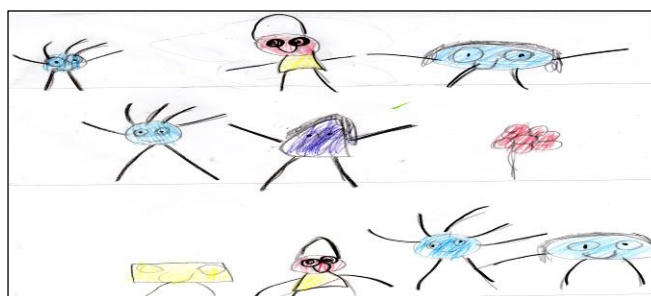
Fonte: produção própria.

3.2.3 “Belalilica e Ditofera”

O prosseguimento dado aos desenhos pelas crianças neste episódio continuou sendo à sequência narrativa, por meio de suas percepções.

Tem-se a seguinte construção no desenho de Pablo, por meio da sua oralidade; disse que havia feito no primeiro a fada madrinha transformando o príncipe em uma “Fera”, pois era um egoísta e mal educado; depois fiz a fera encontrando a “Belilica” perto da sua flor vermelha e no último eu fiz a “fada madrinha” transformando a “Fera” num príncipe novamente, pois ele se tornou bom. Gobbi (2010) observa que as produções das crianças “são responsáveis pela constituição delas no que toca ao gênero, valores e suas relações”.

Figura 25 - Processo de criação do Pablo desenhou o príncipe, a “fada madrinha”, a “Fera”, a rosa vermelha e a “Belilica”.



Fonte: produção própria.

Davi em sua produção falou que havia feito o castelo, a fada transformando o príncipe em “Fera”, depois a “Fera” ficou sozinha e encontrou a “Belalilica” e voltou a ser um príncipe, porque a “Belalilica” passou a gostar dele, porque ele ficou bom. Segundo Vygotski (2009), as experiências vividas e acumuladas pelo indivíduo se tornam a base de qualquer imaginação, uma vez que interagem com elementos de sua fantasia.

Figura 26 - Processo de criação do Davi desenhou a “Fera”, a fada, o príncipe e a “Belilica”.



Fonte: produção própria.

Nas suas gravuras, Milena relatou que havia feito a “fada madrinha” com seus poderes mágicos transformando o príncipe egoísta em uma “Fera”; em seguida o pai da “Belalilica” tentando pegar a rosa vermelha da “fera” e, no último, a “Fera” sendo príncipe novamente, só que agora bom e legal, junto com a “Belalilica”. Observa-se pela sua fala a capacidade de dissociar e associar os comportamentos positivos e negativos do sujeito.

Figura 27 - Processo de criação da Milena desenhou a “Fera”, a “fada madrinha”, o pai da “Belilica”, a rosa



vermelha e o príncipe.

Fonte: produção própria.

As ilustrações de Vilmar são relatadas assim: fiz o castelo do príncipe e perto dele a “fada madrinha” com sua varinha mágica o transformando em uma “Fera”, porque ele era mal educado, egoísta e malvado; depois fiz a flor vermelha perto da “Fera” e aí apareceu a “fada madrinha” e o transformou novamente em um príncipe, porque mudou de comportamento e se tornou bonzinho. Segundo Gobbi (2010) a literatura infantil se trata para criança uma forma de se compreender o mundo e representá-lo.

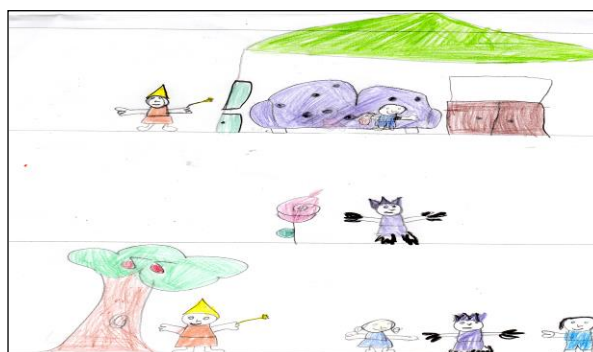
Figura 28 - Processo de criação do Vilmar desenhou a “fada madrinha”, a “Fera”, a flor vermelha e o príncipe.



Fonte: produção própria.

Maria Giulia nas suas ilustrações falou que havia feito o castelo com o príncipe assistindo TV, quando apareceu a “fada madrinha” na janela disfarçada de velhinha pedindo para entrar, pois fora do castelo estava muito frio; só que ele não a deixou entrar, porque era maldoso e egoísta. A “fada madrinha” o transformou em uma “Fera” para ver se ele mudava o seu jeito de ser, a “Fera” se tornou gentil e amável, por causa da “Belalilica”. A “fada madrinha” voltou e o transformou em príncipe novamente. Gobbi (2010, p.10) nos coloca que o “gênero literário no mundo infantil dever vir tal qual brincadeira, sendo contada, vista e sentida poeticamente no cotidiano das crianças”.

Figura 29 - Processo de criação da Maria Giulia ilustrou o castelo, a “fada madrinha”, o príncipe, a “Fera”, a flor vermelha e a “Belalilica”.



Fonte: produção própria.

Eloá em sua ilustração relata que havia feito o castelo, o príncipe maldoso e egoísta conversando com a “fada” quando ela usou os seus poderes mágicos e o transformou em uma “Fera”, a qual tinha muito amor pela sua flor vermelha; depois a “Fera” conheceu a “Belalilica” e se tornou gentil e voltou a ser um príncipe novamente...

Figura 30 - Processo de criação da Eloá ilustrou o castelo, a “fada madrinha”, o príncipe, a “Fera”, a flor vermelha e a “Belalilica”.

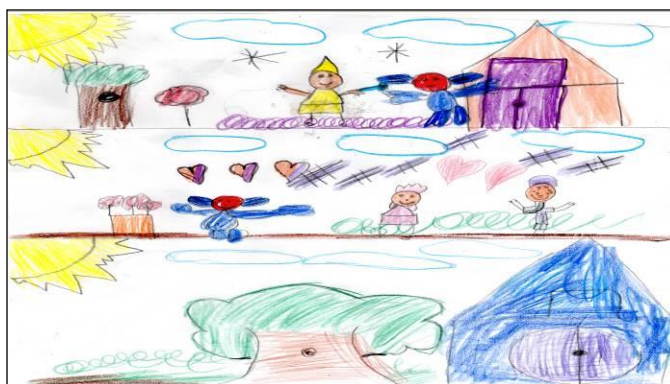


Fonte: produção própria.

Na sua ilustração desse episódio Letícia explanou que havia feito o castelo, a floresta a “fada” usando sua magia para transformar o príncipe em uma “Fera”, porque era mau educado, malvado e egoísta. Quando ele conheceu o seu amor “Belalilica” ficou amável e gentil voltou a ser um príncipe de verdade; e a partir daí ele e o seu amor passaram a morar num lindo castelo azul e roxo no meio da floresta encantada.

Moreira (2005) destaca a importância da fase do desenho livre na educação infantil, pois é o seu modo de comunicar com o mundo. Por meio do desenho a criança expressa seus sentimentos, o que está vivenciando no presente da sua vida, é a fase do desenho como linguagem.

Figura 31 - Processo de criação da Letícia ilustrou o castelo, a “fada madrinha”, a “Fera”, as flores vermelhas e a “Belalilica”.



Fonte: produção própria.

Pedro Paulo; nas suas representações desse episódio; falou que desenhou a “Fera” já transformada andando na floresta; depois ele conheceu a “Belalilica” e se apaixonaram; a partir daí ele voltou a ser príncipe de novo e todos ficaram felizes, o pai da “Belilica”, a “fada madrinha”, o príncipe e a princesa “Belilica”. Gobbi (2010, p.5) afirma que “os desenhos das

crianças podem ser considerados como metáforas visuais, formas de explicar abstrações tais como o amor, a alegria”.

Figura 32 - Processo de criação da Pedro Paulo ilustrou a “Fera”, a “Belalilica”, o príncipe, a “fada madrinha” e o pai da “Belalilica”.



Fonte: produção própria.

Camila a respeito do seu desenho falou que havia feito no primeiro quadro a “fada” com sua magia que transformou o príncipe em uma “Fera”; no segundo, a “Fera” olhando pela janela a “Belilica” e o seu pai próximos a sua flor vermelha; depois que a “Fera” ficou boazinha, por causa da “Belilica”, a “fada madrinha” reapareceu e fez com que o príncipe voltasse ao normal ao lado da princesa “Belalilica”. Vygotski (2009) assevera que, a criança não desenha os diversos aspectos do objeto que vê, mas faz ilustrações consideradas por elas como suficientes para as representações.

Figura 33 - Processo de criação da Camila ilustrou a “fada madrinha”, a “Fera”, “Belalilica” o pai dela e o príncipe. Fonte

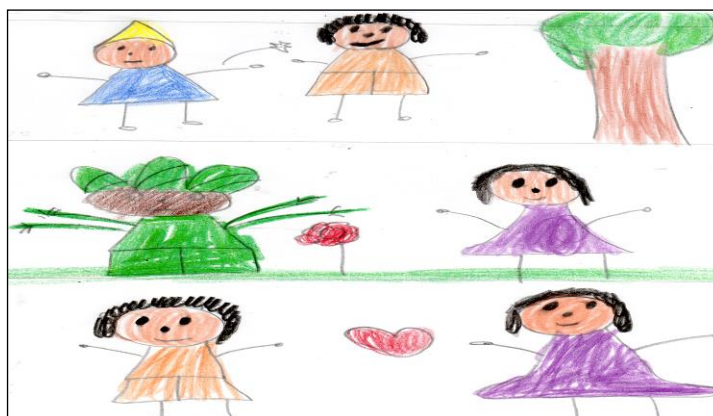


Fonte: produção própria.

Sofia descreveu que havia feito a “fada madrinha” transformando o príncipe em uma “Fera” para dar-lhe uma lição, por causa do seu comportamento egoísta e da sua malvadeza com as pessoas; porém ao conhecer a “Belalilica” se transformou em uma pessoa bonita gentil e educada, se apaixonou por ela e aí voltou a ser príncipe novamente e ficaram felizes. Ferreira (1998) afirma que “As impressões que as crianças têm da realidade não se amontoam, imóveis, em seu cérebro. Elas constituem processos móveis e transformadores, que

possibilitam à criança agrupar os elementos que ela mesma selecionou e modificou e combiná-los pela imaginação”.

Figura 34 - Processo de criação da Sofia ilustrou a “fada madrinha”, a “Fera”, “Belalilica” e o príncipe.



Fonte: produção própria.

Felipe narrou seu desenho assim: fiz um castelo colorido e grande. A “fada madrinha” chegou e pediu ao príncipe para entrar no seu castelo, pois a noite estava muito fria, mas ele não a permitiu; por sua atitude egoísta, ela resolveu lhe dar uma lição o transformando em uma “Fera”; depois disso ele conheceu “Belalilica” bondosa, alegre e educada que o ajudou a ser bom, aí a fada voltou e fez outra magia para ele voltar a ser príncipe novamente.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional Para A Educação Infantil- RCNEI (BRASIL, 1998), por intermédio do desenho, a criança pode criar e recriar individualmente formas expressivas, integrando sua percepção, imaginação, reflexão e sensibilidade, que podem então serem apropriadas pelas leituras simbólicas.

Figura 35 - Processo de criação do Felipe ilustrou o castelo, a “fada madrinha”, o príncipe, a “Fera” e a “Belalilica”.



Fonte: produção própria.

Como é notada, a criança produz sua interpretação, porém o conteúdo dessa não é a compreensão absoluta da mensagem dos episódios. Trata-se da mediação entre as histórias da

série “Cocorico Conta Clássicos” e suas relações com essas crianças as quais concretizaram suas fantasias e imaginação, por meio de suas falas e representações gráficas que são partes constitutivas do seu processo em desenvolvimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Finalizada a pesquisa, percebe-se que os episódios do “Cocoricó Conta Clássicos” trabalhados oferecem entretenimento cultural e educativo ao público infantil. E assim, demonstra a importância de uma TV educativa para o processo formativo e desenvolvimento infantil.

Com os resultados obtidos pela análise dos episódios, foi possível observar que as três narrativas apresentam parcialmente as funções e esferas de ações propostas pelos estudos de Propp para esses contos. Esta nos permite elucidar marcas de uma estrutura do modelo tradicional em uma narrativa mesmo que o discurso esteja em forma de paródia.

Quanto ao grupo das crianças participantes nesse estudo, embora não se representasse o universo das crianças da escola, o que se buscou foram informações que pudessem verificar os elementos dos contos clássicos infantis do programa “Cocoricó” e a interação das crianças com ele. Dessa forma, optou-se por destacar alguns dados obtidos nas rodas de conversas e nas oficinas realizadas nas etapas da pesquisa, e analisá-los com base em teóricos como Propp, Bettelheim, Bruner, Vygotski, Corsaro, Held, Larrosa, Coelho, dentre outros.

A interação dessas crianças com essas narrativas audiovisuais trouxe a importância da mediação que possibilitou dialogar por meio de perguntas para auxiliá-las em sua compreensão a respeito dessas histórias e na expressão e elaboração das suas próprias respostas.

Ao interagirem com as narrativas, essas crianças não demonstraram dificuldade em perceber o encadeamento das histórias por meio da imagem, de apreender sentidos e de associar as mensagens trazidas pelas histórias ao seu contexto social.

Na interação com as histórias, as crianças revelaram emoções como se as vivenciassem, e acionaram suas imaginações ao desenharem livremente a cena ou as cenas favoritas dos contos como, por exemplo, no primeiro episódio “Oribela Adormecida”. A cena que mais as impactaram foi a luta do príncipe com o dragão de duas cabeças, sendo que elas criaram novas situações à narrativa, como ao acrescentarem poderes mágicos às personagens. No episódio “João e Maribá”, as cenas da jaula, a fuga dos irmãos e o reencontro com mãe são ocorrências que as marcaram; e por último, em “Belalilica e Ditofera”, o príncipe e sua transformação em fera pela fada madrinha, por ser egoísta e mal educado.

Com isso, percebeu-se que as crianças por meio de suas produções associadas a suas oralidades, a partir das relações criadas com esses contos, desenvolveram sua capacidade narrativa, organizando os acontecimentos, pois demonstraram ser capazes de contar as

histórias dando significados, por meio de adjetivos para as personagens, como, bondosa, alegre, educada, amável, gentil, malvado, egoísta, má, felicidade, coragem, dentre outros.

Os desenhos em si trouxeram preciosas informações sobre suas apropriações das narrativas que foram compartilhados, por meio de suas verbalizações e da interlocução com a pesquisadora. A recriação dos cenários, das personagens por meio de suas imaginações e de suas experiências pessoais foi uma forma também de exercitar nelas o estímulo à criticidade, à criatividade, à autonomia e ao autoconhecimento.

Nas três narrativas audiovisuais, as crianças souberam demonstrar o seu conhecimento do que seja começo, meio e fim de uma história, bem como as relações das funções de Propp dentro das histórias, através dos seus discursos, como por exemplo, no episódio “Oribela Adormecida” quando narram em seus desenhos sobre o combate entre o dragão de duas cabeças e o príncipe e a sua vitória sobre o dragão. No episódio de “João e Maribá” ao relatarem o deslocamento dos irmãos para a casa de doces, e a vitória deles em relação à bruxa. E por último no episódio “Belalilica e Ditofera” ao narrarem sobre o castigo dado ao príncipe Júlio ao ser transformado em fera e o casamento entre o príncipe e Belalilica.

As crianças manifestaram o desejo de quererem contar, falar sobre suas experiências, sobre fatos que lhe aconteceram, enfim, contar sobre seus desejos, vontades, realizações, decepções e sentimentos. E, nesse sentido, elas construíram e deram os seus significados e apropriações, por meio de suas falas, brincadeiras e desenhos, permeados pelas suas próprias expressões, e atribuíram várias possibilidades de pensar e refletir a interação que teceram com esses contos clássicos.

As histórias estimulam a inteligência, a afetividade, a emoção, o pensar, o sentir e o querer. É por meio de dois mundos, realidade e fantasia, razão e imaginação que se auxilia as crianças em seu crescimento integral, proporcionando um conhecimento de si e do mundo.

Por isso esses dois mundos precisam ser um pelo outro, para que possam contribuir no desenvolvimento da criança. A imaginação desempenha um papel muito importante em todos os aspectos do seu desenvolvimento, pois, por meio dela a criança pode experimentar, explorar e manipular ideias, podendo assim, lidar com sua liberdade, seus desejos, temores e esperança.

A análise dos significados apreendidos a partir dos relatos e dos desenhos das crianças revela a importância que os contos clássicos infantis têm para essas crianças, apesar de tantos personagens novos que povoam o imaginário infantil na atualidade. Que a família, amigos, escola, influenciam diretamente a criança em seus valores, crenças e costumes, pois elas interatuam ativamente nas suas vivências e experiências e isso contribuiu para a constituição

das suas subjetividades infantis quanto aos seus olhares em relação aos episódios vistos nos episódios do “Cocoricó Conta Clássicos”.

Essas narrativas audiovisuais constituíram-se numa atividade rica e criativa, levando-as a compreenderem as mensagens empregadas de forma subliminar, e ainda foram capazes de proporcionar às crianças a oportunidade de ampliar, transformar e enriquecer suas experiências de vida, pois, a partir das narrativas, ressignificaram e produziram cultura a partir das suas interpretações.

Verificou-se, ainda, que as crianças participantes desta pesquisa mostraram que possuem um conhecimento prévio sobre o universo das narrativas infantis. Que, por meios de suas falas, elas não só narram sobre seus olhares diante dos conhecimentos já existentes, das concepções de suas culturas, mas constroem novos conhecimentos, sentidos e recepções diante do contexto em que foram inseridas.

Em suas narrativas, as crianças ressaltaram as atitudes positivas ou negativas das personagens em relação ao outro, sendo este um amigo ou familiar. Esses vínculos fraternais foram um dos elementos mais significativos da pesquisa como, por exemplo, a interação dos objetos do afeto traduzidos em suas falas nos quadros números nove e quatorze.

Nesse entendimento, as crianças interagiram com os episódios quando elas buscaram outros caminhos de diálogos com essa linguagem, dentro do seu contexto social aos quais fizeram analogias e quando criaram também desdobramentos a partir de suas reflexões – nos momentos de suas respostas, demonstradas nos quadros.

Baseando-se em todas as colocações acima apresentadas, pode se afirmar que essa pesquisa alcança os objetivos propostos da interpretação, intelecção do significado e sentido que essas crianças trouxeram a partir desses episódios do “Cocoricó Conta Clássicos”; e conseqüentemente, confirmando a importância desses contos clássicos infantis como ensejadores de formação moral e ética, além do seu caráter plurifuncional. E nesse sentido, reforça-se também a ideia de que as narrativas infantis, com seu universo ficcional, além de eficiente instrumento de formação cultural é elemento importante de autoconstrução para a criança.

Essas narrativas disponibilizadas em diferentes suportes midiáticos e nos contextos sociais como da escola e na família, os quais podem utilizar-se delas para a sensibilização das crianças e para transmissão de valores universais e expansão da capacidade de compreensão dentro dos seus contextos e, por conseguinte, a resolução de seus próprios conflitos interiores.

Por fim, espera-se que este estudo possa estimular novas pesquisas nos aspectos do comportamento infantil quanto a sua diferenciação de interesses a determinadas personagens,

trazidas por essas crianças em suas falas, em outros contos de fadas clássicos e/ou modernos, para uma nova abordagem de estudos; pois a construção da identidade acompanha o ser humano em toda a sua vida e, por meio da identificação a certas personagens nas narrativas, essas podem auxiliá-las na formação da sua identidade como futuros adultos.

Sendo assim, pesquisar com crianças é estar no tempo das crianças é se permitir embarcar nas experiências trazidas por elas. Foi uma vivência única e espera-se que a riqueza dessas falas infantis tenha contribuído para motivar novos estudos sobre essas interações com os contos de fadas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUIAR, Vera, T. **Era uma vez... na escola: formando educadores para formar leitores.** Belo Horizonte: Fomato, 2001.

ALVES.S.F; DIAS.R.. **A dança Break: corpos e sentidos,em movimento no hip-hop.** matriz,rio claro,v 10,n.1.p 01 - 0,7, jan.abr. 2004. Disponível em: <<http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz/article/view/937/874>>. Acesso em: 15 set. 2015.

ARAÚJO, Ana Nery B. **A narrativa oral literária na educação infantil: quem conta um conto aumenta um ponto.** Recife, 2009, 202 p. Tese (Doutorado em Educação) Universidade Federal de Pernambuco.

BARTHES, Roland. Introdução a análise estrutural da narrativa. In: **Análise estrutural da narrativa.** Rio de Janeiro: Vozes, 1971.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era da reprodutividade técnica. In: **Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política.** Lisboa: Antropos, Relógio D'Água Editores, 1992.

_____. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação.** São Paulo: Sumus. 1984.

_____. O narrador. In: **Magia e técnica, arte e política.** Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1984, p. 198.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980, 366p.

BELLONI, Maria Luiza; GOMES, Nilza Godoy. **Infância, Mídias e Aprendizagem: autodidaxia e colaboração.** Educ. Soc., Campinas, v. 29, n. 104, Out. 2011. p. 717 - 746. Disponível em:< www.perspectiva.ufsc.br>: Acesso em: 8 ago. 2015.

BONAVENTURE, Jette. **O que conta o conto?** São Paulo: Paulus, 1992.

BUSATTO, Cléo. **Contar e Encantar: pequenos segredos da narrativa.** Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

BRASIL, M. B. S. **Criança, escola e TV: parcerias nas leituras de mundo,** Ponta Grossa, Julho. 2008. Disponível:< <http://www.periodicos.capes.gov.br>> Acesso em: 17 jun. 2014.

BRASIL: MEC/SEF. **RCNEI - Referencial Curricular Nacional Para A Educação Infantil: Conhecimento de Mundo.** V.3, 1998.

BRITO, Teca Alencar de. **Música na educação infantil: propostas para a formação integral da criança.** São Paulo: Petrópolis, 2003.

BRUNER, Jerome. **Atos de significação.** Porto Alegre: Artes Médicas. 1987.

_____. **A cultura da Educação.** Porto Alegre: Artmed, 2001

_____. **Life as Narrative.** *Social Research*, 54(1), 11-32. 1987. Disponível em: <<http://findarticles.com/p/articles>>. Acesso em: 17 set. 2014.

_____. **Realidade mental, mundos possíveis.** (M. A. Domingues Trad.). Porto Alegre: Artes Médicas. 1986. (Original publicado em 1986).

_____. **The narrative construction of reality.** *Critical Inquiry*, 18, 1-21.

CADEMARTORI, Ligia. **O que é literatura infantil.** 4 ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

CARNEIRO, Vânia Lúcia Quintão. **Programas Educativos na TV – Conteúdo pedagógico adequado à narrativa televisual e à fantasia, para uma programação infantil divertida e inteligente – Comunicação e Educação.** 29 a 34 maio/ago. São Paulo, 1999.

_____. **Castelo Rá-Tim-Bum. O Educativo como Entretenimento na TV Cultura.** São Paulo. Ed. Annablume. 2007.

_____. Roteiros desenhados (tipo storyboard) por crianças como instrumento de investigação de percepções e competências audiovisuais junto a audiências infantis. *In: Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação*, Portugal-Braga 2008, p.1845-1857.

COELHO, Betty. **Contar histórias: uma arte sem idade.** São Paulo: Ática, 1997.

COELHO, Nelly Novaes. **O conto de fadas.** São Paulo: Ática, 1987.

_____. **Literatura infantil.** Teoria – Análise – Didática. São Paulo: Moderna, 2000.

COLVARA, Lauren Ferreira. **A TV e os vários olhares da criança.** São Paulo, 2007, 217. Dissertação – Universidade Estadual Paulista. Disponível em: < <http://bdtd.ibict.br/> >. Acesso em: 23 jul. 2014.

CORSARO, Willian A. **A Reprodução Interpretativa no Brincar ao Faz- De- Conta Das Crianças.** *Educação, Sociedade e Culturas*. nº 17, 2011, p. 113-134.

CORSO, D. L. e CORSO, M. **Fadas no divã: psicanálise nas histórias infantis.** Porto Alegre: Artmed, 2006.

COSTA, Isabel Alves; BAGANHA, Filipa. **Lutar Para Dar Um Sentido À Vida: Os contos de fadas na educação de infância.** Portugal; Edições Asa, 1989.

COSTA SILVA, C. L. O desenvolvimento da figura enunciativa do locutor na narrativa infantil. *In: INDURSKY, F.; CAMPOS, M. C. (Orgs.). Discurso, memória e identidade.* Porto Alegre: Sagra Luzzatto, 2000. p. 287-295

CRESWELL, John W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto.** Tradução: Magda Lopes; Consultoria, supervisão e revisão técnica desta edição: Dirceu da Silva. –3. Ed. – Porto Alegre: Artmed, 2010.

DANNA, M. F; MATOS, M. A. **Aprendendo a observar.** São Paulo: Edicon, 2006.

DEL GROSSO, Mônica Faria Rosa, **O imaginário em Cinderela, Branca de Neve e a Bela e a Fera.** Goiânia, 2012, 77p. Dissertação - Pontifícia Universidade Católica de Goiás-PUC. < <http://bdtd.ibict.br/> >. Acesso em: 23 jul. 2014.

DI LEO, Joseph H. **A interpretação do Desenho Infantil**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

ECO, Umberto. A inovação no seriado. In: **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

_____. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

FERREIRA, S. **Imaginação e Linguagem no Desenho da Criança**. São Paulo: Papirus, 1998.

FERREIRA, de Holanda, Buarque, Aurélio. **Novo dicionário da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1975.

FERNANDES, H. Adriana. **Infância, Cultura e Mídia**: Reflexões sobre o narrar das Crianças na Contemporaneidade v.11, n.1, pp.138-155, Jan. /Jun. 2011. Disponível em: <<https://www.scholar.google.com.br>>. Acesso em: 26 maio 2014

_____. O Cinema e as Narrativas de Crianças e Jovens: Reflexões Iniciais. **Revista Contemporânea de Educação**, v.5, n.10, jul/dez 2010. Disponível em: <<https://www.scholar.google.com.br>> Acesso em 26/05/2014

_____. O narrar com as imagens pelas crianças: modos de convívio com histórias na contemporaneidade. **Revista Contemporânea de Educação**, v.38, n.21, pp.343-360, maio/ago.2013. Disponível em: [http://dx. doi.org](http://dx.doi.org). Acesso em 21/06/2015.

FERRAZ, Claudio. B. **Algumas Considerações Sobre Televisão e Educação**. São Paulo. 2009. Disponível: <<http://www.revista.fct.unesp.br>> Acesso em: 26 maio 2014.

FERRÉS, Joan. **Televisão Subliminar**: socialização mediante comunicações inadvertidas. Porto Alegre: Edições Médicas Sul, 1996.

FRANÇOSO, Patrícia. E. **A Transmutação do Literário ao Televisual em Contos da Meia Noite**: Preservação da Oralidade Narrativa. São Paulo. 2008. 112 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade Paulista.

FROMM, Erich. **A descoberta do inconsciente social**. 1º Ed. São Paulo. 1992.

GIL, Antônio. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2008.

GIRARDELLO, Gilka E.P. A produção narrativa oral das crianças: estratégias de apoio. In: VASQUES, C.; SCHLICKMANN, M.S.; CAMPOS, R. (Orgs.). **Educação e Infância**: múltiplos olhares, outras leituras. Ijuí: Ed. Unijuí, 2009.

_____. **Televisão e imaginação infantil**: Histórias da Costa da Lagoa. 1998. Tese de (Doutorado em Educação). Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1998.

_____. O Florescimento da Imaginação. In. **Seminário Educação, Imaginação e as Linguagens Artístico-Culturais**, 1,5 a 7 de setembro, Criciúma. Anai... Criciúma; Unesc, 2005.

GOBBI, M. **Por uma Cultura da Infância metodologias de pesquisa com crianças**. 3ª Ed. São Paulo: Autores Associados, 2009.

_____. **Múltiplas Linguagens de meninos meninas no cotidiano da educação infantil**. São Paulo. 2010. Disponível <<http://www.ufpr.br>> Acesso em: 15 jul. 2015.

_____. **Desenhos e Fotografias: marcas indiciárias das culturas infantis**. São Paulo. 2008. Disponível: <<http://www.ufpr.br>>. Acesso em: 12 ago. 2014.

HAVELOCK, Eric A. **A revolução da escrita na Grécia e suas consequências culturais**. Tradução: Ordep José Serra. São Paulo: Editora Paz e Terra e UNESP, 1998.

HELD, Jacqueline. **O imaginário no poder**. Tradução de Carlos Rizzi. São Paulo: Summus, 1980.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: ALEPH, 2012.

JOBIM E SOUZA, Solange: **Infância e Linguagem: Bakhtin, Vygotsky e Benjamin**. Campinas, Papirus, 1994.

JUNG, C. G. **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1976. 417p.

LARROSA, Jorge. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. Palestra proferida no 13º COLE – Congresso de Leitura do Brasil, Unicamp, Campinas / SP, julho de 2005. <<http://www.miniweb.com.br/atualidades/info/textos/saber.htm>> . Acesso em: 15 jul. 2015.

LEITE, M.I. & GOBBI, M. O desenho da criança pequena: Distintas abordagens na produção acadêmica em diálogo com a educação. In: LEITE, M.I. (Org). **Ata e desta: Partilhando uma experiência de formação continuada**. Rio de Janeiro: Ravil, 2002. pp. 93-148

LÜDKE, M. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

LIMA, C. Luís. **Estruturalismo e Teoria da Literatura**. Petrópolis: Vozes, 1973.

LUQUET, Georges H. **O desenho infantil**. Porto: Editora Civilização, 1979.

KENSKI, V. M. Aprendizagem mediada pela tecnologia. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 4, n. 10, p. 47-56, 2003.

MACINTYRE, Alasdair. **After Virtue: a study in morla theory**. Indiana: University of Notre – Dame, 1981. Tradução: Gilka Giradello.

MAGALHÃES, Cláudio. M. **A criança e a Produção Cultural – Do brinquedo à literatura**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 2003.

MANDAJI, Carolina. F.S. **A relação entre formatos e consumo nos programas televisivos infantis**. São Paulo. 2010. Disponível: <<http://www.scholar.google.com.br>>. Acesso em: 29/05/2014.

_____. **Regime de Sentido e Interação na Era Televisual**. São Paulo, 2011. 279 p. Tese (Doutorado em Comunicação). Pontíficia Universidade Católica de São Paulo.

- MARÇOLLA, Rosângela. Os telenetos de Lobato: literatura infantil na televisão. *In* **Narrativas Ficcionalis**: da literatura às mídias audiovisuais. São Paulo, Arte e Ciência, 2005.137-169.
- MARCUSCHI, Luiz A. **Da fala para a escrita**: atividades de retextualização. 3 ed. São Paulo, Cortez, 2001.
- MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola, 2008.
- MASSAUD, Moisés. **Dicionário de termos literário**. São Paulo: Cultrix, 2004.
- MATTA, Isabel. **Aprender vivendo**: As experiências de vida no desenvolvimento e na aprendizagem. *Análise Psicológica*. Série XXII, nº1, 2004, pp 73-80.
- MÉREDIEU, Florence. **O desenho Infantil**. São Paulo: Cultrix, 1984.
- MOREIRA, C. M. M, Lúcia. Narrativas literárias e narrativas audiovisuais. *In*. **Narrativas Ficcionalis**: da literatura às mídias audiovisuais São Paulo, Arte e Ciência, 2005. 15-32.
- MOREIRA, Ana Angélica Albano. **O Espaço do Desenho**: A Educação do Educador. São Paulo: Loyola, 2008.
- MÜTSCHLE, Marly Santos; GONSALES FILHO, José. **Oficinas pedagógicas**: a arte e a magia do fazer na escola. 5. Ed. São Paulo: Loyola, 1992.
- PAVONI, Amarílis. **Os contos e os mitos no ensino**: uma abordagem junguiana. São Paulo: EPU, 1989.
- PEREIRA, Eulália; PINTO, Manuel; PEREIRA, Sara. **A televisão e as crianças**: um ano de programação na RTP1, RTP2, SIC e TVI. Minho: Aprova, 2009.
- PERRONI, Maria Cecília. **Desenvolvimento do discurso narrativo**. Tese de doutorado. Universidade Estadual de Campinas, Departamento de Linguística do Instituto de estudos da linguagem, 1983.
- PINHEIRO, E. M.; KAKEHASHI, T. Y; ANGELO, M. O uso de filmagem em pesquisas qualitativas. **Revista Latino-Americana de Enfermagem**, Ribeirão Preto, v. 13, n. 5, p. 717-722, 2005.
- PROPP, Vladimir I. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1983.
- RICHARDSON, RJ. **Pesquisa social**: métodos e técnicas. São Paulo: Atlas; 1999.
- SANT'ANNA, Affonso Romano. **Paródia, Paráfrase e Cia**. São Paulo: Editora Ática, 2007.
- SCHERER, C. A. **Musicalização e desenvolvimento infantil**: um estudo com crianças de três a cinco anos. 151f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade estadual de Maringá. Maringá, 2010.
- STRALIOTTO, J. **Cérebro & Musica** - Segredos desta relação. Blumenau: Odorizzi, 2001.

VYGOTSKI, L. S. **Imaginação e criação na infância**. São Paulo: Ática, 2009.

_____. **Pensamento e linguagem**. Tradução de Jefferson Luis Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

_____. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

ZANOTTO, Maria Angélica do Carmo. Recontar Histórias. **Revista do professor**, Porto Alegre, 19 (74): 5-9 abr/jun, 2003. Disponível em: <www.scholargoogle.com.br> Acesso em: 10/02/2015.

APÊNDICE A – TERMO DE ASSENTIMENTO PARA CRIANÇA

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA Termo de assentimento para criança

Você está sendo convidado para participar da pesquisa “O PROGRAMA COCORICÓ E SUA RELAÇÕES COM OS CONTOS CLÁSSICOS INFANTIS SOB OLHARES DE CRIANÇAS”. Seus pais permitiram que você participe.

Queremos saber o que você gosta nos episódios “Cocoricó Conta Clássicos” o que você acha aparecido no programa que parece com sua vida em casa e na escola.

Você não precisa participar da pesquisa se não quiser, é um direito seu e não terá nenhum problema se desistir.

A pesquisa será feita no/a Jardim de Infância 04 do Gama/DF, onde as crianças serão observadas pelo método participante. Para isso, será usado/a de gravação e áudio. O uso do (a) gravação e do áudio é considerado (a) seguro (a), não ocorre risco algum as crianças. Caso aconteça algo errado, você pode nos procurar pelo telefone 61/8605-5464 da pesquisadora KEILA ROSSANA C. C TOLEDO.

Ninguém saberá que você está participando da pesquisa; não falaremos a outras pessoas, nem daremos a estranhos as informações que você nos der. Os resultados da pesquisa vão ser publicados, mas só serão identificados o pré-nome das crianças que participaram.

CONSENTIMENTO PÓS-INFORMADO

Eu _____ aceito participar da pesquisa (O PROGRAMMA COCORICÓ E SUAS RELAÇÕES COM OS CONTOS CLÁSSICOS INFANTIS SOB OLHARES DE CRIANÇAS).

Entendi as coisas ruins e as coisas boas que podem acontecer.

Entendi que posso dizer “sim” e participar, mas que, a qualquer momento, posso dizer “não” e desistir e que ninguém vai ficar furioso.

A pesquisadora tirara minhas dúvidas e conversara com os responsáveis.

Recebi uma cópia deste termo de assentimento e li e concordo em participar da pesquisa. Gama/DF, ____ de _____ de _____.

· _____

Assinatura

APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Você está sendo convidado a participar da pesquisa “*O PROGRAMA COCORICÓ E SUAS RELAÇÕES COM OS CONTOS CLÁSSICOS INFANTIS SOB OLHARES DE CRIANÇAS*”, de responsabilidade de *KEILA ROSSANA CHAVES COSTA TOLEDO*, aluno(a) de *MESTRADO* da *Universidade de Brasília*. O objetivo desta pesquisa é Analisar como as crianças interagem com as histórias da série “Cocoricó Conta Clássicos” e como elas relacionam essas narrativas ao contexto social. Assim, gostaria de consultá-lo(a) sobre seu interesse e disponibilidade de cooperar com a pesquisa.

Você receberá todos os esclarecimentos necessários antes, durante e após a finalização da pesquisa, e lhe asseguro que o seu nome não será divulgado, sendo mantido o mais rigoroso sigilo mediante a omissão total de informações que permitam identificá-lo(a). Os dados provenientes de sua participação na pesquisa, tais como questionários, entrevistas, fitas de gravação ou filmagem, ficarão sob a guarda do pesquisador responsável pela pesquisa.

A coleta de dados será realizada por meio de *vídeo gravação, gravador de áudio e folhas A4 para as crianças fazerem os seus respectivos desenhos após assistirem os episódios da série “Cocoricó Conta Clássicos”*. É para estes procedimentos que você está sendo convidado a participar. Sua participação na pesquisa não implica em nenhum risco

Espera-se com esta pesquisa *trabalhar o desenvolvimento da criança, de uma forma criativa e reflexiva. Proporcionando por meio da interação com a narrativa audiovisual o direito de organizarem e desenvolverem o seu discurso.*

Sua participação é voluntária e livre de qualquer remuneração ou benefício. Você é livre para recusar-se a participar, retirar seu consentimento ou interromper sua participação a qualquer momento. A recusa em participar não irá acarretar qualquer penalidade ou perda de benefícios.

Se você tiver qualquer dúvida em relação à pesquisa, você pode me contatar através do telefone *(61) 9681-6347 ou (61) 8605-5464*.

A pesquisadora garante que os resultados do estudo serão devolvidos aos participantes por meio de *seus desenhos produzidos com suas narrativas orais*, podendo ser publicados posteriormente na comunidade científica.

Este documento foi elaborado em duas vias, uma ficará com a pesquisadora responsável pela pesquisa e a outra com o participante.

Assinatura do (a) participante
pesquisador (a)

Assinatura do (a)

Brasília, ____ de _____ de _____

ANEXO A – A SÉRIE COCORICÓ “CONTA CLÁSSICOS” POR MEIO DE UMA DESCRIÇÃO.

Esse programa foi criado em 1995 pela TV Cultura e foi ao ar em 1996, dirigido por Fernando Gomes, artista plástico, que cria, confecciona e manipula um dos personagens bonecos Julio, tendo como cenário o mundo da fazenda, o que favorece a aceitação das crianças e dos pais. O programa apresenta uma estrutura narrativa baseada em conceitos pedagógicos e de cidadania, criando situações divertidas, inserindo noções de amizade, solidariedade, de matemática, das estações do ano, do clima entre outros.

Desde seu lançamento, é um grande sucesso encantando as crianças e recebendo prêmios por todo o mundo. Em 1996, ganhou o prêmio APCA de melhor programa de televisão infantil; em 1997, o prêmio Unesco do VI Festival Internacional de Cine para Niños y Jovenes de Montevideo (Uruguai); e, em 2003, o Prix Jeunesse Ibero-Americano (Chile) e o prêmio de melhor série televisiva do VII Festival de Cine Infantil de Ciudad Guayana (Venezuela). A última temporada “Cocoricó Conta Clássicos” concorreu como um dos finalistas em melhor longa-metragem infantil de 2013 do Grande Prêmio Festival do Cinema Brasileiro.

A premiada série, classificada quanto ao gênero televisivo como de “ficção”, teve várias temporadas com episódios diferentes, e, no início de outubro de 2013, estreou um novo formato de programa, o "Cocoricó Conta Clássicos", que veio do cinema para a televisão: um programa em que a personagem principal Julio e sua turma contam histórias clássicas e encenam e cantam em forma de paródia.

As personagens são planas, têm características claras e não apresentam ambiguidade; apresentam verossimilhança, já que o comportamento e a caracterização das personagens condizem com o contexto em que estão inseridos (MASSAUD, 2004).

Existe uma diversidade quanto às personagens brancas, como o Júlio e os avós, negro, como João e a indígena Oriba. É interessante observar que a predominância de faixa etária das personagens está concentrada nas crianças, embora haja presença de adultos.

Os personagens do programa Cocoricó seguem descritos a seguir:

- **Júlio** - É o principal protagonista da série. Ele é um menino de 8 anos que mora com seus avós na Fazenda Cocoricó e está sempre disposto a brincar com seus amigos da fazenda. Adora tocar gaita e seu principal bordão é "Puxa, puxa que puxa!". Ele é um menino bom, sempre disposto a ajudar seus amigos.
- **Alípio** - Um cavalo caipira e melhor amigo de Júlio. Ele trabalha na fazenda puxando carroça junto do "mencionado" vaqueiro Leonardo. Ele também é muito guloso e adora comer milho. Possui ainda uma namorada

chamada Fifi de uma fazenda vizinha que nunca vista. Ele aparenta ser uma criança, embora sua idade nunca tenha sido revelada.

- **Lilica** - É a galinha mais nova da fazenda. Muito curiosa e brincalhona, também é amiga de Júlio. Sempre tenta fazer as coisas sem pensar e muitas vezes acabam se metendo em confusões. Lilica é cuidada por Lola e Zazá, as duas galinhas mais velhas da fazenda. Ela tem 6 anos.
- **Lola** - Uma galinha da Fazenda bastante esperta. Por sua esperteza, ela sempre ensina coisas novas para a turma da fazenda. Lola já foi uma artista de circo e chegou a viajar pelo mundo todo. Ela também se destaca por ser a que melhor cantora na fazenda.
- **Zazá** - A mais velha das galinhas. Meio nervosa e rabugenta, ela é a principal responsável por Lilica. Zazá muitas vezes perde a paciência e se irrita facilmente com o pessoal da fazenda (principalmente com Lilica), mas mesmo assim tem um bom coração.
- **Caco** - Um pequeno papagaio e melhor amigo de Lilica. Caco é um papagaio muito brincalhão, mas muito teimoso. Vive implicando com Lilica, mas mesmo assim gosta dela. Muitas vezes chega a incomodar seus amigos com suas piadinhas, mas nunca faz por mal. Assim como Lilica ele tem 6 anos.
- **Mimosa** - É uma vaca gentil e doce, que está sempre correndo para ajudar alguém e resolver os problemas. Mimosa gosta muito de contar histórias para entreter Caco e Lilica.
- **Oriba** - É uma índia amiga de Júlio e seus amigos. Ela conheceu a turma enquanto procurava encontrar um chocalho pertencente a sua tribo, tendo a princípio brigado com Júlio, mas depois se tornou amiga dele. Mora numa aldeia próxima a fazenda, uma vez dita como a dos tupis-guaranis, porém nunca foi mostrada no programa. Ela demonstra uma relação amistosa com Júlio embora frequentemente brigue com ele.
- **Astolfo** - É um porquinho bebê muito engraçado e divertido. Apesar de ser um bebê é capaz de falar e se interagir com os demais personagens. Surgiu a partir da fase de 2003, desde então mostrando muita importância no programa. É frequentemente mimado pela mãe cujo rosto nunca é mostrado, apenas as mãos. Quase sempre fica em seu berço no chiqueiro da fazenda.
- **Dito e Feito** - Uma dupla encrenqueira que sempre arma confusão na fazenda. Feito é o chefe por trás dos planos enquanto que Dito é o ajudante atrapalhado de Feito a quem ele sempre chama de "bobalhão". Na verdade quem sempre tem as boas ideias é Dito, porém Feito sempre faz pensar que suas ideias são dele, mas no final Feito sempre acaba se saindo mal. Os dois são os únicos da série que não são bichos definidos. Seus verdadeiros nomes são Benedito e Feitosa.
- **Vô e Vó** - São os avós de Júlio e de João. A Vó trabalha como doceira vendendo doces para cidade, enquanto que o Vô trabalha como agricultor na fazenda cuidando dos animais. Eles nunca tiveram seus nomes mencionados no programa. São pais de Dora e genros de Noel.
- **Toquinho** - É um morcego amigo do pessoal do Paiol. É muito nervoso e pessimista sempre achando que as coisas vão dar erradas e reclamando assustado com tudo o que acontece na fazenda. Ele é um morcego frutífero.
- **Pato Torquato** - Um pato muito encrenheiro marido da Pata Vina. Antes de se casar já havia feito umas aparições incomodando o pessoal do Paiol. Após seu casamento com a Vina ele passa a ser visto incomodando mais o pessoal da fazenda, chegando a ter Dito e Feito como seus cúmplices. Sempre se apresenta falando "Pato Torquato o seu amigo de fato".
- **Pata Vina** - É uma pata arrogante e mandona que adora dar ordens a seu marido, o Pato Torquato. Ela também é cozinheira e sempre gosta de ser o centro das atenções de tudo e, para atender seus caprichos, mandar seu marido Torquato armar planos contra o pessoal do Paiol.
- **Sapo Martelo** - Um pequeno sapo que mora numa lagoa ao lado da casa de Torquato e Vina. Ele não come insetos preferindo comer doces. Tem uma mosca amiga chamada Zac Zac que conversa com ele. Ele se torna um grande amigo da Lilica. É introduzido no final da segunda fase em 2007.

- **João** - É o primo de Júlio todo moderninho e cheio de gírias. Ele mora numa cidade grade junto de sua família. Costuma passar as férias na fazenda. É introduzido no final da segunda fase. Desde então passa a ser o melhor amigo de Júlio, fazendo tudo junto dele.
- **Noel** - Pai de João que trabalha como engenheiro.
- **Dora** - Mãe de João que trabalha como professora.
- **Rodolfo** - O irmão caçula de João.
- **Vitória** - Uma menina da Cidade Grande, vizinha de João. Ela foi introduzida a partir da fase de 2010, na cidade. É uma menina calma e gentil. Parece não ligar muito pro Júlio, vendo-o apenas como um amigo.
- **Roto** - Um rato adulto e rabugento que vive no lixo do beco ao lado do apartamento de João. É introduzido a partir da fase de 2010. Tem como melhor amigo o cachorrinho Esfarrapado que sempre conversa com ele quando estão esperando abrir o sinal da rua, no começo de cada episódio. Embora não viva dando bola pras crianças e o Esfarrapado, ele não é mau, arrogante.
- **Esfarrapado** - Um cachorro peludo e brincalhão. Assim como Roto é introduzido na fase de 2010. É um filhote ingênuo e agitado que adora brincar no meio das ruas, e está sempre conversando com seu amigo Roto perto do sinal da rua, apesar de muitas vezes não o suportar e o ignorar. Ele também é amigo de Júlio e seus amigos.
- **Dorivaldo** - O porteiro do prédio em que o João vive. É introduzido na fase de 2010. Ele vem de uma família de porteiros, todos com o mesmo nome. Frequentemente conversa com as crianças e é o principal responsável pela manutenção do prédio.

As histórias da série “Cocoricó Conta Clássicos” apresentam conceitos de entretenimento e, por meio das narrativas, possibilitam o entendimento de outros valores, como justiça, esperança, união, afeto. As histórias em forma de paródia interpretam alguns clássicos infantis, deixando-os com uma roupagem mais brasileira. Um dos aspectos que merece destaque é o fato de ser uma produção nacional que valoriza as peculiaridades da cultura brasileira. Com a proposta de integrar as estórias à cultura do nosso país, elas foram adaptadas e ganharam graça na interpretação da turminha do paiol.

Os contos da série são dramatizados sob o ponto de vista dos personagens do Cocoricó. Também pretenderam desmitificar a moral da história, fazendo a criança refletir sobre os valores apresentados nos contos de fadas. Como antes mencionado, o objeto de estudo, que serve de base para esta pesquisa, são as narrativas “Cocoricó Contos Clássicos” em forma de paródia. São sete episódios no DVD, porém serão analisados aqui três episódios como mencionado acima: Oribela Adormecida, João e Mariba e Belalilica e Ditofera.

No conto **A Bela Adormecida em Oribela Adormecida**, o Vô e a Vó fazem o papel de Rei e Rainha; a indiazinha Oriba é a personagem principal; e a história é cantada em forma de rap por João, primo do Júlio. Quanto às famosas fadas, que nesta versão recebem o nome de Clara, Gema e Omelete, são interpretadas pelas galinhas Lola, Lilica e Zazá. Existe o mensageiro da esperança que zela pela Oribela, interpretado por Caco.

O papel da Malévola é interpretado pela Pata Vina, que é casada com o Pato Torquato, e que possuem um dragão de duas cabeças interpretadas por Dito e Feito. O príncipe chama-

se Valente, interpretado por Júlio. À essência da estória continua a mesma, mas por ser uma paródia tem um toque de humor. Os conceitos veiculados nessa história são amor, carinho, valentia, timidez, que o bem vence o mal e apresenta noções disciplinares e matemáticas de esquerda e direita.

Já o conto **João e Maria em João e Mariba**, a mal-humorada Pata Vina é uma cozinheira de mão cheia. Mas em seu livro de receitas falta aquela receita que o Pato Torquato mais gosta: O bolo de mandioca cremoso. Porém, a receita desse doce especial é um segredo da família de Zazázilda, a mãe de João e Mariba, interpretados pelo menino João e a índia Oriba.

Quando os irmãos saem para brincar, acabam se afastando de casa e não encontram o caminho de volta. Isso acontece graças à gula de João, que comeu todo o pão que serviria para fazerem a trilha. E mais. O comportamento de mandona da Mariba acabou levando-os para longe, principalmente por causa das eternas brigas dos irmãos.

Pata Vina e Pato Torquato prendem os irmãos na casa de doces, com o objetivo de conseguirem a tão desejada receita. Com medo de virarem o ingrediente principal da Sopa Sabor João e Mariba, eles têm de parar de brigar para juntos enganarem o Pato Torquato. As estratégias de comportamento veiculadas nesse conto são: comidas típicas brasileiras, não ter gula, não brigar, pedir com educação, não pegar comida do chão, não entrar na casa de estranhos, perigo, amizade e amor fraternal.

As histórias de **A Bela e a Fera em Belalilica e Ditofera**, em que Lilica faz o papel de Bela e Júlio interpreta o príncipe rebelde, que é punido e transformado em fera. Dito assume a personagem como Fera e tem de conquistar o coração de Lilica antes que a última pétala de rosa caia. Tudo é passado no reino de Cocoricolândia. O narrador é o Vô de Júlio. As mensagens que são transmitidas é amor, amizade, não ser grosseiro, não ser mimado, não ser egoísta, ser uma pessoa de bom coração e que as aparências enganam.

De forma geral, os episódios do programa “Cocoricó Conta Clássicos” apresentam uma narrativa aparentemente linear, bem construída em termos dos diálogos, nos quais o desfecho sempre caminha para um “ensinamento”, uma mensagem positiva a ser assimilada pelo seu telespectador. Com um cenário colorido e um diálogo simples de fácil entendimento para criança na faixa etária do pré-escolar, ajuda a prender a atenção da criança.

As canções, no decorrer ou no final dos episódios, também são um dos pontos chamativos da atração, já que elas vêm geralmente como um resumo reforçador de toda a mensagem veiculada pelo episódio, atuando também como mecanismos atrativos para as crianças, que são envolvidas pelos efeitos sonoros que funcionam como ritmo da narrativa.

A presença da música acontece de maneira natural e com a intenção de enriquecer o repertório das crianças sobre o programa, jamais de simplificar a abordagem. A maioria das músicas é de autoria do compositor Hélio Ziskind, com colaboração de Zé Rodrix. Mesmo sem querer aprofundar em uma função para a música nos episódios, é fato que estudos relacionam a música como processo de aprendizagem e processo de socialização, como nos coloca Brito (2003): “a criança é um ser brincante e, brincando, faz música, pois assim se relaciona com o mundo que descobre a cada dia”.