

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
CURSO DE MESTRADO EM EDUCAÇÃO

A CONSTRUÇÃO ORAL DOS JOGOS DE INTERLOCUÇÃO
E DRAMÁTICOS EM PRÉ-ESCOLARES

Dissertação submetida ao Colegiado
do Curso de Mestrado em Educação
do Centro de Ciências da Educação
em cumprimento parcial para a ob-
tenção do título de Mestre em Edu-
cação.

DISSERTAÇÃO APROVADA PELA COMISSÃO EXAMINADORA EM: 11 / 10 / 91.


Profa. Dra. Vera Lúcia Chacon Valença (Orientador)


Profa. Dra. Nadir Zago (Examinador)


Profa. Msc. Elza Maria Fonseca Falkemback (Examinador)

Lidia Inês Allebrandt

Florianópolis, Santa Catarina

Outubro de 1991

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
CURSO DE MESTRADO EM EDUCAÇÃO

A CONSTRUÇÃO ORAL DE JOGOS DE INTERLOCUÇÃO E DRAMÁTICOS
EM PRÉ-ESCOLARES

LIDIA INÊS ALLEBRANDT

ORIENTADORA: Dra. Vera Lúcia Chacon Valença

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO
Área de concentração:
Teoria e prática pedagógica

Florianópolis-SC
Agosto, 1991

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
CURSO DE MESTRADO EM EDUCAÇÃO

**"A CONSTRUÇÃO ORAL DE JOGOS DE INTERLOCUÇÃO E DRAMÁTICOS
EM PRÉ-ESCOLARES"**

LIDIA INES ALLEBRANDT

Dissertação submetida ao Curso de Mestrado em Educação, Área de Concentração: Teoria e Prática Pedagógica, do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina, em cumprimento parcial dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Educação.

APROVADA PELA BANCA EXAMINADORA EM _____/_____/de 1991.

Dra. Vera Lúcia Chacon Valença Orientadora

Dra. Nadir Zago

Mestre Elza Maria Fonseca Falkembach

Doutoranda Nilcéa Lemos Pelandré

Florianópolis-SC
Agosto de 1991

CATALOGAÇÃO NA FONTE

Ceila R. Soares

Bibliotecária

CRB-10/926

A422c

Allebrandt, Lídia Inês

A construção oral de jogos de interlocução e dramáticos em pré-escolares / Lídia Inês Allebrandt. - Florianópolis, 1991. - 512 p. : il.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-graduação em Educação, Florianópolis, 1991.

1.Jogos de interlocução 2.Jogos dramáticos - Fantoches 3.Crianças - Jogos 4.Pré-escola - Jogos 5.Linguagem não-verbal - Jogos 6.Pré-escola - Linguagem não-verbal - Jogos 7.Jogos - Linguagem não-verbal 8.Linguagem oral - Jogos - Pré-escola 9.Comunicação verbal - Jogos - Pré-escola 10.Fantoches - Comunicação não-verbal 11.Fantoches - Linguagem verbal 12.Linguagem verbal - Jogos 13.Pré-escola - Linguagem verbal - Jogos

CDU: 372.3:796.11
796.11:372.3

AGRADECIMENTOS

"Há homens que lutam um dia. E são bons.

Há homens que lutam muitos dias. E são melhores.

Há os que lutam anos. E são excelentes.

Mas há os que lutam toda a vida.

E estes são os imprescindíveis."

Bertolt Brecht

Com este pensamento de Brecht, agradeço a todas as pessoas que, das mais diferentes formas, contribuíram para a realização deste trabalho.

Obrigada:

Jonas, Mateus, Marco Antônio, Débora, Jordana, André, Marli, Joana, Letícia, Anderson, Sergio, Vera Lúcia, Elza, Nadir, Nilcéa, Argemiro, Leonor, Pingo, João Wanderley, Mario Osorio, Reneo, Dornali, Sônia, Marina, Gilda, Baratieri, Beti, Carlos Alberto, Cirlei, Tânia, Eneida, Sílvia, Marinei, Marilene, Stela, Alan, João Carlos, Ceila, Fabrin, Ivaldo, Lourdes, Marli Lima, à pequena Laura, a todos os professores do Mestrado da UFSC e aos colegas do Departamento de Pedagogia da UNIJUI. Registro, ainda, a importância do apoio institucional/financeiro da UNIJUI, do PICD da CAPES e da FAPERGS. Agradeço também o apoio recebido das instituições de ensino e das professoras envolvidas nesta pesquisa. E, aos pais das crianças, agradeço a confiança.

RESUMO

Esta dissertação estuda o processo de construção de jogos de interlocução e jogos dramáticos orais em crianças, na faixa etária dos 5 aos 7 anos, residentes na cidade de Ijuí-RS e que freqüentam pré-escolas. Este processo se expressa pela presença ou ausência de determinadas manifestações, pela forma como estas se organizam em seqüências verbais e não-verbais e pelos saltos qualitativos que evidenciam mudanças em nível de estruturação mais complexa na oralidade.

Perpassa este trabalho a concepção de linguagem enquanto interação, intercâmbio, entre falante e ouvinte que constroem sua produção num processo real de interlocução. Nesta perspectiva, recupera-se o papel do interlocutor-criança como aquele que tem um conhecimento, também em termos de produção oral, e o papel do interlocutor-adulto, como parceiro, que pode, atuando na zona de desenvolvimento proximal da criança, auxiliá-la em seu avanço intelectual. Aponta-se, também, como fator a ser considerado na produção dos jogos as condições de produção e as condições de recepção, que estão intimamente ligadas entre si.

Pode-se inferir que a construção de jogos de interlocução e jogos dramáticos é de processo, entendido como um movimento contínuo, que passa por transformações em situações concretas de interação. Verifica-se que o brinquedo, aqui compreendido como o mundo ilusório e imaginário, dá possibilidade às crianças de verbalizarem ou não determinadas situações imaginárias ou reais sob a forma de atividade consciente, prevalecendo a ação significativa. O ato de brincar com os fantoches e interagir com seu interlocutor possibilita às crianças o uso sistemático da linguagem oral. Através desse uso, elas evoluem tanto social quanto intelectualmente na construção de jogos.

ABSTRACT

This dissertation studies the process of construction of interlocutory and dramatic verbal games in children with ages ranging from 5 to 7 years living at the city of Ijuí - RS, that go to Kindergarten. This process expresses itself through the presence or absence of certain attitudes, through the patterns of organization of these attitudes in verbal and non-verbal sequences and through the qualitative jumps evidencing changes to a more complex organization of oral expression.

Lays at the base of this work the conception of language as interaction, interchange between speaker and listener who build their production in a real process of interlocution. From this point of view we recover the role of the interlocutor-child as having a knowledge also in terms of oral production, and the role of the adult interlocutor as partner that can, acting in the child's proximal development zone, help him(her) in his(her) intellectual progress. It is pointed out as factor to be considered in the production of games the conditions of production and of reception, which are very linked between them.

It can be inferred that the construction of interlocutory and dramatic games is the one of a process, here perceived as a continuous movement that passes by transformations in concrete situations of interaction. It can be verified that the activity of recreation, here understood as the illusory and imaginary world, gives possibility to the children to verbalize or not certain imaginary or real situations through conscious activity, prevailing the significative action. The act of playing with the puppets and interacting with their interlocutor makes possible to children the systematic use of oral language. Through this use they evolve socially and intellectually.

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS.....	IV
RESUMO.....	V
ABSTRACT.....	VI
SUMÁRIO.....	VII
INTRODUÇÃO.....	1
1 - DE COMO SE CHEGOU AO OBJETO DE ESTUDO.....	7
2 - BUSCANDO OS CONSTRUCTOS TEÓRICOS.....	27
3 - O ENCONTRO COM O EMPÍRICO.....	49
4 - DEFININDO COMO ANALISAR ESSE EMPÍRICO.....	61
5 - PROCURANDO ENTENDER O USO DAS AÇÕES VERBAIS E NÃO-VERBAIS	78
5.1 - Manifestações presentes nos jogos simples	79
5.2 - Manifestações intermediárias presentes em todos os jogos.....	92
5.3 - Manifestações presentes nos jogos complexos.....	109
5.4 - Do quantitativo ao qualitativo.....	131
5.4.1 - Análise das manifestações da criança-1.....	133
5.4.2 - Análise das manifestações da criança-2.....	137
5.4.3 - Análise das manifestações da criança-3.....	139
5.4.4 - Análise das manifestações da criança-4.....	141
5.4.5 - Análise das manifestações da criança-5.....	143
5.4.6 - Análise das manifestações da criança-6.....	144
5.4.7 - Análise das manifestações da criança-7.....	146
5.4.8 - Análise das manifestações da criança-8.....	148
5.4.9 - Análise das manifestações da criança-9.....	149

5.4.10-	Análise das manifestações da criança-10.....	151
5.4.11-	Análise das manifestações do conjunto das crianças.....	153
6 -	PERCEBENDO AS ARTICULAÇÕES: AS CONSTRUÇÕES E OS SALTOS QUALITATIVOS.....	166
6.1 -	As seqüências e os saltos na criança-1.....	168
6.2 -	As seqüências e os saltos na criança-2.....	177
6.3 -	As seqüências e os saltos na criança-4.....	190
6.4 -	As seqüências e os saltos na criança-8.....	203
6.5 -	Sintetizando o encontrado.....	217
	EVIDENCIANDO ALGUMAS CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	223
	BIBLIOGRAFIA.....	246
	ANEXOS.....	250

INTRODUÇÃO

Este estudo a respeito da linguagem busca analisar o processo de construção oral dos jogos de interlocução e jogos dramáticos. Analisa-se especialmente a produção de crianças na faixa etária dos 5 aos 7 anos, que freqüentam pré-escolas na cidade de Ijuí/RS, situada na porção noroeste gaúcha, atualmente com 70 mil habitantes. A escolha desta problemática decorre de duas preocupações da autora enquanto educadora: em que consiste a produção oral nesta faixa etária e por que a escola não parte deste conhecimento oral para desencadear a produção de textos, tanto orais quanto escritos.

O objeto de estudo é a linguagem oral. No interior desta questão extremamente rica e complexa, procura-se compreender e analisar o processo de construção oral dos jogos de interlocução e jogos dramáticos quanto à estrutura, delimitando três aspectos, a saber: os elementos verbais e não-verbais usados na construção dos jogos; as seqüências empregadas; e os saltos qualitativos quanto ao uso de determinados itens e elaboração complexa. Esse processo implica em dois momentos interligados: o jogo de interlocução entre a criança e o adulto e, no interior deste, a presença ou ausência de jogos dramáticos com fantoches. O estudo, porém, não se fixa somente na constatação da presença ou da ausência de jogos dramáticos, ao contrário, procura-se

entender seus componentes, suas articulações em termos de estrutura, mudanças qualitativas acontecidas ao longo do processo. Para tanto, foram eles classificados em duas grandes categorias: simples e complexos, o que não nega a existência de níveis intermediários.

Os pressupostos que fundamentam este trabalho encontram-se baseados em três áreas do conhecimento: lingüística, psicologia e educação. Na área da lingüística os fundamentos são buscados na análise do discurso que trata da determinação histórica dos processos de significação e as condições de produção da linguagem: os interlocutores, a situação, o contexto histórico-social e ideológico. Nesta perspectiva, a linguagem é entendida como interação e pressupõe que, ao se tomar a palavra, esta se constitui como um ato social, tendo diversas implicações: conflitos, reconhecimentos, relações de poder, constituição de identidade e outros. Para analisar os jogos de interlocução e dramáticos, opera-se com o conceito de texto pragmaticamente definido enquanto unidade complexa de significação, considerando as suas condições de produção e constituindo-se no processo de interação, não importando a sua extensão.

No entanto, neste trabalho com crianças privilegia-se a interação no processo de produção de jogos de interlocução e jogos dramáticos, não se estendendo a análise aos aspectos histórico-sociais e ideológicos.

Nas áreas da psicologia e educação, considera-se as contribuições de Piaget acerca do desenvolvimento infantil e de interação social exercida pela linguagem. Fez-se, porém, opção pelas idéias de Vygotsky, devido a sua vinculação com o processo de aprendizagem, a concepção de pensamento e linguagem, seus conceitos de brinquedo e zona de desenvolvimento proximal, este último como forma de intervenção educativa. A opção estende-se também aos pressupostos teóricos que fundamentam o método genético-experimental usado por Vygotsky, isto é: que todos os fenômenos sejam estudados como processo em movimento e com mudanças qualitativas e quantitativas.

Este trabalho contou com oficinas de criação de jogos dramáticos com fantoches, a partir do jogos de interlocução estabelecidos com crianças, durante o ano de 1988 e início de 1989. As situações criadas aconteceram fora do horário escolar, às vezes na escola e noutras ocasiões fora desse espaço. Contribuíram nesta pesquisa para a coleta de dados um conjunto de dez crianças, num total de 58 encontros, com uma variação de quatro a oito oficinas por criança. Para análise pormenorizada das seqüências e saltos qualitativos, o estudo acompanha o desenvolvimento das situações criadas por quatro crianças, que apresentam maior ou menor incidência dos itens encontrados.

A presente dissertação, nascida da pesquisa realizada, está estruturada em seis partes. No primeiro capítulo - De como se chegou ao objeto de estudo - faz-se a revisão bibliográfica de

trabalhos existentes na área da linguagem, evidenciam-se alguns pressupostos teóricos, as preocupações e de como foi se definindo o objeto de estudo, através de questões orientadoras para desvelar o processo de criação dos jogos de interlocução e dos jogos dramáticos com fantoches. É a pré-história deste trabalho.

Após, no segundo capítulo - **Buscando os constructos teóricos** - privilegiam-se as posições acerca das questões relativas à educação, aprendizagem, desenvolvimento, linguagem, jogo, brinquedo e estrutura dos textos poéticos.

O terceiro capítulo, denominado - **O encontro com o empírico** -, apresenta os passos seguidos na condução da pesquisa, a descrição dos fantoches utilizados e mostra como se chegou à definição das questões fundamentais do trabalho.

O quarto capítulo - **Definindo como analisar o empírico** - descreve os procedimentos metodológicos empregados para analisar os dados coletados, apresenta o processo de como se chegou à criação dos trinta e um itens de análise das falas dos interlocutores-crianças e adulto; e informa a respeito dos critérios para efetuar a tabulação e de como foram elaboradas as tabelas e gráficos que representam as manifestações das crianças.

O quinto capítulo - **Procurando entender o uso das ações verbais e não-verbais** - discute e exemplifica a primeira questão: quais os elementos verbais e não-verbais que fazem parte da cons-

trução dos jogos de interlocução e dos jogos dramáticos. Dá-se nele uma visão geral de como são construídos e usados diversamente pelas crianças os vinte e dois itens. Na parte denominada **Do quantitativo ao qualitativo** analisa-se e indica-se o uso para cada criança dos itens realizados em cada encontro, através de tabelas individuais chamadas: **Itens Presentes e Freqüência por Encontro/Criança**. Ainda neste capítulo discute-se a Tabela-11, denominada **Itens Presentes e Freqüência: Dados Consolidados por Encontro/Criança** que permite a visão de conjunto e aponta as tendências predominantes neste grupo de crianças.

No sexto capítulo - **Percebendo as articulações** : as construções e os saltos qualitativos - discute-se, conjuntamente, as outras duas questões centrais: quais as seqüências usadas para construção dos jogos de interlocução e jogos dramáticos que algumas das crianças usaram; e quais os saltos qualitativos, quanto ao uso de determinados itens e a elaboração complexa que essas crianças realizaram no decorrer da pesquisa e quanto ao seu processo de criação. Para ilustrar tais seqüências e saltos elaboraram-se gráficos que mostram a trajetória percorrida pelas quatro crianças que constituem o estudo específico e indicam a evolução da produção oral.

Pela perspectiva teórico-metodológica adotada, no último capítulo agrupam-se algumas considerações finais, porém não conclusivas, acerca das três questões fundamentais de que trata este trabalho, apontando sugestões para a prática pedagógica dos

professores da Pré-escola e do Currículo por Atividades.

1 - DE COMO SE CHEGOU AO OBJETO DE ESTUDO

O ponto de partida para este estudo foi a necessidade de compreender e analisar o processo de criação de textos orais nos jogos de interlocução e nos jogos dramáticos com fantoches, em crianças na faixa etária de 5 a 7 anos, identificando em que consiste este processo. Por processo de criação de jogos entende-se o ato de criar textos a partir dos conhecimentos que cada criança possui, reelaborando-os de maneira original e articulando realidade e fantasia, percebido no seu movimento. Desta ação de brincar resulta uma produção textual verbal e não-verbal significativa.

Para Reverbel (1989:108), "realizando jogos dramáticos, a criança se diverte e libera espontaneamente suas fantasias e seus fantasmas interiores. Ao contrário do ator, que finge ser a personagem, a criança é a personagem que inventa ou imita".

Mais adiante a autora afirma que existem vários entendimentos e conceitos do que seja o jogo dramático. "Persiste, entre os professores de teatro, uma certa confusão entre jogo dramático e outras técnicas dramáticas. Uns consideram jogo dramático e jogo teatral como sinônimo; outros acham que jogo dramático é improvisação, e há ainda os que aplicam o mesmo con-

ceito para jogo cênico, jogo criativo, etc.". A autora concluiu que num ponto todos concordam: "o jogo dramático é um excelente meio de estimular a criança a expressar-se".

Ao definir a função do jogo, Reverbel (1989:108) afirma que "Os jogos dramáticos dão à criança um meio de exteriorizar seus sentimentos profundos e suas observações pessoais, pelo exercício do movimento e da voz. Seu objetivo é orientar e ampliar os desejos e as possibilidades de expressão da criança".

Para fins deste trabalho, além das contribuições de Reverbel, procura-se entender o jogo dramático com fantoches como aquele que permite a união do movimento e da linguagem verbal. Ao animar os fantoches a criança cria espaços para que eles estabeleçam diversas relações entre si, com a própria criança (animadora), com o interlocutor adulto (público), numa dinâmica tão inter-relacionada que às vezes é difícil distinguir cada um dos elementos envolvidos no jogo de interlocução, este aqui caracterizado como o diálogo entre os interlocutores. Neste estabelecimento de relações, mediado pela linguagem verbal e não-verbal num jogo de interlocução, nasce o jogo dramático que é o processo de construção e reconstrução de que se fala. Jogos estes que nascem de outros textos já ouvidos, lidos, vistos, imaginados ou vivenciados, que se constroem continuamente na interação. Aqui se busca priorizar as motivações internas e externas na sua construção.

Outra preocupação que perpassa esta pesquisa é, também, mostrar o que as crianças pré-escolares têm condições de explicitar em termos de construção oral de textos numa situação discursiva tipicamente dramática que pode ser respeitada e valorizada na Pré-escola e, também, no Currículo por Atividades na produção escrita. Preocupação esta decorrente do fato de se constatar, enquanto educadora, que em muitas escolas as primeiras séries do primeiro grau não partem do conhecimento que as crianças têm na produção de seus textos orais. Provavelmente porque partem do princípio de que precisam ensinar um esquema único de redação para todos, negando assim o respeito às diferenças individuais e aos conhecimentos que as crianças já possuem. Práticas desta natureza ainda acontecem apesar dos grandes avanços teóricos de Ferreiro & Teberosky (1985) e Vygotsky (1987) acerca da psicogênese da língua escrita e sobre a relação entre pensamento e linguagem, respectivamente. Há também um desconhecimento dos teóricos da análise do discurso e de práticas pedagógicas baseadas na lingüística textual.

Além de outros fatores, há, ainda, o desconhecimento ou o esquecimento de dois elementos importantes (Teberosky-1987:124): "a natureza e função do objeto de conhecimento, e as capacidades do sujeito que aprende". No entanto, estes aspectos não serão aqui abordados, somente lembrados porque são importantes para a realização de uma prática pedagógica que leve em

conta também os conhecimentos das crianças em todas as áreas do saber.

A importância do entendimento da natureza desse processo de criação de textos orais para o jogo dramático justifica-se à medida que é a partir dele que as crianças podem integrar-se no processo de escolarização. Para tanto há que se respeitar seus conhecimentos, suas capacidades, seus desejos e considerar os seus esquemas de elaboração de textos orais, que já acontecem em situações reais de interação. É a partir desse conhecimento que será desencadeado ou desenvolvido o trabalho de produção de textos escritos, dando prosseguimento ao desenvolvimento mental das crianças (que inclui pensamento e linguagem), agora numa relação com a aprendizagem escolar.

Para Vygotsky (1988:94), a relação entre aprendizado e desenvolvimento "...é constituída por dois tópicos separados: primeiro, a relação geral entre aprendizado e desenvolvimento; e, segundo, os aspectos específicos dessa relação quando a criança atinge a idade escolar".

Sendo que para o autor (1988:94) " O ponto de partida dessa discussão é o fato de que o aprendizado das crianças começa muito antes delas freqüentarem a escola. Qualquer situação de aprendizagem com a qual a criança se defronta na escola tem sempre uma história prévia".

Mais adiante, Vygotsky (1988:95) conclui que aprendizado e desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida de uma criança. Concorda-se, plenamente, com Vygotsky, por isso afirma-se que a criança chega à escola produzindo oralmente os mais diversos tipos de textos, os quais têm formas de estruturação diferentes, pois diversas são as experiências de vida, as condições em que são produzidos os textos diferentes, seus interlocutores e seu estilo de dizer e ver o mundo. Ressalta-se que existem também vários pontos semelhantes, pois há determinadas experiências e funções da linguagem (Jakobson) que são usadas pelos falantes de modo mais ou menos conhecido por todos. No entanto, a tendência predominante nas escolas é desconsiderar a relação entre aprendizagem e desenvolvimento. Desta forma inicia um trabalho escolar para que as crianças aprendam a produzir textos como se fosse na escola que isso estivesse sendo feito pela primeira vez. O fato de a escola insistir em ensinar as crianças a produzirem textos na escola da forma como vem fazendo deve-se também à constatação de que ela não dá a ênfase necessária à fala em geral.

Outro agravante é que a prática pedagógica de muitos professores está bastante marcada pela influência das cartilhas, que em vez de textos bem articulados, se utilizam de frases justapostas. Assim, ao desenvolverem um trabalho de produção de textos, os professores oferecem como modelo essas aberrações ou, como diz Ferreiro, pseudo-textos e, como se isso não bastasse (passar o conceito de texto como sendo um amontoado de

frases), solicitam que as crianças escrevam sobre assuntos definidos pelas cartilhas ou por eles. Ao fazer isso a escola não abre espaço para que as crianças escrevam seus desejos ou sua vida. Mais uma vez consolida a separação entre as aprendizagens vividas antes do ingresso no sistema escolar e as aprendizagens que está vivendo também na escola. Note-se, porém, que tal atitude não é feita no sentido de atuar na área de desenvolvimento proximal, sugerida por Vygotsky, porque não é feito um planejamento a partir do desenvolvimento em que as crianças se encontram, mas a partir daquilo que o sistema de ensino julga ser necessário desenvolver e, às vezes, daquilo que cada professor sabe fazer ou julga ser o melhor para seus alunos. São várias as razões que levam os professores a agirem assim, no entanto, citaremos apenas três: má formação profissional, desatualização teórica e falta de uma discussão conjunta do projeto político-pedagógico.

Em relação ao desenvolvimento mental das crianças, Vygotsky (1988:95-6) afirma que há dois níveis: o nível de desenvolvimento real e a zona de desenvolvimento proximal. O primeiro é o nível das funções mentais da criança que se estabelecem como resultados de certos ciclos de desenvolvimento; e, o segundo, criado por Vygotsky como zona de desenvolvimento proximal, que ele define como sendo "a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da

solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes".

Resumidamente, Vygotsky (1988:102) afirma que o aspecto mais essencial de sua hipótese é "a noção de que os processos de desenvolvimento não coincidem com os processos de aprendizado. Ou melhor, o processo de desenvolvimento progride de forma mais lenta e atrás do processo de aprendizado; desta seqüenciação resultam então, as zonas de desenvolvimento proximal".

Considerando o acima exposto, uma preocupação que se tem com esta pesquisa é evidenciar aquilo que as crianças já fazem com aquilo que a escola, mediante a prática pedagógica dos professores, poderá fazer para avançar em termos de desenvolvimento, atuando na zona de desenvolvimento proximal.

Pode-se dizer que a preocupação com a linguagem, aprendizagem e produção de textos tanto orais quanto escritos já vem sendo manifestada, de certa forma, quando se questiona a linguagem utilizada com e pelas crianças de periferia, por exemplo. No entanto, um exame mais profundo dessa questão evidencia que não se trata apenas de não permitir que usem palavras diferentes (variedade daquela comunidade lingüística), mas de a escola não aceitar os significados que elas contêm e de negar o processo de pensamento usado pelas crianças na sua produção de textos tanto oral quanto escrita. De certa forma, pode-se

pensar que, por esta via, também discrimina-se uma classe social.

Uma observação mais atenta mostra que também as crianças de classe média enfrentam dificuldades semelhantes na escola nas suas produções de textos orais ou escritas, embora já façam uso da linguagem ensinada e/ou usada na escola. Tais dificuldades surgem porque a educação que vigora nas classes, principalmente do Currículo por Atividades, parte da necessidade de ensinar como estruturar textos do ponto de vista do conhecimento do adulto, porém fazendo simplificações absurdas que não condizem em nada com o conhecimento que elas têm na sua produção oral, além, é claro, do conceito de aprendizagem como via de mão única: o adulto ensina e a criança aprende. A escola esquece também que a criança ao interagir com outras pessoas apropria-se de outros conhecimentos e, na sua prática cotidiana os recria.

Para Teberosky (1990:122), a expressão aprendizagem é freqüentemente compreendida dentro da seguinte concepção: "Acreditamos que o professor é quem cria, planeja, inventa situações e atividades, de forma que as crianças aprendam a ler e escrever. E isto é radicalmente diferente de ensinar a ler e escrever". Porém grande número de escolas brasileiras insiste em ensinar a ler e a escrever usando modelos psicológicos tradicionais estereotipados. Desta forma, insistem em desenvolver atividades isoladas, sem qualquer trabalho ou participação em traba-

lhos de grupo e, sobretudo, sem nenhuma consideração com o potencial das crianças, que pode vir a ser desenvolvido se trabalhado quando recebe suporte do adulto e/ou de outras crianças que já estejam num nível de desenvolvimento mais avançado, conforme aponta Vygotsky.

Teberosky (1990:146) afirma que o ato de limitar a criança à exposição de um contexto alfabetizador não garante a aquisição de habilidades de leitura e escrita. Por isso acredita que o papel da professora é fundamental, e nas classes os alunos precisam aprender a linguagem escrita por um contato social e de colaboração, além de aprender observando outros leitores e escritores. Para Teberosky, o professor é, precisamente, um modelo de atividade de ler e escrever, por isso procura "com que atividades como ler e escrever, copiar, corrigir etc. sejam feitas explicitamente para promover a participação das crianças. Os alunos, então, aprendem tanto pelo exemplo dos professores como pela prática compartilhada com eles nessas atividades".

Infelizmente a realidade educacional brasileira não incorporou essas mudanças e, na maioria das escolas, o que se constata é uma prática de ensino bastante tradicional centrada na redação individual de frases fragmentadas e sem significado para o grupo. A ruptura entre as diversas práticas sociais estabelecidas pelas crianças nas diversas situações de interação com outras pessoas, bem como todas as suas experiências em arti-

cular seus discursos e a vida na escola, é marca registrada de uma prática pedagógica tradicional que não vislumbra ter como papel partir dos conhecimentos desagregados, caóticos e fragmentados do grupo com quem trabalha e, na discussão grupal, avançar até uma consciência mais filosófica, com conhecimentos mais claros, articulados, e com uma visão da totalidade, conforme sugere Gramsci.

Entende-se que o papel da escola deveria ser o de articular dialeticamente linguagem e pensamento, e desenvolvimento e aprendizagem, respeitando os vários conhecimentos e os saberes, porém no sentido de avançar em termos dos conhecimentos e saberes de todos os participantes do processo de educação. Isso é possível mediante um trabalho educativo que privilegie uma postura reflexiva de cada criança, considerando suas experiências verbais, num determinado espaço e tempo, situadas historicamente, bem como as potencialidades que elas possuem. Em síntese, partir de crianças reais e em situações concretas de interação, considerando o aqui e o agora em que se situam enquanto produtoras e recriadoras de linguagem e conhecimentos, tendo o professor como mediador neste vir-a-ser. É neste contexto que se fala em jogo de interlocução, diálogo, no qual falante e ouvinte possuem papéis ativos, produzindo e recebendo falas significativas.

O estudo que se propõe realizar é necessário não só pelo que já foi explicitado, mas, também, pela escassa biblio-

grafia a respeito. Em consequência disso, há poucos subsídios à disposição dos professores, principalmente daqueles que atuam nas séries iniciais do primeiro grau, apesar da importância de que este assunto se reveste para compreender a questão da criação de textos.

No Brasil, pelo que se tem conhecimento, são poucos os trabalhos realizados acerca do desenvolvimento das produções orais de crianças pré-escolares, principalmente em se tratando de textos dramáticos. Existem alguns trabalhos acerca do desenvolvimento do discurso narrativo na linguagem de crianças e também sobre outros aspectos.

Uma das pesquisas com crianças pré-escolares brasileiras acerca da narratividade e dos processos de leitura foi coordenada por Scliar-Cabral (1983) e teve por objetivos: a) possibilitar a realização das potencialidades afetivas, sociais e cognitivas da criança, através do desenvolvimento da competência narrativa; b) conhecer a interioridade da criança; c) preservar a narrativa oral das crianças. A faixa etária dos sujeitos de ambos os sexos foi de 4 a 6 anos pertencentes a classes sociais economicamente diferentes. O projeto constou de quatro atividades, que configuram o desenvolvimento da linguagem, em especial, da narrativa: o conto e o reconto; a invenção; as variações em torno de uma poesia e a Hora da Novidade.

Essas atividades compreendem o seguinte: " O conto e o reconto consistiram na leitura de uma estória, seguida de perguntas para facilitar a fixação, reconto pelas crianças e dramatização. A invenção consistiu de uma atividade a partir de um roteiro com indicações em aberto para possibilitar a fixação dos esquemas narrativos, desenvolvido semanalmente. Após o término da elaboração coletiva, a professora lia a estória criada para fins de dramatização. Três poesias serviram de base para a elaboração de variações, nas quais se procurou desenvolver a discriminação de sons da fala, a percepção dos fonemas e suas combinatórias e a significação das palavras no texto poético (...). A Hora da Novidade, além de ser desenvolvida à entrada das crianças foi utilizada também durante a merenda, com o fito de implementar aspectos cognitivos e sociais da linguagem" (1983:13).

De acordo com a coordenadora desta pesquisa, uma das constatações a que se chegou contraria os achados de alguns investigadores de que o problema é apenas de variação sócio-lingüística, pois, "ao se aplicar a medida RUPTURAS que mensurou basicamente a capacidade de a criança representar lingüísticamente a sucessão dos eventos em sua causalidade e a capacidade de distanciamento, bem como outros aspectos de coesão e coerência textual, constatou-se que as crianças de NSEB (nível sócio-econômico baixo) apresentaram desempenho pior que as de NSEMA (nível sócio-econômico médio alto)."

Para Scliar-Cabral (1983:30) "A primeira explicação para tal constatação é a de que a narrativa é uma forma, fruto da elaboração coletiva e sujeita à historicidade, embora limitada por categorias universais que a definem. A criança necessita, pois, estar exposta a contextos narrativos para desenvolver sua predisposição inata para narrar".

Outra conclusão deste projeto (1983:31) "foi a de que a complexidade sintática nem sempre revela biunivocamente a narrativa ideal: a seqüência temporal dos eventos e dos episódios pode ser manifesta lingüisticamente pela ordem e/ou por processos relacionados típicos da narrativa".

Esta pesquisa revelou também (1983:31) que "As histórias narradas por crianças de NSEB demonstram maior inventividade, embora nelas predominem conteúdos de oralidade e voracidade e seu ambiente seja hostil e destrutivo. As motivações do grupo estão centralizadas em torno das necessidades básicas. Crianças de NSEMA tendem a reproduzir histórias já conhecidas: por terem o desenvolvimento intelectual e instintivo favorecido, não apresentam fixações devidas a carências básicas".

Outro trabalho com pré-escolares é um estudo longitudinal observacional a respeito do desenvolvimento do discurso narrativo, desenvolvido por Perroni, também em 1983, com duas crianças brasileiras, paulistas, da classe sócio-econômica

média. A coleta de dados foi feita semanalmente, sob forma de gravação da interação informal das crianças com um adulto interlocutor em ambiente familiar. Estes dados abrangem o período dos dois aos cinco anos de idade destas crianças. A perspectiva de análise foi sócio-interacionista e chegou-se à seguinte conclusão mais genérica: (1983:195-6): "pôde-se claramente observar como a criança, de um estágio inicial em que não constrói sozinha suas narrativas, chega a se constituir como um narrador autônomo".

A fase inicial a autora chama de proto-narrativas, e caracteriza-se pelo papel mais ativo do adulto, sendo que os modos de acesso da criança a discursos narrativos permanecem justapostos ou isolados em situações interlocucionais diversas, isto é, as perguntas do adulto colocam a criança numa situação de complementaridade (jogo de contar). Outro modo pelo qual a criança tem acesso a esse tipo de discurso são as histórias que ela ouve do adulto.

Aproximadamente entre os 3 e 4 anos, ocorre a fase da técnica primitiva de construir narrativas, caracterizadas pela autora como sendo de três tipos: história, relato e casos. Para Perroni (1983:67) o termo história refere-se às narrativas típicas de nossa cultura que apresentam invariabilidade de conteúdo, por exemplo, Chapeuzinho Vermelho, Branca de Neve e tantas outras do gênero. Ela considera (1983:70) relato as narrativas construídas com o objetivo de recuperar lingüística-

mente uma seqüência de experiências pessoais pelo narrador, havendo compromisso com a verdade. O terceiro tipo de narrativa são os casos, entendidos pela autora como sendo a mais livre atividade de criação do narrador. Num caso o narrador pode organizar os eventos/ações de natureza mais diversa em seqüências temporais não determinadas previamente, havendo também possibilidade deste (narrador) estar presente como personagem.

Perroni (1983:199) identifica a existência de uma terceira fase do desenvolvimento do discurso narrativo, que ocorre por volta dos 4 anos, em que a criança ganha autonomia na elaboração de narrativas e o papel do adulto sofre sensível alteração.

Perroni (1983:140) explica que já antes dos 5 anos a criança evidencia sua capacidade de construir o interlocutor e, além disso, passa a criar personagens na narrativa independentes do narrador.

Em relação a trabalhos na área da linguagem, em outros países, analisaram-se artigos acerca da pesquisa desenvolvida por Perron (1975), na França. O autor procurou evidenciar os aspectos genéticos da temática d'entreprise (conjunto de temas que de modo plausível se pode extrair de histórias, relatos, onde figura uma personagem engajada em uma ação dirigida para um fim). Perron utiliza uma grille (tabela) de aná-

lise de conteúdo, salientando os aspectos genéticos das histórias. A análise qualitativa do material mostrou diferenças de nível de elaboração das histórias produzidas pelas crianças segundo suas idades (5-7 anos ou mais além dos 9). Constatou-se um movimento genético de progressiva elaboração das histórias e, como se pode ler, nesta ótica por ele criada, uma seqüência de relatos numa mesma criança.

Postas diante de lâminas contendo figuras ou personagens pedia-se às crianças para dizer o que se passa. As crianças pequenas reagiram o mais freqüentemente por uma simples descrição, enumeração dos objetos e das pessoas. Foram evocados acontecimentos, mas tratou-se mais freqüentemente da evocação de uma situação estática, sem origem (passado) e sem futuro, em que o vir-a-ser não pôde ser encarado senão que de modo muito global. Em relação às atitudes e sentimentos das pessoas, estas foram raramente evocadas e quando ocorreu de o serem foram-no sob alguns aspectos elementares e estereotipados. O autor afirma que nas crianças de 5-7 anos não encontrou, senão que excepcionalmente, o que caracteriza, os relatos das crianças maiores (de 9 anos ou mais): o desenvolvimento organizado de um relato dramático que contém uma seqüência de ações e de acontecimentos de modo logicamente coordenados e decorrentes de um projeto assumido pela personagem principal.

Neste primeiro nível de análise do material Perron

estuda a progressiva aquisição das Leis de Gênero, deste gênero de discurso que constitui a invenção e a performance de um relato dramático. Um relato bem conduzido, bem controlado e organizado obedece a toda uma série de Leis: deve caracterizar a situação presente, situar sua origem, pôr um ou mais objetivos; deve prever as dificuldades e obstáculos; as condutas de contorno e de prazo para sua realização, que possibilitam as peripécias logicamente necessárias e não gratuitas ou aleatórias; o empreendimento (a ação) deve ser conduzido por uma personagem bem distinta, cujas relações com outras personagens, estas também bem delineadas, são nitidamente caracterizadas; finalmente o relato deve ser conduzido a um desfecho, uma conclusão, seu ponto de equilíbrio e de resolução. Tudo isto supõe a disponibilidade de uma linguagem suficientemente leve, rica e bem dominada pela criança para se constituir num instrumento eficaz de uma tal elaboração.

Perron estudou 7 mil relatos, fornecidos por 300 crianças dos dois sexos, na faixa etária dos 5 aos 14 anos, que foram produzidos a partir da apresentação de uma série de lâminas editadas como Provas Projetivas Temáticas - elaboradas pelo próprio Perron - e que constituiu a D.P.I., isto é, Dinâmica Pessoal de Imagem. Para tanto usou o método transversal.

Em relação à evolução genética dos temas, elaborados na dinâmica pessoal, depois traduzidos em histórias, constatou que a temática dos relatos varia sensivelmente segundo a idade

das crianças. O que se adquire não é somente a possibilidade de exprimir melhor a mesma coisa; é também a possibilidade de exprimir outra coisa.

Perron aponta para a necessidade de um estudo comparativo da evolução genética da forma (estrutura) e do conteúdo (temática) dos relatos. Quanto ao nível de estrutura global dos 7 mil relatos, o autor encaixa-os num dos três casos seguintes:

a) relatos estáticos: simples enumeração dos elementos do desenho; ou descrição de ações atuais, pouco significativas, imediatamente visíveis sob a lâmina (por exemplo: ele fala; ele anda; etc.), ou evocação de uma só atitude ou situação, sem que se possa distinguir nela etapas distintas: o herói brinca; lê; dorme; etc., mas isso é evocado globalmente, sem que apareça uma ação centrada num objetivo, desenvolvida, e atingindo uma saída, desfecho.

b) relatos justapostos: evocação de muitas atividades ou situações sem ligações lógicas nítidas; isto é, elas não decorrem umas das outras por via de consequência ou sob efeito de um princípio diretor comum. Há uma simples sucessão temporal aleatória, de modo que se pode modificar a ordem do discurso sem alterar o seu sentido. Tais relatos se limitam a uma simples sucessão temporal de atividades banais, podem ser começados e terminados, não importa em que ponto, breves ou infinitamente alongados segundo o humor do momento em que a criança os

elabora.

c) relatos coordenados: neste caso pode-se distinguir momentos sucessivos, correspondentes a etapas da ação logicamente encadeada, onde se observam efeitos de causalidade e um princípio diretor comum; não se pode deslocar um dos momentos sem cometer absurdos.

Do ponto de vista percentual as produções das crianças foram classificadas, por Perron, da seguinte forma:

<u>RELATOS</u>	<u>5 anos-</u>	<u>7anos-</u>	<u>9anos-</u>	<u>12 anos-</u>	<u>14 anos</u>
estáticos	36,0	50,2	35,9	28,6	30,6
justapostos	53,4	24,2	10,5	1,8	1,1
coordenados	10,6	25,6	53,6	69,6	68,3

Os dados acima traduzem, sem dúvida, uma progressiva coordenação das ações e dos acontecimentos.

Chega-se a conclusão de que se pode estudar detalhadamente várias questões relativas à linguagem, porém, neste trabalho, procura-se fixar os estudos nos aspectos referentes à estrutura textual dos jogos dramáticos, enfatizando as seguintes questões:

* quais os elementos verbais e não-verbais que fazem parte da construção dos jogos de interlocução e dos jogos dramá-

ticos;

* quais as seqüências usadas na construção oral dos jogos;

* quais os saltos qualitativos quanto ao uso de determinados itens e elaboração complexa.

2- BUSCANDO OS CONSTRUCTOS TEÓRICOS

As questões referentes à linguagem constituem-se em material riquíssimo a todas as áreas do conhecimento. Marx e Engels (1982:22) afirmam que "A linguagem é tão antiga quanto a consciência - a linguagem é a consciência real, prática, que existe para os outros homens e, portanto, existe também para mim mesmo; e a linguagem nasce, como a consciência, da carência, da necessidade de intercâmbio com outros homens". Intercâmbios que necessitam realizar-se constantemente e põem novas questões que precisam ser estudadas. Estas devem levar em conta os condicionantes históricos e sociais que contribuem para os novos avanços teóricos das diversas áreas do conhecimento, dentre elas a linguagem, a psicologia e a educação.

A linguagem pragmática é o elemento mediador de todas as práticas sociais. Ela está presente em todas as áreas do conhecimento como elemento primordial do intercâmbio de idéias, gerando os mais diversos graus de entendimento e interações entre os homens, que neste diálogo criam novos significados e conceitos e também são por eles influenciados contribuindo para as transformações na sociedade. No campo da educação busca-se, através de práticas pedagógicas comprometidas com as classes trabalhadoras, a transformação dos homens, das suas idéias e das suas práticas sociais.

Gramsci, em suas Cartas do Cárcere, mostrava-se preocupado com o desenvolvimento intelectual das crianças que ia além das fronteiras do interesse científico. Era uma preocupação com o lado humano e social. Inicialmente Gramsci (1987:127) tinha dúvidas quanto à forma de educação: deixar obrar a natureza (espontaneísmo) ou forçá-la (coerção). Mais tarde (1987:145-6), opta pela coerção, por pensar que "o homem é toda uma formação histórica, obtida com coerção (entendida não só no sentido brutal e da violência externa)". Acrescenta que: "Renunciar a formar a criança significa apenas permitir que sua personalidade se desenvolva recebendo caoticamente do meio em geral todos os motivos vitais". Sua preocupação era com a formação de uma personalidade "vigorosamente formada no sentido da totalidade e integral". Para o autor, o homem moderno é uma síntese da união substancial e histórica, que se torna homem-massa ou homem coletivo, mesmo mantendo a sua forte personalidade e originalidade individual (1987:300).

Gramsci acreditava na educação como fator decisivo no processo de elevação do saber do povo e na importância de difundir criticamente verdades já descobertas, transformando-as em fundamentos de ações vitais, de coordenação, tanto de ordem intelectual quanto social. Por isso combatia o pensamento desarticulado e parcial, propondo a compreensão crítica e unitária da realidade. Neste sentido, os intelectuais têm um papel decisivo que é o de dirigente do processo de formação, isto é, pos-

sibilitar a passagem qualitativa do conhecimento fragmentado para o conhecimento da totalidade e todas as suas relações, tornando-o mais coerente e coeso. Para Gramsci, o conhecimento tem valor a medida que for transformado em ação para agir na sociedade.

Nesse processo a escola, com seus intelectuais, tem um papel muito importante no que se refere à aprendizagem e desenvolvimento dos homens quanto à construção de conceitos que são mediados pela palavra e acontecem nas interações sociais, incorporando-se conscientemente ao processo histórico. Por isso, afirmamos, com Vygotsky (1987:50), que "A formação de conceitos é o resultado de uma atividade complexa, em que todas as funções intelectuais básicas tomam parte. No entanto, o processo não pode ser reduzido à associação, à atenção, à formação de imagens, à inferência ou às tendências determinantes. Todas são indispensáveis, porém insuficientes sem o uso do signo, ou palavra, como o meio pelo qual conduzimos as nossas operações mentais, controlamos o seu curso e as canalizamos em direção à solução do problema que enfrentamos".

No entanto, a maioria das escolas ainda não compreendeu o real sentido de seu trabalho na formação das crianças e a importância que tem a linguagem nesse processo. Por isso não a vêem como produto da interação social, não valorizam as manifestações presentes na fala dos diversos grupos com quem traba-

lham, não estabelecem as relações entre essas manifestações e as possibilidades de avanços. Continuam tratando a linguagem como um conteúdo escolar que serve à memorização de conceitos já elaborados, desvinculados da realidade social e cultural de seus alunos, portanto neutra e não reveladora das visões de mundo daqueles que a usam. Ao usar a linguagem a escola não atribui à palavra seus diversos conceitos derivados dos determinantes históricos e sociais.

No entendimento de Vygotsky (1987:4-5) a palavra não se refere a um objeto isolado, mas a um grupo ou classe deles. Para o autor "o pensamento do homem reflete uma realidade conceitualizada (...) certos pensamentos não podem ser comunicados às crianças, mesmo que elas estejam familiarizadas com as palavras necessárias. Pode ainda estar faltando o conceito adequadamente generalizado que, por si só assegure o pleno entendimento".

A escola necessita conhecer quais os conceitos que as crianças têm das palavras e sua visão de mundo para que se possa atuar estabelecendo-se as relações entre pensamento e linguagem na prática pedagógica, objetivando a conceitualização da realidade. Pensamento e linguagem não são processos independentes que se cruzam, momentaneamente. Conforme Vygotsky (1987:4), o pensamento e a fala se unem em pensamento verbal através do significado das palavras. Afirma o autor: "o significado de uma palavra representa um amálgama tão estreito do pensamento e da

linguagem, que fica difícil dizer se se trata de um fenômeno da fala ou de um fenômeno do pensamento. Uma palavra sem significado é um som vazio; o significado, portanto, é um critério da palavra, seu componente indispensável(...) é um fenômeno do pensamento verbal, ou da fala significativa - uma união da palavra e do pensamento".

A relação entre o pensamento e a palavra é de processo, entendido como um movimento contínuo de vaivém do pensamento para a palavra e vice-versa que passa por transformações evolutivas, através do significado das palavras que são formações dinâmicas. De acordo com Vygotsky, "Modificam-se à medida que a criança se desenvolve; e também de acordo com as várias formas pelas quais o pensamento funciona"(1987:104).

Os fundamentos teóricos acima expostos perpassam o objeto do presente estudo que são os jogos de interlocução e os jogos dramáticos. Estes, aqui entendidos como frutos de um processo evolutivo decorrente dessas formações dinâmicas. No bojo desta questão analisam-se os movimentos verbais e não-verbais que a criança faz até chegar a produzir seus jogos, para tanto observaram-se quais os itens utilizados, quais as seqüências das ações e os saltos qualitativos. Neste processo de construção dos jogos atuou-se na zona de desenvolvimento proximal. Este conceito é desenvolvido por Vygotsky, para explicar que existe um nível potencial de desenvolvimento que deve ser traba-

lhado nas crianças pelos adultos ou outras crianças em nível de desenvolvimento mais avançado, procurando ampliá-lo.

Para compreensão dos jogos de interlocução e dos jogos dramáticos retomaram-se idéias de Aristóteles, Piaget, Vygotsky e Orlandi, acerca da imitação, da estrutura dos textos poéticos, da função dos jogos simbólicos, do brinquedo e do processo de interlocução.

As primeiras idéias sobre o ato de imitar encontram-se na obra Poética, de Aristóteles (1987:203) que coloca que a epopéia, a tragédia e a poesia ditirâmbica, entre outras, são, em geral, imitações, as quais diferem por três aspectos: ou porque imitam por meios diversos, ou porque imitam objetos diversos ou porque imitam por modos diversos e não da mesma maneira. Porém todas elas imitam com o ritmo, a linguagem e a harmonia, usando estes elementos de forma separada ou conjuntamente. Aristóteles também classifica a poesia segundo o objeto da imitação, ou seja, a ação dos homens.

Aristóteles (1987:202-3), argumenta que há uma outra diferença entre as espécies de poesias imitativas, que consiste no modo como se efetua a imitação. "Efetivamente, com os mesmos meios pode um poeta imitar os mesmos objetos, quer na forma narrativa (assumindo a personalidade de outros ... ou na própria pessoa, sem mudar nunca), quer mediante todas as pessoas imitadas, operando e agindo elas mesmas". Consiste a imitação

nestas três diferenças: os meios, os objetos e o modo.

Aristóteles quando trata da tragédia, aborda o conceito de estrutura do mito trágico, entendida como a composição dos atos, sendo o elemento mais importante a trama dos fatos. Na tragédia não agem as personagens para imitar caracteres, mas assumem caracteres para efetuar certas ações. Portanto, as ações e os mitos constituem a finalidade principal da trama (1987:206).

Com relação à estrutura do mito trágico o autor define que a tragédia "é imitação de uma ação completa, constituindo um todo que tem certa grandeza, porque pode haver um todo que não tenha grandeza". Para ele, todo é aquilo que tem princípio, meio e fim. Princípio é o que não contém em si mesmo o que quer que siga necessariamente outra coisa e que, pelo contrário, tem depois de si algo que está ou estará necessariamente unido. Fim, ao invés, é o que naturalmente sucede outra coisa, por necessidade ou porque assim aconteceu na maioria dos casos, e que, depois de si, nada tem. Meio é o que está depois de alguma coisa e tem outra depois de si.

Aristóteles chama atenção para a unidade de ação: "... tal como é necessário que nas demais artes miméticas uma seja a imitação, quando o seja de um objeto uno, assim também o mito, porque é imitação de ações, deve imitar as que sejam unas e completas, e todos os acontecimentos se devem suceder em co-

nexão tal que, uma vez suprimido ou deslocado um deles, também se confunda ou mude a ordem do todo. Pois não faz parte de um todo o que, quer seja quer não seja, não altera esse todo".

Segundo Aristóteles (1987:210), o mito pode ser simples ou complexo, isto porque "tal distinção existe, por natureza, entre as ações que imitam". Para o autor, ação simples é "aquela que, sendo una e coerente, do modo acima determinado, efetua a mutação de fortuna, sem peripécia ou reconhecimento; ação complexa, denomino aquela em que a mudança se faz pelo reconhecimento ou pela peripécia, ou ambos conjuntamente".

Piaget (1972:84) em seus estudos afirma que "graças à linguagem a criança se torna capaz de evocar situações não atuais e de se libertar das fronteiras do espaço próximo e do presente". De um lado, a criança liberta-se dos limites do campo perceptivo e, de outro, os objetos e ações realizadas são enquadrados teórica e racionalmente enriquecendo seu conhecimento. O autor aponta que as mudanças ocorridas com a inteligência infantil no período da aquisição da linguagem não são devidas unicamente a esta porque há outras fontes que alimentam seu desenvolvimento intelectual.

Ao lado da linguagem, a criança pequena, menos socializada que a de 7-8 anos e sobretudo que o próprio adulto, tem necessidade de outro sistema de significantes, mais individual e mais motivado. Este sistema é constituído pelos símbo-

los, cujas formas mais correntes na criança pequena se encontram no jogo simbólico ou de imaginação. Contribuem elas com importante papel para o pensamento das crianças, tanto como fonte de representações individuais- cognitivas e afetivas- quanto de esquematização representativa do conhecimento. Piaget (1972:85) refere que, para além do jogo simbólico, o simbolismo individual é representado pela imitação retardada que "é produzida pela primeira vez na ausência do modelo correspondente".

Por último, Piaget classifica entre os símbolos individuais toda imaginação mental. Nesse sentido, a imagem é símbolo do objeto, concebida como imitação interiorizada pela criança. Diz o autor: "a imagem sonora é apenas a imitação interior do som correspondente e a imagem visual é o produto da imitação do objeto e da pessoa, seja pelo corpo inteiro, seja por movimentos oculares".

Piaget, ao apresentar os três tipos de símbolos individuais -jogo simbólico, imitação retardada e imaginação mental-, afirma que eles são derivados da imitação. Admite o autor (1972:85-6) que " existe uma função simbólica mais ampla que a linguagem, englobando, além do sistema de signos verbais, o do símbolo no sentido estrito". Assim a origem do pensamento deve ser procurada na função simbólica, mas esta se explica pela formação das representações infantis. Para Piaget, a função simbólica "consiste numa diferenciação dos significantes (signos e símbolos) e dos significados (objetos ou acontecimentos, uns e

outros esquematizados ou conceitualizados". Finaliza dizendo que a linguagem é uma forma particular da função simbólica, sendo precedida pelo pensamento, limitando-se aquela a transformá-lo através de esquemas de raciocínio mais desenvolvidos e da abstração.

Outro autor que discute a relação entre pensamento e linguagem - como foi visto anteriormente neste capítulo -, questões referentes à aprendizagem e o papel do brinquedo é o psicólogo soviético Vygotsky. Ao analisar o papel do brinquedo no desenvolvimento intelectual da criança o autor (1988:105) diz que é incorreto definir o brinquedo como atividade que dá prazer à criança. Esta experimenta prazer em outras atividades que desenvolve e no jogo este prazer depende do seu resultado interessante. No entanto, afirma que o brinquedo e o ato de brincar preenchem necessidades da criança e que atuam como incentivos para sua ação. Isto porque as necessidades alimentam o desenvolvimento intelectual da criança, auxiliadas pelas motivações, tendências e incentivos. Do mesmo modo, o grau de maturidade das necessidades das crianças é que define a sua relação com o brinquedo como forma de atividade.

A tendência de crianças muito pequenas, segundo o referido autor (1988:106), é satisfazer seus desejos imediatamente, porém na idade pré-escolar aparece uma grande quantidade de tendências e desejos não possíveis de realização imediata, surgindo, em decorrência, os brinquedos. Diz Vygotsky: "Para re-

resolver essa tensão, a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não-realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo. A imaginação é um processo psicológico novo para a criança; representa uma forma especificamente humana de atividade consciente (...) Como todas as funções da consciência, ela surge originalmente da ação".

Frente a essa perspectiva, coloca que o prazer derivado do brinquedo, na idade pré-escolar, é controlado por motivações diferentes daquelas do simples ato de chupar chupeta. No entanto, isto não quer dizer que todos os desejos não realizados dão origem a brinquedos e que tampouco as emoções generalizadas nestes significam que as crianças entendem as motivações que dão origem ao jogo.

Para o autor (1988:107), no brinquedo a criança cria uma situação imaginária e esta é a característica que o define e o distingue de outras formas de atividades. Segundo Vygotsky (1988:107), "o brinquedo não é uma ação simbólica no sentido próprio do termo, de forma que se torna essencial mostrar o papel da motivação no brinquedo", as circunstâncias da atividade infantil e o papel do brinquedo no desenvolvimento posterior. Portanto, "Se todo brinquedo é, realmente, a realização na brincadeira das tendências que não podem ser imediatamente satisfeitas, então os elementos das situações imaginárias constituirão, automaticamente, uma parte da atmosfera emocional

do próprio brinquedo". Vygotsky (1988:107-8) acrescenta que não há brinquedo sem regras, mesmo que sejam informais, não estabelecidas a priori, mas fruto da convivência social e que têm origem na própria situação imaginária. Portanto, é no "brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, (...) dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos (1988:110)". No brinquedo os objetos perdem sua força determinadora, isto porque, segundo Vygotsky (1988:110). "A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação àquilo que ela vê. Assim é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que ela vê. Em consequência disso, acrescenta que "A ação numa situação imaginária ensina a criança a dirigir seu comportamento não somente pela percepção imediata dos objetos ou pela situação que a afeta de imediato, mas também pelo significado dessa situação".

É na idade pré-escolar que surge uma divergência entre as esferas do significado e da visão, isto porque no brinquedo o pensamento e a ação surgem das idéias e não dos objetos. Neste momento a ação regida por regras é determinada no plano das idéias, modificando a relação da criança com a situação concreta, real e imediata. Tal transformação, para Vygotsky (1988:111), não ocorre de uma só vez, sendo que "o brinquedo fornece um estágio de transição nessa direção sempre que um objeto (um cabo de vassoura, por exemplo) se torna pivô dessa separação (no caso, a separação entre o significado cavalo de um

cavalo real)". A contradição que se apresenta é a criança operar tanto com significados desligados dos objetos e ações a que estão vinculados, quanto a ações e objetos reais. O estágio de transição refere-se à passagem da primeira infância ao pensamento adulto.

Vygotsky (1983:113) enfatiza que "A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida de uma criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brincar é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brincar, a criança segue o caminho do menor esforço - ela faz o de que mais gosta de fazer, porque o brincar está unido ao prazer - e, ao mesmo tempo, ela aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte, renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia à ação impulsiva constitui o caminho para o prazer no brincar". De acordo com o autor, ao agir contra o impulso imediato, na situação de jogo, a criança entra em conflito entre as regras e o espontâneo, fazendo o contrário do seu desejo, o que lhe exige maior autocontrole e, ao mesmo tempo, lhe permite atingir o prazer máximo.

Resumindo, o autor (1988:114) afirma que "o brincar cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a a desejar, relacionando seus desejos a um eu fictício, ao seu papel no

jogo e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade".

Pode-se, então, pensar que a criança, ao jogar, opera com o real e o imaginário, aproximando as duas dimensões no plano do cognitivo e afetivo. Ao estabelecer esta ligação a criança recupera o mágico que há dentro de si aliando-o ao concreto vivido com todas as possibilidades de vir a ser. Sabe-se, porém, que essas possibilidades estão intimamente ligadas ao contexto histórico e social da criança, que suas ações reais estão, também, vinculadas às ações concretas de outros homens, logo há um determinado tempo e espaço. Nesse processo ocorre a transformação da relação objeto/significado para ação/significado, decorrente do movimento no campo do significado, para a criança.

Nesse estudo o autor (1988:115-6), chega a três importantes conclusões: primeiro, que o brinquedo não é o aspecto predominante da infância, mas é fator importante do desenvolvimento; segundo, demonstra que o significado da mudança que ocorre no desenvolvimento do próprio brinquedo, passa da predominância de significações imaginárias para a de regras; terceiro, mostra as transformações internas no desenvolvimento da criança que surgem em consequência do brinquedo.

Ao fazer a relação entre brinquedo e desenvolvimento, o autor (1988:116-7) argumenta que a "subordinação estrita às

regras é quase impossível na vida; no entanto, torna-se possível no brinquedo. Assim, o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário, no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento". Desse modo, o brinquedo contribui para as transformações das necessidades e da consciência da criança, constituindo-se na etapa mais avançada do desenvolvimento pré-escolar. Porquanto o ato de brincar é uma atividade intencional que condiciona o desenvolvimento infantil e promove o surgimento de regras cada vez mais rígidas.

Finalizando, a criança é livre para definir suas próprias ações no brinquedo, no entanto, Vygotsky (1988:118) adverte que esta "é uma liberdade ilusória, pois suas ações são, de fato, subordinadas aos significados dos objetos, e a criança age de acordo com eles".

Neste trabalho fez-se opção pelas idéias de Vygotsky, pois além de sua vinculação mais estreita com o processo de aprendizagem, concorda-se com sua concepção de pensamento e linguagem, seus conceitos de brinquedo e zona de desenvolvimento proximal. Além disso, acatam-se os pressupostos teóricos que fundamentam o método genético-experimental pelo autor utilizado:

isto é, que todos os fenômenos sejam estudados como processos em movimento e em mudança, que pode ser qualitativa e quantitativa.

Dentre os vários autores que trabalham com a análise do discurso, este trabalho ater-se-á mais às contribuições de Orlandi, que busca seus fundamentos em Pêcheux. Diz a autora (1987:11) que a análise do discurso "se constrói não como uma alternativa para a Lingüística - que é a ciência positiva que descreve e explica a linguagem verbal humana- mas como proposta crítica que procura justamente problematizar as formas de reflexão estabelecidas", por isso o objeto é pensado ao mesmo tempo considerando os aspectos sociais e históricos,"em que se confrontam sujeito e sistema: o discurso"(1987:12).

Desta maneira, afirma Orlandi (1987:12), a análise do discurso "se pretende uma teoria crítica que trata da determinação histórica dos processos de significação. Não estaciona nos produtos como tais. Trabalha com os processos e as condições de produção da linguagem. Condiciona, por isso, a possibilidade de se encontrarem regularidades à remissão da linguagem à sua exterioridade". Em termos de processo, Orlandi (1988:20) cita o parafrástico e o polissêmico que são constitutivos da tensão que produz o texto. O processo parafrástico, para a autora, "é o que permite a produção do mesmo sentido sob várias de suas formas (matriz de linguagem)". E o processo polisêmico "é o responsável pelo fato de que são sempre possíveis

sentidos diferentes, múltiplos (fonte da linguagem)". Em outra obra a autora (1988:18) especifica essas condições de produção: os interlocutores, a situação, o contexto histórico-social e ideológico.

Orlandi (1988:17) caracteriza a linguagem como transformadora onde há "ação sobre a natureza e ação concertada com o homem", concebendo-a, então, como interação. Ou como afirma, baseada em Rossi, "como trabalho, como produção", determinando o modo de produção da linguagem enquanto parte da produção social geral. Porém sem esquecer a especificidade da linguagem, pois esta é um trabalho simbólico. Nesta perspectiva, mais adiante afirma que "tomar a palavra é um ato social com todas as suas implicações: conflitos, reconhecimentos, relações de poder, constituição de identidades, etc."Essa concepção ultrapassa os conceitos de que a linguagem é suporte de pensamento ou instrumento de comunicação. Ela passa pelo psíquico, pelo social e ideológico.

Para Orlandi (1988:18), "Todo falante e todo ouvinte ocupa um lugar na sociedade, e isso faz parte da significação. Os mecanismos de qualquer formação social têm regras de projeção que estabelecem a relação entre as situações concretas e as representações (posições) dessas situações no interior do discurso: são as formações imaginárias. O lugar assim compreendido, enquanto espaço de representações sociais, é constitutivo das significações.

Outro aspecto, relevante para o presente trabalho, é a relação de sentido (intertextualidade), que para Orlandi (1988:18) pode ser assim explicado: "todo discurso nasce em outro (sua matéria-prima) e aponta para outro (seu futuro discursivo). Por isso, na realidade, não se trata nunca de um discurso, mas de um continuum. Fala-se de um estado de processo discursivo e esse estado deve ser compreendido como resultado de processos discursivos sedimentados". É nesta perspectiva que se pode falar em processo de construção de jogos de interlocução e jogos dramáticos orais com fantoches. A criança, ao elaborar seus jogos, recorre aos textos já lidos, ouvidos, vistos na televisão ou filmes, às experiências vivenciadas e à imaginação. Posteriormente, este jogo poderá vir a ser enriquecido noutra ocasião, tanto no aspecto estrutural quanto temático, considerando o contexto histórico-social, as condições de produção e os sentidos que se quer atribuir.

Segundo a autora (1988:21), "A análise do discurso tem como unidade o texto. Na perspectiva da análise do discurso, o texto é definido pragmaticamente como a unidade complexa de significação, consideradas as condições de sua produção. O texto se constitui, portanto no processo de interação". Complementando (1988:22) diz que, "enquanto unidade pragmática, que se constitui na interlocução, não importa a extensão do texto: pode ser uma palavra, um sintagma, um conjunto de frases (escrito ou falado), o que importa é que funciona como unidade de sig-

nificação em relação à situação". Portanto ele não é soma de frases, mas uma unidade de discurso, havendo relação das partes com o todo e este tem a ver com as condições de produção e a situação discursiva". Em relação à dimensão, diz Orlandi, "o texto, além de não progredir apenas em uma direção e não crescer somente para a frente, tem relação com o que não é ele, uma vez que o espaço simbólico (os implícitos) entre enunciados efetivamente realizados é constitutivo do texto, bem como sua relação com outros textos. A idéia de recorte remete, assim, à de polissemia."

É, ainda, importante colocar a idéia de Orlandi acerca de incompletude desse todo em que se constitui o texto como condição de existência da linguagem. Para a autora o espaço e o tempo da linguagem são simbólicos. Além desse aspecto, Orlandi (1988:22) acrescenta que "uma vez que se constitui na interação, o sentido do texto não se aloja em cada um dos interlocutores separadamente, mas está no espaço discursivo criado pelos (nos) dois interlocutores".

Portanto a linguagem é apenas uma manifestação das várias formas de representação do mundo com suas múltiplas relações. Como entender, então, a construção do autor do discurso? Orlandi responde (1988:78-9): "Para que o sujeito se coloque como autor, ele tem que estabelecer uma relação com a exterioridade, ao mesmo tempo em que ele se remete à sua própria interioridade: ele constrói assim sua identidade como autor. Isto

é, ele aprende a assumir o papel de autor e aquilo que ele implica". Donde se conclui que essa construção se dá na inserção do sujeito na cultura, sua posição no contexto histórico-social.

Orlandi (1987:15) distingue três tipos de discurso, em seu funcionamento - discurso lúdico, polêmico e autoritário, tomando por base o objeto do discurso e os interlocutores. Para a autora, o discurso lúdico é aquele em que o seu objeto se mantém presente enquanto coisa e os interlocutores se expõem a essa presença, resultando uma polissemia aberta. Já o discurso polêmico mantém a presença do seu objeto, os participantes não se expõem, mas procuram dominar o seu referente, dando-lhe uma direção, resultando numa polissemia controlada. No discurso autoritário, o referente está ausente, oculto pelo dizer; não há interlocutores, porém um agente exclusivo, resultando numa polissemia contida.

Considera-se, neste momento, a noção de sujeito proposta por Orlandi, para após mostrar a inter-relação que há entre condições de produção e condições de recepção. Para a autora (1987:33), a apropriação da linguagem é constituída socialmente, logo o sujeito de quem fala não é o sujeito-em-si, abstrato e ideal, mas o sujeito mergulhado no social que o envolve e preso, pois, da contradição que o constitui. Por isso, trabalha com a noção de processo, de interlocução. A partir desse ponto de vista a autora considera inadequada a terminologia que distingue condições de produção e condições de recepção, pois

acredita que a noção de condições de produção, abrange, como um todo, a emissão e a recepção.

Quanto à produção do texto, Orlandi (1987:49) afirma que as palavras e a maneira como elas acontecem no texto incluem não só as suas ligações entre si, mas um aspecto mais geral denominado construção. "Na construção estão esses modos de ligação entre as unidades e o modo de organização delas no texto. Não esquecendo, todavia, que cada unidade também tem seu valor em si e que, quando falamos em organização, essa não é vista como oposição entre elementos, mas como integração dos elementos numa totalidade. E a diferença de que são capazes é a existente em relação ao dito e ao que poderia ser dito, isto é, as formações parafrásticas que margeiam todo o texto".

No presente trabalho, pretende-se discutir o processo de construção dos jogos dramáticos orais com fantoches, caracterizado como sendo um discurso lúdico, tendo como pressuposto a linguagem enquanto trabalho, interação, ato social e considerando as condições de produção, a incompletude da linguagem e seu funcionamento. Mais especificamente, objetiva-se conhecer a produção oral de crianças pré-escolares, quanto aos seguintes aspectos: elementos verbais e não-verbais que aparecem; seqüências verbais e não-verbais usadas na produção dos jogos de interlocução e nos jogos dramáticos e os saltos qualitativos que as crianças realizam ao longo dos encontros, juntamente com seu interlocutor. Leva-se em conta que tanto a criança quanto o

adulto têm papéis interligados, articulados, e comprometidos com o processo em que este discurso ocorre e com o momento histórico-social.

Como a preocupação deste trabalho é conhecer o processo de criação, procurar-se-á, na medida do possível, também considerar essa inter-relação entre produção e recepção, pois falante e ouvinte interagem simultaneamente, no seu tempo de atuação, construindo significações e possibilitando ações transformadoras tanto nos aspectos cognitivos quanto na sua sociabilidade. Portanto, é essa interação que caracteriza o processo de construção dos jogos de interlocução e jogos dramáticos que não têm uma extensão definida, mas se constituem numa unidade de significação em relação à situação.

3- O ENCONTRO COM O EMPÍRICO

Objetivando compreender e analisar o processo de criação de textos orais nos jogos de interlocução e nos jogos dramáticos em crianças de 5 a 7 anos, que freqüentam a pré-escola e residem na periferia e no centro da cidade de Ijuí-RS, realizou-se uma pesquisa nos meses de abril até dezembro de 1988 e janeiro de 1989. Para tanto, optou-se pela metodologia de estudo de caso, mediante a realização de oficinas, com um grupo composto por dez crianças, representando um universo significativo para a análise pretendida.

Interessava conhecer o processo de criação tanto das crianças de escolas públicas quanto de escolas particulares, isto porque não se queria perder a variável social que permeia essa divisão: escola pública e particular.

No início do ano de 1988, realizaram-se os primeiros contatos com as pessoas responsáveis pela condução do processo pedagógico nas escolas estaduais, municipais e particulares do município. Manteve-se contatos com professores responsáveis pela educação pública na 36ª Delegacia da Educação - 36ª DE e na Secretaria Municipal de Educação e Cultura de Ijuí- SMEC. Por ocasião dos encontros foram expostos os objetivos do projeto e solicitou-se permissão para manter contato com os professores

responsáveis pelas turmas. Na oportunidade também buscaram-se informações sobre as respectivas propostas pedagógicas, pois assim poder-se-ia ter uma visão mais clara do tipo de educação a que estas crianças estavam expostas.

Em relação às escolas particulares, fez-se um levantamento destes estabelecimentos de ensino que atuam com classes pré-escolares e procedeu-se a um sorteio. Foram sorteados os seguintes estabelecimentos: Colégio Evangélico Augusto Pestana - CEAP e Escola de 1º Grau Francisco de Assis - EFA.

Para selecionar as escolas públicas, a 36ª DE e a SMEC colocaram à disposição listas com o nome das escolas públicas, procedendo-se, então, ao sorteio das que seriam pesquisadas. Foram sorteadas as seguintes escolas: Escola Estadual de 1º Grau Rui Barbosa; Escola Estadual de 1º Grau Emil Glitz; e Escola Municipal de 1º Grau Dileta Vieira Martins.

Dando continuidade aos contatos, conversou-se com as professoras das turmas pré-escolares particulares e públicas, ocasião em que foi explicado o projeto de pesquisa e solicitou-se a indicação de crianças para fazer parte do mesmo, desde que atendessem aos requisitos estabelecidos:

- ter entre 5 e 7 anos;
- ter permissão dos pais para participar da pesquisa;
- freqüentar regularmente a pré-escola;
- ser aluno de uma escola particular ou pública do centro ou da periferia urbana do município de Ijuí;

- não apresentar problemas sérios de linguagem;
- dispor-se a criar textos para o jogo dramático no período oposto ao seu turno de aula, até duas vezes por mês;
- poder deslocar-se só ou acompanhada até a sua escola onde seriam realizados os encontros e gravações.

Após indicação das crianças pelos professores, entrou-se em contato com as mesmas e seus pais para que soubessem em que consistia o projeto e como se procederia para desenvolver os encontros, além de combinar o local dos mesmos, horários e outros aspectos necessários e, principalmente, saber se as crianças estavam dispostas a participar. Em alguns casos, conforme a disponibilidade dos pais, aproveitou-se este primeiro encontro para conversar sobre seus filhos, buscando conhecê-los melhor. Para tanto, observou-se um roteiro de questões em relação ao meio cultural e outras informações que se julgou importante para este trabalho. Em alguns casos a coleta destas informações aconteceu antes dos encontros, noutros casos aconteceu durante a coleta das produções orais, envolvendo a criança e seus familiares. Em anexo apresenta-se uma síntese desta caracterização, relativa aos dez sujeitos desta pesquisa.

Também em anexo encontra-se o **Quadro I: Informações a respeito dos sujeitos da pesquisa**, contendo: o número que cada criança recebeu, observando-se unicamente a ordem em que suas produções foram posteriormente digitadas no computador; o primeiro nome de cada uma das crianças; a data de nascimento; o número dos encontros; a idade correspondente em cada encontro; a forma de registro das produções; e o estabelecimento de ensino

a que pertencem, bem como sua localização no município de Ijuí.

A coleta das produções orais das dez crianças foi feita individualmente, fora do horário escolar, sob forma de oficinas, sendo que alguns dos encontros realizaram-se nas escolas de origem das crianças e outros em ambientes fora do contexto escolar.

Considerando os propósitos desta pesquisa, criou-se uma situação de educação individual, sob forma de oficinas, e não necessariamente comprometida com as atividades normais desenvolvidas pelos professores na pré-escola, oportunidade em que as crianças tiveram espaço para brincar -jogar- livremente com os fantoches levados pelo interlocutor adulto ou outros materiais disponíveis, desde que a criança os buscasse livremente no ambiente. Inicialmente havia uma conversa entre o interlocutor adulto e a criança, porém sem determinação específica do assunto, na qual se procurou estabelecer vínculos entre os interlocutores, variando assim de criança para criança e de encontro a encontro. Essas conversas nem sempre foram registradas em fita, pois podiam acontecer no trajeto da casa da criança até a escola ou em outro ambiente. Procurou-se registrá-las no diário com o objetivo de usá-las para contextualizar as condições de produção: interlocutores e situação. Essa etapa preliminar e todas as outras interações que acontecem durante a realização dos jogos dramáticos foram definidas como sendo os jogos de interlocução.

Posteriormente, a criança era estimulada a entrar em contato com os fantoches para produzir um jogo dramático que era gravado em fita. Além dos fantoches, havia o palco onde poderia realizar-se o jogo. Por acreditar-se que as palavras têm mais de um sentido e que estes têm muito a ver com as experiências de vida das crianças, não houve rigidez em usar uma instrução única, para que criassem seus jogos dramáticos, por isso apareceram os seguintes incentivos:

- você quer brincar com os fantoches ?
- quer inventar uma história com os fantoches?;
- quer criar uma história com os fantoches?;
- conta uma história com os fantoches;
- com quais fantoches você vai trabalhar?;
- com quais fantoches você quer brincar?;
- brinca com os fantoches;
- inventa, inventa uma história com eles;
- não quer inventar uma história, então brinca com eles; e
- outras formas de incentivo parecidas.

Os encontros com as crianças não tiveram um roteiro fechado, fixo, pois aconteceram tendo em vista criar um ambiente propício para a criação espontânea de textos para o jogo dramático, usando os fantoches como principal motivação e o interesse do interlocutor adulto em ouvi-las e interagir como coordenador, incentivador, público, parceiro e outras

atribuições que serão explicitadas no quarto capítulo.

Durante a realização dos encontros para criação de jogos dramáticos com fantoches foi possibilitado que cada criança expressasse sua visão de mundo na variedade lingüística e usando seu próprio estilo de expressão verbal, portanto sem correções. As repetições de termos feitas pelo interlocutor adulto ou perguntas foram com a intenção, às vezes, de entender algum dos termos e outras vezes para manter a ponte entre ele e a criança. Quanto às idéias expressas pelas crianças, manteve-se, também, a mesma orientação. Além disso, algumas das intervenções tiveram como intenção provocar as crianças para que refletissem sobre os conteúdos verbalizados na ocasião, tanto dos jogos de interlocução, quanto dos jogos dramáticos.

Em síntese, foram criados espaços para que elas criassem seus textos de forma pessoal sobre os tópicos de seu interesse, de seus desejos, sua imaginação e de suas experiências vivenciais significativas, respeitando-se o nível e o tipo de construção textual de cada uma delas, bem como a articulação que fazem entre forma e conteúdo.

Para captar o processo de criação, ofereceram-se às crianças dois tipos de fantoches: grandes, de mão, e pequenos, de dedo (fotos no anexo 2). A opção por tais tamanhos de fantoches deu-se obedecendo aos seguintes critérios: facilidade no manuseio, serem figuras encontráveis no mercado, possibilitar

que as crianças experimentassem sensações diferentes ao manusearem fantoches no tamanho médio e em miniatura. A opção de iniciar pelos fantoches maiores foi em decorrência de que estes foram encomendados por primeiro para a artesã. Após surgiu a idéia de oferecer fantoches minúsculos para que as crianças, ao manuseá-los, se sentissem "gigantes" em relação ao material disponível, e esse fato pudesse servir também de estímulo.

Nos primeiros encontros foi oferecido um número de doze (12) fantoches grandes com formas diferentes de manuseio, que representam figuras humanas (homem, mulher, menino, menina e palhaço), personagem de ficção (ser estranho), do mundo da fantasia (bruxa e fada) e figuras de animais domésticos (gato e cachorro) e animais selvagens (lobo e jacaré). Procurou-se não nomeá-los, salvo em caso de incentivar alguma criança chamando o fantoche ou respondendo perguntas feitas pela criança. A não identificação prévia dos fantoches aguçou a curiosidade das crianças. Assim, os fantoches, pelas suas características externas, possibilitaram que cada uma das crianças os identificassem diferentemente e construíssem personagens diversas.

Posteriormente, as crianças produziram seus jogos utilizando onze (11) fantoches de dedos. Os fantoches representavam figuras humanas (um homem, uma mulher, um velho, uma velha, um menino e um palhaço), personagem do mundo da fantasia (uma bruxa, uma fada e a Chapeuzinho Vermelho), figura de animal selvagem (um lobo) e figura de plantas (uma flor).

A opção em oferecer às crianças fantoches para que criassem seus jogos originou-se do fato de que esse tipo de material possibilita a ocorrência de diálogos entre as personagens, ampliando, assim, as interações verbais entre elas. Também porque as personagens oferecidas suscitam a fantasia e, de certa forma, evocam ou estão ligadas à vida real das crianças. Além disso, possibilitam que as crianças se sintam "protegidas" atrás das personagens ou dos biombos (palcos); são de fácil manuseio, possibilitando movimentos próprios e diversos; não estão, necessariamente, ligados a nenhuma narrativa da literatura infantil (a exceção dos fantoches de dedo que compõem a história de Chapeuzinho Vermelho), evitando que fiquem presas às estruturas dessas narrativas.

Partiu-se do princípio de que a não vinculação direta com uma narrativa criada oralmente ou escrita por um adulto para crianças daria mais elementos para compreender o processo de produção oral dos jogos de interlocução e dos jogos dramáticos pelas crianças e o percurso que fazem para chegar até o jogo propriamente dito. No entanto, considera-se que todas as produções, tanto orais quanto escritas, são recriações originais do mundo real e do mundo imaginário que está no real e na mente das pessoas. O que ocorre são articulações diferentes em maior ou menor grau de originalidade.

Neste sentido, conclui-se que o conceito de

criatividade define-se como sendo um processo de recriação do real, ou melhor, a leitura que cada pessoa faz do real e do imaginário em níveis de originalidade e complexidade diferentes. É com este sentido que se usará o conceito de criatividade no presente trabalho.

Para o conjunto das dez crianças realizou-se um total de cinquenta e oito(58) encontros, assim distribuídos: criança-1: cinco(5) encontros; criança-2: cinco(5) encontros; criança-3: seis(6) encontros; criança-4: sete(7) encontros; criança-5: seis(6) encontros; criança-6: cinco(5) encontros; criança-7: cinco(5) encontros; criança-8: oito(8) encontros; criança-9: seis(6) encontros e criança10: seis(6) encontros.

Como foi explicitado, inicialmente havia uma conversa informal com cada criança, podendo esta demorar-se mais ou menos, dependendo o caso. Posteriormente deixava-se a criança manusear e/ou brincar livremente com os fantoches, podendo surgir ou não um jogo dramático. Quando a criança manifestava preferência em brincar com outros materiais existentes no ambiente ou então desenhar, isso foi permitido, pois tais manifestações fazem parte do processo de criação, conforme descrição nos capítulos quinto e sexto. Após algum tempo solicitava-se que a criança inventasse uma história usando os fantoches de sua preferência. Em alguns casos foi necessário incentivar várias vezes, porém, quando a criança não estava disposta a criar, sua vontade foi respeitada. Não houve delimitação de tempo para cada criança;

procurou-se respeitar a sua vontade.

A memória dos encontros foi feita da seguinte forma: os jogos foram registrados inicialmente em fita, posteriormente em vídeo, além de anotações feitas pela pesquisadora em seu diário de acontecimentos significativos ocorridos durante as criações. Alguns desses acontecimentos foram, mais tarde, digitados juntamente com os jogos criados em cada encontro, vindo a compor o contexto situacional de tais produções. A anotação no diário também serviu para registrar, de forma mais esquemática, os jogos produzidos. Estas informações, muitas vezes, auxiliaram na recomposição dos textos criados pelas crianças, que não estavam perfeitamente legíveis no momento da transcrição, em virtude de algumas crianças, em certos momentos, falarem baixo demais.

Até o mês de setembro as produções foram documentadas em fita, depois em videocassete, o que possibilitou um registro mais fiel das imagens, registrando a movimentação das personagens, da criança e outros detalhes importantes do e no processo de criação.

As crianças tiveram, inicialmente, ao seu dispor um biombo grande - atrás do qual ficavam totalmente escondidas, aparecendo somente os fantoches - e, posteriormente, um biombo pequeno com uma boca onde os fantoches eram movimentados e a criança ficava aparecendo. A utilização dos mesmos poderia va-

riar conforme as necessidades e desejos de cada criança. Algumas poderiam, até mesmo, dispensar o uso.

Durante os encontros as crianças puderam criar a quantidade de jogos que quiseram. E, após, quando mostravam interesse, escutavam as gravações em fita cassete. Mais tarde, ouviam e viam, nas filmagens em vídeo, suas produções. Nesta ocasião percebiam vários aspectos de sua produção, por exemplo: entonação, o conteúdo dos jogos, o timbre de voz empregado e outros aspectos, porém sem nenhum comentário da pesquisadora, exceto quanto ao timbre usado, pois este item era relevante para proceder às análises, já que se procurou identificar as pausas no interior das frases ou enunciados e as interpretações vocais: voz grossa, voz fina, cantarolar, etc., que cada criança usou durante suas criações orais.

De posse do conjunto das transcrições das produções das crianças, o desafio constituiu-se em estabelecer os critérios para a análise dos dados coletados, ao que se seguiria a interpretação e discussão dos mesmos. Sentiu-se tal necessidade porque o material se apresentou riquíssimo. Retomou-se o projeto original e fez-se as redefinições necessárias para analisar o processo de construção dos jogos orais. Dessa redefinição fixaram-se como pontos para aprofundamento as seguintes questões:

- a) Quais são os elementos verbais e não-verbais que

compõem a construção dos jogos de interlocução e dramáticos?

b) Quais são as seqüências usadas na construção oral desses jogos?

c) Quais são os saltos qualitativos que cada criança apresenta ao longo da pesquisa quanto ao uso de determinados itens e elaboração mais complexa?

Além dessas questões, entendeu-se necessário também comentar a respeito dos papéis desenvolvidos pelas crianças e seu interlocutor adulto no processo de construção dos jogos, tanto de interlocução quanto dramáticos.

Para responder as duas últimas questões foi preciso delimitar uma amostra no conjunto das dez crianças que compreendem o estudo de caso. Optou-se por quatro crianças: duas com menor pontuação e duas com maior pontuação. Tal critério possibilitou conhecer a construção de jogos denominados simples e complexos. Para analisar um tipo de jogo intermediário, preferiu-se, escolher a terceira criança com menor pontuação em lugar da segunda.

No próximo capítulo apresentam-se os itens criados para agrupar as manifestações verbais e não-verbais das crianças, ou seja, os parâmetros indicadores do processo de criação dos jogos.

4 - DEFININDO COMO ANALISAR ESTE EMPÍRICO

Conforme se evidencia no capítulo anterior, surgiu a necessidade de elaborar parâmetros para compreender e analisar o processo de criação de textos orais para os jogos, pois não se tem conhecimento de tabelas desse gênero para proceder às referidas análises. Em função disso, criaram-se itens (ou indicadores) de análise baseados no acompanhamento direto de cada criança e posterior leitura dos dados coletados.

As primeiras tentativas de marcação (tabulação) dos dados mostraram-se inadequadas, pois a impressão que se tinha era de que se estava fragmentando demais algo que era uma totalidade bastante complexa. Havia, porém, uma certeza: os dados apresentavam-se ricos, complexos, significativos, desafiantes e não podiam ser perdidos. Era necessário repensar o objeto de estudo e criar itens mais articulados entre si que dessem conta da totalidade e da especificidade buscada.

Já se havia discutido com a orientadora deste trabalho um artigo bastante significativo de Perron, sobre a elaboração da história na D.P.I. (Dinâmica Pessoal e Imagens - uma técnica projetiva de sua autoria) acerca da estrutura (forma) e temática (conteúdo). Em sua pesquisa o autor utilizou uma

"grille" (tabela) de análise de conteúdo, salientando os aspectos genéticos das histórias, numa perspectiva projetiva, dentro de uma abordagem psicanalítica. O autor também mostra como ler uma seqüência de relatos de uma mesma criança. Para analisar os relatos, Perron, definiu duas tabelas. A primeira denominada: Temática do Empreendimento e a segunda Imagens Parentais. Com base nos itens ali definidos, verificou a presença ou ausência dos mesmos nas produções das crianças. Desta forma cada criança teve todos os seus relatos "fotografados". Estes dados foram analisados qualitativamente e quantitativamente, sendo que para estes últimos Perron estipulou níveis de cotação e elaborou as fórmulas de que necessitava.

Apesar da abordagem de Perron ser na linha psicanalítica, havia muitos pontos sugestivos e extremamente importantes para dar pistas para o presente trabalho.

Pistas para fornecer como proceder com o material desta pesquisa também foram encontradas no trabalho: Narratividade em crianças e os processos de leitura, coordenado por Scliar-Cabral (1983) e em outro trabalho de Leonor Scliar-Cabral e Loni Grimm-Cabral (1984), versando sobre a caracterização das qualidades de narrativas em pré-escolares.

Além dos trabalhos acima citados, procurou-se consul-

tar autores que trabalharam com produções de textos e com a questão da linguagem em seu sentido mais amplo. Dentre estas consultou-se a tese de doutorado de Maria Cecília Perroni, que fez um estudo longitudinal acerca do desenvolvimento do discurso narrativo em crianças de 2 aos 5 anos. O trabalho de Perroni esclareceu muitos pontos acerca do desenvolvimento da narrativa na faixa etária que antecede a presente pesquisa.

Mediante várias leituras percebeu-se a multiplicidade de abordagens que a linguagem permite fazer, mas ainda continuava a indecisão quanto ao rumo a ser tomado, isto é, o que e como analisar. Foi, aprofundando discussões acerca dos trabalhos de Perron e lendo *A morfologia do conto maravilhoso*, de Propp, que algumas luzes se acenderam em termos metodológicos. Em síntese, o que se entendeu com Propp foi que os contos é que determinaram o tipo de abordagem. Logo, neste trabalho, as manifestações da fala das crianças e as ações não verbalizadas é que deveriam determinar a abordagem e não o contrário. No entanto, ainda era preciso refletir, ler novamente os dados e reelaborar os itens de análise à luz dessa redescoberta.

A partir desse momento, elaboraram-se novos itens reagrupando informações e deixando espaços abertos e flexíveis para ir incorporando às descobertas que os dados propiciavam. Em função disso, pelo menos mais outras quatro revisões dos itens de análise foram novamente elaboradas e/ou aperfeiçoadas

enquanto eram tabulados os dados. Essa construção em processo foi significativa. Por isso, pode-se dizer que a elaboração destes itens foi o primeiro momento da análise das produções infantis na sua totalidade, possibilitando que se redefiniram ou esclareassem termos e o referencial teórico que constitui o pano de fundo deste trabalho.

Abaixo, encontram-se, em sua última versão, os itens de análise que constam das produções orais realizadas pelas dez crianças da presente pesquisa, num jogo de interlocução com um adulto, utilizando vinte e quatro fantoches, objetos ou brinquedos do meio ambiente e desenhos.

As manifestações verbais e não-verbais constam dos itens de análise e estes estão divididos em dois grupos. O primeiro grupo reúne questões referentes ao papel da criança na construção dos jogos, contendo vinte e dois (22) itens. O segundo refere-se ao papel do adulto nesse processo, contendo nove (9) itens. Tais manifestações são separadas e depois novamente reagrupadas, na discussão final, para dar conta do objeto desta pesquisa que é o processo.

ITENS DE ANÁLISE

CÓDIGO

ESPECIFICAÇÃO

1 - QUANTO AO PAPEL DA CRIANÇA

- 1.00 - Silêncio, pausa, algumas interjeições, expressões fisionômicas e acenos de cabeça.
- 1.01 - Dialoga com o interlocutor sobre os fantoches, mas não os manuseia.
- 1.02 - Só manuseia os fantoches (para seleção, troca e organização das personagens) ou outros materiais (gravador, fitas, desenhos, jogos, brinquedos, etc...).
- 1.03 - Manuseia os fantoches e/ou outros materiais e tece comentários espontâneos a respeito deles.
- 1.04 - Manuseia o(s) fantoche(s) e o(s) faz praticar uma(s) ação(ões), porém não a(s) verbaliza.
- 1.05 - Manuseia o(s) fantoche(s), o(s) faz praticar uma(s) ação(ões) isolada(s) e/ou fragmentada(s) e a(s) verbaliza (usando discurso direto ou indireto, cantigas ou interjeições que acompanham a(s) ação(ões)).
- 1.06 - Desenha, antecipa o que vai desenhar, tece comentários acerca daquilo que desenhou.
- 1.07 - Dialoga com o fantoche que vai ou não manusear, manuseia ou é manuseado pelo interlocutor. As vezes, interage corporalmente com o fantoche.
- 1.08 - Comenta possíveis sensações ou reações e/ou sensações ou reações dos fantoches com os quais está jogando.
- 1.09 - Determina que o interlocutor realize uma ação ou uma interação verbal com um (uns) fantoche(s) com o(s) qual (quais) está jogando ou não.
- 1.10 - Relata fragmentos e/ou acontecimentos pessoais quase que integralmente; suas pretensões; impressões no momento em que vai iniciar, inicia ou está desenvolvendo um jogo com os fantoches, desenhos ou jogos recreativos, bem como aquilo que está acontecendo no ambiente próximo; pára de jogar, faz outras atividades e outras ações semelhantes.
- 1.11 - Solicita informações, explicações acerca dos fantoches, como manuseá-los e também sobre outros assuntos e ainda a respeito ou não da vida pessoal do interlocutor. Além disso, determina o que ela ou seu interlocutor podem ou não fazer durante o jogo.
- 1.12 - Inicia ou interrompe o jogo para prestar informações acerca do mesmo ou para contextualizar alguns aspectos, tais como: situar no espaço e no tempo; definir as personagens: nome, papéis, características; o figurino e como se dá o desfecho.
- 1.13 - Dialoga com o interlocutor respondendo sobre vários assuntos e também para enriquecer o jogo que vem realizando.
- 1.14 - Manuseia o(s) fantoche(s), fazendo-o(s) praticar

- ações coordenadas sob forma de jogos dramáticos ficcionais e/ou reais usando verbalizações.
- 1.15 - Usando outros recursos disponíveis (desenhos criados pela criança, brinquedos, bonecas, jogos recreativos ou combinando-os e incluindo ou não fantoches), pratica ações coordenadas, sob forma de jogos dramáticos ficcionais e/ou reais verbalizados.
 - 1.16 - Atribui desejos, vontades e/ou necessidades aos fantoches quando está desenvolvendo o jogo.
 - 1.17 - Antecipa verbalmente as ações com e também dos fantoches ou quando cria jogos usando desenho ou outros materiais.
 - 1.18 - Dá coloridos ao jogo usando determinados recursos expressivos (rimas, figuras de linguagem, repetições, neologismos, interpretação vocal: voz grossa, voz fina, cantarolar).
 - 1.19 - As personagens falam usando monólogo interior ou solilóquio (presença da primeira pessoa do singular-eu).
 - 1.20 - As personagens dialogam entre si ou com o interlocutor (uso da primeira e segunda pessoas (eu/tu)), sob forma de discurso direto.
 - 1.21 - O narrador fala pelas personagens (presença da terceira pessoa do singular e plural (ele/ela - eles/elas)), sob forma de discurso indireto.

2. QUANTO AO PAPEL DO ADULTO

- 2.01 - Interage provocando uma situação de identificação ou de estímulo.
- 2.02 - Interage respondendo a uma situação discursiva para: informar, comentar, concordar, explicar, sugerir, determinar, etc...) ou uma situação contextual (pegar um fantoche para a criança, chamar um fantoche, manusear materiais, etc...).
- 2.03 - Interage registrando oralmente uma ação feita com o fantoche, porém não verbalizada pela criança.
- 2.04 - Interage manuseando um fantoche, mas sem usar verbalizações.
- 2.05 - Interage manuseando um fantoche e dialogando com o mesmo.
- 2.06 - Interage manuseando um fantoche e dialogando com a criança ou com o fantoche por ela manuseado.
- 2.07 - Interage dialogando com um fantoche que está sendo manuseado pela criança.
- 2.08 - Interage criando um jogo e envolvendo a criança na sua construção.
- 2.09 - Interage criando um jogo, mas sem envolver a criança na sua construção.

Estes itens estão aparentemente enumerados

identificando as ações das mais simples às mais complexas. Embora eles permitam ver os progressos nas produções infantis, indo dos jogos simples aos complexos, certas ações são realizadas em diferentes situações, dado ao caráter de movimento que há no processo de criação oral e, também, na intenção da própria classificação contida nos itens de análise.

Na elaboração dos itens já se tinha percebido empiricamente a existência de tipos de jogos diferentes e a diversidade de arranjos que os formavam. Então, foi preciso dar conta dessa diversidade, porém sem fragmentar demais. Por isso optou-se por classificar os jogos, quanto àquilo que predominava na sua construção, em duas categorias: jogos simples que envolvem ações não verbalizadas ou verbalizadas de modo fragmentado ou incompleto do ponto de vista de sua estrutura; e jogos complexos, que envolvem ações verbalizadas e coordenadas do ponto de vista de sua estrutura conduzindo a um desfecho. Percebeu-se, também, a existência de níveis intermediários, demonstrando que às vezes é difícil classificá-los.

Após a definição dos itens de análise, passou-se à fase seguinte, que constou da marcação dos mesmos nas transcrições das produções orais das crianças. A marcação dos itens de análise obedeceu aos seguintes procedimentos e critérios:

- 10) Os itens de análise, no momento da codificação

das produções, foram colocados à margem, principalmente das frases e, em alguns casos, dos enunciados (ato individual de utilização da língua), conforme Dicionário de Lingüística(1988:218). Cada item foi colocado à margem das ações verbalizadas ou não pela criança, considerando-se o seu conteúdo e sua estruturação, por isso em alguns casos fez-se necessário colocar até mais de um item concomitantemente.

20) As manifestações das crianças foram identificadas com os itens 1.00 até 1.21 e as do interlocutor adulto de 2.01 até 2.09.

30) Foram marcadas as pausas existentes no interior das frases ou quando a criança ficava em silêncio e/ou olhando para o interlocutor. Não foram marcadas as pausas existentes entre frases e troca de interlocutores.

40) Nos jogos mais complexos do tipo 1.14 e 1.15, há ocorrência concomitante de um ou mais dos itens 1.19, 1.20 e 1.21, que evidenciam a forma de discurso usada pela criança, ou seja: monólogo, discurso direto ou discurso indireto. A ocorrência concomitante de mais de um desses itens mostra a forma híbrida de organização dos enunciados.

50) O item 1.18 procurou dar conta, também, da entoação, no entanto muitos aspectos perderam-se ou foram omitidos no momento das transcrições, por várias razões, sendo que uma delas é o fato de que somente este aspecto é bastante rico e por si só daria um estudo significativo.

60) Considerou-se interessante demarcar no interior

do jogo de interlocução (tudo o que acontece em cada encontro) o momento em que a criança evidenciou a origem do jogo dramático com os fantoches, bem como o momento que ele é concluído. Tal demarcação foi feita colocando-se os itens desse jogo entre colchetes.

79) Como se pode observar, as falas do interlocutor adulto não registram a presença de pausas, silêncios e expressões fisionômicas.

80) Os itens usados pelo interlocutor adulto não foram necessariamente todos marcados por frase ou enunciado. Isso se observa principalmente em relação aos itens 2.07, 2.08 e 2.09, que assinalam uma única vez a incidência de tal ação, não dando conta da extensão do jogo produzido. A ausência se explica pelo fato de não se estar estudando como o adulto constrói jogos orais para as crianças. Se houvesse esta preocupação, seria necessário pesquisar as produções orais realizadas no ambiente escolar e familiar. Sabe-se, no entanto, que tais produções interferem nas construções dos jogos infantis.

Cabe ainda a observação de que o trabalho de codificação dos dados incidu sobre as transcrições das produções orais das crianças, em decorrência disso, podem ter ocorrido alguns equívocos na compreensão de alguns dos termos, na marcação das pausas, na distribuição das falas e frases e na organização dos enunciados. Porém procurou-se ser o mais exato possível, tendo como critério a dinamicidade da fala. Para evitar-se al-

guns problemas desta natureza, utilizaram-se as anotações e as observações diretas feitas no momento das produções.

Como se pode observar os itens referentes às manifestações infantis e do adulto foram criados e/ou ampliados no decorrer da própria marcação, o que lhe conferiu maior movimento de análise. A ampliação feita no interior de cada item foi também resultado da interpretação pessoal da pesquisadora durante as leituras das produções das crianças, porém evitando ampliar-se demais o número de itens.

Este trabalho tem como preocupação central os aspectos verbais e, secundariamente, os não-verbais, embora se tenha consciência de que as demais linguagens são da maior importância para entender o processo. Pois há um movimento muito grande entre as linguagens e os fantoches que nas mãos e na imaginação de cada criança se movimentam, falam, expressam emoções, intenções, até mesmo pelo fato de, às vezes, estarem parados, estáticos. Há, também todo um texto não verbalizado no manuseio de cada fantoche e sua articulação com os demais. Sem esquecer que a criança também se expressou com movimentos faciais, gestuais e corporais, e pelo próprio silêncio. Apesar de não analisar em profundidade todas as linguagens são precisamente estas manifestações que fazem este trabalho tornar-se mais rico, tanto nos aspectos verbais quanto não-verbais.

Faz-se um estudo procurando observar e acompanhar o processo individual de cada criança na realização dos jogos de interlocução e jogos dramáticos. Além disso, faz-se uma análise geral considerando os dados como um todo, todavia sem estabelecer comparações de qualquer espécie. Pretende-se, isto sim, identificar as tendências na utilização ou não dos itens de análise; ver as razões de tais acontecimentos; estabelecer relações entre os dados; classificar os jogos dramáticos em duas grandes categorias : jogos simples e jogos complexos. Esta classificação não invalida aquilo que se afirmou anteriormente, ou seja: os jogos realizam-se num movimento dialético, sendo que nos simples podem ocorrer manifestações dos complexos e nestes podem haver ações dos simples. A opção pela terminologia simples e complexo deve-se ao fato de que há crianças em estágios de desenvolvimento diferentes nos aspectos cognitivos, lingüísticos e sociais e que no processo de produção de textos orais evoluíram seguindo um ritmo próprio. Pode-se afirmar que em cada jogo há, em gérmen, elementos dos jogos mais complexos, sendo que o contrário também ocorre, o que significa um elemento psicogenético, conceitual.

As crianças são identificadas pela letra maiúscula C e pelo número que receberam no momento em que seus jogos foram digitados, conforme mostra o Quadro I. A pesquisadora é identificada pela letra maiúscula P. Os encontros são identificados pela letra maiúscula E, acompanhada do número equivalente à or-

dem de ocorrência. Exemplificando: C1-E1 (criança nº 1, encontro nº 1); C2-E4 (criança nº 2, encontro nº 4); e assim sucessivamente, de acordo com o número de encontros de cada criança.

A análise deste trabalho incide sobre a produção oral dos jogos de interlocução e jogos dramáticos realizados num total de cinquenta e oito (58) encontros, assim distribuídos: C1 - 4 encontros; C2 - 5 encontros; C3 - 6 encontros; C4 - 7 encontros; C5 - 6 encontros; C6 - 5 encontros; C7 - 5 encontros; C8 - 8 encontros; C9 - 6 encontros e C10 - 6 encontros. Parte das transcrições destes encontros foram arquivadas, pois se constituem em material bastante volumoso. Constam, em anexo, somente as transcrições das produções de quatro crianças que servem para exemplificar as seqüências e os saltos apresentados em termos de construção dos jogos.

Após a codificação das produções das crianças, passou-se à etapa de sistematização das informações quando se procurou criar mapas que registrassem sinteticamente o que estava sendo codificado e pesquisado: quais os itens que cada criança e o adulto utilizavam ou deixavam de usar, em que seqüência os mesmos eram empregados e quais os saltos qualitativos que se apresentavam ao longo dos encontros. Julgou-se também necessário determinar o início e o término dos jogos dramáticos acontecidos em cada encontro.

Para tanto, criou-se o MAPA-1, denominado: OS CAMINHOS PERCORRIDOS PELA CRIANÇA NA CONSTRUÇÃO DOS JOGOS DE INTERLOCUÇÃO: SEQUÊNCIA, INCIDÊNCIA E INTENSIDADE DE AÇÕES E/OU AÇÕES COM VERBALIZAÇÕES, que mostra os caminhos percorridos pela criança no jogo de interlocução, indicando a seqüência, a incidência e a intensidade das ações e/ou ações com verbalizações, bem como os tipos de interações do interlocutor, por encontro. Além dessas informações, o mapa fornece os seguintes dados: número da criança, número do encontro e data do encontro.

Ao serem digitados no computador, os cinqüenta e oito (58) mapas (um por encontro) foram enriquecidos com as seguintes informações: enumeraram-se as frases e/ ou enunciados (na margem esquerda), quantificou-se o número de incidência dos itens por frase e/ou enunciado (na margem direita) e totalizou-se o número de vezes que cada item aparece em cada encontro (ao pé da página). Também foi necessário fazer algumas observações que foram colocadas ao final de cada mapa.

No momento em que os dados foram tabulados aproveitou-se para fazer anotações pertinentes sobre o objeto da pesquisa, bem como registrar exemplos e, como foi afirmado acima, aperfeiçoar os itens de análise. Em função deste último procedimento, foi necessário revisar a própria tabulação para observar os mesmos pontos, respeitando os indicadores propostos. Quando se pro-

cedeu à revisão da aplicação dos itens, aproveitou-se para preencher o Mapa-1 e, com base neste, as tabelas que a seguir serão comentadas.

De posse dos dados tabulados e, após efetuar o mapeamento dos caminhos percorridos pelas crianças em interação verbal com o adulto, procurou-se criar tabelas que auxiliassem no agrupamento dessas informações, possibilitando uma visão de conjunto. Assim, elaborou-se um modelo de tabela, denominada **ITENS PRESENTES E FREQUÊNCIA POR ENCONTRO/CRIANÇA**, onde constam quais os itens que cada criança fez individualmente em cada encontro; os itens realizados também pelo adulto, sendo que a incidência por encontro é dada em números absolutos, possibilitando análise vertical e horizontal. Ao final dos itens das crianças e também dos adultos há um subtotal. Após, agrupam-se as informações, fornecendo o total de itens realizados. Ainda nessa tabela, aparece o total de vezes que cada item foi usado pela criança.

Da leitura das informações, observando-se os dados verticalmente, obtém-se as seguintes informações: número de vezes que cada item apareceu em cada encontro e o percentual que ele representa no conjunto dos itens neste mesmo encontro. Horizontalmente, sabe-se o percentual desse item no total dos encontros. Tomando-se a última coluna obtém-se, portanto, o total de vezes que cada item foi usado pela criança no total dos encon-

tros e, verticalmente, o percentual correspondente a cada item no conjunto dos itens. Optou-se por enumerar cada uma das tabelas correspondentes ao total de encontros realizados com cada criança. Assim, têm-se dez tabelas dessa natureza.

A tabela-11 é resultante do agrupamento e soma da última coluna de cada uma das dez tabelas anteriormente citadas, sendo denominada: **ITENS PRESENTES E FREQUÊNCIA:DADOS CONSOLIDADOS POR CRIANÇA**. Esta tabela fornece o total individual e o total geral de uso dos 22 itens referentes às ações das crianças e das 9 ações do adulto. Verticalmente, lê-se o percentual de uso desse item em relação à soma de cada criança. E, horizontalmente, lê-se o percentual em relação ao total do conjunto de crianças. Na última coluna desta tabela aparece o total geral de uso de cada item e, verticalmente, o percentual apresentado por criança. Tais tabelas serão comentadas no próximo capítulo.

Como já foi referido no capítulo anterior, para conhecer e analisar quais as seqüências usadas pelas crianças no jogo de interlocução e também no jogo dramático, optou-se pelo estudo de caso de quatro crianças: duas com menor pontuação e duas com maior pontuação. Tal critério possibilitou conhecer a construção de jogos denominados simples e complexos.

Este estudo mais minucioso compreende os seguintes casos: criança-1, com 4 encontros; criança-2, com 5 encontros;

criança-4, com 7 encontros; e criança-8, com 8 encontros. De certa forma estes quatro casos: um simples, um intermediário e dois complexos, com nuances diferentes na seqüenciação, mostram as tendências predominantes nas produções orais das dez crianças.

Como foi explicitado anteriormente, no começo procurou-se retratar essa seqüência em mapas, anteriormente denominado mapa-1, porém era difícil identificar qual item vinha antes nas ocorrências concomitantes num mesmo enunciado ou decorrente deste. Por isso, preferiu-se copiar na seqüência acontecida os itens e registrá-los horizontalmente, assinalando com barra as ocorrências concomitantes da seguinte forma: com a letra a, entre colchetes, o início e com a letra f, também entre colchetes, o término de cada jogo dramático. Tais seqüências encontram-se em anexo.

Para melhor visualização das seqüências realizadas pelas crianças em cada encontro e ao longo da pesquisa, optou-se por transformar as informações contidas nos mapas-1 de cada criança, agora distribuídos horizontalmente, em gráficos. Estes gráficos retratam as ações verbalizadas ou não dos dois interlocutores no jogo de interlocução. Além disso, faz-se uma divisão vertical mostrando os jogos dramáticos acontecidos durante cada encontro e uma divisão horizontal identificando, porém não de forma estática, os itens predominantes nos jogos simples, em am-

bos os jogos e nos jogos complexos.

A análise das seqüências, procurando dar conta das formas de estruturação dos jogos, é realizada no sexto capítulo. Também, neste momento, dá-se ênfase ao estudo dos saltos qualitativos de cada criança ao longo de todos os encontros.

No próximo capítulo faz-se a discussão e exemplificação dos elementos verbais e não-verbais presentes na construção dos jogos de interlocução e nos jogos dramáticos realizados por todas as crianças.

5 - PROCURANDO ENTENDER O USO DAS AÇÕES VERBAIS E NÃO-VERBAIS

Pela análise das transcrições das produções orais das crianças durante os jogos de interlocução com o interlocutor adulto, objetivando que realizassem jogos dramáticos, com e/ou a partir dos fantoches, constata-se a manifestação de várias ações em ambos os interlocutores. Nesse processo, para que se possa entender a lógica do pensamento infantil, optou-se pela classificação em itens das ações ocorridas. O agrupamento das manifestações em itens aponta as semelhanças e destaca as diferenças, constituindo-se em primeira fase da análise, conforme consta no quarto capítulo. Apenas, aqui, acentua-se que a palavra item utilizada neste capítulo comporta o agrupamento das manifestações verbais ou não-verbais.

Neste capítulo são analisados os itens usados pelas crianças. No entanto, sabe-se que há uma forte inter-relação das manifestações agrupadas em itens entre os interlocutores e dos mesmos entre si. Procura-se comentar e exemplificar os itens isoladamente, considerando-se a ordem apresentada no capítulo anterior. Em razão disso, será assinalado entre parênteses somente o item exemplificado.

5.1- Manifestações presentes nos jogos simples

As manifestações agrupadas nesta subdivisão, compreendem os itens de 1.00 até 1.06 e são, predominantemente, utilizadas na realização dos jogos simples, que implicam em: comentários, manuseio, ações sem verbalização e/ou ações com verbalizações fragmentadas. Também outras manifestações, como, por exemplo: pausa, silêncio e desenho.

O item denominado 1.00 procura dar conta das seguintes manifestações: silêncio, pausa, expressões fisionômicas e acenos de cabeça.

O silêncio, da parte das crianças, ocorreu quando em interação com o interlocutor adulto ou após a realização de alguma ação. O silêncio, às vezes, vem acompanhado de expressões fisionômicas que o amenizam. O trecho* abaixo, revela o que se acaba de falar.

"P: Oi, tudo bom? Qual é seu nome?
(1.00) (sorriso)
P: Você gosta de brincar?
(1.00) Silêncio.
P: Vamos olhar o que tem na sacola?
Você gosta de inventar historinha?

* : Todos os extratos aqui citados são retirados dos encontros realizados com as crianças. Os encontros das crianças C-1, C-2, C-4 e C-8 (cujas produções constituem o estudo de caso do próximo capítulo) estão transcritos no Anexo 3 deste trabalho. O material transcrito das demais crianças não está anexado por ser excessivamente volumoso. Opta-se, pela exemplificação, para destacar o item que está sendo analisado.

(1.00) Silêncio, ele só me olha.
P: Olha o que tem na sacola. Vamos
olhar? Tem um jacaré!
(1.00) Seus olhos brilham". (C1)

A existência do silêncio no jogo de interlocução entre duas pessoas (adulto e criança) que estão se conhecendo, principalmente em ambiente escolar, vem marcada pela história das relações autoritárias presentes. Romper com tais relações exige tempo de conhecimento entre os interlocutores e a ruptura de conceitos que levam à resistência inicial e, às vezes, necessária. Mais adiante, quando se analisam os itens de maior frequência, aborda-se essa questão na perspectiva da análise do discurso.

As pausas evidenciam hesitação na fala, pensamento não concluído e tempo para dar início ou continuidade ao jogo. Tais manifestações são características da fala e variam de criança para criança, pois acompanham o ritmo, a entonação e o pensamento. A título de exemplo:

"P: Marco Antônio, vai começar a historinha agora? Pode contar.
MA: Tenho que pensá.
P: Vai ter que pensar ainda? Então pensa.
(1.00) Desliguei o gravador e esperei. Passados alguns minutos ele, detrás do biombo, disse:
MA: Já pensei".(C3)

O tipo de pausa empregado é necessário para que a criança tome conhecimento dos fantoches existentes e, a partir deles, crie um jogo. Tal acontecimento foi identificado como pausa ou tempo para pensar no que fazer, podendo ser

caracterizado como um silêncio para reflexão.

A pausa pode acontecer, também, no interior de um enunciado no momento em que a criança está criando um jogo simples. Ou, ainda, a interrupção da fala revela hesitação:

"Pegando o jacaré falou:
J: Boca aberta-boca fechada
(fez o jacaré pegar a cabeça do gato)
J: Abriu a boquinha (1.00) ... fechou a boca." (C5)

"M: Ele também sabe cantá, só que ele, ele não po (1.00) ... só não dá pra dá boneca prá ele, ele estraga". (C7)

Embora não se tenha registrado todas as expressões fisionômicas, estas mostram algumas das reações infantis frente à determinadas situações de jogo. A criança tanto pode expressar com sua fisionomia motivação, alegria e espanto quanto resistência ou desinteresse, acompanhadas ou não da fala ou de um ato não-verbal. Outra forma de linguagem é registrada através dos acenos de cabeça que determinam ou acompanham respostas afirmativas ou negativas. Por exemplo:

"P: Tudo bom, Andi?
A: Tudo.
P: Escuta, você quer trabalhar com o grande? Com o palco grande?
(1.00) Anderson balança a cabeça afirmativamente." (C10)

O item 1.01 refere-se ao diálogo que a criança estabelece com seu interlocutor sobre os fantoches, porém não os manuseia. Tal ação acontece principalmente nos primeiros encontros quando da descoberta dos fantoches pelas crianças, pois algumas vezes criou-se um clima de curiosidade acerca dos mes-

mos como forma de motivá-los. Deixa-se, também, que as crianças descubram, pelas características externas dos fantoches, as possíveis personagens. Tal item indica um jogo simples de identificação dos fantoches, mas, ainda, sem preocupação aparente com ações ou sua continuidade. É um jogo simples de descoberta das personagens.

Ao fazer uso do fantoche a criança, às vezes, não lhe dá um nome, apenas o indica com um gesto. Outras vezes, ela nomeia a personagem e lhe atribui uma ação:

"Arrumei o biombo em forma de cabana, espiei-o. Ele espiei. Depois arrumei o biombo diferente. Peguei o gato e o fiz entrar na cabana.

(1.01) A: Ele não anda.

P: Anda se nós o mexermos.

Ele brincou com o gato no interior da cabana. Logo depois coloquei o jacaré sobre ela.

(1.01) A: O jacaré tá espiando." (C6)

O item 1.02 identifica uma ação de manipulação dos fantoches para observação, seleção, troca e organização das personagens ou de utilização de outros materiais, tais como: gravador, fita, desenhos, jogos, brinquedos, mas sem verbalização. Esse item foi bastante praticado nos primeiros encontros, antes mesmo de se iniciarem as gravações, propiciando momentos de livre exploração do material. Também observa-se o emprego deste item na troca de personagens durante os jogos.

Apesar da não existência de verbalização este item apresenta um tipo de jogo simples de exploração, isto é, as

possibilidades de utilização e movimentação com o material. O interlocutor adulto pode silenciar para privilegiar a livre descoberta ou intervir para auxiliar a movimentação do material pela criança. Veja-se.

"Buscamos o palco (biombo). (1.02) Ela foi testando a passagem das personagens por detrás do pano.
P: Dá para trabalhar por cima.
(1.02) Ela testou trabalhar com os fantoches na parte superior do biombo. Para melhor acomodá-la pus uma almofada embaixo. (1.02) Depois ela pegou o jacaré e testou:
Le: Uá-Uá !" (C6)

Neste exemplo, a criança manuseia os fantoches para testar o espaço cênico e sentir as possibilidades de movimentação, uma espécie de aquecimento prévio, mas necessário, antes da verbalização.

Dependendo da criança, a situação de jogo e de suas relações com o interlocutor adulto, pelo número de encontros acontecidos, a seleção dos materiais de cena e dos fantoches pode ocorrer antes do início do jogo propriamente dito. A título de exemplo:

"(1.02)Joana vai ao quarto e escolhe vários objetos: uma mesa, três cadeiras, duas mamadeiras, cinco bonecas pequenas e diz:
J: Eu vô contá a história da Mariazinha e do Joãozinho."

"J: Qual tu qué que seja o Joãozinho?
(1.02)Joana escolhe um fantoche.
J: Podia sê esse aqui.(Mostra uma boneca de cabelos amarelos.)" (C8)

O item 1.03 identifica ações em que as crianças manu-

seiam os fantoches, ainda sem, aparentemente, demonstrar intenção em realizar uma ação fragmentada ou coordenada, mas sim de tecer comentários acerca das personagens. Pode ser considerado um jogo simples com verbalizações, pois apresenta avanços em relação ao anterior quando esta não ocorre. Este item, às vezes, aparece isoladamente, noutras vezes antecede ou acompanha jogos simples ou complexos. Algumas vezes confunde-se com o item que faz a caracterização das personagens. Opta-se, então, pela melhor adequação ao contexto do enunciado e ao tipo de jogo desenvolvido.

No primeiro encontro a criança evidencia vários usos desse item, que se apresenta em vários momentos. Primeiro, conhece o fantoche e a identificação é imediata, embora não correspondendo ao material.

"P: Pode abrir a sacola.
(103)(M: Ô o palhacinho.
(disse isso referindo-se à fada)" (C7)

Demora-se, num segundo momento, mais na exploração dos fantoches, procurando descobrir do que cada um é feito e quais as partes que o compõe:

"Pegou do grupo dos animais o cachorro preto, examinou-o bem e comentou:
(1.03)M: A língua dele. Bem aqui ó !
Olhou atentamente. Pôs a mão no interior do fantoche cachorro. Retirou a mão e segurou-o pelas orelhas. Logo pegou o jacaré, colocou-o deitado e comentou:
(1.03)M: Tem boca."(C7)

No terceiro momento, fica evidente o maior domínio

que a criança está tendo com o material proposto. Além de identificar genericamente o fantoche como sendo um bicho (um cachorro), procura manuseá-lo adequadamente. O fantoche cachorro tem a forma parecida com uma luva, por isso ela diz que vai colocá-lo. Além disso, ela procura estabelecer comparações entre ele e os fantoches, além de classificá-lo como sendo um lobisomem. Ilustre-se:

"Marli retornou e continuou explorando o material.

(1.03)M: O bicho. Qué vê eu botá ele?

(pôs o fantoche em frente ao rosto)

(1.03)M: Tá com barba. Aquele outro não tem barba. É o lobisome." (C7)

Percebe-se que, ao explorar o material, a criança vai atribuindo características às personagens, tornando-as menos desconhecidas. Cria, também, as condições para desenvolver seu jogo e aproveita costumes das pessoas, para justificar a aparência dos fantoches, como pintar os lábios. Estabelece relação de tamanho e, ao mesmo tempo, a criança provavelmente evoca verdadeiras ou falsas lembranças que se confundem com o que vê e aquilo que deseja ou aconteceu. Veja-se:

"...

P: É bruxa tem uma estrelinha ali.

M: E ela pintô ainda a boca, né?

P: Hum-hum. A bruxa está com os lábios bem vermelhos, não é?

M: E os zolho.

P: E os olhos dela. Que tem os olhos dela?

M: Umás coisinha de pelinho. Eu vou desarumá. Eu arumei. Um dia, né? Eu ia arumá uma bruxa dessas, mas é que tinha umas coisinha de bolinha, tinha os zolho grande."(C7)

O item 1.04 indica, freqüentemente, ações não-verbali-

zadas pelas crianças, por isso são registradas pelo interlocutor que expressa a manifestação realizada. Ao fazer uso desse item as crianças criam jogos simples também com ações fragmentadas. Pode ocorrer também no interior de ações mais coordenadas, porém como recurso para acompanhar outras ações verbalizadas. Caracterizam-se, ainda, por precederem jogos simples verbalizados. Há, portanto, nas manifestações dessa natureza a estrutura dos jogos simples e que se for incentivada podem constituir-se em manifestações complexas. Por exemplo:

"Pega o jacaré, abre-lhe a boca e o faz pegar seu dedo."

"P: E agora o jacaré levou o lápis embora.

(1.04)Ele tenta fazer o jacaré levar o gravador.

P: Ai, agora ele vai levar o gravador! Não posso deixar o jacaré levar o gravador.

P: Xô, jacaré.

(1.04)Ele pega na minha mão.

P: Ai, não pega minha mão, jacaré! Ai, jacaré

P: Agora ele levou minha caneta embora. Meu Deus, este jacaré está levando tudo embora! O que eu faço?

(1.04)Ele faz o jacaré levar a bolsa dos fantoches." (C1)

Veja-se um exemplo desse item no interior de um jogo complexo, onde há presença de verbalização e uso de objetos presentes no ambiente:

"(1.04)...Põe o café nas xícaras. Adoça e mexe.

A: Aqui é o suco e aqui é café.

P: Acho que vou querer suco.

Começo a beber.

P: Você tem pão?

A: Tenho.

(1.04)Traz o pão e põe na mesa. Pego o pão."(C10)

Nota-se que a combinação de ações verbalizadas e não-verbalizadas é uma característica dos jogos dramáticos tanto simples quanto complexos, pois a presença de diferentes linguagens - verbal, corporal, gestual, mímica e outras - é necessária para compreensão dos múltiplos sentidos (Orlandi) que se quer passar. Em determinadas circunstâncias se complementam, sendo que às vezes se sobrepõem, tornando dispensável uma ou outra.

O item 1.05 indica que a criança manuseia os fantoches, fazendo-os praticarem ações isoladas ou fragmentadas, porém agora verbalizando-as através do uso de discurso direto ou indireto. As vezes as ações são acompanhadas de cantigas executadas pelas personagens, onde cenas são compostas de interjeições referentes a certas ações, ou há enunciados mais completos. Percebeu-se que em muitos jogos simples há em gérmen muitos dos futuros jogos complexos e, nestes últimos, nota-se, também, a presença de manifestações características dos jogos simples, principalmente na fase intermediária, indicando um período de transição em termos do desenvolvimento intelectual da criança na produção de jogos complexos orais. Ilustra-se:

"J: Tá-tá-tá-tá-tim-tim! Ah! Eu sou...Não me conhece? Eu sou a mulher do sapo. Tátá-pô-pô! (falou isso referindo-se ao fantoche mulher)" (C5)

O extrato acima do jogo realizado pela criança é classificado como sendo um jogo do tipo 1.05, pois inclui ações. No caso a personagem está se apresentando ao interlocutor

que aqui substitui o público. Há uma tendência inicial de apresentar a personagem que aqui é interrompida e logo substituída pela pergunta direta ao público. Porém, este não tem tempo de responder, pois logo a personagem se apresenta. Tal jogo foi enriquecido, tanto no seu início, quanto no seu final, imprimindo uma nota de alegria nessa apresentação. A característica de ser fragmentado consiste no seu não-desenvolvimento e a presença de desfecho.

Registra-se o jogo dramático desde o momento em que ele surge até sua conclusão e, conforme o descrito a seguir, está classificado como sendo do tipo 1.05. Percebe-se que há evolução na construção do jogo, como: a criança separou os fantoches e, ao fazer isso, provavelmente teve que antecipar mentalmente parte daquilo que poderia produzir; inicia o jogo saudando o interlocutor/público e logo identifica-se, optando pelo uso do discurso direto; repete a fórmula de saber se o público a conhece, porém dando tempo para que haja resposta (ao usar desse recurso (1.09) cria vínculos com o interlocutor); também realiza um diálogo entre a personagem e sua mãe, não compreensível ao público, e, para finalizar apresentando a mãe ao interlocutor.

"P: Você quer inventar uma historinha?
J: Sim.
P: Você quer a casinha dos fantoches?
J: Sim.
P: Você vai trabalhar com todos?
J: Não.
P: Então separa os que você vai trabalhar.
(1.05)J: Bom dia. Eu se chamo Ana.
P: Bom dia.

J: Alguém aqui já me conhece?
P: Não.
J: Eu já volto.
J: Por que, filhinha?
J: Porque eu quero.
J: O que você qué?
J: E essa é a minha mãe. Ô, os cabelo
dessa mãe." (C5)

Há outras ocorrências do item 1.05 que diferem em alguns pontos, por exemplo:

"Ele pegou o cachorro branco e chegou com ele perto de mim. Fez o cachorro morder minha mão.
P: Esse cachorro é bravo?
MA: É.
P: Olha que eu puxo no rabo dele!
(1.05)MA: Deixa o meu rabo!"(C3)

A criança inicia manuseando o fantoche, leva-o a praticar uma ação, porém sem verbalizá-la. Interpelado pelo interlocutor, responde monossilabicamente. Após, devido à provocação sofrida, reage, movimentando o fantoche, fazendo-o falar e, desse modo, criando um jogo simples verbalizado. A criança pode antecipar o que pretende fazer com os fantoches, respondendo perguntas do interlocutor, criando desta maneira um jogo verbalizado.

"MA: tô botando os que já peguei aqui.
P: Quem é essa?
MA: É a fada.
P: O que faz a fada?
MA: Traz coisa prá gente.
P: Que tipo de coisa?
MA: Qualqué coisa: fogão, carro, mesa.
P: Como ela consegue trazer essas coisas?
MA: Co pau.
P: Como ela faz?
MA: Mexe e vem as coisa."(C3)

A criança pode, também, pegar outro fantoche, inter-

rompendo o diálogo, o que provavelmente demonstra que não estava interessada em continuar o jogo. Tais evidências mostram o quanto diversificadas são as formas de construção de jogos, às vezes dificultando sua classificação entre o tipo simples ou o complexo. Merecem destaque também os jogos dessa natureza realizados pela criança-5, no terceiro encontro, quando ela apresenta os fantoches e os qualifica usando rimas. No entanto, antes expressa uma fala interior que a auxilia na criação do seu jogo. Veja-se:

"J: Tem bem poquinho. Só tem mais dois pra fazê teatro. Vô fechá a porta aqui.
J: Bom dia!
P: Bom dia!
(1.05)J: Olha, eu sô um cachorrinho, sou bem piquininho.
J: Oi, eu sô um cachorrão, quero comê um lindo pão ...(inaudível)" (C5)

Interessante apontar que a criança brinca com os nomes. No entanto, há dificuldade, da parte do interlocutor, em entender o jogo realizado e identificar as personagens autoras das falas. Fica, porém, evidente que se trata de fragmentos de falas, em que falta unidade, mas já contêm em si a possibilidade de avanços na construção.

"J: Só tem mais um. Vô pegá mais um aqui, profe...(inaudível)
J: Não sei se hoje vai dá o dá mamãe...(inaudível)
(1.05)J: Chegamos a Maria e o José. José e Maria (sussurrando) Maria e José. Maria i José. Maria i José...
J: Nós somos...Eu sou grande.
J: Eu aqui embaixo, eu não, não!
J: Por que ele tava dizendo que ele é grande?
J: Porque ele é bem piqueno pra mulhé dele.
J: Bota aí prá mim.

J: Ui, tá, então, ui, ui, ui!
J: Tiau!
P: Tiau!"

Na seqüência dos itens de análise, há o 1.06 que se caracteriza por evidenciar que a criança desenha, antecipa o que vai desenhar, tece comentários acerca daquilo que desenhou e antecipa ações envolvendo as personagens do desenho. Neste caso, opta-se por agrupar várias ações praticadas pela criança, porque a produção a partir do desenho fica restrita somente a uma criança. Como tais construções são consideradas no trabalho, entende-se que tal agrupamento é pertinente. Por outro lado, o extrato permite verificar o quanto a criança, no processo de construção do jogo e de sua liberação, recupera no seu imaginário as atividades realizadas por si e pela sua família. Demonstra, assim, o significado de sua vida e de relações sociais no processo de construção dos jogos de interlocução e jogos dramáticos aqui bastante inter-relacionados.

"Faz um círculo.

(1.06)D: Eu faço uma flor. Eu quero o vermelho.

(1.06)Vai desenhando e falando:

D: A profe fica ali na mesa só fazendo assim (mostrou como juntar os trabalhos na mesma altura) e a gente fica ali sentado.

D: Não vale a pena vim na aula.

P: O que você gosta de fazer?

D: Eu gosto de desenhá, mas lá os guri não deixam eu pegá, mas eu pego na frente da madrinha.

(1.06)D: Vô fazê a chuva. A chuva tem que sê bem colorida, né? É bem linda.

(1.06)D: A chuva é uma flor.

D: Até que a senhora pudia ficá co meu desenho pra senhora vê que bunitinho.

Débora continua falando a outra professora (sua professora no pré), de viagem e (1.06) de cores, enquanto

isso vai desenhando.

D: O Rudinei que me insinô
(referindo-se a um desenho que fez).

P: Quem é Rudinei?

D: Meu colega.

P: É.

(1.06)D: Eu cópio. Eu cópio todo mundo.
1.06)Mostrou-me o desenho. Voltou à
mesa e disse que ia desenhar. Contou a
história do desenho e seguiu falando.

D: Eu vô na igreja.

P: O que vocês fazem lá?

D: Nós cantemo o hino de Jesus. Lá na
São Geraldo. É bem de noitinha tem que
jantá antes de i." (C4)

5.2 - Manifestações intermediárias presentes em todos os jogos

Os itens de 1.07 até 1.13 referem-se às manifestações consideradas intermediárias porque podem acontecer tanto nos jogos de interlocução como nos jogos simples ou complexos. Em linhas gerais as manifestações referem-se: a criança dialoga com o fantoche que é ou será manuseado; faz comentários acerca de possíveis reações ou sensações dos fantoches; relata acontecimentos pessoais; solicita informações; contextualiza aspectos referentes às personagens, cenário ou desfecho; e responde perguntas diversas do interlocutor.

Um item presente, porém em menor grau de incidência, é o 1.07, que se refere ao ato de a criança dialogar com o fantoche que vai ou não manusear, manuseia ou é manuseado pelo seu interlocutor, sendo que às vezes ela chega a interagir corporal-

mente com o fantoche.

No exemplo a seguir a criança ao tentar articular um fantoche não obtém êxito. Então é auxiliada, depois estimulada a interagir com o fantoche, estreitando vínculos e, conseqüentemente, quebrando possíveis resistências. Ilustra-se:

"Depois largou o gato, pegou a mulher e tentou pôr os dedos, mas não conseguiu.
Pedi-lhe o fantoche e mostrei como manejá-lo.
P: Olá, Marco Antônio! Tudo bem? Venha cá e dê-me um abraço.
(1.07)Ele veio e abraçou o fantoche".(C3)

O item 1.08 também apresenta menor grau de incidência nas criações. O mesmo é utilizado para comentar possíveis sensações ou reações e/ou sensações ou reações dos fantoches com os quais está jogando. A criança verbaliza as sensações que julga serem sentidas pelas personagens. Observe-se:

"J: Bom dia. Sou o gato sapato!
J: E eu sou o jacaré malvado.
J: Miau! Ai-ai!(1.08) Como dói! Aí, jacaré, aí fica."(C5)

No primeiro encontro com a criança-2 (ver em anexo) aconteceu um exemplo desse item, que chamou a atenção. A criança, ao ser convidada a procurar o jacaré na bolsa, resiste, pois tem medo que ele lhe morda. Infere-se que ao fazer isto a criança demonstra que tem um conceito do que é um jacaré e ainda não formou seu conceito de um jacaré fantoche, por isso compara-o a um verdadeiro jacaré, inclusive atribuindo-lhe o poder de morder. Tal poder, como se vê, é extensivo aos demais

fantoches desconhecidos. Pode-se inferir, ainda, que a criança está jogando com o interlocutor, atuando já no plano do imaginário onde tudo é possível.

"P: Vamos brincar?
M: E o jacaré?
P: Está lá na bolsa.
P: Olha.
(1.08)M: Eu não, eles mordem.
P: Quer que eu o ajude a abrir a bolsa?
M: Quero.
Abro a bolsa e digo-lhe:
P: Olha!
(1.08)M: Eu não, ele morde." (C2)

O item 1.09 procura dar conta dos momentos em que a criança determina que seu interlocutor realize uma interação verbal com os fantoches com os quais está jogando. Ao fazer isso a criança envolve-o como parceiro na construção dos jogos dramáticos e transforma-o também em público atuante. O público é constituído pelo interlocutor adulto e também por alguns fantoches que não estão representando. O público constitui-se principalmente quando a criança realiza seu jogo usando palco no momento da representação com os fantoches.

A criança, neste jogo, brinca de apresentar seus parentes, fazendo vários pequenos jogos com encaixe um no outro pela temática e buscando envolvimento do público, independente de sua representatividade real. Isto é, há um modo generalizado de dirigir-se ao mesmo. O interlocutor adulto também incorpora essa generalização.

"Faz uma pausa, logo aparecem dois fantoches grandes: a bruxa e o jacaré.
A: Aaaaa!!! Eu vou matar essa bruxa do 71! Aaaa! Aaaa!

Faz o som do jacaré mordendo a bruxa:
 Nhaaac! nhaacc!nhac!
 (1.09)A: Olá, pessoal!(jacaré)
 P: Olá!
 (1.09)A: Querem vê um negócio?
 P: Nós queremos.
 (1.09)A: Ôia minha bocona.
 P: Hum.
 (1.09)A: Oia que eu como gente! Ôia!
 óia! óia!
 Bate a boca do jacaré: nhum! nhac!
 nhac!
 Sai o jacaré e volta o gato branco.
 (1.09)A: Viu a historinha do gato?
 Viram?
 P: Vimos.
 (1.09)A: Ôia o rabinho! Tchou! Tchou!
 P: Tchou! Tchou!"(C10)

No caso acima a criança, mediante o fantoche, fala com o interlocutor-público dirigindo-se a mais de uma pessoa quando diz "Olá pessoal!" e, depois, quando pergunta:"Querem vê uma coisa?" Ao perguntar sobre isso a criança testa o interesse de seu público e prepara a cena seguinte. Ao dizer óia também assegura-se de que estão atentos ao jogo. Mais no final deste jogo ele pergunta diretamente ao interlocutor: "viu?" Mas, em seguida, retorna a falar com mais de uma pessoa usando "viram?".

Há também um exemplo interessante da criança-5 que envolve o público para que este saiba o que aconteceu antes de ele entrar em cena, fazendo assim um gancho para o que vem mais tarde. Neste exemplo percebe-se que ela também fala com um público composto por mais pessoas.

"Jordana escondeu-se atrás do palco, colocou o fantoche homem bem no alto e começou o jogo.
 (1.09)J: Bom dia!
 P: Bom dia!
 J: Eu sô o fado.(1.09) Sabiam que hoje

a fada, hã, disse que tava se arrumando prá i e me mintiu?

P: É?

J: É." (C5)

O item 1.10 agrupa, principalmente, as manifestações pessoais que ocorrem no processo de construção dos jogos de interlocução, podendo estar presente no interior dos jogos dramáticos. A criança relata fragmentos e/ou acontecimentos pessoais e do cotidiano quase que integralmente ao interlocutor e também demonstra quais são as suas pretensões. Evidencia suas impressões no momento em que vai iniciar, inicia ou está desenvolvendo um jogo com os fantoches, desenhos ou jogos recreativos, bem como aquilo que está acontecendo no ambiente próximo. Outra ação classificada neste item é quando a criança pára de jogar e faz outras atividades, retirando a ação anterior sem comprometer o que vinha realizando.

As manifestações são características da fala e permitem que as crianças façam cortes no que estão falando e depois que se retome o assunto sem problema quanto ao entendimento por parte do público ou interlocutor. Essa dinamicidade da fala é bastante rica e apresenta muitas variações. Trata-se, pois, da verbalização de pequenos relatos pessoais no interior dos jogos dramáticos, uma espécie de entre parênteses ao que vinha realizando. Essa manifestação é uma das características mais significativas desse processo de construção oral dos jogos. Estas situações de jogo têm como pano de fundo a vida cotidiana da criança, seus desejos, suas possibilidades de criação do imagi-

nário e a percepção do ambiente que a envolve.

No exemplo abaixo a criança pára a exploração do material e sacia uma necessidade física e psicológica. Quer saber o que se passa no ambiente próximo e comenta atividades que gosta de fazer, provavelmente em casa.

"M: A orelha dele tá pintada por dentro. A barba dele tá crescida.
(referindo-se ao tope existente na cabeça do jacaré)

(1.10)M: Vô bebê água.

Bateu o sinal para o recreio. Os alunos começaram a sair das salas de aula e, ao passarem pela sala da diretora, espiavam para ver o que estava acontecendo. Quando viam os fantoches, então olhavam mais atentamente e teciam alguns comentários. Marli retornou e continuou explorando o material.

M: O bicho. Qué vê eu botá ele?
(pôs o fantoche em frente ao rosto)

M: Tá com barba. Aquele otro não tem barba. É o lobisome.

(1.10)Ouvuiu um barulho e perguntou:

M: Quem tá aí atrás?

(1.10)Foi olhar e viu que eram alguns meninos correndo. Voltou aos fantoches, pegando agora o menino.

M: Tá dobrando ropa.(1.10) Gosto de dobrá ropa." (C7)

A criança, ao manipular um fantoche, lembra, possivelmente, de cenas cotidianas que lhe chamam atenção e aproveita o momento para contá-las ao interlocutor. Percebe-se que a criança trata os fantoches como se fossem bonecas. Ainda, a criança, estabelece comparações de tamanho entre si e o fantoche que manuseia, ao mesmo tempo que percebe e verbaliza o que acontece à sua volta.

"Pegou o jacaré e comentou:

(1.10)M: Ele é quase do tamanho de
(de eu).

P: É mesmo?

(1.10)M: Agora só falta ele crescer. Tem
uma gurria oiando eu brincá.

M: Não faz mal.

A porta abriu-se e ela foi fechá-la.

M: Ôia tá se tirando o cabelo. Qual
que é a bruxa?

P: Essa.

(1.10)M: Eu já assisti o Didi. O Didi
caiu. Ele ficou preso no cabo da
feiticera."(C7)

Nestas situações constata-se que o fato das crianças estarem sem os colegas de sala de aula, em situações completamente novas e utilizando diferentemente o espaço físico que conhecem, ocorrem outras descobertas. Veja-se o extrato abaixo:

"Ela saiu detrás do biombo e foi até a prateleira de livros. Foi buscar um outro livro.

(1.10)M: Eu vô vê o do gatinho, daí eu canto.

Pegou o livro e ficou procurando a história.(1.10) Logo mostrou as casquinhas de ovos que havia pintado na escola. Mexeu nas sementes."(C7)

Outra explicação para este tipo de procedimento das crianças é de se esquivarem da solicitação proposta pelo adulto, ou seja, de criar um jogo específico. Mas, também, pode revelar seu interesse e motivação para outras idéias e desejos que lhe passam pela mente e que são aguçados ou enriquecidos na interação com o interlocutor. Por exemplo: a possibilidade de interagir, conversar e estabelecer vínculos, tornando o interlocutor mais próximo, transformando-o em cúmplice, pode ser a intenção das crianças.

"A mãe deixou-nos a sós e fechou a porta. (1.10)Ele, então disse-me que

ia ganhar de presente, no dia da criança, um leão, um tigre, um tênis e um brinquedo.

P: Pôxa, você vai ganhar um leão, um tigre, um tênis e um brinquedo?

A: É.(1.10) O leão é bem brabo!

P: Então não vai dar para brincar com ele?

A: Não.

P: Você vai ganhar tudo isso? Quatro coisas!

(1.10)A: Vô ganhá um macaco.

P: Um macaquinho ou um macacão?

A: Um macaquinho.

P: Daqueles que come banana. Ele vai dizer: Matias, me dá uma banana !

(risos)

P: Então você vai ganhar: um leão, um tigre, um macaco, um tênis e um brinquedo. Sua mãe disse-me que você ganharia seus dois dentes para usar na corrente.

(1.10)A: Vô ganhá: um leão, um tigre, um tênis, um macaco e dois dentes.

P: Puxa vida, é muita coisa!

(1.10)A: Eu vô dizê pro leão quem é meu amigo.

P: E você vai dizer para o leão que eu sou sua amiga?

A: Vô.

P: Ainda bem, daí eu posso brincar com ele."(C6)

O item 1.11, que faz parte dos jogos, caracteriza-se por identificar quando a criança pede informações ou explicações acerca dos fantoches, de como manuseá-los ou de suas dificuldades para lidar com os materiais propostos. Refere-se, também, a quando ela demonstra interesse em saber sobre outros assuntos a respeito ou não da vida pessoal de seu interlocutor, pois isso faz parte do estabelecimento de vínculos. Além disso, neste item, procura-se dar conta das situações em que a criança determina o que se pode ou não fazer durante o jogo. Existem solicitações de auxílio, há situações de envolvimento do interlocutor.

cutor e também de estabelecimento de regras.

(1.11)" J: Que que é isso?
P: Isso é o nariz. Gostou do cachorrinho?"
(1.11)"J: Tu tem bastante fita?
P: Tenho.
J: O meu pai tem do Chitãozinho e Xororó, do Rambo."
"Fico sentada ao seu lado esperando que se envolva com outra atividade.
(1.11)J: Vamo escutá muca?
P: Que muca?
J: A fita."
(1.11)"J: Deixa eu guardá a fita? Ih! Não serviu.
J: Vamo iscutá um poco mais.
Escutamos novamente a fita, enquanto ele mexe no fio. Mais tarde desligo o gravador, e ele continua a mexer nos botões.
(1.11)J: Deixa aberto." (C1)

Infere-se que as situações podem evidenciar também a indecisão da criança quanto ao papel de cada fantoche-personagem ou do enredo para a continuação do jogo. Veja-se o extrato abaixo:

(1.11)"M: Essas fitas é prá gravá a história, é ?
P: Você conta, eu gravo, depois escutamos.
(1.11)M: A do Lobo Mau?
P: Pode ser.
M: Pegá o lobo...o jacaré.(1.11) O jacaré é o Lobo Mau?" (C2)

Observe-se, também, as falas:

(1.11)"M: Onde tá a otra parte dele?"
(1.11)"M: Quem tá aí atrás?"
(1.11)"M: Qual que é a bruxa?"
(1.11)"M: Qué vê eu botá ele?"
(1.11)"M: Onde tem lugar pra ela sentá?"
"P: Então inventa sua historinha.
(1.11)M: Diz a história que eu vô contá uma que eu sei.
P: Pode ser qualquer uma.

(1.11)M: Não ainda..."(C7)

Veja-se, ainda, o uso desse item para dar uma resposta a uma afirmativa pronunciada pela própria criança momentos antes, interrompendo, depois, uma atividade que realiza para perguntar ao seu interlocutor o que ele faz.

"Pegou o jacaré e ficou olhando-o para ver como era por dentro, ao mesmo tempo em que verbalizava sua intenção.
Le: Vô vê como é por dentro. Oi! Hei o jacaré tá comendo minha mão!(1.11)
Como é que vai comê se é de brinquedo?
Au!

Letícia interrompeu suas descobertas e perguntou:

(1.11)Le: O que tu tá escrevendo?" (C9)

Ainda neste item, pode-se exemplificar as ações quanto a determinações do jogo dadas pelas crianças e seu consentimento ou sugestão para que o interlocutor nada escreva porque o jogo não tinha começado e, após, autoriza-o a escrever, inclusive dizendo-lhe o teor do escrito.

"Eu estou sentada no chão e enquanto observo vou registrando o que acontece.

J: O que tu escreve?

P: Eu escrevo o que você faz com os fantoches.

(1.11)J: Não escreve, ainda não começou.

P: Não faz mal, eu vou escrevendo o que acontece.

(1.11)J: Então escreve aí: Vai começar o espetáculo!" (C8)

O item 1.12 agrupa ações utilizadas pelas crianças, principalmente na construção dos jogos complexos, embora possam aparecer também nos jogos simples ou de transição. O item caracteriza-se por evidenciar quando a criança inicia ou interrompe

a ação para prestar informações acerca do jogo que vem realizando, ou para contextualizar alguns aspectos, tais como: situar o jogo ou as personagens num determinado espaço cênico ou tempo; definir os papéis das personagens, dar-lhes nome, determinar a função no jogo e indicar características. Este item também é usado para falar a respeito do figurino e o desfecho do jogo.

No presente exemplo a criança inicia retomando o jogo anterior, por isso necessita contextualizar para, após, desenvolvê-lo.

"(1.12)MA: A outra vez eu me enganei, o jacaré tava na água, daí depois de fazer barulho começô a berrá: ah! ah! E ele pulava pra cima, daí os vizinho queria matá ele, daí um dia um vem, quase matô ele."(C3)

Percebe-se, em alguns casos, que as crianças usam este item para descrever as personagens e ao mesmo tempo que fazem a descrição criam o jogo narrado, principalmente utilizando o discurso indireto. Veja-se o exemplo a seguir: a criança não usa o palco e o fantoche fica no seu colo. O fantoche é bastante manuseado, porém não praticando as ações referidas dadas pelo uso do discurso indireto. O fantoche é a personagem, no entanto é o narrador quem fala.

(1.12)"MA: Este aqui tinha nariz grande e a boca mais grande que o nariz, daí queria porque queria comê e quando davam alguma coisa pra ele não queria comê."(C3)

As vezes ao nomear as personagens a criança atribui-lhes características externas e internas, informando de an-

temão ao interlocutor quais as que contracenarão e quem será o herói, a vítima e o vilão. Além disso, enquanto narradora, a criança contextualiza a época em que tal acontecimento se sucedeu.

(1.12)"J: A Bruxeli(bruxa) e o Bruxilo(palhaço) eram namorados.
(1.12) Eles eram bem maus, tá..."
(1.12)" J: O jacaré era o do bem, ele morava num rio.
(1.12)J: Ele era bom, mas a bruxa e o Bruxilo transformaram ele num jacaré mau.
(1.12)J: O Kalu (personagem estranho) era um mágico do bem. Ele transformou...
(1.12)J: A Kalé era a fada. Ela era a namorada do Kalu.
J: Eles transformaram o jacaré num bem. Coitado."
(1.12)"J: No dia da Páscoa o cachorro e o outro cachorro se vestiram de coelho.
J: Mas a bruxa e o Bruxilo pegaram e foram atrás bem devagarinho..." (C8)

Em outras circunstâncias, a criança usa este item para explicar mudanças na realização de seu projeto, por exemplo, criar outro jogo e não mais aquele que havia anunciado.

"P: Então está. Vai começar a história da Jo-a-na!
(1.12)J: O Lobo na Floresta...lá-lá! Lá-rá! Lá-lá.
(1.12)J: Esta não. Esta vai ser cantora, tá?
P: Está.
Joana pára um pouco para trocar os fantoches, depois reinicia movimentando um fantoche e cantando com voz fina e bem infantil.
J: Pam-pam-pam! Tam-ram!! Lá-lá! Pim-pim! Pim-rim!
Ela começa a rir.
(1.12)J: Bom, pessoal, desculpem, mas esta história já acabou." (C8)

A criança utiliza-se deste recurso para mostrar ao público as trocas de papéis feitas pelas personagens, evitando confusões no entendimento do jogo. Essas trocas se assemelham às trocas de papéis realizadas pelos atores, porém aqui a criança faz as explicações, pois não ocorre a troca de roupas ou outros recursos usados por aqueles. A redistribuição de papéis para reinício ou continuidade é feita com calma, com cantarolar e com consulta ao interlocutor.

(1.12)"J: Agora esta vai ser a Rapunzel e deixa eu vê qual vai ser a filhinha agora.

(1.12)J: Filhinha da Rapunzel. Filhinha, filhinha, Rapunzel, filhinha, Rapunzel, filhinha, Rapunzel.

J: Quem vai ser a filha da Rapunzel?

(1.12)J: Aqui ó, esta vai sê a filhinha da Rapunzel.

(1.12)J: Esta aqui é a vovó da Emília, tá bom?"

Quando a criança julga necessário ampliar o espaço cênico para além do palco, ela também utiliza este item para informar o que pretende fazer e como pensa organizá-lo. Tal necessidade surge em decorrência do jogo que se quer criar.

"J: Tá bom, mamãe, eu já vô.

J: Lá-lá-lá-lá-lá-lá-lá-lá! Vou fazê travessura, trepá em árvore prá chegá.

Joana sussurra:

(1.12)J: Deixa essa árvore aqui.

P: Está bom, aí é a árvore. Dá que eu seguro para você.

(1.12)J: Aqui não. Não vai tê árvore. (sussurra)" (C8)

Em outra situação a criança faz uma pausa e explica ao interlocutor que é para ele fazer de conta que o objeto que estava sendo mostrado, no caso um palito, é maior que os de-

mais. Percebe-se que a criança sentiu necessidade de dar verossimilhança à situação, para tanto deixando implícita a idéia mágica do faz-de-conta. Como seu interlocutor faz apenas um murmúrio, ela pede confirmação.

(1.12)"J: Faz que é mais grande,tá?

P: Hum-hum.

(1.12)J: Tá?

P: Tá." (C8)

Uma inovação apresentada na utilização deste item aconteceu após a criança ter dramatizado sua versão da história Chapeuzinho Vermelho. Soube-se depois que essa inovação tem suas origens em brincadeiras realizadas com outras crianças que brincam de fazer teatro. A inovação consiste em fazer com que os atores, ao final, se apresentem dizendo seus nomes, mas, no caso, as crianças fazem uma inversão, dizem que seus nomes são os das personagens e que estas fizeram um determinado papel, inicialmente confundindo o seu interlocutor que desconhecia esta brincadeira. Pode-se inferir que a a criança tem formado determinados conceitos, por exemplo: teatro, representar, papel e ator.

(1.12)"J: Meu nome é Silene, fiz papel di mamãe nesta telinha.

(1.12)J: Meu nome é Chapeu...zinho Vermelho, fiz papel di Carolini.

(1.12)J: Meu nomi é Flor, fiz papel di Rosa.

P: Ah!

Ela nota que somente agora percebo o jogo e explica.

(1.12)J: O nome dela era Rosa, só qui ela fez papel di flor.

(1.12)J: Meu nome é ... Lobu Mau, fiz papel di ... Marcelo".(C8)

O item 1.13 é bastante utilizado pelas crianças, pois

refere-se ao diálogo que estabelecem com o interlocutor, neste caso respondendo sobre vários assuntos. Nos jogos dramáticos, esse diálogo permite ao interlocutor adulto estimular a criança a completar as informações ou ações que está desenvolvendo e a continuar criando, pois percebe um interlocutor interessado. Ao fazerem isto, as crianças tornam o jogo mais complexo em termos de estrutura e mais rico em termos do enredo. No jogo de interlocução estas questões servem para aprofundar vínculos entre os interlocutores, trazer questões do cotidiano, repensá-las ou explicitá-las. Estas últimas manifestações, quando acontecem junto à realização dos jogos dramáticos, é que caracterizam diferentemente a fala em relação à escrita, que segue a lógica formal. São o que se pode chamar de recortes presentes no discurso. Esses recortes emprestam à fala maior dinamicidade e riqueza.

Aqui um exemplo de uso deste item usado pelas crianças para responder uma pergunta de seu interlocutor e, ao mesmo tempo que faz isso, já determina com quais fantoches vai trabalhar.

"Depois escutamos sua história.
P: Vai fazer mais umas histórias? Com quais?
(1.13)Le: Eu vou fazer sim, co lobo e qua menina." (C9)

Na criança-3 encontra-se outro exemplo de emprego deste item, quando o interlocutor adulto retoma a última fala desta provocando-a a justificar o fato acontecido diversas vezes neste mesmo encontro em diversos jogos narrados que ele criou:

a morte das personagens. Como se pode ver este item auxilia a criança a ampliar seu jogo.

"P: Já pensou mais uma história? então conta .

MA: Um gato tava sempre caminhando, fazendo barulho: miau! miau! miau! E todo mundo quiseram dá comida para ele, daí um homem... um gurizinho deu um monte de comida prá ele. Daí de tanto ele comê ele quase morreu. E morreu. No otro dia tava morto.

P: Morreu o gato? Também o gato morreu? Por que eles morrem?

(1.13)MA: Por causa que todo mundo dava laço neles, viu? I até que de tanto comê eles morrem." (C3)

Como foi informado anteriormente, em determinada época passou-se a usar a filmadora para coletar os jogos produzidos pelas crianças. Antes de iniciar a filmagem procurou-se deixar a criança familiarizar-se com o ambiente, os materiais novos e também com mais um interlocutor (o operador). Pode-se inferir, no entanto, que mesmo assim houve manifestação de timidez por parte de algumas crianças. Por isso este item foi utilizado para ampliar cenas estáticas e dadas por concluídas, no sentido de incentivar a criança a complexificá-las enriquecendo-as com mais informações.

"P: Vai, vai brincando. Pode brincar bastante.

(1.13)M: Não quero.(fala bem baixinho)

P: Inventa mais.

(1.13)M: Não quero.

P: Não quer inventar? Quem é que estava na primeira historinha? Quem é que estava se beijando?

Silêncio.

P: Quem é essa ali?

(1.13)M: A princesa.

P: Uma princesa!

P: E ele quem é?

(1.13)M: Eli num é princesa.

P: Não? O que que ele é?
(1.13)M: Eli é hum...
(Muda o fantoche masculino.)
Ele chegô princesa.
Faz os fantoches se beijarem.
P: Esse ali é? É um príncipe?
Não responde, olha para a câmara e
sorri encabulado." (C2)

Este item foi usado no momento em que a criança estava desenhando, criando seu jogo e dialogando com seu interlocutor que a provocou a evidenciar seus conceitos e buscar respostas às suas afirmações. Por outro lado, a criança procurou devolver a pergunta ao seu interlocutor, porém, em decorrência da insistência, ela responde. Percebe-se que em determinado momento ela ignora a pergunta do adulto e passa a falar de suas dores, das cores de que precisava e também dirigindo a conversa para o que desenhava. Essas particularidades evidenciam algumas das situações em que são produzidos os jogos.

"D: Fazê sol.
D: Ah, não, aqui não, aqui eu vô fazê arvi, coisa.
P: Então faz.
D: Daí era um mundo rico, rico, rico, né?
D: Hum-hum.
P: Por que era um mundo rico?
(1.13)D: Por que rico? Sabe o que é sê rico??
P: Não.
(1.13)D: Porque gosta de sê rico, ora!
P: É rico por que gosta?
(1.13)D: É. Aqui a arve, ó arve, então.
P: E o pobre é pobre porque gosta?
(1.13)D: Pobre não.
P: Não? Por que é pobre então?
(1.13)D: Pobre, porque nasceu pobre.
P: Nasceu pobre?
D: Ai, me dói aqui. Ah, não, azul não. Qué vê que eu faço uma coisinha agora, profe?
D: Deu. Cerquinha, agora. Agora... agora flor, flor, outra flor aqui ó.

D: Eles brigam(inaudível)."(C4)

5.3 - Manifestações presentes nos jogos complexos

Alguns dos itens aqui agrupados referem-se principalmente às manifestações que evidenciam a elaboração dos jogos complexos (1.14 e 1.15). Outros (1.19, 1.20 e 1.21) referem-se ao modo como o jogo está estruturado: solilóquio, monólogo, discurso direto ou discurso indireto. Os itens 1.16, 1.17 e 1.18 referem-se, respectivamente, aos seguintes aspectos: verbalizar desejos das personagens; antecipar ações e utilizar recursos expressivos.

O item 1.14 caracteriza-se por indicar que a criança manipula os fantoches, fazendo-os praticar ações coordenadas sob forma de jogos dramáticos ficcionais e/ou reais, usando verbalizações. Tal item procura dar conta dos momentos que compõem um tipo de jogo complexo que envolve ações coordenadas que apresentam um início, um desenvolvimento e um desfecho.

Conforme Aristóteles, o jogo apresenta uma história com início, um meio e um fim. Porém, em se tratando de jogos orais criados por crianças na faixa etária dos 5 aos 7 anos, não se busca encontrar jogos estruturados nos padrões propostos por Aristóteles e a sua lógica formal, mas pretende-se recuperar a lógica das crianças com todo seu movimento e dialeticidade possível presente na fala, aqui mediada pelo uso ou não de

fantoches.

Aristóteles, ao analisar as tragédias escritas, demonstra que há um todo e que este todo é uno e composto de um início, um meio e um fim. Estas partes do todo acontecem numa dada ordem, mostrando a seqüência lógica das ações. Logo, se houver um deslocamento de uma delas o todo fica confuso, desordenado e não é mais uno. Essa lógica, característica da produção escrita, pode também manifestar-se na fala e na construção dos jogos dramáticos, porém entrecortada com outras informações, considerações e outras ações verbais e gestuais que complementam aquilo que se está dizendo, vindo a compor os jogos de interlocução que perpassam os jogos dramáticos. Por isso, em se tratando de atos de fala, principalmente de crianças em situação de jogo, essa visão do que seja um todo é diferente. Infere-se, das observações dos jogos, que esse todo é composto de partes que têm sua totalidade e que se inter-relacionam dialeticamente a partir de movimentos qualitativamente diferentes, estando ao mesmo tempo interligados influenciando e sendo expressão do todo. Em síntese, quando a criança cria oralmente um jogo dramático traz para dentro dele outras falas que podem ser uma parte de um todo maior (jogo de interlocução) que está diretamente ligado com a parte que é um todo menor (jogo dramático). Portanto, há relação entre as partes do jogo dramático e destas (todo menor) com o todo maior (jogo de interlocução).

Procurou-se englobar neste item, também, alguns jogos

intermediários, isto é, aqueles que estão fora dos padrões dos jogos simples, mas ainda não estão totalmente incluídos dentro dos padrões que caracterizam os jogos complexos. Isto porque se constatou que num jogo simples há, em germen, elementos de um jogo complexo e, neste último, há elementos do jogo simples.

No exemplo a seguir percebe-se que a criança produz um jogo complexo iniciando com as personagens se cumprimentando. Após, a personagem José falando para a Maria que tinham que ir trabalhar e esta lhe dizendo que está em férias. Finalizando, José dirige-se ao trabalho e Maria, usando uma figura de linguagem, comenta que o trabalho dele é fogo. Este é um exemplo de jogo onde somente as personagens atuam e dialogam. São frases curtas, objetivas e seguem o tipo de estrutura início, meio e fim. Houve, porém, uma fala inaudível que não fez falta para o entendimento do conteúdo que retrata uma cena do cotidiano infantil.

"J: Oi, José!
J: Oi, Maria!
J: Olha, Maria, nós temos qui trabalhá.
(inaudível)
J: Eu já estou de férias!
J: Mas eu não, então vou trabalhá.
J: Trabalho dele é fogo.
Maria sai de cena." (C5)

No exemplo abaixo percebe-se que a criança parte das características externas do fantoche, fixando-se em duas que mais lhe chamaram a atenção. Depois, detém-se numa delas onde reside um problema e segue criando. No final consegue superá-lo.

"MA: Tinha as mãos grande, os olhos grande e ele não conseguia mexer as

mãos, daí depois ele conseguia mexer por causa que ele não viu que tava atado as duas mão junto, daí depois ele conseguiu desatar (inaudível). Terminou a história." (C3)

Outro exemplo que se permite aqui salientar decorre da riqueza que o mesmo apresenta em termos de sua construção que envolve jogos de interlocução e jogos dramáticos bastante inter-relacionados. Inicialmente a criança pede explicações sobre o manuseio dos fantoches e cria seu jogo mesclando tipos de discursos. Novamente ela pede informações sobre a origem dos fantoches, a seguir, evoca lembranças pessoais, manipula os fantoches. Posteriormente, fala de assuntos pessoais, responde perguntas do interlocutor, e, novamente, retoma o jogo anterior e continua criando. Mais adiante, volta a questionar seu interlocutor sobre as roupas de uma das personagens. Na seqüência segue criando o jogo, dramático, para logo evocar lembranças familiares. É produzindo jogos de interlocução e jogos dramáticos que a criança cria usando alternadamente discurso direto e indireto.

Se forem apagados alguns dos itens presentes neste jogo dramático e se observados somente aqueles que dão conta do enredo encontrar-se-á uma estrutura até bastante parecida com a presente nos textos escritos. No entanto, esta não é a única realidade da fala, pois esta comporta este tipo de estrutura e muitas outras manifestações que a enriquecem e a diferenciam daquela. Por isso, negar a existência de tais elementos ou simplesmente limpá-los da produção oral é negar o processo de

criação da criança. Infere-se que é negar também seu conhecimento da linguagem.

Abaixo transcreve-se um trecho do jogo da criança-4, no primeiro encontro, que foi acima resumido. O texto, na sua íntegra, encontra no anexo-3.

"D: Que é pra mim contá?
P: Outra historinha.
D: Oi!
D: Oi, amiga!
D: Vamos tomar um lanche lá na lanchonete?
D: Vamos.
D: Parece que... que cumé?
D: Ah! Tirá uma, né, profe?
Auxilio Débora com os fantoches.
D: Mexê aqui, meu dedo, é que eu não sei. Dois ali? Mais?
D: Oi, tudo bem?
D: Eu briguei com ele agora, eu vô morá com você.
D: Vem.
D: Ele brigô com ela.
D: Por que tu brigô com ela?
D: Agora nós não somo mais amigo.
D: E tu brigô com ele, ele era meu amigo.
D: Não, mas ele casou com uma rainha.
D: Mas é tu por que tu não foi, né?
D: Daí porque eu não gosto dele mais, eu só gosto de você.
D: Eu vô dá um beijinho em você. Smach.
D: Então agora vamos ser amigos!!
D: Ai responde agora vamos ser amigos.
Risada.
D: Quem fez tudo isso?(referindo-se aos fantoches)
P: Uma tia que mora em Curitiba.
D: Em Augusto Pestana eu ia no jardim. Mostro-lhe como mexer com os fantoches. Brinco com ela.
D: Agora eu, tia.
D: Ô tá tudo cariado os meu dente.
P: É?
D: É de tanto tomá remédio.
P: Você toma muito remédio? E os dentinhos que estão nascendo estão cariados?

D: Não.
P: E você escova bem?
D: Depois de jantá e só... e de noite também.
D: Então agora vamo para casa e vamo se casá. (inaudível)
D: Cheguemos em casa. (C4)

O item 1.15 que aparece nas construções dos jogos do tipo complexo difere do acima citado somente quanto ao uso de outros recursos disponíveis no ambiente em que estão sendo realizados os encontros, desde que tal preferência seja manifestada pela criança. Estes outros recursos podem ser: os desenhos criados pela própria criança naquele encontro, brinquedos, bonecas, jogos recreativos. Às vezes a criança combina estes recursos entre si, podendo ou não também incluir os fantoches.

O extrato abaixo evidencia uso deste item num dos jogos da criança-8, no quarto encontro, quando ela utiliza bonecas e materiais presentes no ambiente para produzir seu jogo.

Joana escolhe vários objetos: uma mesa, três cadeiras, duas mamadeiras, cinco bonecas pequenas e diz: BnB+
J: Eu vô contá a história da Mariazinha e do Joãozinho.
L: Onde você viu essa história?
J: No livro."(C8)

Além do trecho acima, há este da criança-10, no terceiro encontro, que mostra um tipo de jogo dramático bem ao gosto dos meninos.

Foi até a prateleira, pegou outro jogo de montar e começou a brincar. Perguntei se ele queria que eu gravasse a história e ele respondeu que sim. Ia tirando peça por peça da caixa. Montou a cerca da fazendinha Gulliver. Foi

bastante pacencioso na construção da cerca. Ela caía, mas ele arrumava sem reclamar. Começou a pôr os animais. Perguntei se ele já queria gravar. Disse que não, que queria pôr todos os animais. Perguntei se ele preferia inventar histórias sem os fantoches e ele afirmou que sim. Disse que o que eu queria é que ele inventasse histórias, mesmo que sem os fantoches. Ia colocando os animais no cercado.
A: Mãe do céu! Barrigudo."(C10)

O item 1.16 é usado para agrupar manifestações verbalizadas pelas crianças que traduzem os supostos desejos, vontades e/ou necessidades dos fantoches quando do desenvolvimento dos jogos. Ao fazer isso a criança transforma-os em humanos e, nessa condição, os fantoches-personagens expressam seu mundo interior. Pode-se inferir que o desejo é da criança, pois é ela quem os manipula e lhes dá vida, podendo então expressá-los no jogo.

Veja-se alguns exemplos em circunstâncias diferentes:

"(1.16)J: Não qué fechá a boca. Ô a língua dele." (C1)

"M: Ô ela ficô careca!

P: Ficou careca de novo?

(1.16)M: Tem que dormi agora, só botá a piruca dela, ela vai dormi."(C7)

O item 1.17 tem por finalidade marcar as antecipações verbais das ações realizadas pelas crianças com os fantoches, destes durante o jogo ou quando elas criam jogos usando desenho ou outros materiais. É um item importante, pois evidencia uma manifestação verbal daquilo que a criança está pensando realizar. Em síntese, é o planejamento verbalizado da ação imediata-

mente futura. Este item pode aparecer em ambos os tipos de jogos, porém nos jogos simples ele é manifestado, mas não longamente desenvolvido.

A criança, enquanto vai descobrindo quais os fantoches que há na sacola e quais suas características, informa ao interlocutor o que pretende realizar.

"Pegou o jacaré e ficou olhando-o para ver como era por dentro, ao mesmo tempo que verbalizava sua intenção.
(1.17)Le: Vô vê como é por dentro. Oi! Hei, o jacaré tá comendo minha mão!
Le: Como é que vai comê se é de brinquedo?"(C9)

A criança indica sua intenção em criar um jogo. Inicialmente usa o item para selecionar os fantoches com os quais pretende inventar e, posteriormente, para dizer o que vai fazer com eles, mas demorando-se bastante para realizar a ação a que se propôs. No decorrer do encontro, no caso do extrato a seguir, percebe-se que esta criança não realiza seu intento até o final porque não conhece toda a letra da música que quer expressar.

"P: E agora você vai inventar a história? Com quais fantoches você vai trabalhar, daí nós separamos os que vamos trabalhar.
(1.17)M: Esses aqui eu vô separá. Separou o jacaré, o cachorro preto, o cachorro branco e o palhaço.
(1.17)M: Depois eu vô trabaiaá cos otros. Primero vô trabaiaá com esse. Mostra o cachorro preto.
P: Então inventa a sua historinha.
M: Diz a historinha que eu vô contá uma que eu sei.
P: Pode ser qualquer uma.
M: Não ainda. Ai,(1.17) eu vô cantá

outra música. Vê primero com esse."(C7)

O item 1.18 refere-se às manifestações verbais presentes nos jogos de interlocução ou jogos dramáticos e dão coloridos ao jogo mediante o uso de determinados recursos expressivos, tais como: rimas, figuras de linguagem, repetições, neologismos, interpretação vocal (voz grossa, fina, ... e o cantarolar). Estes recursos podem acontecer isoladamente ou acampanhando as falas das personagens e da própria criança.

No extrato abaixo a criança utiliza-se da repetição de um termo para dar maior efeito ao fato.

(1.18)"D:Daí comu...daí ela chorô, chorô, chorô."(C4)

A criança, no papel de narradora, imita o grito e a risada das personagens para dar maior efeito ao que vem criando.

(1.18)"D: Ela gritou assim: Aaaaaah!"
(1.18)"D: Daí elas ficaram aqui ó do lado de fora i o diabo tava sentado aqui dando risada: Ah! Ah! Ah!" (C4)

No trecho do jogo a seguir a criança usa a repetição de palavras, depois emite os sons produzidos pelo jacaré que acompanham suas ações que expressam a riqueza das manifestações agrupadas neste item. Ilustra-se:

"... Entrou em cena a mulher e ficou o jacaré.

Le: Oi, não tem jacaré? Não tem bicho?

Tô qua cabeça virada não sei porquê.

(fala da mulher)

(1.18)Le: Tô com fome! Tô com fome!

(fala do jacaré)

Le: Esse jacaré não faz nada, só dá carinho. (fala da mulher)

O jacaré mordeu a mulher.
(1.18)Le: Ham-ham-ham! Pruuuumm!
Pruum! Prum! Tchá! Tchá! (som do jacaré mastigando a mulher)
Le: Ai, tenho mais fome, quero encontrar um cachorro. (jacaré)" (C9)

No fragmento abaixo a criança usa este recurso criando uma nova linguagem para as personagens, que é mesclada com a linguagem usual dos humanos. Esses sons que ela cria fazem o pano de fundo ao desenrolar das ações praticadas pelas personagens que lutam.

"Sai o gato e surgem dois cachorros: o branco e o preto.
(1.18)A: Uuu! Uuu! Uuu! Uuu! Méc-méc eu sou o macaco! Méc-méc-méc!
Na história de Anderson o cachorro preto é um macaco. Ele faz com que ambos se mordam.
(1.18)A: Enhm! Enhm! Uuu! Enhm! Enhm!
(1.18)Faz um som semelhante a rugido por algum tempo, enquanto os dois se mordem. Depois eles saem por algum tempo e voltam.
(1.18)A: Uu! Uu! Uu! Uu! Uu! Uu! (fala do cachorro branco)
(1.18)A: Cuéc! Cuéc! Cuéc! Cuéc! Nhéec! (fala do macaco)
Faz os dois deslizarem pelo pano do palco." (C10)

A criança também pode se utilizar da rima para brincar. Inicialmente a criança repete a saudação, segue cantando, depois rima, neste caso repetindo a primeira sílaba da palavra anterior, criando assim nova palavra que rime. Finalmente ela cria e usa a nova expressão para caracterizar aquela criada antes. Tal passagem do jogo evidencia o brincar com as palavras, muito mais que desenvolver uma história nos moldes convencionais. Mais adiante, ela faz nova rima com tarracha e ferradura

e também segura com ferradura.

(1.18)J: Oi! Oi minha careca só cai e eu tenho que chamá meu dotor pai pra ele arrumá minha careca, pois desta vez virou uma co-coeca que já foi bé-ques.

(1.18)J: Oi! Oi! Oi!

P: Oi!

(1.18)J: Quer que eu mostre o que me segura?

(1.18)J: É uma tarracha e ferradura!"(C8)

Um segundo exemplo desta mesma criança, no qual se nota o uso exagerado da repetição de palavras, demonstra a busca de algo extremamente lúdico, sonoro. A presença de um jogo sonoro no interior dos dramáticos mostra um tipo de quebra de paradigma. Ela repete 13 vezes "Meu Deus" e 24 vezes "a cabeça", além de repetir outras palavras, só que em menor número de vezes. Ainda neste trecho esta criança lança mão de outros recursos, por exemplo, criar sons que intercalam as repetições ou rimas que embelezam suas frases. Quando diz "Caiu o morro de tanto saí bebê." ou mais adiante "Caiu o cesto da solidão, caiu o morro da solidão e ficou um escorregador", serve-se de um incidente, que ocorre durante a realização do jogo, a queda do biombo, para criar figuras de linguagem que justifiquem tal fato. O incidente serve para reconduzir o desenvolvimento do jogo que a criança está produzindo.

"(1.18)J: Tá caindo(inaudível) só ficou um lado, um lado branco, só ficou um lado branco, só ficou um lado branco. Tui-tui-tui... um lado branco. Tui-tui... um lado branco. Tuituitui(inaudível)BnB+

(1.18)J: Meu Deus! Meu Deus! Meu Deus! Meu Deus! Meu Deus! Meu Deus! Meu Deus! Meu Deus!

Deus! Meu Deus! Meu Deus! Meu Deus!
Meu Deus! Meu Deus! Meu Deus! Como que
é isso?

(1.18)J: Amigos levando amigos.

(1.18)J: Eu não posso acreditar e
tanto levaria que tudo nesse morro tão
alto, tão alto, tão alto que quebrô a
cabeça, a cabeça, a cabeça, a cabeça,
a cabeça, a cabeça, a cabeça, a cabe-
ça, a cabeça, a cabeça, a cabeça, a
cabeça, a cabeça, a cabeça, a cabeça,
a cabeça, a cabeça, a cabeça, a cabe-
ça, a cabeça, a cabeça, a cabeça, a
cabeça, a ca-be-ça a a... a... a...

Joana, ao pronunciar a última vez a
palavra cabeça o faz separando silabi-
camente e termina cantando a letra a
estridentemente.

Mostra três fantoches: a bruxa, a
mulher e o homem.

Logo mostra somente a mulher. Também
muda a posição do biombo, porém sem
parar de cantar.

P: Ih! Ih! Ih! Caiu o palco!

(1.18)J: Caiu o morro de tanto sai
bebê. (dobrou o biombo)

L: Vamos.

Continua cantando, fazendo as persona-
gens escorregar e apresentando-as.

(1.18)J: Caiu o cesto de solidão. Caiu
o morro de solidão e ficou um escorre-
gador. (colocou o biombo encostado na
poltrona)

(1.18)J: Pra (inaudível) i poder escor-
regar."(C8)

Evidenciam-se, aqui, outros itens ligados à questão estrutural dos jogos. Nota-se que as crianças, ao realizarem seus jogos dramáticos, preferem usar diálogo (itens 1.19, 1.20 e 1.21) como forma de intercâmbio entre as personagens e destas com o interlocutor adulto. Isto porque no seu cotidiano e também no teatro e desenhos infantis a ação é inerente e fundada nos diálogos das personagens. Mais adiante, examinar-se-ão, mais detalhadamente cada um dos itens, antes, porém, será necessário rever alguns conceitos específicos.

Para Massaud (1982:143), "o diálogo consiste no intercâmbio verbal entre duas ou mais pessoas ou personagens. O seu histórico remonta aos antigos gregos, que o empregavam para fins didáticos ou expositivos". Além desta finalidade, o expediente do diálogo, acrescenta o autor, "vem sendo empregado desde sempre no teatro, no conto, na novela, no romance e na poesia narrativa (epopéia)". É no teatro que o diálogo ganha maior relevância pelos efeitos sutis que propicia, e, pela sua eficácia, constitui-se em recurso dramático por excelência.

Do prisma estrutural, o diálogo classifica-se em: a) direto ou discurso direto; b) indireto ou discurso indireto; c) indireto livre ou discurso indireto livre; d) monólogo interior; e e) solilóquio.

Nos textos literários, diz o mesmo autor (1982:144-5-6), usando o diálogo direto ou discurso direto, "o ficcionista assume o papel de mero transcritor da conversa que as personagens mantêm, de forma a operar-se a imediata vinculação entre o leitor e os figurantes". Por outro lado, no discurso indireto, "o escritor adota a postura de intermediário entre o leitor e o texto; em consequência, as falas abrem, explícita ou implicitamente, com orações do tipo ela, ou ele, disse que". O discurso indireto livre "constitui espécime híbrido, em que se fundem a terceira pessoa, usada pelo ficcionista para narrar a história, e a primeira pessoa, com

que a personagem exprime seus pensamentos de maneira autônoma". O monólogo interior, por sua vez, "caracteriza-se por transcorrer na mente da personagem ... como se o eu se dirigisse a si próprio. Na realidade, continua a ser diálogo, uma vez que subentende a presença dum interlocutor, virtual ou real, incluindo a personagem, assim desdobrada em duas entidades mentais (o eu e o outro), que trocam idéias ou impressões como pessoas diferentes". O solilóquio, por fim, "consiste na oralização do que se passa na consciência do protagonista... pressupõe que o figurante, sozinho em face do auditório e do leitor, como se integralmente desacompanhado, articule seus pensamentos alto e bom som. Sempre na primeira pessoa, o solilóquio difere do monólogo interior na medida em que neste a personagem estrutura suas emoções e idéias de forma lógica e coerente."

Ao classificar e definir o diálogo, o autor o faz tomando como fonte para exemplificação textos literários escritos por adultos. No presente estudo, toma-se como fonte de classificação as produções orais infantis que foram transcritas.

No caso das produções orais, em análise, criadas pelas crianças e tendo como estímulo os fantoches o manuseio dos mesmos, leva ao diálogo e ao jogo dramático imitando, em parte, as regras do teatro. Os diálogos reproduzem a linguagem oral empregada tanto pelas crianças quanto pelas personagens nas diversas situações de jogo. Nas transcrições em anexo somente as fa-

las do adulto obedecem, em parte, às qualidades específicas de correção gramatical da linguagem escrita, mantendo-se, para as manifestações infantis, sua peculiaridade.

Ao criarem oralmente seus jogos dramáticos com fantoches, as crianças, em decorrência de suas experiências com teatro, jogos de imitação, jogos dramáticos, filmes e com a literatura, preferiram vários modos de organizar seus jogos no que se refere ao uso do diálogo. Neste caso, considera-se o estilo pessoal de cada criança que ao criar, lançou mão de certos recursos em detrimento de outros, e também as condições em que tais jogos aconteceram.

No geral, quanto à estrutura do diálogo, as crianças preferiram o discurso direto, o discurso indireto e o solilóquio. No entanto, percebe-se, em alguns casos, a presença de monólogos interiores e discurso indireto livre. As vezes é difícil identificar qual o tipo de diálogo usado em razão da não identificação da personagem que se expressa ou do narrador. Em outras situações percebe-se o uso híbrido desses tipos.

A seguir ilustra-se o item 1.19 que ocorre juntamente com os jogos do tipo complexo (1.14 e 1.15) evidenciando-se como as personagens falam. É característica deste item identificar as falas monológicas interiores ou os solilóquios das personagens, marcadas pelo uso da primeira pessoa do singular. Como foi explicitado acima, as falas monológicas interiores são

expressas de modo menos articulado e os solilóquios apresentam maior lógica e coerência.

No extrato a seguir a criança articula as personagens num todo, mas raramente as confronta diretamente num diálogo direto. Desta forma cada personagem explicita verbalmente suas ações e sentimentos e o que está acontecendo. Julga-se que a criança fez um solilóquio, mas neste caso sendo narrador e ator ao mesmo tempo. É preciso lembrar que nestes jogos às vezes as personagens fantoches se movimentam sem falas, noutras agem e falam com seu público, inclusive comunicando seus pensamentos e ações futuras. Note-se no exemplo abaixo que a personagem mulher é quem fala o que está acontecendo, inclusive chega a verbalizar que morreu. Veja-se:

"...
Pôs em cena a mulher.
(1.19)Le: Epa! Não terminou ainda o aniversário? Então eu tenho que ir agora!
(1.19)Le: Cheguei. Oi! Oi! Oi! Oi! Oi!
(1.19)Le: Pá, terminô. Cheguei muito tarde.
Fez uma pausa, depois pôs em cena a mulher e o jacaré.
(1.19)Le: Ah, não! Agora tem um jacaré! Eu vô indo.
(1.19)Le: Deixa eu não tenho medo. Ai! Ai, o jacaré!
O jacaré mordeu a mulher.
(1.19)Le: Bum! Brr! Aiiiiii!!!! Ai, morri!"
Fez caírem os dois fantoches, em seguida colocou em cena o gato."(C9)

Outro tipo de solilóquio usado pelas crianças encontra-se no fragmento abaixo no qual a criança reconta a história Joãozinho e Mariazinha. A criança interrompe a criação do jogo

e explica onde será o interior da casa, depois a bruxa sussurra ao público revelando suas verdadeiras intenções.

"J: Lá-lá-lá-lá-lá! Ih! Ih! Que coisa gostosa! Que coisa gostosa!

J: Ai-ai-ai! Sabe o que eu vô...é uma coisa de chocolate e de todas as coisa!

J: Ai! Vamo lá olhá!

J: Vocês vieram até aqui vê a minha casa, entrem aqui dentro.

Joana interrompe a criação e explica:

J: Não, vamos fazê que aqui é dentro da casa, tá?

P: Hum-hum.

J: Aqui é dentro da casa.

Joana vai movendo as personagens e criando a história. Conforme as necessidades, determina os locais e movimenta o cenário ora para um lado, ora para outro.

(1.19)J: Ah! Ah! Agora sim vocês vão ver! Ah! Ah! Ah! Vocês vão ver!(sussurra)"(C8)

Outro exemplo, que chama muito atenção, foi num final de jogo quando a criança, manuseando a bruxa, ficou um longo tempo falando de forma às vezes desarticulada, sem coerência aparente, ou seja, a bruxa faz um monólogo interior e a intenção não é dialogar com o público, mas consigo mesma. Veja-se a seguir.

"Mostra novamente a bruxa.

(1.19)J: Por que é que eu enchi tanto a peruca?

P: Hum, não sei.

(1.19)J: Minha careca eu não sei aonde é que se meteu.

(1.19)J: Eu com essa peruca vô vomitá a minha peruca.

(1.19)J: Uh! Uh! Era a minha careca que eu enchi.

(1.19)J: Eu sou muito feroz, ouviu?"(C8)

Ainda sobre este item 1.19 encontra-se um exemplo na

criança-5 que desenvolve um jogo no qual uma das personagens se apresenta, apresenta o companheiro de cena e verbaliza aquilo que acontece, em algumas ocasiões de maneira rimada. Somente em raras oportunidades percebe-se a participação do companheiro de cena, que poderia ser, tranqüilamente, o seu outro eu.

(1.19)"J: Alô! Eu se chamo Mindéc e ele Marcharré!
(1.19)J: U não bota o seu pé em cima da minha comida, assim não pateta!
J: Cuti-cuti-ui! Assim, sabe?
J: Bom, bom dia, amiguinho? Sim, bom dia!
J: Alguém já nos conhece?
P: Não.
(1.19)J: Eu sou o Pelé e ele é o José, eu já falei, seu Macarré!
J: Macarré?
J: O quê? O quê? O quê?
J: Eu acho que eu perdi o pé.
J: Aonde?
J: No bairro do bonde.
J: Tá. Agora vamo i caçááá!
(1.19)J: Tá. Nós somos muito bem grande, nem imagina ... eu... olha aqui meu tamanho, ã ã ã ... vou fechar a janeira que a gente vai por cima..
(1.19)J: Bom...ui! Acho que tô perdendo a cabeça.
(1.19)J: Tudo bem, eu estou pendurado no telhado da vô.
(1.19)J: Aí é au-au! u é au-au! u .É que eu vô ficá aqui embaixo olhando.
(1.19)J: Muito bom conheço já tudo aqui.
(1.19)J: Já vim um monte de ano.
(1.19)J: Olha, eu acho que eu vô perguntá lá pro José, pro Pelé, pro Macarrão, tá?
(1.19)J: Então vem otro aqui."

O item 1.20 é bastante empregado pelas crianças para estruturar os jogos, que se faz presente junto com as manifestações agrupadas nos itens 1.14 e 1.15. A característica é evidenciada quando as personagens falam entre si ou com o interlocu-

tor presente, sendo marcado pelo uso da primeira e segunda pessoas eu/tu, denominado de discurso direto. Este tipo de discurso é largamente usado pelas crianças, pois se constitui na forma de comunicação cotidiana. Em alguns casos, percebe-se uma distribuição igualitária das falas entre as personagens, noutros há predominância das falas de uma das personagens, e, em outras situações, ocorre o apagamento total da personagem com quem aquela personagem contracena, embora a estrutura do diálogo seja a do discurso direto. Pode ocorrer, também, situações semelhantes nos jogos de interlocução entre criança e adulto .

O fragmento de um dos jogos que evidencia o uso deste item é encontrado na criança-6. O diálogo ocorre primeiro entre as personagens. Após, somente uma das personagens fala com o interlocutor adulto e, quando esta sai de cena, volta a outra personagem, que dialoga com o adulto. O adulto é envolvido na construção do jogo e serve de intermediário entre as personagens.

(1.20)"A: Filho, tu qué que eu compre um cachorro?

(1.20)A: Eu quero!

(1.20)A: Então escolhe o nome.

(1.20)A: Tá bom.

(1.20)A: Tu...eu quero...oviu, tu fala pro meu pai vim me buscá depois...eu quero você aqui. Deu.

(1.20)A: Este aqui é meu filho.

P: É seu filho?

(1.20)A: Cadê o filho? Dona, cadê meu filho?

P: Eu não vi, mas eu acho que ele está trepado em alguma árvore. Aqui embaixo ele não está.

(1.20)A: Não? Eu comprei pra ele um cachorro.

P: Ah! Comprou para ele um cachorro.

(1.20)A: Aí ele explodiu (inaudível) e
aí ele começou fagê assim: ui-ui!
(1.20)A: Daí me diz pro...meu pai
passô aqui?
P: Seu pai passou. Ele foi para lá."

Outro exemplo, de caso de discurso direto é dado pelas personagens que têm ampla autonomia de fala sem nenhuma intermediação, pelo menos neste trecho, do interlocutor adulto e de outras personagens. Tal tipo de construção aproxima-se bastante do texto escrito, só que, no caso, ao transcrever a situação de jogo a pesquisadora fez a separação das falas da mesma personagem em função da movimentação das personagens e das pausas feitas pela criança. No presente exemplo, há em primeiro lugar uma conversa entre os dois namorados. Logo após, surge uma terceira pessoa, o pai, mas o rapaz sai de cena e, no final, o pai diz que vai chamar a mãe do rapaz e também sai de cena. As trocas de personagens e o seu número são condicionados pelo fato de que é apenas uma criança que faz seu manuseio e, dependendo o fantoche, é melhor manipular apenas um de cada vez.

(1.20)"D: Eu vô te apresentá a minha
mãe, a minha avó i u meu pai.
(1.20)D: O meu pai é doutor.
(1.20)D: Fica ali que eu vô lá no
quarto.
(1.20)D: Oi, eu ... meu nomi é doutor
Renato, como vai?
(1.20)D: Tudo bem!
(1.20)D: Eu vi teu filho lá na praia,
i daí eli mi trouxe aqui pra posar com
eli hoje.
(1.20)D: Intão tá, eu vô chamá a mãe
dele, enquanto isso vô lá no quarto
conversá com ele."(C4)

É da criança-8 o exemplo de uso deste item em que há apagamento de um dos interlocutores, embora quanto à estrutura,

o discurso seja direto. O apagamento das personagens que contra-cenam com a bruxa na história mostram a situação de opressão vivida por elas. As falas da bruxa são muito mais para dar ordem do que para conversar. Infere-se que o recurso estilístico do silêncio mostra esse poder e que, quando este é quebrado, dá mais autenticidade e força à ação da personagem oprimida.

(1.20)"J: Mariazinha, senti aí na cadeira do meio e faça comida pro seu irmão.

Mariazinha faz a comida.

(1.20)J: Dê sopa com bastante barata.

(1.20)J: Come, Joãozinho.

J: Daí uma hora.

(1.20)J: O Joãozinho! Joãozinho! Joãozinho, mostra o dedo.

(1.20)J: Só que...quero o dedo vermelho.

(1.20)J: Eu sempre quis o dedo vermelho. Hã! (pausa e sussurros inaudíveis)

(1.20)J: Maria! Joãozinhooooo! Joãozinho! Mariazinha!

(1.20)J: Acorda Joãozinho, deixa eu ver o seu dedinho! Joãozinho, deixa eu ver o seu dedinho! Deixa eu ver o seu dedinho! Deixa eu ver! Quero ver bem o dedo!

(1.20)J: Tá fino."(C8)

Além de ser a narradora e a personagem, a criança é também ela própria e, como tal, necessita interagir com o interlocutor fazendo-lhe perguntas. Para realizar esta última manifestação a criança usa discurso direto, porém tais falas, como foi visto, foram indicadas como constantes do item 1.11.

O item 1.21 é utilizado pelas crianças para estruturar os jogos dramáticos, caracterizando-se por evidenciar as falas do narrador que diz aquilo que fazem as personagens,

havendo, então, presença da terceira pessoa do singular e plural- ele/ela-eles/elas. O discurso usado é o indireto e a criança adota a postura de intermediário entre o público e o jogo que está sendo desenvolvido. É marcante da onisciência do narrador. Pode-se afirmar que este tipo de estrutura de jogo acontece como se fosse um bloco único, sendo marcado pelas expressões e daí/e então e outras que dão o encadeamento das ações. Para fins de medir a extensão desse tipo de jogo opta-se por marcar cada frase. No entanto, somente nos quatro casos que serão usados para estudar as seqüências é que se faz a divisão gráfica. Observa-se, também, o uso híbrido do discurso direto e do indireto gerando o indireto livre. Neste caso opta-se por marcar a ocorrência concomitante dos itens 1.20 e 1.21.

Um exemplo típico deste item, inclusive com a ocorrência de algumas falas que empregam o discurso indireto livre, encontra-se na criança-3 . Esta criança constrói um jogo híbrido utilizando os discursos direto e indireto que são bastante próximos.

(1.21)"M: Vovô tava durmindo. Daí u lobo começô uivá , daí ele (inaudível) daí ele disse:(1.20/1.21) Ai que esse lobo chatu tá mi incomodando. Ele foi lá fora i tocô eli i ele foi embora. Marco Antônio larga o fantoche lobo e pega a vovó.

(1.21/1.20)M:Daí, daí a vovó foi perguntá: Que qui foi? Daí ele disse qui era u lobu, (1.21/1.20)daí ela disse: Ondé qui tá essi lobu qui eu vô dá umas palmadas nele? Daí ele disse qui já tinha tocado. Daí ela foi dormi, daí não voltô mais porque u lobu (inaudível). Ai, ui, ui!(1.20/1.21) Ah de novo u lobu vem

fazê u! (inaudível) Ele toca o lobo de novo...e ele nem voltô. Daí ele não voltô mais purqui eli hã u lobu pensô qui a vovó ia hum ia hã surrá ele di novo. Daí eli não tava mais lá, daí ela voltô pra dentro i brigô cum eli por causa qui não tinha nada lá fora.(risos)"(C3)

Outro exemplo significativo é da criança-4, que mescla até três tipos de diálogo na construção de seu jogo. Ao usar o discurso indireto, a criança é o narrador do jogo e, ao usar o discurso direto, as personagens ganham autonomia e falam por si mesmas. Algumas vezes esta criança mistura ambos e obtém um terceiro tipo que é o discurso indireto livre.

(1.21)"D: Daí o cachorro, daí o cachorro queria mordê ela i daí ela foi correndo pra casa.

(1.21)D: Daí ela chegô em casa...

(1.21/1.20)D: Daí ela chegô em casa a mãe dela disse: Cadê a carne?

D: Tu tá tudo sangrando eu vô levá você pro hospital.

(1.21)D: Daí lá no hospital ela fica na cama dois mês.

P: Dois meses?

(1.21)D: I daí ela encontrô...(risos) Esse aqui é gurizinho?

P: Pode ser.

D: Então vô pegá esse.(1.21) Daí tava caminhando aqui no (inaudível)

(1.21)D: E (inaudível) daí um guri veio assim.

(1.21/1.20)D: Daí ele disse: Oi! Vamo saí hoje à noite no cinema?

(1.21/1.20)D: Daí ela disse: Vô!

D: Agora eu vô te apresentá pri...primero a minha mãe."(C4)

5.4 - Do quantitativo ao qualitativo

Nas páginas precedentes tem-se a visão de como foram

agrupadas as manifestações das crianças na produção de seus jogos de interlocução e dramáticos, classificadas para a presente pesquisa em 22 itens. Os exemplos utilizados são uma pequena amostra das inúmeras possibilidades de articulação e de análise das manifestações que estão marcadas pelo estilo pessoal de cada criança referidas aos seus determinantes sociais. Nesta perspectiva afirma-se que a linguagem é resultante das interações e práticas cotidianas das crianças que se situam em um espaço e tempo determinados com todas as suas inter-relações e condicionamentos sociais.

A seguir comenta-se, individualmente, as dez tabelas (que se encontram em anexo) referentes aos agrupamentos das manifestações evidenciando os itens presentes e a freqüência por encontro/criança. Além disso, as tabelas indicam as ausências de determinados itens. Busca-se, com estas tabelas, destacar os aspectos mais relevantes. Os dados constantes são resultantes dos encontros individuais de cada criança, os quais não tiveram fixação a priori do número de produções, ficando a critério de cada criança determinar a duração do jogo. O tempo médio com cada criança foi de 50 minutos, para cada encontro.

Apesar de se ter pensado um número equivalente de encontros para todas as crianças, o mesmo foi alterado por razões já mencionadas anteriormente. Assim o volume das produções e, em conseqüência, a presença de maior número de itens sofreram variações. Para minimizar os efeitos dessas variáveis

procura-se estabelecer tabelas individuais, calculando-se a presença e a freqüência de cada um destes itens em relação à produção total de cada criança.

No final deste capítulo é comentada a tabela-11 que apresenta os itens presentes e sua freqüência, isto é, os dados consolidados por criança. Tal tabela procura dar uma visão geral das 7.174 manifestações e sua presença no conjunto das dez crianças que são a fonte da pesquisa elaborada.

5.4.1- Análise das manifestações da criança-1

A tabela-1 refere-se aos quatro encontros realizados com a criança-1 e mostra que realizou 283 itens, dos quais predomina o 1.04, com 57 presenças, representando 20,14%; sendo seguido pelos itens: 1.00 (44-15,55%); 1.13 (42-14,84%); 1.02 (33-11,66%) e 1.11 (31-10,95%). Somente esses cinco itens já representam 73,14%.

A predominância do item 1.04, principalmente no terceiro e no quarto encontros, significa que esta criança realizou principalmente jogos não-verbalizados do tipo simples, necessitando a participação do interlocutor adulto, o qual, fazendo uso do item 2.03 registrou oralmente as ações feitas pela criança com os fantoches. Isso permitiu que este tipo de jogo ficasse registrado, observando-se a seqüência em que ocor-

reu e possibilitando posterior análise. Da mesma forma, fez uso do item 2.07, e dialogando com os fantoches manuseados pela criança. Somando-se o uso dos itens 2.03 e 2.07, obtém-se um total de 80 ocorrências, representando 31,62 % dos empregados pelo adulto, indicando um índice bastante elevado para estes dois itens. Comparando-se o total de itens usados pela criança (283) e o adulto (253) percebe-se que quase há equivalência quanto ao número de manifestações.

Esta criança é o caso típico de uso do item 1.04, principalmente nos dois últimos encontros. Como ela desistiu de continuar criando seus jogos quando passou-se a fazer as filmagens, não foi possível constatar a continuidade de sua evolução.

Como se viu, o segundo item de maior freqüência foi o 1.00, que evidencia a existência de silêncio, pausas, algumas interjeições, expressões fisionômicas e acenos de cabeça. No caso específico desta criança, o item mencionado corresponde principalmente, nos dois primeiros encontros, à existência de silêncio, isto é, não responder as questões propostas por seu interlocutor, limitando-se, às vezes a fazer certas expressões fisionômicas ou acenos de cabeça e, nos dois últimos, referindo-se às pausas existentes no interior de suas falas que são características da modalidade oral.

É em Orlandi (1985:263) que se buscam explicações para a existência do silêncio no processo de interlocução. Eis

os dois pontos sobre os quais ela reflete:

"O primeiro é o de que o silêncio, tanto quanto a palavra, tem suas condições de produção, por isso, dada a diversidade dessas, o sentido do silêncio varia, isto é, ele é tão ambíguo quanto as palavras. O silêncio imposto pelo opressor é a exclusão, é a forma de dominação, enquanto que o silêncio proposto pelo oprimido pode ser uma forma de resistência. Ambos produzem uma ruptura, no caso, desejada. Por outro lado, o silêncio pode produzir uma ruptura não desejada. (...) Há ainda a ruptura categórica entre interlocutores, ocasionada pela destruição do contato: é o silêncio radical".

Para a autora há um segundo ponto que é o da fala silenciadora, em vários níveis. "Considerando-se que a função mais própria do autoritarismo não é impedir que as pessoas digam o que querem mas sobretudo obrigá-las a dizer o que não querem (apud Barthes, 1976), podemos afirmar que às relações de poder interessa menos calar o interlocutor do que obrigá-lo a dizer o que se quer ouvir. A isso chamamos a injunção ao dizer".

Essas experiências fazem parte da história de vida de muitas crianças, inclusive destas, pois o ato de silenciar o outro está presente na família, na escola e na sociedade. Por isso muitas delas aprendem outras formas de resistência, entre elas, o silêncio. Em algumas situações elas são obrigadas a

dizer exatamente aquilo que delas se espera, caso contrário sofrerão as conseqüências. Neste caso é usar da inteligência para sobreviver, mesmo tendo consciência de que o caminho é outro.

Em terceiro lugar, a criança usa o item 1.13 que mostra o percentual de vezes que a criança interagiu com o interlocutor adulto respondendo suas perguntas sobre o jogo ou não que vinha desenvolvendo. Tal incidência é reveladora da necessidade da criança ser incentivada para desencadear seus jogos. Veja-se que o adulto usou 86 vezes o item 2.01 que se caracteriza exatamente por criar situações de estímulo, objetivando atuar no desenvolvimento da criança.

Constata-se que o item 1.02 aparece em quarto lugar, o que significa que esta criança se detém ao simples manuseio dos fantoches e outros materiais. No presente caso notou-se sua grande preferência por manusear o gravador e as fitas. Inclusive para realizar seus jogos do tipo simples (1.04), usou os materiais empregados na pesquisa: pastas, fitas, lápis, etc...Em se tratando deste item, pode-se dizer que ele é o momento da descoberta dos fantoches quanto às suas possibilidades de manuseio e características, porém fica num nível bastante primário em termos de construção de jogos simples. Esta etapa caracteriza-se como sendo a fase do reconhecimento.

O item que aparece em quinto lugar é o 1.11, mos-

trando o quanto esta criança evoluiu no seu processo de interlocução com o adulto, vindo do silêncio de resistência para interlocutor ativo, inclusive determinando o que seu interlocutor pode ou não fazer. Este item é bastante revelador, pois mostra a soltura e certa autonomia da criança numa situação não cotidiana, embora o conteúdo de suas perguntas, na sua maioria, gire em torno do gravador e das músicas.

É interessante notar que mesmo realizando jogos simples não-verbalizados, em algumas ocasiões esta criança verbaliza-os, transformando-os em jogos do tipo 1.05, item que aparece em sexto lugar.

Não houve manifestação dos seguintes itens: 1.01, 1.06, 1.12, 1.14, 1.15, 1.19, 1.20 e 1.21, demonstrando, principalmente com a inexistência dos últimos itens, que ela não chega a realizar jogos mais complexos, usando monólogo, solilóquio, discurso direto ou indireto.

5.4.2 - Análise das manifestações da criança-2

O que mais chama atenção na tabela-2 é o fato de que esta criança tem maior incidência nos itens 1.14 (77-19,95%) e 1.20 (59-15,28%), representando 35,23% da frequência dos itens, sendo que tais manifestações estão concentradas no 4º encontro, o que indica a realização de um jogo complexo bastante longo em

discurso direto. Tal evidência mostra que, quando a criança cria, não se podem estabelecer limites de tempo e extensão; é preciso espaço para que ela possa desenvolver seu raciocínio e exercer sua criatividade.

Também chama atenção que o item em terceiro lugar é o 1.13, com uma freqüência de 55, representando 14,25% de suas falas, concentradas nos dois primeiros encontros, evidenciando que nestes encontros o interlocutor adulto precisou ter um papel mais ativo que nos demais encontros, pois, conforme se pode verificar nas transcrições, ela deu mostras de resistência para criar seus jogos, dizendo inclusive que não sabia contar histórias. No segundo encontro este item foi mais usado para enriquecer um jogo.

Outro dado interessante é o aumento, nos dois últimos encontros, do item 1.00, que, em decorrência disso, fica em quarto lugar. Ao verificar-se o porquê de tal aumento, constata-se que no quarto encontro (que representa 46,11% de sua produção) a criança realiza um jogo complexo contendo pausas naturais da oralidade e no quinto encontro iniciaram-se as filmagens. Infere-se que, devido a não realização tão freqüente de encontros com esta criança, e à mudança nas condições de produção, agora utilizando a filmadora, ela apresentava sinais de timidez, inclusive não chegando a realizar jogos complexos que já fazia.

5.4.3- Análise das manifestações da criança-3

A tabela-3 mostra, entre outras coisas, que esta criança em suas manifestações verbais utiliza em primeiro lugar o item 1.13, por 103 vezes, representando 23,09 % do total, predominantemente no primeiro e no último encontros, para 128 manifestações do interlocutor adulto que usa o item 2.01, para interagir provocando uma situação de identificação ou de estímulo. Lendo-se os jogos dessa criança percebe-se que ela cria jogos através do incentivo do interlocutor adulto ou amplia-os e, algumas vezes, para responder ao seu interlocutor com quais os fantoches que vai trabalhar. Um exemplo interessante desse item quando a criança responde ao seu interlocutor como ela faz para inventar suas histórias:

"(1.13)MA:Eu penso: se ele se machucô ele morreu, se ele não se machucô não morreu.
(2.01)P: E essas idéias de onde você tira?
(1.13)MA: Da cabeça."

Além disso, o alto índice deste item deve-se também ao fato de ter acontecido maior diálogo entre os interlocutores nos jogos de interlocução dos quais fazem parte também os jogos dramáticos. No caso desta criança, sentiu-se necessidade de dialogar mais com ela durante as filmagens para que ela se soltasse, pois em determinado encontro ela não quis comparecer porque não queria ser vista por outras crianças (conforme informou mais tarde) que também estariam filmando no mesmo dia,

embora sendo em horários diferentes e não necessariamente todos juntos.

Percebe-se também em outros casos que as alterações na rotina já estabelecida nos encontros, onde já havia sido criada uma sistemática na produção dos jogos, geraram certas reações em algumas crianças menos acostumadas a exporem-se em público. Fica evidente que havendo mudanças na situação em que os jogos são produzidos, principalmente utilizando filmadora e alterando o número de interlocutores, incluindo a pessoa que filmava e, ocasionalmente, algumas crianças da vizinhança ou colegas de escola, estas geram novas condições de produção. Daí a necessidade de um tempo para quebrar resistências e estabelecer vínculos e familiaridade com a situação e os interlocutores para então passar a criar. Em outros casos percebe-se que tais condições de produção servem de estímulo para elaborar jogos com novas exigências, constituindo-se então em desafio para o desenvolvimento intelectual.

Outros itens que têm grande presença são os itens 1.14 e 1.21, sendo que o primeiro mostra que a criança cria jogos dramáticos do tipo complexo. Notou-se que ela chegou a realizar até cinco pequenos jogos dessa natureza num único encontro e versando sobre o mesmo conteúdo, porém alterando as personagens. O segundo item mostra a preferência pela estruturação dos jogos complexos, através de discurso indireto, evidenciando a onisciência do narrador, quase dispensando a atuação

direta das personagens. As construções desse tipo predominaram e foram criadas em "bloco", com muito uso do referente e daí. Somente algumas vezes a criança usou discurso indireto livre, tornando seu texto híbrido.

Nota-se que esta criança também cria a partir das características externas das personagens, fazendo textos descritivos, faz pouco uso do palco e interage com poucos ou predominantemente apenas um fantoche de cada vez. Às vezes ao referir-se aos fantoches usava dêiticos (esse, essa) e não seus nomes.

5.4.4- Análise das manifestações da criança-4

A tabela-4 evidencia que a criança realiza 1.315 itens enquanto que seu interlocutor adulto usa apenas 274, que estão concentrados nos dois primeiros itens revelando que seu papel foi de estimulador do diálogo e que houve quase igual necessidade de responder a situações discursivas ou contextuais propostas pela criança que apresenta grande desinibição e soltura no falar. Houve somente uma vez que esta criança participou de um encontro no qual a pesquisadora fez uso do item 2.08, porém tal ocorrência foi registrada somente no encontro de seu colega de escola, pois foi durante um encontro com ele que surgiu a história.

Os itens mais usados por ela foram: 1.14, com 266 manifestações, representando 20,23% ; 1.21, com 163 (12,40%) e 1.20, com 134 (10,19%). Juntos totalizando 42,82% de suas manifestações lingüísticas que, somadas com as pausas feitas por esta criança, mais 9,73% e o item 1.12, usado para contextualizar seu jogos, com 8,90%, chega-se a 61,45%, mais que a metade de suas falas.

Tais dados demonstram que esta criança usa suas falas para criar jogos complexos. Aqui se pode incluir mais 3,27%, percentual que representa o uso total do item 1.15 que mostra a criação de jogos com outros materiais, principalmente fazendo uso de discurso indireto e direto e, às vezes, mesclando-os, fazendo então uso do indireto livre.

Do restante das falas conclui-se que ela usa 19,85% para responder perguntas de seu interlocutor adulto (1.13), fazer perguntar (1.11) e falar de assuntos pessoais (1.10). Aliás esta foi uma das características desta criança: mesclar fatos de seu cotidiano com desenhos e jogos. Era neste clima que ela criava.

Somando-se os itens usados na construção dos jogos mais estes três acima citados já se tem 81,30% dos usos de suas falas e, descontadas as pausas, chega-se a 71,57%.

5.4.5- Análise das manifestações da criança-5

As informações contidas na tabela-5 mostram que esta criança utiliza em primeiro lugar o item 1.12, com 17,00%. Este dado retrata que esta criança demonstra certas preocupações em identificar as personagens, conforme se percebeu nas transcrições, e, em decorrência disso, justifica-se também o fato dela realizar vários jogos do tipo 1.05 que se caracterizam, como se viu, pela fragmentação. Nota-se que em alguns jogos deste tipo a criança deixava faltando a conclusão ou outras informações, mas realizava várias falas bastante características de quem está apresentando uma peça, às vezes confundindo-se com as personagens.

Os itens que aparecem em segundo e terceiro lugares são 1.14 e 1.20, totalizando 29,20%, concentrados principalmente no primeiro, terceiro, quinto e sexto encontros, com uma pontuação pouco inferior ao item de maior incidência, demonstrando que a predominância na estruturação de jogos é do tipo complexo com utilização principalmente do discurso direto. Também notou-se largo emprego de rimas e outros recursos expressivos que deram colorido aos seus jogos.

Esta criança também construiu 54 jogos do tipo simples, usando o item 1.05, e 19 com o item 1.04, que juntos totalizam 4,57%, significando um alto índice de ocorrência e evidenciando que esta criança se encontra numa fase de transição, por

isso certos jogos apresentaram-se incompletos e, alguns deles, já contendo elementos característicos dos jogos complexos.

Outro item que chama bastante atenção nesta criança é o percentual elevado de uso do item 1.09, 5,80%, levando seu interlocutor a interagir com as personagens, tanto que o percentual de uso do item 2.07 nos encontros com esta criança chega a 48,86%. Também através do uso de outros itens, como o 1.12 e 1.20, ocorrem respostas do interlocutor com o item 2.07. Essa participação do interlocutor adulto é representativa de um tipo de construção em que o público é chamado a participar mais ativamente dos jogos, sendo co-participante da história. Em função dessa participação do adulto também ocorrem várias incidências do item 1.13 para enriquecer seus jogos.

Uma das marcas nas construções desta criança é iniciar seus jogos com as personagens cumprimentando o público e fazendo as apresentações. O desfecho também inclui uma despedida. Quando não envolve o público, ela, enquanto narradora, dialoga com as personagens, fazendo uso de 1.07.

5.4.6- Análise das manifestações da criança-6

Analisando-se a tabela-6 constata-se que os dois primeiros itens de maior frequência (1.13 e 1.14) diferem em apenas uma presença. Juntos perfazem 89 manifestações das 298

realizadas, representando um percentual de 29,87%, que, mais o terceiro item 1.20 referente à forma de estruturação dos jogos complexos realizados, com 14,09%, faz o percentual atingir 43,96%, quase a metade das manifestações.

É característica desta criança criar seus jogos dialogando com seu interlocutor adulto, por isso o item 1.13 teve a predominância sobre os demais, sendo seguido pelo 1.14 que informa o tipo de jogo construído, predominantemente no quarto encontro com 40 ocorrências. Também neste encontro a criança fez o maior uso do item 1.10, que revela sua importância para criar clima de intimidade entre os interlocutores, romper barreiras e, conseqüentemente, liberar a palavra. Outro item que também é importante nesse processo de intercâmbio entre os interlocutores é o item 1.11 que também teve a mesma incidência nesta criança, porém concentrado no primeiro encontro. Tal ocorrência justifica-se, pois nesta ocasião havia muitas coisas novas que despertaram a curiosidade e a necessidade da criança de esclarecer dúvidas.

Uma das características desta criança é a realização de jogos complexos que se entrelaçavam, numa espécie de engate entre um e outro, tendo o interlocutor adulto um papel muito importante, funcionando como elemento de ligação e estabelecimento de diálogo com as personagens (uso de 2.07).

Outro dado que desperta a atenção é a presença de 18

jogos simples, o que também demonstra uma fase transitória na construção dos jogos. A passagem deste tipo de jogo para jogos mais complexos é um dado extremamente significativo.

Em relação às manifestações do adulto o que mais chama a atenção é que dos nove itens com esta criança há a presença de sete. Destes, a incidência maior foi para 2.01, com um percentual de 59,66%, seguido do item 2.02, com 17,65% e, em terceiro lugar, pelo item 2.07, com 13,45%. Tais dados revelam que a criança foi bastante motivada e que, em decorrência dela usar bastante os itens 1.11, 1.10 e criar seus jogos usando 1.20, ela envolve seu interlocutor exigindo sua participação.

Além dessas informações, a tabela mostra que o interlocutor adulto fez uso de 2.03, 2.04, 2.06 e 2.08, sendo que este último não marca a extensão do jogo realizado pelo adulto, mas revela a presença do mesmo que ocorreu, neste caso específico, por solicitação da criança no terceiro encontro e, provavelmente, serviu de modelo para a criança criar seu jogo complexo no encontro seguinte. Este é um dado positivo, pois comprova aquilo que Vygotsky afirma em relação à atuação do adulto na zona de desenvolvimento proximal.

5.4.7- Análise das manifestações da criança-7

A tabela-7 indica, entre outras coisas, que nesta

criança predominaram os jogos simples do tipo 1.02, 1.03, 1.04 e 1.05 (20.82%), embora estes não tenham sido os índices de maior percentual, mas, se comparados com os índices referentes aos jogos complexos, percebe-se que estes representam apenas 0,56% do total dos itens. No geral nota-se que ela explora bastante os materiais disponíveis tecendo comentários e fazendo jogos com e sem verbalizações, principalmente fazendo as personagens cantar, porém não conseguindo fazê-las cantar a música integralmente. Isso só ocorre com ajuda de seu interlocutor adulto.

A maior incidência recai sobre os itens 1.13 (25,14%), 1.10 (11,63%), 1.00 (11,44%), 1.12 (10,13%), que juntos totalizam 58,34% de suas manifestações e indicam que esta criança foi bastante estimulada (veja-se que o uso de 64,21% das falas do adulto referem-se ao uso do item 2.01). Há ocorrência de um relato provocado a partir de um jogo simples que acontece com a presença de 2.01 e 1.13. Percebe-se que ela desenvolve seus jogos simples com a participação do adulto fazendo 2.01 e ela usando 1.13 e 1.02, permitindo maior complexificação do jogo. Quanto ao conteúdo, nota-se que a ampliação dos jogos se mescla com fatos do mundo real.

Indicam também que ela fala bastante de outros assuntos, inclusive pessoais e ligados à sua escola, sendo que às vezes até para não realizar seus jogos. Em relação ao item 1.00, ela foi uma das crianças que usou este item com acenos de

cabeça e o silêncio provavelmente como proteção às exigências de que contasse uma história. Quanto ao item, 1.12 nota-se que ela armava as condições para desenvolver seus jogos e interrompia o processo. Verifica-se que ela usa bastante este item para referir-se ao espaço.

Em relação a planejar suas ações também constata-se que ela diz que vai realizar algo e não segue em frente, ficando apenas na antecipação, porém isso é um indicador ao mesmo tempo de suas condições reais e de suas possibilidades de desenvolvimento.

5.4.8- Análise das manifestações da criança-8

Observando-se a tabela oito constata-se que esta criança realiza um total de 1824 manifestações em oito encontros, dois mais que a média das outras crianças. Quanto aos itens de maior incidência estes, se concentram nos seguintes: 1.14 (19,19%), 1.20 (18,26%), 1.18 (14,69%), 1.12 (9,10%) e 1.15 (8,11%), totalizando 69,35% de sua produção. Tais dados revelam que esta criança concentrou sua produção nos jogos complexos usando fantoches e também outros materiais perfazendo um total de 27,30%, usando principalmente discurso direto (18,26%), embora apareça um índice de 6,63% de uso de monólogo e solilóquio, sendo que tais jogos foram enriquecidos com rimas, repetições, neologismos e interpretação vocal, dando

maior beleza, ritmo e movimento aos seus jogos que envolveram várias personagens, possibilitando ao público distingui-las enquanto falavam.

Uma das características desta criança foi a utilização do item 1.12 que se fez presente antes dela iniciar a história. Ao usar este item ela identificava as personagens, inclusive num dos jogos até identificando os bons e ou maus que contracenariam; estabelecia as relações necessárias, determinava o cenário e fazia outras contextualizações que julgava necessárias.

Em relação às manifestações verbais do adulto, estas totalizaram 242, com 45,87% para o item 2.02, 40,08% para 2.01, 13,64% para 2.07 e apenas 0,41% 2.03, significando que as falas aconteceram prioritariamente para responder solicitações da crianças ou personagens (2.02, 2.07 e 2.03)) e que as demais foram para estímulo, representando menos da metade.

Os dados mostram-nos que esta criança tem autonomia na sua produção de jogos complexos e que os constrói procurando envolver seu interlocutor.

5.4.9- Análise das manifestações da criança-9

Considerando-se as informações da tabela-9 nota-se

que houve uma presença maior do item 1.18, o que revela que esta criança usou este item para acompanhar tanto seus jogos simples (5,12%) como complexos (14,83%). A existência desses dois itens mostra que esta criança se encontra numa fase intermediária.

Os dados também demonstram que ela usa principalmente discurso direto para construir seus jogos, usando também, mas em escala menor, o discurso monológico, solilóquio e discurso indireto. Juntos, os itens referentes à estrutura e estilo perfazem um total de 33,25% das manifestações.

Somando-se os itens referentes à produção de jogos (1.14 e 1.05) e os referentes à estrutura e estilo teremos um total de 53,20%, ou seja, mais da metade de suas manifestações, o que evidencia um grau de desenvolvimento significativo e ascendente.

Do percentual restante, um índice significativo (8,95%) foi usado pela criança para responder questões do interlocutor adulto (1.13), 9,72% para evidenciar pausas e silêncio (1.00) , 8,95% para manuseio e troca de personagens; 4,60% para o item 1.12 e 4,35% para solicitar informações ao seu interlocutor adulto. Merecem destaque também os itens 1.04 e 1.03 que, juntos, representaram 5,62% e que mostram uma característica de sua produção em fase transitória. Inclusive, no último encontro, ela recontou parte da história de Chapeuzinho Vermelho,

depois seguiu fazendo jogos do tipo 1.05.

Em relação às manifestações do adulto, nota-se que houve uma incidência maior do item 2,01 (63,41%) usada para incentivo e 29,27% para responder perguntas da criança. Houve também presença significativa do item 2.07, que, como já foi mostrado, revelam a existência de diálogo com as personagens.

Também houve presença do item 2.09, no segundo encontro, que, como foi dito, não mostra a extensão do jogo do adulto, somente sua ocorrência, revelando que houve solicitação para que o adulto criasse um jogo, mas não tendo envolvimento direto da criança.

5.4.10- Análise das manifestações da criança-10

Lendo-se a tabela-10 percebe-se que das 715 manifestações a incidência maior (13,43%) recai sobre o item 1.13 que demonstra, como já foi dito, resposta aos incentivos do adulto, inclusive para ampliar jogos, evidenciando atuação positiva do adulto no desenvolvimento dos jogos.

Em segundo lugar, aparece o item 1.18, com 10,35% , concentrando-se mais no primeiro, terceiro e quinto encontros em que também ocorre grande realização de jogos complexos. Tal fato mostra que esta criança também gosta de dar coloridos aos

jogos.

Nota-se nesta criança um uso bastante acentuado do item 1.02, também concentrado no terceiro e quinto encontros, informando que houve bastante manuseio dos materiais durante a realização do jogo, às vezes para selecionar personagens, outras para organizá-los no espaço, pois neste encontro a criança trabalhou com animais de plástico que havia na sua sala de aula, criando a partir deles. No quinto encontro esse item evidencia a grande troca de personagens que aconteceu durante a criação dos jogos.

Evidencia-se que, quando a criança realizou jogos complexos do tipo 1.14, ela usou bastante discurso direto (veja-se a coluna do primeiro encontro) e, quando criou jogos complexos do tipo 1.15, preferiu discurso indireto (veja-se a coluna do terceiro encontro).

Percebe-se também que houve um decréscimo na sua produção do tipo 1.14 ou 1.15 no quarto encontro, ocorrendo um tipo de jogo com auxílio do interlocutor adulto, identificado pela presença dos itens 1.13, 1.11 e 2.01 e 2.02 e pela leitura das transcrições. Neste encontro a criança fez seu jogo brincando de construir uma casinha, envolvendo-se diretamente e também o adulto enquanto atores. Tal acontecimento mostra um outro nível de construção que ultrapassa o jogo com fantoches e chega ao que tradicionalmente se chama de jogos dramáticos espontâ-

neos. Porém o que se observou foi a incompletude de tal jogo.

Uma das características mais marcantes desta criança foi a construção de seus jogos com pouca utilização dos fantoches, preferindo ela mesma praticar as ações, ser a personagem, construir cenários, casas, e nisto consistia seu jogo. Num dos encontros, quando perguntou-se se ia usar este espaço para depois criar a história com os fantoches, ela disse que tal fato era a sua história. Desta forma as ações do tipo 1.04 equivalem às suas ações e não as ações dos fantoches.

Além desta característica, nota-se que ela faz muitos jogos mistos, incluindo 1.05 e 1.14, o que a coloca entre aquelas que estão na faixa transitória.

5.4.11 - Análise das manifestações do conjunto das crianças

Como se pode observar na tabela-11, a maior parte dos jogos dramáticos (15,56%), considerando-se os cinquenta e oito (58) encontros das dez crianças, foi do tipo complexo, item 1.14. Se se somarem os jogos do tipo 1.15, também complexos, que aparecem em 10º lugar em termos de utilização pelas crianças, esse percentual aumenta mais 2,91%, totalizando assim 18,47%. Computou-se como complexo todo tipo de jogo em que as personagens praticaram ações coordenadas ficcionais e/ou reais

que tiveram um início, um desenvolvimento e um desfecho, não importando a extensão do jogo, nem o tipo de discurso usado, mas se houve verbalização acompanhando as ações das personagens fantoches.

Em contrapartida, considerou-se simples aqueles jogos em que a criança expressou a sua produção de maneira fragmentada, isto é, com ações isoladas verbalizadas ou não ou somente brincando com as personagens, tecendo comentários soltos a respeito delas ou usando-as para cantar alguma cantiga folclórica. Dentre os jogos simples percebeu-se que alguns deles, para tornarem-se complexos, faltou seu desenvolvimento e conclusão e outros somente a conclusão. Alguns jogos simples não-verbalizados pelas crianças evidenciaram uma seqüenciação lógica, ou seja, tiveram um início, um desenvolvimento e um desfecho. Isto porque houve coordenação conjunta do mesmo por parte da criança e do interlocutor adulto, o que mostra a importância do trabalho em parceria para auxiliar a criança a avançar em termos cognitivos.

Estes dados, apesar de analisados sob outra perspectiva, foram ressaltados por Roger Perron. Este autor, constatou a progressiva aquisição das leis do gênero do discurso que constitui a invenção e a performance de um relato dramático. Segundo o autor, ocorre um movimento genético de progressiva elaboração nas histórias. Uma análise qualitativa mostrou a diferença de nível de elaboração das histórias produzidas pelas

crianças segundo sua idade (5-7anos ou além de 9 anos). Utilizando-se de uma tabela de análise de conteúdo, demonstrou que os discursos das crianças menores são sobretudo justapostos ou estáticos; aqueles das crianças maiores correspondem a um desenvolvimento organizado de um relato dramático que constrói uma seqüência de ações e de acontecimentos de modo logicamente coordenados, e como desenvolvimento de um projeto assumido pelos heróis, isto é, pela personagem principal das histórias que foram construídas a partir da leitura de lâminas.

Encontraram-se, na presente pesquisa, características deste tipo de textos em crianças menores (a partir de 5 anos até completar 7 anos), provavelmente decorrentes do fato de terem sido estimuladas verbalmente (uso do item 2.01) e do tipo de material oferecido, neste caso, os fantoches. O jogo de interlocução que antecedeu, permeou e se fez presente no final dos encontros, teria viabilizado a construção e a expressão de jogos dramáticos com este tipo de elaboração de ações coordenadas encontradas por Perron, predominantemente, em crianças maiores. De certa forma ao longo de um ano solicitando às crianças para que criassem histórias (jogos) com os fantoches, desencadeou uma sistemática de estimulação que atuou na zona de desenvolvimento proximal. Ao supor-se que as crianças teriam condições de criar jogos, apostou-se nesta potencialidade e os resultados vieram porque havia um interlocutor disposto a ouvi-las, perguntar, opinar, criar e estimular.

Observando-se a tabela-11 constata-se que tais afirmações procedem, porque o segundo item mais usado nos jogos de interlocução foi o 1.13 (10,90%) que, além de possibilitar responder questões gerais, foi usado para estimular o desenvolvimento ou expansão dos jogos dramáticos, viabilizando saltos qualitativos, transformando-os ou ampliando sua complexidade.

Há que se considerar também outra variável: as práticas pedagógicas desenvolvidas nas pré-escolas, no sentido de estimular a produção oral de textos, que contribuem para o desenvolvimento mental e social das crianças. Todavia, não se farão maiores referências sobre esse aspecto, porque tais dados não fazem parte deste estudo e, portanto, não foram pesquisados ou aprofundados.

Um outro elemento encontrado igualmente no grupo das dez crianças é o item 1.20 (10,82%) que indica o uso de discurso direto para construção dos jogos dramáticos em contrapartida com o 1.21 (5,03%), referente ao emprego de discurso indireto, e 1.19 (2,80%). Na realidade o discurso direto é a característica deste tipo de jogo dramático que tem nas falas autônomas das personagens a marca teatral que dispensa completamente a figura do narrador, mas que tranqüilamente pode servir-se de monólogos ou solilóquios como recursos para sua construção. O solilóquio, como se viu, é um recurso que cria um clima de cumplicidade entre personagem e público e já é conhecido das crianças nesta faixa etária, porém depois pouco apro-

veitado pela escola.

Encontrou-se nas criações das crianças desde discursos diretos em blocos, como também distribuídos mais harmoniosamente entre as personagens, isto é, mais elaborados, a exemplo do que nos diz Bakhtin (1981:165) a respeito dos discursos na língua literária russa que são bem elaborados e possuem uma imensa variedade de modificações. "Desde os blocos maciços, inertes, indecomponíveis do discurso direto tal como é encontrado nos textos russos antigos, até aos procedimentos flexíveis e freqüentemente ambíguos utilizados para inserir o discurso direto no seu contexto na língua contemporânea." A partir disso podemos inferir que também as crianças passam por uma evolução na própria construção dos jogos e no uso deste ou daquele discurso e que tais passos podem desenvolver-se ainda mais se houver uma atuação mais sistemática do interlocutor adulto.

Por outro lado, o discurso indireto é mais característico de outros tipos de textos, por exemplo, o narrativo, não sendo o mais adequado para os jogos dramáticos, cuja ação é inerente e fundada nos diálogos, como se viu, e também porque não expressa as reais intenções das personagens. Como afirma Bakhtin (1981:159), "as peculiaridades de construção e de entonação dos enunciados interrogativos, exclamativos ou imperativos não se conservam no discurso indireto, aparecendo apenas no conteúdo". Isto porque "o discurso indireto ouve de forma diferente o discurso de outrem; ele integra ativamente e concretiza

na sua transmissão outros elementos e matizes que os outros esquemas deixam de lado".

Como vimos, o emprego de discurso direto significou autonomia das falas das personagens, sem que houvesse necessidade de mediação por parte do narrador, enquanto que os discursos diretos encontrados em jogos em fase de transição foram mesclados com discursos indiretos e indiretos livres. Ora, Perron (1975) também verificou em algumas histórias a existência mais evoluída, mais delineada do "herói" (personagem principal), e também das demais personagens. Supõe-se, portanto, que embora não sendo razoável ou adequado fazer-se uma correlação linear com os trabalhos daquele autor, poderia ser citado na medida em que esta pesquisa leva em consideração os componentes psicogenéticos e que constatou a existência de elementos idênticos àqueles citados por Perron. A presença em quarto lugar nos textos orais das crianças do item 1.18 (8,96%), referentes aos recursos expressivos, é próprio desta faixa etária e caracteriza os aspectos lúdicos da fala. Finalmente, a presença nos jogos de referentes espaciais e temporais; os atributos emprestados às personagens; a referência ao desfecho são igualmente encontrados nesta como naquela pesquisa. E, naturalmente denotam, uma evolução na elaboração dos textos orais. Quer-se dizer que aqui como lá se encontram elementos genéticos na elaboração, apesar, como já foi dito, da abordagem de Perron ser psicanalítica e esta não. Partindo-se do pressuposto de que há uma diversidade de níveis na elaboração dos textos orais, encontram-

se elementos que afirmam tendências neste sentido.

Portanto, cada vez que se encontrar textos orais contendo ações coordenadas, maior autonomia das personagens, presença de referentes espaciais e temporais, desfecho e maior delimitação da personagem principal, se está diante de construções mais elaboradas, evoluídas, isto é, mais complexas. Em contrapartida, a presença de discurso indireto; a fala em bloco; a intemporalidade; a fragmentação e outros aspectos, aparecem nos textos orais menos desenvolvidos. Isto vai ao encontro dos trabalhos realizados pelo autor citado, embora a metodologia utilizada tenha sido outra; e o material de trabalho (instrumentos) também fosse de outra natureza (ele trabalhou com lâminas padronizadas do D.P.I. e nesta pesquisa usou-se basicamente fantoches e outros materiais da escolha da criança e, eventualmente, surgiram alguns casos de uso de desenho).

Houve também uma diferença quanto à atitude do pesquisador: Perron usou instruções padronizadas e interferiu o mínimo durante a elaboração das histórias, porque se tratava de uma técnica projetiva; já neste trabalho a intervenção da pesquisadora que tentava atingir a zona de desenvolvimento proximal da criança, em termos Vygotskyanos, foi maior. Razão esta que pode explicar um número maior de presença de "ações coordenadas" entre as crianças desta pesquisa com relação àquela.

Dentro e em consequência destas tendências é que se quer chamar a atenção para o papel do professor enquanto interlocutor, sujeito e co-produtor do discurso, pois como afirma Orlandi (1987:33), a apropriação da linguagem é constituída socialmente, esse sujeito do qual se fala não é, pois, o sujeito-em-si, abstrato e ideal, mas o sujeito mergulhado no social que o envolve, e preso, pois, da contradição que o constitui. Por isso prefere a noção de processo, de interlocução. A autora acrescenta que, desse ponto de vista, considera inadequada a terminologia que distingue condições de produção e condições de recepção, porque acredita que a noção de condições de produção abrange, como um todo, a emissão e a recepção. E se se distingue emissão de recepção é por uma questão de fato e não de direito, porque ambos são de direito produtores da instância da interlocução, ambos interagem simultaneamente, embora, de fato, cada um tenha seu tempo de atuação.

É neste sentido que se vê o interlocutor adulto dialogando com a criança e esta com o adulto durante os jogos de interlocução. No interior dos quais surgiram os jogos dramáticos, ambos criando as condições necessárias para que acontecessem os saltos qualitativos no que diz respeito ao nível de elaboração, tanto de produção quanto de recepção. Pois, como afirma Vygotsky, as palavras são "formações dinâmicas".

Em decorrência do acima exposto pode-se concluir que para as crianças desta faixa etária os jogos dramáticos constituem-se exatamente nesse processo de interlocução no qual e a partir do qual se dá a criação oral articulando-se as manifestações presentes no conjunto dos itens.

Observando-se a parte referente aos itens presentes e frequência destes nas falas do adulto, dados consolidados na tabela-11, nota-se que os percentuais mais elevados referem-se aos itens 2.01, com uma frequência de 1.084, representando 50,47%, um pouco mais da metade das ações do adulto; sendo seguido pelo item 2.02, com 680 manifestações (31,66%) e o item 2.07, com 267 incidências (12,43%). Esses três itens juntos totalizam 94,56% das manifestações, o que significa dizer que as funções básicas do interlocutor adulto giraram em torno dos seguintes pontos: interagir provocando identificação ou incentivo; interagir respondendo uma situação discursiva ou contextual; interagir dialogando com as personagens em ação. Tal fato implica na não dominância do interlocutor adulto e demonstra que o processo de interlocução implica em sujeitos ativos que produzem e recebem de modo dialético, principalmente em se tratando de discurso do tipo lúdico, que, na definição de Orlandi (1987:29), se caracteriza pela "expansão da polissemia pois o referente do discurso está exposto à presença dos interlocutores."

Além disso, a presença dessas funções demonstram

aquilo que Orlandi (1987:125) afirma em relação ao funcionamento discursivo, elaborado a partir dos conceitos teóricos propostos por Pêcheux. Para a autora, funcionamento discursivo é "a atividade estruturante de um discurso determinado, por um falante determinado, para um interlocutor determinado, com finalidades específicas". Ela conclui que num discurso não só se representam os interlocutores, mas também a relação que eles mantêm com a formação ideológica.

Nas produções infantis constata-se a presença de manifestações do adulto que revelaram ora concordância ora questionamentos e outras ações já anteriormente citadas que fizeram parte do processo de interlocução estabelecido, possibilitando certa previsibilidade de ações em ambos os falantes.

A autora acima (1987:126) argumenta que isso se funda naquilo que Pêcheux chama de antecipação, que é um processo fundado na estratégia do discurso e que é de natureza argumentativa. Desta forma, "pela antecipação, o locutor experimenta o lugar de seu ouvinte, a partir de seu próprio lugar: é a maneira como o locutor representa as representações de seu interlocutor, e vice-versa. As variações da interlocução são definidas pelo funcionamento da instituição que molda o discurso: um sermão, uma conversa, uma exposição, são diferentes desse ponto de vista.

Além disso, importa notar que o mecanismo de respos-

tas é afetado pelas antecipações. Há decisões antecipadoras do locutor, sancionadas pelos valores que precedem as eventuais respostas do interlocutor. Como resposta, o ouvinte pode apoiar ou bloquear o discurso por intervenções diretas, indiretas verbais ou não-verbais".

Orlandi acrescenta que a antecipação do que o outro vai pensar é constitutiva do discurso, em nível de formações imaginárias, lidando, como diz Pêcheux, com a distância presumida entre o locutor e o seu interlocutor. Então, a antecipação diz respeito à variável locutor, interlocutor ou objeto (referente) do discurso. Ela concluiu dizendo que "a dominância de um tipo de variável em termos de imagem (...) é que vai determinar os usos argumentativos do locutor". Além disso, tudo é sobredeterminado pelo tipo de discurso: autoritário, polêmico ou lúdico, pois as formas lingüísticas são escolhidas porque se quer estabelecer esta ou aquela relação com o interlocutor.

Considerando-se que se pretendia agir na zona de desenvolvimento proximal das crianças, a opção deu-se principalmente pelo uso dos itens 2.01 e 2.02, procurando-se que elas encontrassem as condições necessárias para produzir um jogo dramático oral que pode ser incluído na categoria de discurso lúdico. No entanto, sem esquecer aquilo que Vygotsky (1988:116/7) afirma em relação ao brinquedo que cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança, isto porque, quando brinca, " a criança sempre se comporta além do comportamento

habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como um foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento".

Considerando-se o jogo dramático com fantoches um brinquedo, pode-se inferir que também nele a criança pré-escolar se desenvolve desta maneira descrita por Vygotsky. É o mesmo autor quem afirma que "em um sentido, no brinquedo a criança é livre para determinar suas próprias ações. No entanto, em outro sentido, é uma liberdade ilusória, pois suas ações são de fato subordinadas aos significados dos objetos, e a criança age de acordo com eles".

Tomando-se as afirmações do autor, deduz-se que ao realizar seus jogos dramáticos com fantoches as crianças estão agindo livremente e de maneira subordinada ao conjunto de fantoches ou materiais de sua livre escolha. A essas duas possibilidades acrescenta-se uma terceira que é a presença de um determinado interlocutor que, de acordo com Pêcheux, sugere ao locutor determinadas formações imaginárias, ou imagens, determinando de certa forma um tipo de produção em função da expectativa que a criança imagina que ele tem dela e também de sua própria imagem.

Em função destas imagens, dos materiais e da criativi-

dade de cada criança estruturam-se os jogos com estas ou aquelas seqüências, mas este é o tema do próximo capítulo.

Porém, antes de passar-se para o próximo capítulo, é útil fazer-se um rápido comentário sobre os itens de menor incidência na tabela-11. Os oito (8) itens menos usados foram: 1.17, 1.03, 1.06, 1.08, 1.01, 1.07 e 1.16, perfazendo um total de 6,13%. Estes itens, como se viu no início deste capítulo, dão conta de certos detalhes em relação aos fantoches, a exceção de 1.17 que faz parte do planejamento das ações. Não interferem eles decisivamente na construção dos jogos, tão-somente um pouco na estrutura dos mesmos, pois referem-se a antecipar ações. Isso, ao mesmo tempo que mostra a existência de um planejamento, não garante sua realização. Tecer comentários sobre os fantoches, fazendo parte ainda da fase de reconhecimento dos fantoches; evidenciar a existência de um desenho contendo ou não comentários; referir-se às reações ou sensações das personagens; dialogar com o interlocutor sobre os fantoches, porém sem manuseá-los; dialogar com os fantoches que manuseia ou é manuseado; atribuir desejos, necessidades ou vontades aos fantoches quando está desenvolvendo o jogo- estes itens são inexpressivos do ponto de vista da estrutura. No entanto, são significativos do ponto de vista de como a criança está vendo as personagens, porque dão conta de caracterizar as personagens psicológica e fisicamente através do olho clínico da criança ou do narrador/dramaturgo/criança.

6 - PERCEBENDO AS ARTICULAÇÕES NAS CONSTRUÇÕES E OS SALTOS QUALITATIVOS

No presente capítulo realiza-se o estudo de quatro casos: criança-1, criança-2, criança-4 e criança-8, dentre os dez sujeitos que fizeram parte desta pesquisa. O critério para escolha das produções que são analisadas foi simples: as duas crianças que tiveram os maiores percentuais de realização dos itens de análise (C8, com 25,43% e C4, com 18,33%) e outras duas (C1, com 3,94 e C2, com 5,38) que obtiveram menores percentuais. Considerando que a diferença entre a criança-2 e a criança-6, das que tiveram menor percentual, foi mínima, optou-se por analisar a criança-2, embora com maior percentual, em razão dela apresentar diferenças significativas do ponto de vista da construção dos jogos.

Busca-se conhecer as seqüências verbais e não-verbais por elas usadas para construção de seus jogos de interlocução com o interlocutor adulto - que começam quando do encontro entre ambas e terminam no final do encontro - e seus jogos dramáticos - que começam quando ocorre incentivo para que a criança crie um jogo ou quando esta passa a falar a respeito dos fantoches - e, ao longo dos encontros, quais os saltos qualitativos dados em termos de uso dos itens e complexificação da estrutura dos jogos, ou seja, o caráter evolutivo dos jogos. Além de ou-

tros aspectos singulares.

Em decorrência dessas duas grandes questões elaboraram-se gráficos que representam a trajetória percorrida pela criança ao longo de todo o encontro. Trajetória essa que assinala quais foram os itens utilizados individualmente por criança em cada um dos encontros e a maneira como foram arranjados num determinado processo de interlocução, em certas condições específicas de produção, com um determinado interlocutor e num determinado espaço. Os gráficos comentados aqui e sua apresentação constam em anexo.

A leitura dos gráficos é feita, principalmente, procurando dar conta de como a criança constrói seu jogo ou jogos, mas dando relevo aos saltos qualitativos que surgem ou não e enfatizando as peculiaridades apresentadas em cada criança. Procuram-se os momentos que criaram as condições para o próximo passo, considerando os determinantes externos, aqui caracterizados pelas interferências do interlocutor adulto no processo de interlocução e dentro deste nos jogos dramáticos. Desta forma poucos gráficos são minuciosamente comentados quanto às seqüências, embora se estabeleça a diferença entre um jogo dramático simples e outro complexo.

Com o objetivo de auxiliar a leitura do gráfico consta, em anexo, a referida seqüência em forma de listagem horizontal, além dos textos produzidos por estas crianças.

6.1 - As seqüências e os saltos qualitativos na criança-1

Na análise do Gráfico-01, formado por duas partes (01a e 01b), constatou-se que inicialmente a criança não estabeleceu diálogo com seu interlocutor adulto limitando-se a fazer silêncio, olhar e sorrir, embora as falas do adulto objetivassem romper com a existência de uma possível tensão. Alguns dos incentivos dados pelo interlocutor adulto já buscavam motivar a criança para que brincasse com os fantoches e produzisse um jogo dramático.

No momento em que o interlocutor adulto chamou o fantoche jacaré e colocou-o perto da criança, notou-se uma mudança na atitude da criança. Ela passou a demonstrar maior interesse, porém não tomou de imediato a iniciativa de manusear o fantoche, preferindo mexer no gravador e no fio. Quando decidiu manusear o fantoche jacaré, examinou bem como era sua boca, depois passou a pegar outros fantoches, olhá-los rapidamente e jogá-los sobre seu interlocutor.

Houve nova tentativa por parte do interlocutor adulto e a resposta verbal veio, porém monossilabicamente.

Observando-se o gráfico percebe-se que neste momento

há várias manifestações da criança, uma verdadeira explosão verbal, considerando-se que até então ela nada havia falado. A criança concentra-se em tecer comentários (1.03), tendo inclusive atribuído vontades aos fantoches (1.16) e, quase no final, chegando a antecipar ações (1.17).

Essa explosão de fala pode demonstrar que ela inicialmente experimentou sondar o ambiente, o material que lhe foi oferecido e o seu novo interlocutor, para depois estabelecer vínculos com ele. No momento em que dominou a nova situação manifestou suas primeiras impressões em relação ao material que lhe foi proposto, fazendo as leituras e relações que julgou interessantes.

Resumindo, este jogo inicia quando o interlocutor adulto chama o jacaré, depois a criança examina-o, responde pergunta do interlocutor, para posteriormente atribuir um desejo ao fantoche, animando-o. Em seguida, chama atenção sobre características físicas do jacaré, procurando envolver o interlocutor para que ele preste atenção ao detalhe e também para verbalizar impressões e estreitar laços com o adulto. Quebrada essa barreira inicial a criança segue fazendo comentários sobre alguns dos fantoches que já manuseia, inclusive informando que não há mais brinquedos para retirar da sacola. Ao usar o termo brinquedo, ela já inclui os fantoches nesta categoria e define para que servem, chegando em certo momento a verbalizar que vai brincar com eles, porém, logo

após, fica em silêncio.

Na seqüência, a criança é novamente incentivada pelo interlocutor, que pergunta se quer criar uma história com os fantoches, porém não obtém resposta verbal afirmativa ou negativa, limitando-se a pegar um fantoche cachorro pelas orelhas e tecer comentários.

A criança vai falando e jogando os fantoches sobre seu interlocutor que aproveita para interagir com um dos fantoches, provocando-a para o diálogo e também expor os motivos de tal atitude, porém a criança reage com o silêncio, depois praticando ações não verbalizadas e repetindo o ato de jogar os fantoches sobre o interlocutor. Há nova insistência para que fale sobre esse ato e para que aproveite o material para produzir jogo verbalizado, mas novamente o silêncio.

Logo depois a criança pega o gato, manuseia-o, mas não fala nada. O interlocutor adulto pergunta se gostou do gato, mas não obtém resposta, por isso resolve interagir diretamente com o fantoche, criando uma fala como se fosse o próprio gato dialogando com a criança, dizendo ser amigo e convidando-a a brincar. O resultado foi que a criança continuou brincando mais um pouco com o fantoche, depois, pela primeira vez, largou-o no chão.

Após, a criança pega novamente o jacaré, fazendo-o pe-

gar em seu próprio dedo e realiza seu primeiro jogo verbalizado do tipo 1.05 (simples), usando repetição. Esse jogo caracteriza-se por envolver: manuseio do fantoche, prática de uma ação sob forma de discurso direto ou indireto, que pode ou não usar cantigas ou interjeições junto com uma ação, e isso foi feito. Tal fato demonstra um salto qualitativo no processo de construção dos jogos dramáticos viabilizado pelas condições de produção.

No seguimento do encontro a criança é incentivada a contar uma história e neste momento ela acena afirmativamente. Seu interlocutor quer saber com quais fantoches ela vai brincar. Sem responder verbalmente, separa todos eles e empilha-os num canto, depois silencia.

Com o intuito de estreitar vínculos, o interlocutor solicita à criança que lhe diga o nome cochichando no seu ouvido e ela responde. Depois é novamente convidada a brincar, ao que acena afirmativamente. Logo após, transporta os fantoches para outro lugar, porém não diz nada. Dentre o conjunto dos fantoches escolhe um para observar melhor, inclusive colocando-o na boca. Nesse momento surge a primeira pergunta, da parte da criança mostrando, possivelmente, que ela se sente mais à vontade.

O encontro segue com a resposta do interlocutor e nova pergunta que é respondida de modo mais completo. Ocorre novo

incentivo para que a criança crie uma história com aquele fantoche que lhe despertou atenção, porém ela fica silenciosa, depois segue manuseando os fantoches, encerrando-se assim o primeiro encontro.

O que mais chama atenção neste encontro é o silêncio de resistência encontrado nesta criança, que foi sendo rompido lentamente, possibilitando que a criança se soltasse e interagisse com o interlocutor adulto. Tal rompimento deu-se ao mesmo tempo com toda uma trajetória de exploração do material que permeou o estabelecimento de relações da criança com os fantoches, outros materiais, o ambiente e o seu novo interlocutor, sendo ponto de partida para a realização de um jogo simples. Pode-se constatar que a criança realizou jogos simples do tipo 1.02, 1.03, 1.04, chegando a 1.05 em nível bastante elementar, porém mostrando evolução em termos de construção.

O Gráfico-02a e 02b, que registra a seqüência dos itens usados no segundo encontro, mostra que esta criança, embora não tenha produzido jogo dramático evoluiu nos jogos de interlocução, diminuindo o número de incidência de itens referentes ao silêncio de resistência. Todavia este volta a se fazer presente ao final do jogo quando, ela silencia ou afirma com acenos de cabeça que vai contar uma história, porém não sai do item 1.02. Esta evolução em termos de comunicação se faz notar principalmente porque a criança neste encontro passa a

desenvolver suas ações, que se situam prioritariamente na faixa intermediária e também na base, atingindo até seis ocorrências consecutivas. Tais manifestações, como se viu no capítulo anterior, evidenciam maior envolvimento da criança, mas não necessariamente sua participação na construção de jogos dramáticos.

O item 1.11, referente aos questionamentos da criança, foi utilizado para saber sobre as fitas, o gravador, músicas, além de solicitar ao seu interlocutor ações referentes a essas questões. Já o item 1.13 aponta as respostas da criança sobre se queria ou não criar jogos e outras questões.

Percebe-se que no primeiro encontro a criança chega a fazer uso do item 1.17, que se situa na faixa superior, embora não tenha desenvolvido jogo complexo, mas já indicando a presença de um elemento planejador de antecipação de ações. Em decorrência disso, a não presença de nenhum item na faixa superior pode indicar retrocesso em termos de construção dos jogos dramáticos. Além disso, houve presença somente do item 1.02, mas, como se pode observar nas transcrições, muito mais em relação ao gravador e fitas do que no manuseio de fantoches, isso somente ocorre no final do encontro, quando a criança pega um fantoche mas logo o larga trocando por outro sem definir-se por nenhum para criar.

Deste encontro pode-se concluir que aconteceram saltos qualitativos nos jogos de interlocução, através da maior

atuação da criança e retrocesso na construção dos jogos dramáticos simples que no primeiro encontro chegaram a concentrar até onze falas consecutivas, indo do manuseio até o jogo verbalizado. No segundo encontro a criança fica somente no manuseio dos fantoches.

A seguir analisa-se o Gráfico 03, composto de cinco partes (03a, 03b, 03c, 03d e 03e), que demonstra a presença de um momento inicial de diálogo entre os interlocutores sobre o assunto preferido da criança: música, fitas, gravador, inclusive manuseio do gravador (1.02). A criança também passa a falar de assuntos mais pessoais (1.10), o que sugere ampliação do vínculo entre os interlocutores. Após este contato inicial, é a própria criança quem sugere que seu interlocutor chame o fantoche jacaré (1.09), depois o gatinho, iniciando assim seu jogo dramático sem necessidade de solicitação explícita do adulto. Após, o interlocutor, manuseando o fantoche jacaré, incentiva a criança a interagir com ele procurando estabelecer um diálogo que é respondido com aceno de cabeça (1.00). O adulto faz o jacaré pegar o dedo da criança, depois oferece-lhe o jacaré e imita batidas na porta e passa a dialogar com o jacaré que está agora sendo manuseado pela criança. Em resposta, a criança passa a realizar ações não verbalizadas (1.04).

Acredita-se que este foi um dos momentos desencadeadores da construção dos jogos. Nota-se que no terceiro encontro aconteceu um crescimento na produção da criança, estando esta

concentrada na base, evidenciando que ela construiu seu jogo dramático simples (1.04), ocorrendo em algumas situações verbalizações, transformando-o em jogo simples do tipo 1.05. Tal tipo de construção exigiu do interlocutor a realização de incentivo (2.01), resposta (2.02), registro de ações não verbalizadas (2.03), diálogos com o fantoche em ação (2.07) e, em menor frequência, manuseio de fantoche sem falar (2.04) e manuseio de fantoche que dialoga com a criança ou fantoche (2.06). Percebe-se que este jogo atingiu um certo nível de complexidade maior que os outros.

Quer-se acreditar que esta situação decorre da participação do adulto que atuou na zona de desenvolvimento proximal, incentivando a criança a aprofundar seu potencial e, ao verbalizar as ações feitas por ela, contribuiu para o desenrolar da seqüência do mesmo.

Em síntese, o jogo acima consistiu em fazer o jacaré transportar objetos de um local para outro e, no final, devolvê-los ao lugar de origem. Isso mostra que mesmo não verbalizado pela criança o jogo apresenta um início, um desenvolvimento e um final.

Algumas vezes a criança antecipou ações, verbalizou-as ou somente as praticou. Nota-se a diminuição do uso do item 1.00 (usado para manifestar silêncio) e aumento de 1.16 e 1.17. Além do que, no total, houve um aumento de quase cem por

cento nas manifestações verbais e não-verbais da criança (vide tabela-1), demonstrando um grande salto qualitativo, tanto na produção dos jogos dramáticos quanto dos jogos de interlocução. Tal mudança, evidencia mais soltura, autonomia e aumento de uso do item 2.02, significando que o interlocutor adulto teve que responder a várias situações discursivas e contextuais.

O Gráfico-4, composto de quatro partes (04a, 04b , 04c e 04d), mostra que houve mudança no início dos jogos de interlocução, agora concentrando maior número de falas da criança e na faixa intermediária, além da diminuição de seu tempo. Isso significa que a criança usou menos de seu tempo ouvindo fitas, brincando com gravador e outros materiais.

O jogo como um todo, comparado com o anterior, também diminui sua extensão e, embora haja repetição do mesmo tipo de construção, acontecem algumas variações que merecem ser comentadas. A primeira delas é que o interlocutor convida a criança para brincar com os fantoches, ela aceita e chama o jacaré, dando início ao jogo desenvolvido anteriormente, mas desta vez tendo mais iniciativa e modificando alguns aspectos no desenrolar deste. Por exemplo: devolve logo o lápis; leva outros objetos e tira alguns; escolhe um amigo para o jacaré, que é manuseado pelo interlocutor adulto; briga com esse amigo; quer saber detalhes sobre esse amigo. Com a atuação deste novo personagem (o cachorro) o jogo ganha nova direção e a criança envolve ainda mais o interlocutor, que passa a ser seu parceiro na brin-

cadeira, havendo aumento de falas diretas com as personagens (2.07) e diminuição de falas para registrar ações feitas pela criança (2.03), embora o adulto continue a registrar as ações não verbalizadas. Outra novidade é que ela quer trocar de fantoche e usar o biombo. Também houve presença de antecipações (1.17), que serviu para dar informações sobre suas intenções.

Infelizmente, esta criança desistiu, não sendo mais possível acompanhar seu desenvolvimento. No entanto, com a produção por ela realizada e comentada acima pode-se dizer que houve desenvolvimento a cada encontro, tanto nos jogos de interlocução quanto nos jogos dramáticos, no que se refere à sua produção verbal mais solta, mais independente; no rompimento do silêncio de resistência; no maior envolvimento do adulto; na estruturação dos jogos verbalizados ou não e também em nível do conteúdo que não ficou somente na repetição do jogo anterior, mas que ampliou o número de personagens e modificou as ações. Esses são os elementos que marcam os saltos qualitativos desta criança em relação a sua própria produção dos jogos.

6.2 - As seqüências e os saltos qualitativos na criança-2

Os gráficos que são analisados a seguir referem-se aos encontros realizados com a criança-2. O Gráfico-5 compreende duas partes (05a e 05b) e refere-se à produção acontecida no

primeiro encontro. Percebe-se, olhando o gráfico, que houve um momento inicial de contato entre os interlocutores no qual a criança apenas respondeu as perguntas que lhe foram feitas, evidenciando certa cautela. Em seguida, por estímulo do adulto que a convida para brincar, aconteceu o início do jogo dramático com a criança perguntando sobre um fantoche que havia sido mencionado, mas ainda não manuseado. No entanto, quando foi sugerido que ela pegasse o fantoche jacaré, a criança passou a jogar com o adulto, dizendo que o jacaré mordia (1.08). Acredita-se que tal estratégia foi uma tentativa de estabelecimento de relações com o material proposto e com o novo interlocutor.

Passado esse momento inicial, marcado por um suposto medo desses seres desconhecidos, a criança aceita que seu interlocutor lhe mostre os fantoches, falando acerca deles, ainda sem manuseá-los. Quando a criança recebe o primeiro fantoche, explora suas características externas e passa a questionar o adulto sobre detalhes que lhe chamaram atenção. Provavelmente, sentindo-se mais segura em relação ao novo material, espalha os fantoches no chão, observa-os e estabelece comparação com atividades escolares. A seguir fica manuseando e conhecendo os fantoches, às vezes os faz praticar ações não verbalizadas. É o momento da descoberta silenciosa. O adulto aproveita este momento para conversar com a criança fazendo-a refletir sobre suas considerações. Por exemplo ela achou que o gato (composto de duas partes e ligado por uma pele) era dois. A criança respon-

deu e também perguntou, isso explica a maior concentração dos itens na faixa intermediária. Note-se que a criança segue manuseando e fazendo os fantoches praticar ações não verbalizadas.

Feita essa trajetória, a criança volta a concentrar sua atenção novamente no jacaré e, nesse instante, realiza uma ação verbalizando-a, fazendo surgir seu primeiro jogo simples verbalizado (1.05). É interessante que nesse jogo a criança cria um ambiente para o jacaré viver e a verbalização mostra o que faz a personagem neste ambiente. Mas, ao invés de prosseguir seu jogo, demonstra interesse por outro fantoche, obtém a resposta e volta a praticar ações com o jacaré e outra personagem, porém sem articulá-las. Não completa o jogo e manifesta sua opinião acerca do espaço físico que está sendo ocupado. O item 1.17, que aparece, não foi usado para determinar sua intenção de prosseguir o jogo, mas, ao contrário, de terminá-lo. O adulto quer saber se não quer mais brincar e ela diz que não.

O encontro poderia ter sido concluído nesse momento, mas o interlocutor adulto insiste. A criança nega-se dizendo que não sabe inventar. Mediante insistência, ela continua afirmando que não vai inventar porque não sabe contar histórias e passa a identificar uma personagem, procurando desviar a atenção do adulto. O adulto volta a insistir e a resposta negativa se mantém. Mudando de estratégia, o adulto quer saber o que a criança sabe fazer e ela diz que sabe desenhar. Então combina-se que após ela fará o desenho.

Na seqüência a criança passa a falar de outros assuntos, obtém resposta, faz novas perguntas e, quando demonstra interesse no gravador e na sua utilidade - gravar histórias -, o interlocutor adulto aproveita e faz novo incentivo. A criança quer saber se é a história do Lobo Mau, talvez sua história preferida ou o protótipo de uma história. Obtendo resposta favorável, usa o item 1.17 para determinar quem vai pegar, mas mostra-se indecisa em definir o fantoche que pode ser o lobo e quer saber se o jacaré é o lobo. Percebe-se que não há correspondência entre o fantoche e sua representação simbólica no jogo. A criança sabe que ele é um jacaré, mas que pode fazer o papel de lobo ou qualquer outro, porém quer a opinião de seu interlocutor.

Novamente a intenção de criar não se concretiza e o interlocutor adulto volta a insistir para que a criança conte a história do Lobo Mau, porém ela diz que não sabe. Essa aparente contradição pode ser entendida como uma forma natural de resistência em relação a uma situação nova em que a criança tem que se expor verbalmente. Procurando romper com essa provável resistência, o adulto insiste e a criança diz saber só a do trenzinho. Ela reluta um pouco, diz com qual fantoche vai brincar, depois canta uma música aprendida na escola, realizando 1.05 com 1.18. Porém, quando termina de cantar, a criança determina que no dia seguinte só quer o jacaré. O adulto quer saber porquê e ela mostra como quer brincar com ele, concluindo o encon-

tro.

Tem-se aí a visão do desenvolvimento do primeiro jogo de maneira mais descritiva para mostrar que: esta criança responde e faz perguntas ao seu interlocutor, porém demonstra certa resistência em criar seus jogos, inclusive verbalizando a imagem de incapacidade que tem de si. Por isso, neste encontro, pode-se dizer que houve salto qualitativo nos dois momentos em que a criança conseguiu verbalizar ações e cantar, portanto mudando sua imagem a partir da formação de uma nova imagem, que seu interlocutor lhe passou. Para maior aprofundamento sobre formações imaginárias ver Orlandi (1987 e 1988).

O Gráfico 06 , também composto de duas partes (06a e 06b), apresenta uma configuração bastante diferente do anterior, com a presença de jogos complexos e portanto com o maior uso de itens na faixa superior. Neste encontro, também, há dois momentos referentes aos jogos dramáticos.

Observa-se a existência de um momento inicial de conversa entre os interlocutores, predominando perguntas do adulto e respostas da criança. A novidade é de que a criança tomou a iniciativa de abrir a sacola e pegar os fantoches, verbalizando sua intenção (1.11). A partir daí dá-se o início do jogo dramático, no qual percebe-se maior incidência de respostas da parte do adulto (2.02), significando que a criança passou a determinar o rumo do mesmo. Tal acontecimento evidencia conquis-

ta de autonomia e maior segurança da criança em relação aos fantoches, ao ambiente e ao seu interlocutor. A criança chega a dizer que os fantoches não a morderam, retomando o conceito formado no primeiro encontro, conforme o comentado no quinto capítulo.

Na seqüência, a criança passa a pegar um a um os fantoches, observando-os e deixando-os a seu lado. Depois detém-se no jacaré, inclusive curtindo os sons que o mesmo fazia ao abrir e fechar a boca. Em certo momento, enquanto a criança manuseava um fantoche, o adulto procurou estabelecer um diálogo com a personagem, porém não houve retorno, somente risos. Aponta-se que o interesse da criança está, ainda, ligado à descoberta do material e suas possibilidades. Ao mesmo tempo que descobre, a criança vai realizando jogos simples (1.03, 1.02 e 1.04), fazendo o jacaré transportar os demais fantoches, com sua boca, para outro local.

Percebe-se que há uma evolução na construção desse jogo simples que aos poucos vai ganhando maior coordenação chegando à construção de jogos complexos (1.14), com uso do discurso indireto. O jogo complexo é interrompido pela criança, que se desvia daquilo que vinha fazendo, primeiro em relação a algo relacionado ao espaço físico e depois em relação ao biombo usado como palco. Ao perceber o interesse da criança pelo biombo, o interlocutor pergunta se ela quer contar uma história, mas a criança, que já estava criando e tinha parado o jogo para sanar

uma curiosidade, respondeu que não queria inventar. Seguiu brincando e, dando continuidade ao jogo, verbalizando a ação que pretendia desenvolver.

É interessante notar que a criança mescla ações não verbalizadas (1.04) com jogos complexos (1.14), usa discurso indireto (1.21), informa o que a personagem vai fazer (1.17) e, concomitantemente, já quer saber o que escreve seu interlocutor (1.11), demonstrando estar atenta ao que se passa. Ao obter a resposta, manuseia o fantoche e anuncia que vai pegar seu interlocutor. Passa a realizar o jogo fazendo o jacaré pegar o interlocutor. Depois, volta a desenvolver ações não verbalizadas com os demais fantoches, continuando o que fazia anteriormente. Dando seguimento ao jogo, o adulto procura estimular a criança a criar uma história com o jacaré, porém ela continua dizendo que não quer e segue brincando com o mesmo, arrastando-se pelo chão e fazendo-o pegar os objetos da sala.

Analisando-se este primeiro jogo, neste encontro, nota-se que a criança fez grandes progressos na sua interação verbal com o adulto e na sua produção de jogos verbalizados e que ao fazer uso de jogos simples e complexos num mesmo encontro evidencia uma fase de transição bastante significativa. É interessante dizer que essa primeira etapa foi registrada no diário. Pode-se inferir que este avanço na construção dos jogos evidencia mais soltura da criança e melhoria na sua auto-imagem. Infere-se, também, que a ausência do gravador possibilitou es-

ses elementos. Outra possibilidade é que a criança estava se sentindo mais familiarizada com o interlocutor, os fantoches e demais materiais. Além disso, retrata a preocupação do interlocutor adulto no sentido de que a criança contasse uma história. Tal preocupação é evidente porque, após a criança ter manifestado intenção de guardar os fantoches, o interlocutor adulto pergunta à criança se ela quer contar uma história. Mediante negativa da criança o adulto muda de estratégia e passa a fazer-lhe perguntas sobre cachorros. Em seguida, a criança aceita criar uma história com o fantoche cachorro e gravá-la. Acontece um momento de estimulação verbal da parte do adulto. A criança, então, manuseia o cachorro e passa a fazer um jogo complexo (1.14), usando discurso indireto, tomando como tema um fato acontecido. O interlocutor adulto interfere fazendo perguntas e o jogo é ampliado tornando-se mais detalhado.

A intervenção do adulto foi válida porque provocou a criança para a criação de uma história que seria gravada. Desta forma a criança teve que romper prováveis barreiras de inibição verbal e expor suas idéias. Do mesmo modo, as perguntas do interlocutor auxiliaram a criança a ampliar e enriquecer seu jogo com mais informações.

Na conclusão do encontro a criança escuta a gravação e responde que não quer mais inventar histórias, dizendo que vai guardar os fantoches. A criança é convidada a desenhar, mas novamente verbaliza sua suposta incapacidade. Na seqüência do

encontro ela é estimulada a desenhar, chegando a compor uma cena completa, mas isto não é objeto de análise nesse trabalho.

Constata-se que, num mesmo encontro, aconteceram saltos qualitativos diferentes quanto à estruturação. O primeiro foi a superação da produção de jogos simples. O segundo foi a produção de um jogo complexo ligado à vida da criança, que foi enriquecido no diálogo com o interlocutor, que a ajudou a avançar no seu desenvolvimento intelectual.

O Gráfico 07, dividido em duas partes (07a e 07b), referente ao terceiro encontro, aponta tendências diferentes dos anteriores, principalmente porque há maior incidência das falas do interlocutor adulto. A criança estava de aniversário e o encontro girou em torno desse evento com os fantoches cantando para ela.

Constata-se que a criança ajudou na organização do espaço para o jogo, demonstrou interesse em saber sobre materiais de cena que não estavam presentes. Respondeu a questões do seu interlocutor, sensibilizou-se quando os fantoches cantaram parabéns e concordou em gravar um jogo acenando afirmativamente com a cabeça (1.00).

O interessante é que a criança concorda em criar um jogo, porém não trabalha com nenhum fantoche e, naturalmente, não usa o palco. Na realidade ela narra, de modo incompleto,

parte da história do Lobo Mau que no primeiro encontro manifestou vontade de contar e não levou a termo sua intenção. Isso é um indicador de que agora ela se sente mais segura para criar. O interlocutor aproveita para solicitar mais detalhes, no entanto ela diz que não há mais nada para ser contado. Então ele não insiste e essa primeira parte do encontro é concluída.

Na continuidade, o interlocutor pergunta se a criança quer contar mais alguma história ou brincar com os fantoches e ela informa-lhe que determinado fantoche não cantou parabéns. Na seqüência, o fantoche canta, outros dialogam com ela, inclusive interagindo diretamente com a criança através de um abraço. Tal manifestação faz a criança dizer que não brinca com bonecas. O diálogo entre os interlocutores segue discutindo o assunto com o interlocutor adulto manuseando um fantoche e dialogando com a criança.

O segundo jogo dramático ocorre com a criança fazendo a personagem cachorro pegar a mão do interlocutor e, após, seu lápis, mas sem verbalizar. Desta maneira é o adulto quem registra. A criança usa a verbalização para antecipar que haverá troca de personagem, com quem o adulto procura dialogar, mas segue fazendo jogo não verbalizado. Mais adiante surgem antecipações que culminam com a realização de um jogo verbalizado, retornando depois a um não verbal. Há nova insistência para que crie verbalmente um jogo, mas a criança resiste e dá-se por concluído este jogo.

No final do encontro, a criança encontra-se com seus colegas que manifestam curiosidade em relação ao fio do gravador que atravessa a sala e, a partir dessa curiosidade, inicia todo um diálogo não computado no gráfico acima, mas contendo apenas as falas que envolvem diretamente a criança-2 e o interlocutor. Resumindo: os colegas ouvem a gravação dos fantoches em homenagem à criança aniversariante e cantam parabéns. Também pedem para ver os fantoches e participam de um jogo criado pelo interlocutor adulto.

Analisando-se este encontro nota-se que ele apresenta um recuo em termos da produção de jogos complexos já realizados pela criança. Houve, da parte da criança, tentativa de recontar uma história da literatura infantil, porém isso ocorreu de maneira fragmentada e incompleta, embora prenuncie o rompimento da resistência e o aumento da auto-estima. Entretanto, quando a criança não quer ampliar sua história, infere-se de que pode haver ainda evidência de resistência em ampliar seu potencial. Há que se levar em conta que a criança estava de aniversário, e o clima e expectativa provavelmente a condicionaram a ser ela homenageada, passível de atenções, e não tanto de atuar para os outros. Observe-se a sensibilidade revelada ao reclamar que um dos fantoches não havia cantado parabéns.

Há, também, um crescimento em termos de interação entre adulto e criança quando esta fala a respeito de não brincar

com bonecas. Tal informação revela o estreitamento de vínculos entre ambos e a necessidade de dialogar sobre assuntos pessoais, fato este pouco praticado nas escolas. Interessa ressaltar que após essa rápida conversa a criança faz um longo jogo simples sem verbalizações, envolvendo diretamente o adulto e utilizando antecipações, que como se viu, é um indicador de complexidade. Pode-se pensar que, para que aconteçam jogos, é imprescindível haver uma vontade interior de parte do jogador, um interlocutor disposto a jogar, que se estabeleçam vínculos entre os interlocutores e que as formações imaginárias entre eles sejam positivas para que se possa trabalhar com o potencial que cada um tem, indo além do desenvolvimento real.

Analisando-se o Gráfico 8, também distribuído em duas partes (08a e 08b), percebe-se a notável mudança que acontece na produção verbal desta criança, que até então vinha produzindo tanto jogos simples verbalizados e não-verbalizados quanto jogos complexos, usando discurso indireto. Neste encontro o principal salto qualitativo dá-se pela diminuição da necessidade de incentivo por parte do adulto e a evidente autonomia na produção de um jogo complexo com fantoches (1.14), construído pela criança usando prioritariamente discurso direto e, em menor proporção, o monólogo e solilóquio. Foi insignificante o uso de discurso indireto, além de aumentar consideravelmente o emprego de recursos expressivos. Outro destaque é para a presença do item 1.00 que, neste caso, representou pausas durante as falas das personagens.

Em termos de construção pode-se dizer que é um texto limpo ágil, original em que a criança faz diversas personagens interagirem, porém sem solicitar a participação verbal do interlocutor. Demonstra total envolvimento com o que cria e grande autonomia e revelação de seu potencial que emerge neste momento. Tal fato, confirma a teoria de Vygotsky acerca de que o brinquedo é a primeira manifestação de autonomia da criança. O assunto do jogo é uma briga, acontecimento que também faz parte do cotidiano infantil, inclusive envolvendo os pais. Além disso, houve um aprofundamento de laços entre os interlocutores, tornando-os mais amigos e isso, provavelmente tenha contribuído para que a criança desse esse salto qualitativo.

Observando-se o Gráfico 09, separado em 09a e 09b , percebem-se alterações significativas do ponto de vista da construção dos jogos dramáticos, nesta criança, que no encontro anterior deu um salto bastante expressivo, e agora realiza somente jogos simples não verbalizados e verbalizados, inclusive com cenas estáticas. Buscando-se as razões para tal fato, a primeira que se apresenta é a distância entre o último encontro e este, motivada por várias razões. Isso parece mostrar que a quebra de relacionamento entre os interlocutores e uma sistemática de trabalho constante interferem no processo de criação. Outra variável que pode ser considerada é a existência de uma mudança na forma de registrar os encontros, agora usando filmadora, gerando uma situação nova e, em conseqüência, provavelmente inse-

gurança.

Neste encontro houve necessidade de maior incentivo da parte do adulto, maior uso de silêncio e maior concentração das ações na base - jogos simples. Percebe-se que há uma considerável utilização de respostas da criança, procurando saber sua natureza, recorreu-se novamente ao texto e constatou-se que algumas delas foram usadas para enriquecer um jogo estático não verbalizado, que depois é repetido, com uso de verbalização.

6.3 - As seqüências e os saltos qualitativos na criança-4

Observando-se o Gráfico 10 , distribuído em quatro partes (10a, 10b, 10c e 10d) e que marca o início do jogo de interlocução da criança-4, constata-se que ela é bastante desenvolvida no uso da linguagem, demonstrando que gosta de conversar e fazer perguntas, necessitando de poucos incentivos para que fale.

A fase inicial e exploratória do jogo dramático começa com o incentivo do interlocutor adulto, ao qual a criança responde manuseando, dialogando a respeito dos fantoches, fazendo comentários e fazendo perguntas. Ao ver um determinado fantoche expressa um medo, associando a figura do fantoche a uma experiência de vida.

A segunda fase caracteriza-se por fazer vários agrupamentos e pelo uso de 1.12. Percebe-se que, às vezes, a criança interrompe a formação dos pares para fazer comentários e antecipar o que vai fazer. Na dinamicidade de sua fala essa criança interroga o seu interlocutor querendo informações ou procurando envolvê-lo como parceiro na organização do espaço. Faz novas definições de personagens, tece comentários e evoca lembranças que são brevemente relatadas. Seguindo novamente, define personagens que vão contracenar e logo faz um jogo simples verbalizado. Esse esquema, com algumas variações, como se pode notar no gráfico, caracteriza essa segunda fase de construção.

A terceira fase acontece quando o interlocutor adulto sugere à criança que comece sua história, ao que ela responde criando um jogo complexo (1.14), com discurso indireto (1.21). Entretanto, interrompe o que vinha fazendo para perguntar o que é para contar. Então lhe é sugerido que conte outra história. A partir daí nasce o segundo jogo dramático, construído de modo diferente.

O segundo jogo complexo, realizado neste mesmo encontro - Gráfico 10 -, inicia com uso de discurso direto, mostrando uma evolução em termos de estruturação e garantindo a autonomia das personagens que conduzem o diálogo. Ainda acontecem interrupções do jogo para perguntas sobre o manuseio dos fantoches. Nota-se, lendo as transcrições dos jogos - anexo 3- que

em alguns casos não fica evidente a quem pertencem algumas falas, se ao narrador ou a alguma personagem.

Como foi comentado acima, uma das características desta criança é falar. Assim, inversamente ao primeiro jogo, há uma segunda fase durante sua construção que é marcada exatamente pelo fato de a criança interromper o que vinha fazendo para conversar sobre os fantoches e sua vida pessoal, evidenciando necessidade de sanar curiosidades e falar de si, que são atitudes bastante normais e fazem parte do processo de conhecimento dos interlocutores.

No entanto, o que chama a atenção é que, com a mesma naturalidade com que ela pára o jogo, o reinicia, dando-lhe continuidade. A inovação em termos de estrutura é que a criança usa alguns monólogos e em alguns casos também o discurso indireto. Neste momento em que ela dá continuidade, depois desse parêntese, diz que tem que contar a história, retomando-a. Ao fazer isso ela concentra novas falas, agora usando monólogos e solilóquios. Nesse momento ela retoma o conceito de rico discutido no início do encontro. Ocorre em seguida uma estruturação marcada pelo uso do discurso indireto livre (aqui se usou marcar concomitantemente 1.21 e 1.20) para identificar essa ocorrência que logo é seguida pela réplica da personagem citada).

Há, nesta altura do jogo, uma interferência do adulto

querendo explicações da criança, porém ela não compreende a pergunta e ignora-a, seguindo a desenhar, mas procurando envolver seu interlocutor na escolha de cores, detendo-se um bom tempo nessa questão. Logo após ela verbaliza sua intenção em desenhar algo que faz parte do cenário, depois informa mudanças.

Resolvidas essas questões a criança retoma a história que estava criando. O interlocutor adulto pede-lhe que explique porque é rico e a criança verbaliza a pergunta e devolve-a (1.11). Porém o interlocutor também não responde e ela acaba respondendo: " Porque gosta de sê rico, ora". Mesmo questionada, não explica mais nada, só confirma e depois segue informando sobre localização de uma árvore que está desenhando. O interlocutor adulto resolve fazê-la explicitar então seu conceito do que é ser pobre, se é pelo mesmo motivo. A criança repensa e diz que não, justificando que este já nasceu pobre. Novamente questionada, fala sobre o desenho. Porém logo começa a falar de fatos ligados à sua relação com colegas de escola e outros assuntos, voltando em determinados momentos a comentar o que ia desenhar e retomando a temática pobre/rico, relacionando dinamicamente linguagem e realidade.

Na última parte do encontro, a criança após ter conversado com seu interlocutor, mesmo continuando a desenhar, cria mais uma parte (a final) da sua história, primeiro colocando as personagens numa casa muito rica, depois deixando-as na pobreza, tendo que pedir pão nas casas e depender da ajuda go-

vernamental. É interessante notar que ela retoma os temas que vinha discutindo (pobre/rico) relacionando com a vivência e com informações ouvidas em alguma fonte sobre a ajuda governamental. Esta última informação foi ampliada através de perguntas feitas pelo interlocutor.

Em linhas gerais, conclui-se que há variações em termos de construção deste encontro em relação ao anterior. Porém é bastante acentuada a semelhança em termos da presença de itens que revelam os jogos de interlocução entre criança e adulto e também a forma como são construídos os jogos (a partir do desenho), sendo marcados pelo entrelaçamento entre jogos de interlocução e jogos dramáticos de modo bastante peculiar nesta criança.

O Gráfico 13, subdividido em 13a e 13b, corresponde ao quarto encontro da criança-4. Este gráfico revela que o jogo dramático começa logo, não sendo precedido de muita conversa. É preciso ressaltar que ele aconteceu no mesmo dia que o encontro da criança-2 e que houve um contato do interlocutor adulto com todos os seus colegas, inclusive criando um jogo e envolvendo-os na sua construção, porém estas informações não foram aqui tabuladas.

Nota-se que houve um momento inicial de incentivo para que a criança produzisse e uma rápida conversa de saudação. Logo ela passa a definir uma personagem, procura envolver o pú-

blico e cria um jogo complexo usando novamente fantoches. Conhecendo-se o teor do jogo (ver anexo-3) percebe-se que houve, no começo dessa construção, influência parcial do jogo criado pelo interlocutor adulto momentos antes, auxiliando-a a estruturar seu jogo procurando envolver o público.

Na seqüência, a criança pára o jogo e estabelece comparações entre o cabelo do fantoche e o seu e é informada sobre o que é uma peruca que ela vinha chamando de: piruba, piru, pirua, pirubinha. Nota-se que ela não fica muito tempo conversando, passando logo a dar continuidade ao jogo dramático, finalizando-o.

A mudança entre este encontro e os anteriores é que ela logo passa a interessar-se por outro fantoche e, em seguida, antecipa qual a história que vai realizar: "vô fazê esta história da carochinha bem bonita". Por breve momento, antes de iniciar, pede explicações sobre manuseio do fantoche.

O seu segundo jogo também começa com a personagem dialogando com o público - o interlocutor adulto-, envolvendo-o e tornando-o parceiro. Porém, apenas por alguns instantes, estabelecendo depois diálogo entre as personagens do jogo. Novamente aqui se percebe a influência do jogo criado pelo adulto, principalmente no uso de discurso direto.

Há nova parada no jogo, motivada pela necessidade de

saber como foi que o adulto manuseou determinados fantoches, evidenciando que também neste aspecto havia prestado atenção. Esse momento se alonga, mas referido ao manuseio dos fantoches. O último momento deste jogo é também dedicado ao desfecho dos acontecimentos, estruturado novamente com discurso direto. Também aqui há influência parcial do jogo do adulto, agora também quanto à temática.

O que se observa neste encontro é a ocorrência de melhorias na estruturação dos jogos dramáticos, que passam a ser construídos usando-se discurso direto. Houve também mais seqüenciação dos fatos, procurou maior envolvimento do público e acentuada diminuição de falas não ligadas diretamente ao jogo dramático. Tal diminuição pode ser explicada em função da existência de maior convívio entre os interlocutores e de que neste dia a criança de certa forma estava em sala de aula e já havia conversado com o adulto. Também pode ser explicada em função de ter ocorrido um salto qualitativo na produção do jogo que aconteceu em decorrência da diminuição dessas falas e da familiaridade da criança com os materiais e seu interlocutor. O que se quer dizer é que há uma inter-relação muito grande entre o jogo dramático e o jogo de interlocução, sendo que às vezes a riqueza de um determina a qualidade ou não do outro. No entanto, são ambos tão necessários e interligados na fala que é difícil imaginar a ausência de um ou de outro.

O que se constata lendo o Gráfico 14, formado por qua-

tro partes (14a, 14b, 14c e 14d), é que houve uma alteração significativa em termos da sua configuração, evidenciando que a criança, inicialmente, retrocedeu tanto no jogo de interlocução quanto no jogo dramático. Uma das causas que se pode apontar é que mudaram as condições de produção. Os encontros passaram a ser realizados na casa da pesquisadora, foram filmados e aumentou o número de pessoas no público, o que provavelmente gerou inibição. Além disso, houve um período de mais ou menos quatro meses de interrupção na coleta de dados, possivelmente prejudicando a dinâmica de produção que vinha se estabelecendo entre os interlocutores.

O encontro iniciou com uma conversa, objetivando deixar a criança à vontade, porém ela respondeu monossilabicamente. Insistiu-se, então, para que falasse sobre outros assuntos, provocando um relato tipo pergunta e resposta. Um fato que ocorre durante a filmagem (latidos de uma cão) gera, por parte da criança, um relato espontâneo sobre o nascimento de cachorrinhos, que é enriquecido através de perguntas do adulto. Em comparação ao último encontro percebe-se que o diálogo mostra a necessidade de restabelecer vínculos.

O segundo momento deste encontro é marcado pelo início do jogo dramático, sendo que a criança espontaneamente procurou os fantoches. Observe-se que há necessidade de um tempo bastante longo - marcado pela existência de silêncios, hesitações, sorrisos, verbalizações de sua incapacidade de começar

uma história e outras falas - até que a criança passe a criar um jogo, e, quando o faz, este é do tipo simples (1.05).

A criança cantou (1.18), porém não foi possível transcrever porque a voz saiu quase inaudível, o que gera retrocesso, possivelmente causado pela inibição (aspectos emocionais) e não em virtude de nível de seu desenvolvimento cognitivo.

O terceiro momento, como se pode observar, também mostra a realização de um jogo, agora do tipo complexo, que também começa sendo incentivado pelo adulto, porém necessitando de menor tempo para desenvolver-se e, quando ocorre, é estruturado com discurso indireto e a criança cantando. Ocorre uma parada na construção do jogo para que a criança obtenha informações de como manusear o fantoche e uma solicitação para que cante mais alto, pois, provavelmente ainda um pouco tímida e não habituada com o fato de estar sendo filmada, ela estava usando um tom muito baixo. Retoma o jogo, com algumas falas em discurso direto, mas não ocorre resposta da parte de uma das personagens, porque prevalece a construção usando-se discurso indireto.

O quarto momento do encontro revela a existência de mais um jogo do tipo complexo, porém bastante curto. Percebe-se que inicialmente ele é marcado por uma conversa acerca de como movimentar os fantoches para que se pudesse vê-los melhor, como manuseá-los. Em decorrência disso há maior agilidade na movimentação das personagens (dançam, saem de cena, dormem). Quanto à construção, predominam falas para contextualizar os aconteci-

mentos e, quanto ao tipo de discurso, os monólogos ou solilóquios, porém na primeira pessoa do plural. Aparecem, também, falas do narrador.

O quinto momento acontece com a criança perguntando ao seu interlocutor com quem ia contracenar o patinho. O adulto a questiona e ela percebe que era um gatinho e logo começa a procurar um namorado para ele, detendo-se algum tempo nessa tarefa, depois envolvendo o adulto para que admire um detalhe de um fantoche. Na seqüência, tece comentários, explicita dúvidas do narrador, faz a personagem praticar ação não verbalizada e começa a construir seu jogo complexo inicialmente com falas monológicas. A partir de então, fazendo surgir no palco a personagem que vai contracenar, desenrola-se um diálogo e logo ela conclui, usando para isso discurso indireto.

O sexto momento transcorre com a criança dizendo que tal fantoche poderia ser uma rainha, segue falando sobre outros assuntos, depois movimenta as personagens que atuarão, pergunta ao adulto onde tem um fantoche que pode ser a mãe, tece comentários a respeito de características que observa no fantoche, procura manuseá-lo, mas se atrapalha e logo que resolve isso desenvolve o jogo, enriquecido com cenas de beijos e alguns diálogos. Há ainda um sétimo momento de conversa assinalando o final do encontro.

Constata-se que a criança conseguiu vencer uma supos-

ta timidez, procurou recuperar os laços com seu interlocutor, superou a construção de jogos simples, passando a elaborar vários jogos complexos que foram enriquecidos com cenas sem verbalizações. Pode-se afirmar que, rompido o momento inicial de tensão - decorrente do uso da filmadora - a criança passou a dominar as novas condições de produção, vencendo bloqueios que permitiram avanços na sua produção.

No segundo encontro filmado notam-se transformações na configuração do Gráfico 15, que compreende 15a, 15b, 15 c e 15d. Uma delas refere-se a diminuição no tempo de conversa de estímulo, pois a criança logo afirma que vai criar um jogo com os fantoches grandes e com os pequenos, demonstrando estar mais à vontade, dominando a situação de produção. A outra transformação evidencia a ampliação das ações referentes ao jogos dramáticos complexos.

O jogo demorou a ser iniciado porque a criança ainda não havia definido qual dos palcos usaria para criar seu jogo e necessitava saber informações sobre o manuseio de um fantoche, então solicita ajuda para colocá-lo na mão. No entanto, quando a criança começa a produzir seu jogo dramático complexo ela consegue realizar seu mais longo jogo deste tipo. Veja-se a concentração das ações na faixa superior, usando discurso indireto e direto. Neste encontro percebe-se que há preocupação em deixar o público informado sobre determinados aspectos da história (1.12) e de envolvê-lo (1.09 e 1.11), porém sem interromper por

longo tempo o jogo. Ao contrário, até procurando fazer com que isso faça parte do jogo. As vezes mais para saber se o interlocutor estava atento. Também neste jogo a criança faz algumas ações não verbalizadas (cenas mudas) que contribuem para enriquecer o jogo. Também verificou-se que diminuíram as falas sobre assuntos pessoais ou outros que de certa forma caracterizavam as falas desta criança.

Fica evidente o grande salto qualitativo em termos de construção e desenvolvimento do enredo que foi dado pela criança não só em relação ao último encontro, mas em relação aos já realizados. Comprovando-se, também, o potencial que esta criança conseguiu desenvolver até então e que no encontro anterior a nova situação interferiu bastante no seu desempenho.

Analisando o Gráfico 16, formado por 16a, 16b e 16c, verifica-se que a criança faz somente um jogo dramático. Há uma diminuição expressiva do tempo de preparação antes do início do mesmo e também das falas do interlocutor adulto. Em contrapartida, há maior realização de ações na faixa superior indicando a construção de jogos dramáticos complexos, estruturados principalmente com discurso direto, embora também haja incidência de discurso indireto e em menor quantidade monólogos e solilóquios. Já neste encontro se percebe que o uso do item 1.00, se refere aqui a existência de pausas naturais da fala.

Nota-se a presença do item 1.12, usado para

contextualizar certos aspectos ou personagens, ocorrendo, algumas vezes, concomitantemente com outras ações. Há também presença do item 1.02 indicando, neste caso, a troca de personagens, o que significa dizer que a criança não regrediu na construção, ao contrário, enriqueceu-a ampliando o número de personagens. A realização do item 1.04 mostra que houve um enriquecimento em termos de movimentação das personagens, sem necessidade da palavra (beijos, vôos).

Em termos de conteúdo, este gira em torno de: morte, namoro, casamento e beijo, mas sem fazer diretamente relação com seu mundo vivido. Ao contrário, a idéia é criar um tempo indeterminado (era uma vez) para situar seu jogo. As personagens animais falam como nas fábulas, existem lobos matando e perseguindo flores, surgem rainhas como nos contos de fadas. Depois há uma mudança em termos de ambiente, surgem apartamentos e as personagens agem e às vezes são humanas, têm profissão (o pai do guri é médico) e a namorada deste menino conhece a família dele. Surgem cenas de namoro, depois a fuga de ambos em busca das irmãs dela, já antevendo a realização do casamento. Novamente surge o lobo matando uma das irmãs, criando pânico, medo, buscas. Aparece o diabo, há o planejamento das estratégias, acontece uma luta e a salvação.

Sintetizando o jogo desta criança, pode-se perceber que houve uma evolução significativa em termos da construção do enredo, e estruturação com maior uso de discurso direto, bem co-

mo quanto à movimentação das personagens. Fica evidente o desenvolvimento desta criança e sua conquista de autonomia para produzir. A não ocorrência de falas sobre assuntos pessoais é, também, nesta etapa, indicador de desenvolvimento na produção dos jogos.

6.4 - As seqüências e os saltos qualitativos na criança-8

O gráfico 17, composto de duas partes (17a e 17b), assinala o início dos encontros com a criança-8. Pela configuração do gráfico percebe-se que já no seu primeiro encontro ela realiza um jogo complexo do tipo 1.14. Este encontro pode ser dividido em cinco partes. A primeira é de contato com o interlocutor adulto, que não é tão longa porque ambos já se conhecem e têm maior convívio.

A segunda marca o início do jogo dramático, com uma fase de manuseio e comentários acerca dos fantoches que via pela primeira vez, a manifestação de que queria contar uma história, porém foi-lhe solicitado que aguardasse, pois era necessário preparar o material.

A terceira parte é marcada pela grande presença do item 1.12 que foi usado para que as personagens se identificassem e pela criança que foi determinando e informando quais eram

os pares, às vezes alternando essas duas coisas. Concomitantemente ela faz uso de recursos expressivos para destacar as personagens, além de fazer isso cantarolando. Nota-se que em alguns casos é o recurso expressivo que antecede a contextualização (1.12) e às vezes chegando a ocorrer sozinho.

A quarta parte demonstra o surgimento do jogo complexo (1.14), sendo estruturado somente com discurso indireto. Percebe-se que somente no início há uso do item 1.12, às vezes até concomitantemente, pois a criança, enquanto dramaturga, sente necessidade de determinar e informar ao público quem são as personagens más que contracenarão com as anteriormente apresentadas e também as boas que virão em auxílio destas últimas. Além disso, informa acerca do ambiente onde os fatos acontecem. Faz outras contextualizações pertinentes para que o público fique sabendo como certas mudanças ocorreram, define novas personagens boas, forma novos pares. Ainda uma vez mais usa o item 1.12, agora para definir o tempo em que tal fato aconteceu, depois tudo fica por conta do narrador, sem interrupções.

A quinta parte acontece com uma pergunta da criança e uma resposta do adulto, concluindo o encontro.

O Gráfico 18, formado por quatro partes (18a, 18b, 18c, 18d), evidencia algumas mudanças qualitativas, no segundo jogo, em termos de construção. A primeira delas é quanto a diminuição do uso do item 1.12 (que se faz presente no final do jo-

go, quando uma personagem cria um espaço para que outras personagens se apresentem). A segunda é quanto ao aumento de uso de discurso direto, monólogos e solilóquios, e a considerável diminuição de discurso indireto. Tudo isso indica maior autonomia das personagens na realização das ações, que são a base do jogo dramático com fantoches. Nota-se que há incidência de 1.02 indicando as trocas de personagens e 1.00 para indicar pausas características da fala. Constata-se também a forte presença do uso de recursos expressivos colorindo seu jogo com rimas, evidenciando a busca da sonoridade lúdica.

A parte inicial deste encontro, que antecede o segundo jogo, inicia com a criança falando a respeito de dois fantoches, depois passa por um período de manuseio e comentários sobre um determinado fantoche, novos manuseios, chegando à prática de ações não verbalizadas enquanto vai fazendo um acompanhamento de fundo (cantarola). Essa etapa se caracteriza mais pela exploração das possibilidades do material (fantoches, biombos).

Essa parte também é marcada pelas perguntas da criança que quer saber o que faz seu interlocutor que tanto escreve. Isso foi anteriormente comentado no quinto capítulo, por isso não será retomado aqui. Na seqüência, é ligado o gravador e a criança responde algumas perguntas, depois informa o que vai fazer, cantarola, depois muda sua intenção, pára de jogar, troca os fantoches e faz um jogo simples sonorizado e informa que o teatro acabou. Acredita-se que essa parte foi um aquecimento e

mostra que esta criança ainda faz jogos simples e que estes possibilitam à criança criar as condições para produzir jogos complexos, rompendo barreiras e estimulando a imaginação.

O segundo jogo, bem mais articulado que o primeiro, é também marcado pela movimentação de vários fantoches que se revezam nas cenas, acontecendo inclusive em espaços diferentes. Quanto ao conteúdo, mostra situações do cotidiano da criança brincando com familiares, deparando-se com um perigoso jacaré, depois lutando com cachorros, tendo que evitar encontrar-se com bruxas malvadas e palhaço "contaminoso". Há outras personagens que também precisam evitar estes perigos, todos estão avisados, mas alguns precisam sair para levar o lixo. As personagens entram em cena, falam, saem, voltam, outras falam, mas o enfrentamento não acontece, pois as vítimas estão fora de cena. Há diálogos entre os membros da família que se organizam para ir ao circo. Enquanto isso, ali no circo está o palhaço que, cantando, vai informando como eles são e os descreve e, usando solilóquio, diz ao público o que pretende fazer, chegando a querer uma resposta. Há falas de alguns membros da família e novamente o palhaço volta a falar com o público usando monólogo e solilóquio. Depois acrescenta uma peruca ao palhaço e o faz transformar-se. A partir desse momento apresenta outras personagens que vivem no circo, usando muitas rimas que surgem das características externas delas. O final acontece sem o enfrentamento direto entre as personagens que compõem a família e os animais e seres terríveis. Ao contrário, encontram-se todos no

circo, mas não há mais medo e nem vontade de assustar. Essa forma de finalizar de certa forma rompe com a expectativa do público, mas revela outra forma de resolver o problema.

A última parte do encontro é caracterizada pela presença de um momento em que a criança reagrupa as personagens de acordo como apareceram na história, seguido de perguntas da criança sobre algumas características das personagens, marcando diálogo entre os interlocutores e o momento em que a criança diz que também foi fantoche (ator) e termina com ela dando um título ao jogo: Os fantoche peteloche.

O Gráfico 19, formado por oito partes (19a, 19b, 19c, 19d, 19e, 19f, 19g e 19h), é o maior de todos e contém dois jogos dramáticos. O que mais chama atenção, após o momento inicial, é que a sua construção difere da anterior principalmente porque a criança consegue fazê-lo envolvendo muito seu interlocutor adulto (este usa mais de vinte vezes o item 2.07, que demonstra que há diálogo deste com o fantoche que está em cena, em função disso aumentou também a presença do item 1.13, evidenciando as respostas do fantoche ao adulto). Em segundo lugar, pelo uso exclusivo de discurso direto. Em terceiro lugar, pelo fato de interromper mais seu jogo para contextualizar, responder perguntas e também para fazer perguntas ao seu interlocutor sobre questões relativas ao manuseio dos fantoches e para pedir sua opinião acerca do que vem realizando, conforme se vê nos gráficos 19b, 19c, 19d e 19e (no antepenúltimo predominando

o item 1.12 e, em decorrência disso, aumentando o uso de respostas do adulto, aqui representadas pelo item 2.02 que também é uma forma de concordar com a criança). Em quarto lugar, por utilizar suas bonecas e também bonequinhos de bolita e cola (confeção artesanal de algumas personagens de Monteiro Lobato), criando um jogo complexo do tipo 1.15. Além das paradas provocadas pela criança para comentar aspectos a respeito de seu jogo, é importante relatar que ele sofreu uma interrupção externa (fim do gráfico 19d e início do 19e) Por isso, quando a criança reiniciou, ela fez nova redistribuição das personagens, usando o item 1.12, porém em termos do enredo houve avanços.

Quanto ao conteúdo, este primeiro jogo girou em torno da rejeição de uma menina nas brincadeiras porque ela era muito desastrada, inclusive seu nome era Desastrada. Chamou atenção o desfecho dado pela criança. Foi como se a criança tivesse se transformado em bruxa e começado tudo novamente, mas com outro enredo. Vale a pena transcrever:

" Então ninguém qué brincá comigo.
Então eu vô lá.
Aaaa! Eu sô a bruxa, a bruxa-gira, a
bru-gira. Eu sou a bruxa-girafa, é por
isso que eu tenho pescoço cumprido.
Quá-quá-quá-ruu! Ah-a-a-a-a!!! E agora
eu vou fazer uma coisa, vou deixar uns
docinhos na rua para alguém ver.
Quá- quá ! Tiau, pessoal! O teatro
acabouuu"!

Antes de analisar o segundo jogo, falar-se-á um pouco do início do encontro que foi mais longo, porque a criança usou boa parte do tempo selecionando materiais, brincando com o adul-

to, conversando com o interlocutor sobre a quantidade de personagens e o início do jogo.

O segundo jogo inicia no final do gráfico-19e com um longo tempo. Logo no início a criança diz qual a história que vai inventar, o adulto concorda e lhe pergunta se vai mesmo inventar outra história. A criança muda de idéia variando uma das personagens-título. Depois, ela começa a definir as personagens e faz uma pausa. É ligado o gravador, o adulto pergunta-lhe qual a história que ela vai fazer e novamente ela muda o título, agora optando por recontar a história de Chapeuzinho Vermelho. Porém, antes de iniciá-la, pede para falar o ano em que estamos, o dia, inclusive pedindo que a anunciem como é feito nas apresentações, ao que o adulto pede que ela mesma faça.

Após esse início, há toda a preparação do cenário, definição dos papéis, acomodação das personagens no local de cena (1.04), busca de materiais para compor o ambiente, solicitação de ajuda para escolha de alguns objetos de cena (cesta), diálogos entre os interlocutores, antecipações de ações, novas contextualizações e manuseio de fantoches que atuarão. Depois dessas ações (que podem ser melhor visualizadas na sua seqüência nos gráficos (19e, 19f e parte do 19g), a criança anuncia a apresentação da história assim: "Vamos apresentar a história do Chapeuzinho Vermelho e sua vovó!", dando início ao espetáculo no qual ela usa predominantemente discurso direto, um pouco de monólogo e solilóquio e discurso indireto, acompanhados de re-

cursos expressivos (cantarola, faz repetições, enfatiza palavras). Em termos do conteúdo a criança faz algumas inovações, supressões em relação ao original, sendo que as maiores alterações ocorrem no final, quando a criança também faz mais pausas ao falar e repetições acrescentando novos dados.

O final do encontro acontece com os interlocutores falando sobre a origem das idéias e a criança sem pensar muito logo diz que as idéias são tiradas da sua cabeça. "É ela que pensa qual a história que vai fazê. Tá certo"?, e é deste modo que termina este longo encontro.

O Gráfico 20, separado em 20a, 20b e 20c, refere-se ao quarto encontro desta criança e basicamente está constituído de três grandes momentos. O primeiro deles inicia com a criança selecionando materiais de cena e bonecas, logo antecipando o que vai fazer e, concomitantemente, dizendo qual a história que vai contar, optando por Joãozinho e Mariazinha. O interlocutor faz perguntas sobre onde a criança ouviu a história, obtém resposta. A criança procura envolver o adulto na escolha de um dos fantoches para ser a bruxa, depois o Joãozinho. O gravador é ligado. Feita a introdução inicial, acontece uma conversa entre adulto e criança sobre o que ela faz naquele momento, pois a criança está organizando o ambiente, depois segue explicando onde ficam determinados locais. Percebendo que falta um local importante e sai em busca de novos materiais. Também preocupa-se com o cenário, quer que tenha árvore para ser uma floresta; am-

plia o espaço cênico . O interlocutor quer saber se ela já está pronta, conversam um pouco sobre isso, mas antes de iniciar ela se dá conta que faltam mais duas personagens (o pai e a mãe), e explica quem é Mariazinha e Joãozinho.

Considerando tudo preparado, ela então dá início ao segundo momento: encenar a história, usando para tanto discurso direto e em algumas falas também certos recursos expressivos. Porém, em dado momento interrompe a criação para dar explicações ao adulto sobre onde está acontecendo a história, depois segue novamente criando e, conforme as necessidades, pára para determinar locais, cenário (movimenta-o ora para um lado, ora para outro), explicar o que vai fazer com os materiais de cena, demorando-se nesta atividade, solicitando até que o adulto faça de conta que um palito é maior. Às vezes também o adulto lhe pede explicações.

O terceiro momento (gráfico 20c) é constituído da maior parte da encenação da história, predominando a construção de um jogo complexo do tipo 1.15, com discurso direto, alguns monólogos ou solilóquios, poucas falas do narrador e nenhuma intervenção do adulto. O que mais surpreendeu é que a criança, em relação ao jogo realizado no encontro anterior, eliminou neste momento o uso de 1.12, pois tudo o que precisava ser dito, do seu ponto de vista já fora feito antes, restando agora a movimentação das personagens e suas falas. Acredita-se que ao recontar uma narrativa literária ouvida anteriormente a criança

precisa deter-se menos em criar todas as situações. Embora ela tenha que relembrá-las, verbalizá-las e fazer as movimentações, isso é diferente de criar tudo. Acredita-se, porém, que para chegar até esse ponto foi preciso antes outras experiências de construção. O que se quer dizer é que há todo um processo de construção dos jogos dos mais simples aos mais complexos e que o recontar, dramatizando, é uma etapa posterior que enriquece as manifestações mais espontâneas e criativas das crianças, pois nelas há também criatividade e originalidade.

O Gráfico 21, formado por 21a e 21b, mostra que há concentração das ações na faixa intermediária, o que significa que a criança está preparando as condições (lendo-se as transcrições sabe-se que ela faz uma previsão em relação a algo que ia criar, depois desiste) para então passar ao segundo momento que é o da produção, no qual ela utiliza discurso direto e recursos expressivos. Percebe-se que neste jogo a criança usa durante a construção novamente os itens 1.12, 1.11 e 1.09, envolvendo o adulto.

Não há grandes novidades em relação ao que ela já vinha realizando anteriormente, por isso não será necessário ficar mais tempo analisando-o.

O Gráfico-22 apresenta-se em quatro partes (22a, 22b, 22c e 22d), refere-se ao sexto encontro desta criança e assinala o início das filmagens. O encontro apresenta uma tendência

diferente na sua construção.

Há um momento que caracteriza a existência de uma conversa de soltura e preparação entre o adulto e a criança que brinca de ficar escondida atrás do biombo grande, depois há determinação dos fantoches que vai usar.

Quando a criança vai para trás do biombo, começa a se desenvolver um outro momento. Logo mais, ela movimenta dois fantoches, mas sem verbalizar nada. É o adulto quem toma iniciativa de conversar com os fantoches, estabelecendo-se um início de jogo que avança até chegar à realização de um jogo complexo, porém bastante breve, havendo em seguida troca de personagem e uma interação entre este e o anterior, engatando assim as ações. Surge nova personagem que também interage com a primeira, sendo que o tema é a mágica da bruxa. Há nova troca de fantoches retornando a segunda personagem que não interage com ninguém. A seguir surge a quarta personagem que interage com a terceira.

Percebe-se, na seqüência, que surgem outras personagens que interagem entre si, porém em situações diferentes, aparentemente nada tendo a ver, mas mais adiante ela cria um novo engate, fazendo voltar ao palco a bruxa que faz alguns monólogos e solilóquios. Esse é outro momento.

Em determinadas circunstâncias há falas não

identificáveis e ela passa a criar de maneira mais solta, mais preocupada com o lúdico, a sonoridade, as rimas, as repetições e os neologismos possíveis, aparentemente desligando-se do público. A fonte de inspiração desta criança é a bruxa, suas características e seus movimentos. Em determinado momento a criança repete várias vezes **Meu Deus**. Depois segue falando e, novamente, há repetição porém do agora do termo **a cabeça**. Na última vez que pronuncia a palavra **a cabeça** separa-a silabicamente e canta o som final da palavra de modo estridente. Faz surgir em cena alguns fantoches, e em seguida os retira de cena. Cai o palco e ela aproveita o incidente e passa a apresentar as personagens que já haviam atuado no início e outras que ainda não tinham aparecido. As vezes há envolvimento do interlocutor adulto que então interage com a personagem em ação.

Um último momento acontece no final quando a criança traz para o jogo uma brincadeira do seu cotidiano: **flaisi-dadona-velha**, misturando com a história da bruxa. O que acontece a seguir é novamente uma criação mais solta, com uma das personagens convidando a bruxa a entrar no filme. A seguir, com a bruxa escalando paredes e encontrando outra personagem que era seu filho.

O que se constata neste encontro é que o jogo desta criança foi mais solto. O enredo com menos articulação, tendendo mais para as possibilidades de fazer aparecer as personagens, comentando suas características e fazendo jogos rimados e

explorando a movimentação no palco e em frente ao vídeo. Em termos de construção mais coordenada acredita-se que houve um recuo, justificável pelas mudanças nas condições de produção.

O Gráfico 23 é dividido em 23a e 23b. Inicialmente há uma breve saudação entre os interlocutores e logo a criança é estimulada a criar, marcando o início do jogo dramático que também contém outras falas acerca de seu jogo.

A criança logo passa a criar um jogo dramático que já havia recriado no terceiro encontro (Chapeuzinho Vermelho), porém agora com algumas mudanças: ampliação dos diálogos, informações, mudanças de voz e desfecho mais parecido com o original.

A novidade fica por conta das apresentações feitas pelos atores que se identificam como sendo a personagem e dizem que fizeram o papel do ator (essa inversão foi algo aprendido nas brincadeiras com amigos quando fazem teatro).

Há neste encontro um novo jogo no qual ela faz algumas personagens se apresentarem, dizer oi, se beijarem, depois surge nova personagem que imita um adulto que estava na platéia tomando chimarrão. Aqui a criança volta a fazer jogos simples com e sem verbalização.

Finalizando o encontro há nova conversa entre adulto e criança, pois a criança quer fazer outro teatro.

Comparando a primeira e a segunda filmagem, pode-se dizer que esta criança voltou a produzir de modo mais coordenado e que, em determinados aspectos, como se pode observar, evoluiu.

A criança-8 foi quem realizou o maior encontro e também, dentre as quatro crianças, quem fez também o menor, pois, como se pode ver, o Gráfico 24 contém somente uma parte.

Há um primeiro momento marcado pelas falas de preparação, ou interação inicial, que auxiliam a criança a soltar-se, depois um segundo momento de criação do jogo dramático do tipo complexo, estruturado com discurso direto, a seguir monólogo e solilóquio e, finalmente discurso indireto, prevalecendo também o uso do item 1.18. A criança volta a fazer uso do item 1.12 para contextualizar as ações e personagens e também a usar 1.09 para envolver o público.

Neste encontro há várias ocorrências do item 1.04, demonstrando que aconteceram movimentações significativas de fantoches sem uso da palavra ou que estas realizaram-se juntamente com outras manifestações verbalizadas. Por exemplo, a criança retira os fantoches filhos que estão nascendo da barriga do fantoche-mãe, surpreendendo a todos, e expressando verbalmente o fato. Mais tarde, ela substituiu os fantoches pequenos pelos grandes representando-os adultos e verbalizando a morte

dos pais, mostrando como é o ciclo da vida. Em termos da representação, este encontro foi elaborado.

Também o desfecho foi diferente. Ela pegou os dois fantoches e gritou: **História nossa!**, deixando-os cair e, em seguida, deitou-se no chão. Logo após, contou e agrupou os fantoches perto de si, enquanto cantarolava. Depois afastou-os, recontou-os, repetiu: **História nossa, outra veiz!** Deitou-se sobre o caixote que sustentava o palco, levantou-se e anunciou: **I u cinema! I u cinema! I u cinema ! Tchuu! I u cinema, tchuí! Fechô!** É interessante notar que a criança passa a referir-se também ao fato de estar realizando cinema, dando outra dimensão ao que faz: contar história no cinema, ou seja, fazer um filme.

6.5- Sintetizando o encontrado

Retomando, sinteticamente, o que fez cada criança, em termos de construção de jogos, pode-se dizer que:

- a primeira, criança-1, fez somente jogos simples predominando aqueles não verbalizados que evoluíram bastante, principalmente no terceiro e quarto encontros, sendo que também no terceiro encontro registraram-se as maiores ocorrências de jogos verbalizados (1.05).

- a segunda, criança-2, criou tanto jogos simples, nestes predominando os do tipo não verbalizado (1.04) e, depois verbalizados (1.05), como jogos complexos que ocorreram em dois encontros. Mas, pela extensão de um deles (4º encontro), houve maior percentual para este último tipo de jogo em relação aos anteriormente citados, que apareceram em mais encontros, porém em menor extensão. Esta é uma criança que se encontra numa fase intermediária. Quanto à estrutura dos jogos, viu-se que prevaleceu o uso de discurso direto.

- a terceira, criança-4, elaborou mais jogos complexos (1.14 e 1.15), predominando o uso de discurso indireto, embora o discurso direto tenha sido bastante usado. Em alguns casos ela chegou a criar jogos simples, porém proporcionalmente em menor escala. Como vimos em algumas situações a presença de jogos não verbalizados fez-se dentro de um jogo complexo.

- a quarta, criança-8, produziu principalmente jogos complexos (1.14 e 1.15), estruturados predominantemente com discurso direto, depois com monólogo e solilóquio e, por fim, com discurso indireto. Nessa criança prevaleceu também o item

referente ao uso de recursos expressivos. Outro item marcante foi 1.12 , que caracteriza as contextualizações. Esta criança também construiu jogos simples verbalizados e não verbalizados, estes últimos acompanhando os jogos complexos e enriquecendo-os com cenas de representação muda.

Percebe-se, então, que, neste estudo de caso, de crianças da mesma faixa etária, se encontram jogos simples e complexos, sendo que, em algumas, há somente construções mais fragmentadas, noutras existem as duas e em outras prevalecem as mais coordenadas. Isso significa dizer que existem níveis diferentes em termos do desenvolvimento cognitivo e que há uma fase de construção menos elaborada. Esta, sendo estimulada, avança chegando à elaboração mais coordenada, principalmente se houver uma atuação na zona de desenvolvimento potencial sugerida por Vygotsky.

Considerando-se o conjunto das dez crianças, conforme estudo realizado no quinto capítulo, e de acordo com os resultados da tabela-11, pode-se dizer que:

- prevalecem as construções de jogos complexos;

- somente duas crianças não realizam jogos complexos;

- todas elas criam jogos simples, em algumas situações isoladamente e noutras fazendo parte dos jogos complexos;

- há crianças que se encontram numa fase intermediária, onde há quase o mesmo número de jogos simples e complexos.

Para explicar as ligações, os sentidos, as intenções, as manifestações verbais e não-verbais que são elementos significativos no processo de construção oral dos jogos de interlocução e jogos dramáticos, retomamos a idéia de Orlandi (1987:49) que diz que " as palavras e a maneira como elas acontecem no texto incluem não somente as suas ligações entre si, mas a construção que compreende a presença desses modos de ligação entre as unidades e o modo de organização delas no texto". A autora acrescenta que cada unidade tem seu valor em si e que essa organização não é vista como oposição entre elementos, porém como integração dos mesmos numa totalidade. Finaliza dizendo que: " a diferença de que são capazes é a existente em relação ao dito e o que poderia ser dito, isto é, as formações parafrásticas que margeiam o texto". Ainda, segundo esta autora, " não são apenas as palavras e as construções, o estilo, o tom que significam. Há aí um espaço social que significa. O lu-

gar social do falante e do ouvinte, o lugar social da produção do texto, a forma de distribuição do texto..."

Desta maneira, por trás do texto há idéias que podem ser veiculadas pela indústria cultural ou não, dependendo dos interesses ideológicos, sociais e econômicos dos que a detém. Esse é um exemplo de nivelamento da opinião pública pela indústria cultural. Há também esse tipo de nivelamento feito na escola enquanto aparelho ideológico do estado, daí por que a criança age desta ou daquela maneira quando se encontra numa ou noutra situação com este ou aquele interlocutor.

O que se está querendo dizer é que a criança ao ser solicitada para realizar jogos de interlocução e criar jogos dramáticos não esquece o papel que ocupa socialmente e qual o papel ocupado pelo interlocutor adulto, formando desta maneira imagens (Pêcheux, apud Orlandi). Não se quer dizer com isso que o julgamento que a criança faz é o mais correto, mas é aquele que a experiência com outras pessoas lhe mostrou ser o correto ou desejável, isto é, o imposto pelo grupo como sendo o correto.

Acredita-se que ao experienciar outras formas de interação verbal e não-verbal com outras pessoas, a criança poderá vir a construir um conceito diferente do processo de interlocução, questionando certos valores arraigados no seu grupo, alterando sua auto-imagem e a imagem do outro, além de sua visão de mundo. Tal fato gerará mudanças na sua concepção

de linguagem, nos seus conceitos, no seu desenvolvimento intelectual, possibilitando-lhe saltos qualitativos em vários campos, principalmente no uso da linguagem em situações concretas de interação.

EVIDENCIANDO ALGUMAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

O homem age na e sobre a realidade, transformando-a e, ao mesmo tempo, é por ela transformado. Mediante o uso da linguagem o homem realiza intercâmbios, constituindo seu patrimônio social e cultural, que é histórico. Ele constrói, reconstrói e é construído e reconstruído nas práticas sociais. Estas são diversas e diferentes, contendo maior ou menor grau de identificação e significação entre os envolvidos. Portanto varia o grau de tensão na relação entre os falantes de acordo com os papéis que cada um está desempenhando.

A escola, enquanto um dos espaços de construção e reconstrução de conhecimentos, usa a linguagem. Este uso é

também variado, pois tanto pode servir para libertar como para oprimir; para ampliar conhecimentos como para impor um conhecimento; para perceber o mundo em sua totalidade e contradições como para vê-lo de modo parcial, fragmentado e linear; para repensar a sociedade ou para mantê-la como está. O uso dado à linguagem vai acontecer em decorrência das concepções que fundamentam o projeto político-pedagógico da escola. Concepções essas que determinarão a postura teórico-metodológica adotada.

A educação é fator decisivo no processo de elevação do saber e na construção de uma personalidade vigorosamente formada no sentido da totalidade e integral. A palavra é mediadora de conhecimentos e o elemento mais sensível da prática social, sendo que a prática pedagógica dos professores desempenha um papel importante na formação e compreensão crítica da realidade. Portanto, chega-se à conclusão de que é preciso definir o papel dos intelectuais na busca da passagem

qualitativa do conhecimento fragmentado para o conhecimento da totalidade. Além de saber qual é seu papel na construção de pessoas integrais.

Se a escola tem e assume essa responsabilidade é já na pré-escola que precisa começar o trabalho educativo que se preocupe com o lado afetivo, social e intelectual. Ora, o lado afetivo e social emerge nas relações estabelecidas entre o grupo constituído. É a partir deste grupo, de suas relações, de seus conhecimentos, desejos, limites e possibilidades que se dá a intervenção do professor. Essa intervenção, pode acontecer sob diferentes abordagens. A proposta é que ela se pautem nos princípios acima explicitados e se realize no diálogo e na interação concreta entre os interlocutores. É essa interação que fornece as pistas para novas interações. O lado intelectual também acontece permeado pelas relações estabelecidas no grupo e aí se fortalece ou enfraquece dependendo dos desafios que lhe forem propostos. É necessário propor desafios que contribuam

para o desenvolvimento cognitivo das crianças para que elas construam e reconstruam conceitos que são mediados pela palavra num movimento contínuo entre pensamento e linguagem.

Na pré-escola, o brinquedo é o elemento que preenche as necessidades da criança, tanto nos aspectos afetivos e sociais quanto cognitivos, e se constitui como incentivo para a ação consciente que possibilita avanços no seu desenvolvimento. Através do ato de brincar a criança se atribui e desempenha papéis diferentes dos que comumente realiza. Essa atividade, composta de regras observadas no seu cotidiano, possibilita-lhe perceber a situação imediata dos objetos, a situação que vivencia e o significado da mesma. Ao perceber este significado a criança vislumbra ações futuras e elabora novas formas de pensar. Em razão disso, na situação de jogo a criança age de acordo com certas regras para atingir prazer e isso gera novas aquisições. Logo, ao jogar, a criança opera com o real e o imaginário aproximando as três dimensões no plano afetivo,

social e cognitivo. Ela vê, recria no imaginário e faz abstrações.

A prática pedagógica que adota a concepção dialética vai partir do que pensam, do que fazem, do que sentem e do que almejam as pessoas que constituem determinado grupo social. No entanto, não para sacralizar esse conhecimento, esses fazeres, esses sentimentos e esses desejos, mas para refletir sobre essa realidade imediata, reconhecer suas contradições, estabelecer relações com outras práticas mais amplas e compará-las na perspectiva de entendê-las e transformá-las. Ler a prática social, refletir sobre ela e voltar a agir.

Este trabalho, desenvolvido durante um ano, pautou-se na observação-participante das produções orais realizadas por dez crianças em idade pré-escolar que, na interação, criaram jogos de interlocução e jogos dramáticos, utilizando fantoches. Objetivou-se com esta pesquisa saber qual é o conhecimento

produzido pelas crianças na construção desses jogos. Este também revela os desejos, as idéias, os modos de vida, os relacionamentos, as curiosidades, os modos de ver as coisas e as pessoas e como isso se manifesta e se organiza na produção oral. E, em contato com esses conhecimentos, tanto nos aspectos afetivos quanto sociais e cognitivos, pensar alternativas metodológicas para avançar nas diversas áreas.

O conhecimento do processo de construção dos jogos de interlocução e dos jogos dramáticos aqui pensado foi no sentido de desvelar a trajetória percorrida pela criança, saber as voltas que deu e onde chegou. Conhecer a lógica de sua fala, considerando que a construção oral se dá na interação com o outro, na troca, na divergência, na convergência, na indagação, no consentimento, na responsabilidade e em tantas outras manifestações que possam vir a acontecer entre interlocutores que buscam no diálogo um modo de conhecer e romper o conhecido, às vezes já estabelecido. Se o dizer é múltiplo, ele implica em

conhecimentos, relações e culturas diferentes. Implica em complexidade própria da fala que é dinâmica e tem sua própria lógica pelo modo como se manifesta e capta outros modos de manifestação naquele momento e naquela interlocução.

A fala e a escrita podem conter, no momento de sua manifestação, a lógica formal e a lógica do movimento. Este é o elemento que marca a existência de pontos semelhantes. A diferença entre ambas está no modo como se dá a manifestação e no modo como acontece a interação entre os interlocutores numa e noutra situação.

Toda fala tem uma lógica que se reflete na escrita. O texto escrito mantém a lógica das manifestações orais, porém faz uma purificação, isto é, elimina os elementos circunstanciais próprios da fala que se dá no enfrentamento direto entre os interlocutores. A escrita, no entanto, cria um jogo de interlocução entre aquele que escreve e um leitor

virtual não presente no momento da criação. Por isso, busca manter uma certa coesão e coerência na produção. Há um espaço para o leitor dialogar com ele, porém inúmeras vezes não se tem retorno. Em síntese: a produção deve ser clara, coesa e coerente e sem detalhamentos desnecessários.

A fala, embora contenha em si a lógica formal, constitui-se dos modos mais diversos, permite cortes e recortes ou até certas supressões de informações, já que acontece na presença do interlocutor e com ele também produzindo. Em resumo: a fala é dinâmica, entrecortada, incompleta, rica em expressões, ritmo e variedades. Por isso, além da lógica formal, comporta a lógica do movimento que lhe confere inúmeras possibilidades de uso. Não se quer negar a importância da lógica formal para a escrita e a fala. Não se quer dizer, também, que a escrita não contenha movimento. O que se quer destacar é que o modo como a fala e a escrita são produzidas é que é diferente, e isso não é novidade. A novidade está em a

escola recuperar a lógica própria da fala. Pois, se contivesse só a lógica formal, a produção de textos na escola poderia ser o que é (planejada em cima do abstrato). Porém, como a fala contém a lógica do movimento e este implica em tensões que nem sempre são as mesmas, a escola precisa captá-las no sentido de reconstruir permanentemente sua intervenção pedagógica para superá-las. E isso ocorre no jogo da linguagem.

Para se pensar tanto a escrita quanto a fala é preciso fazer referência à existência inter-relacionada das condições de produção e das condições de recepção. Estas implicam em considerar a existência de interlocutores com papéis ativos, que no diálogo se confrontam ou se reforçam, avançando nos vários entendimentos; a existência de uma situação em que se estabelece essa produção e/ou recepção; a existência de um contexto histórico e social que as perpassa; e que tanto uma quanto outra tem conotação ideológica. Significa dizer que a linguagem não é um produto da escola, mas uma

produção histórica, e que o uso da palavra é um ato social. Logo, o não uso implica em abdicar da participação na sociedade. Se é isso que a escola quer, então é necessário negar a construção oral que a criança traz, impor uma forma de estruturar textos e impedi-la de perceber o todo estabelecendo as relações necessárias. Porém, se a escola quer o contrário, precisa desvelar e respeitar o conhecimento da criança, e atuar na zona de desenvolvimento proximal, deixando emergir as tensões ou criando-as, possibilitando à criança avançar afetiva e cognitivamente, utilizando a palavra enquanto ato social. Precisa considerar texto toda unidade complexa de significação que se constitui na interlocução, pois é nela que acontece o sentido. É no diálogo que os diversos pensamentos emergem e ganham significação.

Da análise das produções realizadas pelas crianças, nos cinquenta e oito (58) encontros para o grupo, encontrou-se uma riqueza muito grande de informações acerca do processo de

produção de jogos de interlocução e jogos dramáticos, na modalidade oral. A riqueza aponta para uma afirmação de que é somente pela observação consecutiva do processo de produção de textos dramáticos, numa situação real de interação verbal, que se pode perceber as manifestações de fala de cada criança, os modos como elas arranjam essas manifestações oralmente e os avanços que realizam na produção dos jogos.

Em relação à primeira questão proposta - saber quais os elementos verbais e não-verbais que fazem parte da construção dos jogos de interlocução e jogos dramáticos - chegou-se à seguinte constatação: as crianças realizam várias manifestações verbais e não-verbais com o interlocutor adulto e com os fantoches, que podem ser classificadas em três grandes faixas. A primeira, dos jogos simples com ou sem verbalização, cuja característica maior é o não desenvolvimento de um jogo completo. A segunda, das manifestações intermediárias, que podem estar presentes tanto nos jogos de interlocução quanto

nos jogos dramáticos simples ou complexos. A terceira, dos jogos complexos verbalizados e que apresentam uma estrutura complexa e jogos completos. Percebeu-se que alguns dos jogos simples trazem no seu interior germens dos jogos complexos e estes últimos contêm em si germens dos jogos simples. Portanto, há elementos que vão e voltam e, neste ir e vir, há um enriquecimento na produção que se reflete no desenvolvimento da criança. Constatou-se, também, a existência de jogos intermediários.

Com referência à segunda questão - saber quais as seqüências usadas na construção dos jogos -, constatou-se que estas são diferentes em cada criança e que variam, provavelmente, de acordo com as suas experiências de vida, com os seus conhecimentos, com a sua cultura e com o seu desenvolvimento afetivo. Em razão disso, elas podem produzir jogos dramáticos simples, intermediários ou complexos. Algumas constroem somente jogos simples, outras principalmente jogos

complexos. Há aquelas que constroem jogos simples e intermediários e outras, jogos complexos e simples. Percebeu-se que em cada uma existe um tipo predominante (simples ou complexo) e que a realização de um jogo complexo não excluiu totalmente a realização de manifestações características de alguns dos jogos simples.

Na construção das seqüências, percebeu-se a existência de momentos que também diferem de criança a criança. Em termos gerais, pode-se dizer que predominam os seguintes momentos nos jogos dramáticos simples: manipulação dos fantoches para conhecimento e exploração das possibilidades que estes apresentam; comentários a respeito de suas características; movimentação sem verbalização e formação de agrupamentos; prática de ações verbalizadas, porém fragmentadas. Nos jogos complexos predominam os seguintes momentos: manipulação para seleção e definição de personagens; caracterização das mesmas e do cenário; desenvolvimento do

enredo; e desfecho. Estes jogos simples ou complexos foram permeados pelos jogos de interlocução, que também se manifestaram de modo e intensidade diferentes em cada caso.

Em termos quantitativos houve predominância de jogos complexos. E a razão de tal fato decorre de ter-se procurado atuar na zona de desenvolvimento proximal. Acerca dos jogos de interlocução constatou-se também muitas diferenças, pois cada criança dialogou com o interlocutor adulto a partir das suas necessidades ou desejos em relação aos seguintes aspectos: estabelecer vínculos afetivos, culturais ou intelectuais; resolver problemas práticos, existenciais ou cognitivos; e promover rupturas também emocionais, culturais e cognitivas. Em razão dessas necessidades ou desejos originaram-se os jogos de interlocução que pressupõem o diálogo, do intercâmbio em todos os aspectos da existência humana.

Quanto à terceira questão - saber quais os saltos

qualitativos quanto ao uso de determinados itens e elaboração complexa -, verificou-se que estes também não são iguais em cada criança. O salto de um nível de produção de jogos quer de interlocução quer dramáticos, passa necessariamente pela experiência construída na prática constante da interlocução. Essa prática constante torna as condições de produção e de recepção mais familiares às crianças e isso interfere positivamente no processo de construção dos jogos. A intervenção constante do interlocutor adulto que atua como parceiro, elemento questionador e organizador de novas situações de jogo ajuda nessa passagem.

Em termos de jogos de interlocução, estes saltos evidenciaram alguns aspectos: diminuição de iniciativas do interlocutor adulto; maior participação da criança no diálogo; rompimento do silêncio de resistência; maior estabelecimento de vínculos entre interlocutores; e melhoria na auto-estima da criança. Quanto aos jogos dramáticos, estes saltos

constituíram-se na reunião de determinados elementos que agrupam principalmente manifestações verbais que revelam a produção de jogos dramáticos cada vez mais coordenados, mais coesos e coerentes. Neles, as personagens ganham mais autonomia na fala (uso de discurso direto); o enredo torna-se mais rico em detalhes; percebe-se a existência de um desfecho.

Alguns destes aspectos aconteceram em razão do diálogo estabelecido entre os interlocutores, que possibilitou o enriquecimento dos jogos. Essa foi uma das regularidades encontradas e ela se caracteriza exatamente pelo fato de evidenciar que as crianças eliminam de sua fala os elementos circunstanciais próprios da fala cotidiana. Isso leva a criança a concentrar-se na realização das manifestações verbais, e a concentração permite-lhe refletir sobre sua fala. É isso que permite a existência de saltos qualitativos, ou seja, as transformações pelas quais cada criança passa em nível cognitivo e emocional quando há uma situação que instiga à

reflexão, constituindo-se em desafio.

A supressão destes elementos circunstanciais motivou alterações na seqüência dos jogos, diminuindo alguns dos momentos presentes nos primeiros jogos. Ao dar o salto qualitativo na construção, algumas crianças passaram de imediato a produzir diretamente jogos dramáticos, inclusive com uma representação mais elaborada quanto ao uso concomitante de fala e movimento das personagens.

Estas constatações vêm confirmar as idéias de Vygotsky acerca do vínculo que há entre aprendizagem e desenvolvimento infantil. Sempre há uma história prévia que precisa ser respeitada. No presente estudo, podem ser as histórias vividas individualmente pelas crianças em seus grupos familiares e escolares. Mostra também que é preciso trabalhar com o conceito de zona de desenvolvimento proximal para transpor níveis mentais reais, chegando ao nível mental potencial

sob a orientação de adultos ou dos companheiros mais capazes naquele momento.

Constatou-se, também, que no momento em que as crianças realizavam seus jogos não havia com quem competir a não ser com elas próprias na sua potencialidade de construção. Por isso todo seu esforço de criação foi mais livre, caracterizando-se o jogo pelo prazer de ganhar mais espaço. O seu significado é, ao mesmo tempo, um desafio cognitivo e psicológico que a criança, no momento em que está se relacionando com o adulto e com ele interagindo verbalmente, pode decidir a direção que pretender tomar, a autonomia que quer ou não e, também, que conteúdos quer explicitar ou esconder.

A linguagem utilizada no jogo é marcada pela simbologia que cada criança quer lhe atribuir e também assume um papel decisivo, porque ela é elemento de interação entre as

peças no jogo da intersubjetividade. Neste estudo, as crianças falaram aquilo que desejaram falar e sentiram várias coisas que foram mediatizadas pelo uso de fantoches ou não. Nesse processo de criação elas lançaram mão de todos os seus conhecimentos verbais e não-verbais para expressarem-se com liberdade e sabendo que tal ato era compartilhado por um adulto interessado em ouvir suas histórias, porém sem estipular um roteiro fixo. A presença do interlocutor adulto foi marcada por dois papéis fundamentais: ser ouvinte e ser instigador. Assim, concluiu-se que a espontaneidade e a liberdade de produção foram influenciadas por esses papéis, isto é, as crianças sabiam que havia uma expectativa em relação à sua produção, embora não soubessem exatamente qual. Porém, não se quer dizer que a criança não faça construções de jogos espontaneamente. Ela o faz porque, conforme Vygotsky, os jogos são uma manifestação de sua autonomia.

Motivados pela expectativa do interlocutor, as

crianças pensavam, observavam, jogavam, refletiam e verbalizavam seu pensamento, tendo como ponto de referência o adulto ali presente e como matéria prima suas idéias que de certa forma foram condicionadas pelo material disponível, o que não exclui as duas dimensões do processo de criação que se pautam na realidade e na fantasia.

Em função disso, observou-se que cada criança fez uso diversificado dos fantoches, construiu seqüências e enredos, atribuindo características diferentes aos fantoches, criando com base em suas experiências vivenciais e outros elementos. Percebeu-se que as experiências de cada criança com a linguagem, nas suas diferentes manifestações (música, teatro, cinema, literatura, desenho, conversas), são importantes e têm um significado especial para cada uma delas. Assim, quando do processo de criação, as crianças usaram diferentemente a linguagem verbal, gestual e facial próprias, além de terem utilizado os fantoches verbalizando falas e movimentando-os

pelo espaço cênico.

O processo de criação leva à transformações qualitativas em termos de estruturação de jogos de interlocução e jogos dramáticos orais em cada criança e ela se dá de forma dialética: há avanços e retrocessos, quase sempre. A cada novo encontro rompe-se com o já realizado (conhecido) e faz-se algo novo (inédito) que traz imbricado em si o velho e também o novo. Dependendo da criança, o conteúdo do jogo mantém-se por mais de um encontro, mas há sempre algo novo nesse reconstruir e também há sempre o velho presente. Em algumas produções predomina o velho. Pode-se evidenciar que tais fatos ocorrem em função das condições de produção e de recepção, das imagens que o interlocutor tem de seu ouvinte e de outros fatores cognitivos, lingüísticos, psicológicos, sociológicos e/ou culturais.

A contribuição que se pretende dar a Pré-escola e

também ao Currículo por Atividades é que repensem sua prática pedagógica no sentido que aplicar em situações concretas de interação os princípios de uma prática dialética. Que esta prática se paute no brinquedo, que é o elemento possibilitador dos avanços afetivos e cognitivos. E que, ao recuperar a história de vida de cada criança, a auxilie a pensá-la, repensá-la e relacioná-la a outras vivências também significativas, buscando o exercício da reflexão.

Em relação à linguagem oral, esta precisa ser uma constante na vida escolar, pois através dela e nela estabelecem-se vínculos, fundam-se e redefinem-se conceitos. A prática do diálogo, do jogo de interlocução, recupera saberes, possibilita trocas e permite avanços nas dimensões sociais e intelectuais. Portanto, é o professor o responsável por estes avanços. Por isso ele necessita saber qual o nível de conhecimento real da criança e qual o nível potencial. É falando com a criança e deixando-a falar; é agindo com e

deixando-a agir individualmente e no grupo; e é refletindo com
e deixando-a refletir que o professor atua significativamente
no processo educativo.

BIBLIOGRAFIA

- ARISTÓTELES. *Ética a Nicômaco; Poética*. São Paulo: Nova Cultural, 1978. 202p.
- BAKHTIN, Mikhail. *Marxismo e filosofia da linguagem*. 2. ed., São Paulo: Hucitec, 1981. 196p.
- BENJAMIN, Walter. *Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação*. São Paulo: Summus, 1984. 119p.
- CAMAROTTI, Marco. *A linguagem no teatro infantil*. São Paulo: Edições Loyola, 1984. 167p.
- CHATEAU, Jean. *O jogo e a criança*. São Paulo: Summus, 1987. 139p.
- CORAZZA, Sandra. *Manifesto por uma "Didá-lé-tica"*. In: *Estudos Leopoldenses*, vol.. 27 nº 129/1991.
- DUBOIS, Jean et alli. *Dicionário de lingüística*. 3.ed., São Paulo: Cultrix, 1988. 653p.
- FERREIRO, Emília e PALÁCIO, Margarita Gomes. *Os processos de leitura e escrita*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987. 276p.
- FERREIRO, Emília e TEBEROSKY, Ana. *Psicogênese da língua*

- escrita. Porto Alegre:Artes Médicas, 1985. 284p.
- FREIRE, Paulo. A importância do ato de ler:em três artigos que se complementam. 7.ed., São Paulo:Cortez, 1984. 96p.
- GRACIOSO, Jane Fadel. Reflexões:linguagem infantil/educação escolar. Piracicaba: Dissertação de Mestrado/UMP, 1988. 118p.
- GRAMSCI, Antônio. Cartas do cárcere. 3.ed., Rio de Janeiro:Civilização Brasileira, 1987. 420 p.
- JAKOBSON, Roman. Lingüística e comunicação. São Paulo:Cultrix, 1969.
- KOUDELA, Ingrid Dormien. Jogos teatrais. São Paulo:Perspectiva, 1984. 155p.
- LEENHARDT,Pierre. A criança e a expressão dramática. 3.ed., Lisboa:Editorial Estampa, 1974. 126 p.
- LENTIN,Laurence. A criança e a linguagem oral. Lisboa:Livros Horizontes, 1981. 166p.
- MARQUES, Mario Osorio. Conhecimento e educação. Ijuí:UNIJUÍ Ed., 1988. 190p.
- _____. Pedagogia: a ciência do educador. Ijuí:UNIJUÍ Ed.,

1990. 181p.

MARX, Karl e ENGELS, Friedrich. Obras escolhidas. Tomo I, Lisboa:Edições Avante, 1982. 621p.

MOISÉS, Massaud. Dicionário de termos literários. 3.ed., São Paulo:Cultrix, 1982. 520p.

ORLANDI, Eni Pulcinelli. Discurso e leitura. São Paulo:Cortez; Campinas,SP: Ed. da Universidade de Campinas, 1988. 118p.

_____.A linguagem e seu funcionamento:as formas do discurso. 2.ed., Campinas, São Paulo:Pontes, 1987. 276p.

OSAKABE, Haquira. Argumentação e discurso político. São Paulo:Kairós, 1979. 200p.

OSTROWER, Fayga. Criatividade e processos de criação. 6. ed., Petrópolis:Vozes, 1987. 200p.

PEIXOTO, Fernando. Brecht uma introdução ao teatro dialético. Rio de Janeiro:Paz e Terra, 1981. 218p.

PERRON, Roger. "Dynamique personnelle et images: une épreuve projective thématique". In: Revue de Psychologie Appliqué. 1969. 19 ,1, 17-33.

_____. "L'élaboration du récit au D.P.I: structure et thématique". In: *Enfance*. 1975, 1, 15-36.

_____. "L'élaboration du récit au D.P.I.: l'organisation de l'univers humain". In: *Revue de Psychologie Appliquée*. 1975, 25, 3, 149-187.

PERRONI, Maria Cecília. *Desenvolvimento do discurso narrativo*. Campinas, São Paulo: Tese de Doutorado/UNICAMP, 1983. 208p.

PIAGET, Jean. *Seis estudos de psicologia*. Rio de Janeiro: Forense, 1972. 146p.

PROPP, Vladimir I.. *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984. 225p.

REVERBEL, Olga. *Um caminho do teatro na escola*. São Paulo: Scipione, 1989. 174p.

ROMANA, Maria Alícia. *Psicodrama pedagógico: método educacional psicodramático*. 2. ed., Campinas, São Paulo: Papyrus, 1987. 94p.

SCHAFF, Adam. *Linguagem e conhecimento*. Coimbra: Almedina, 1984. 297p.

SCLIAR-CABRAL, Leonor. *Narratividade em Criança e os processos*

de leitura. Florianópolis :INEP/UFSC, 1983.44p.(inédito)

_____ e GRIMM-CABRAL, Loni. Caracterização das qualidades de narrativas em pré-escolares. Florianópolis:UFSC, 1984. 15p. (inédito)

SILVA, Walburga Arns da. Cala boca não morreu...:a linguagem na pré-escola. São Paulo:Vozes; Ijuí, RS:FIDENE, 1987. 259p.

STEINBERG, Martha. Os elementos não-verbais da conversação. São Paulo:Atual, 1988. 65p.

TEBEROSKY, Ana. Psicopedagogia da linguagem escrita. 2.ed., São Paulo:Trajetória Cultural; Campinas,S.P.:Ed.. da UNICAMP, 1990. 168p.

VALENÇA, Vera Lúcia Chacon. Apprentissage de la lectura et maturation du moi. Paris: These pour le doctorat de zème Cycle Universite Paris V- René Descartes Sciences Humaines/Sorbone, 1980.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. Pensamento e linguagem. São Paulo: Martins Fontes,1987. 135p.

_____. A formação social da mente. 2.ed., São Paulo:Martins Fontes, 1988.168p.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
CURSO DE MESTRADO EM EDUCAÇÃO

BIBLIOTECA SETORIAL
CENTRO CIÊNCIAS EDUCAÇÃO
CED - UFSC

A CONSTRUÇÃO ORAL DE JOGOS DE INTERLOCUÇÃO E DRAMÁTICOS
EM PRÉ-ESCOLARES

TOMO 2 - ANEXOS

LIDIA INÊS ALLEBRANDT

ORIENTADORA: Dra. Vera Lúcia Chacon Valença

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Área de concentração:

Teoria e prática pedagógica



0.207.979-5

UFSC-BU

Florianópolis-SC
Agosto, 1991

ANEXOS

Anexo 1 - CARACTERIZAÇÃO DAS CRIANÇAS.....	251
- Quadro I - Informações a respeito dos sujeitos da pesquisa.....	252
- Caracterizando as Crianças.....	254
Anexo 2 - FOTOS DOS FANTOCHES.....	261
Anexo 3 - TRANSCRIÇÃO DOS ENCONTROS REALIZADOS COM AS CRIANÇAS.....	265
- Encontros com a criança-1.....	266
- Encontros com a criança-2.....	290
- Encontros com a criança-4.....	312
- Encontros com a criança-8.....	357
Anexo 4 - TABELAS DOS ITENS PRESENTES E FREQUÊNCIA POR ENCONTRO/CRIANÇA.....	408
- Tabela nº 1 - Criança-1.....	409
- Tabela nº 2 - Criança-2.....	410
- Tabela nº 3 - Criança-3.....	411
- Tabela nº 4 - Criança-4.....	412
- Tabela nº 5 - Criança-5.....	413
- Tabela nº 6 - Criança-6.....	414
- Tabela nº 7 - Criança-7.....	415
- Tabela nº 8 - Criança-8.....	416
- Tabela nº 9 - Criança-9.....	418
- Tabela nº 10 - Criança-10.....	419
- Tabela nº 11 - Dados consolidados por criança..	420
Anexo 5 - TABELAS DA SEQUÊNCIA DOS ITENS UTILIZADOS NOS JOGOS POR ENCONTRO/CRIANÇA.....	422
- Criança-1.....	423
- Criança-2.....	425
- Criança-4.....	427
- Criança-8.....	431
Anexo 6 - GRÁFICOS DOS JOGOS POR ENCONTRO/CRIANÇA.....	437
- Criança-1.....	440
- Criança-2.....	453
- Criança-4.....	462
- Criança-8.....	486

ANEXO 1

CARACTERIZAÇÃO DAS CRIANÇAS

QUADRO I

INFORMAÇÕES A RESPEITO DOS SUJEITOS DA PESQUISA

NO	NOME	DATA NASCIMENTO	ENCNTRO nº DATA	IDADE A M D	TIPO REGISTRO	ESCOLA	LOCALI- ZAÇÃO	
1	JONAS	26-04-1983	1	08-04-1988	5 2 14	ANOT/GRAV	Escola	PERIFERIA
			2	24-04-1988	5 3 0	ANOT/GRAV	Municipal	Bairro
			3	06-05-1988	5 3 12	ANOT/GRAV	Dileta	Colônia
			4	21-05-1988	5 3 27	ANOT/GRAV	Vieira	
			5	08-10-1988	5 0 17	ANOT/ -	Martins	
2	MATEUS	19-05-1982	1	08-04-1988	5 10 26	ANOT/GRAV	Escola	PERIFERIA
			2	22-04-1988	5 11 10	ANOT/GRAV	Estadual	Bairro
			3	19-05-1988	6 0 2	ANOT/GRAV	de 1º Grau	Getúlio
			4	22-10-1988	6 5 8	ANOT/VIDEO	Emil Giltz	Vargas
			5	07-01-1989	6 7 25	ANOT/VIDEO		
3	MARCO ANTONIO	06-11-1982	1	04-04-1988	5 5 1	ANOT/GRAV	Escola	CENTRO
			2	21-04-1988	5 5 18	ANOT/GRAV	Estadual	
			3	04-05-1988	5 6 1	ANOT/GRAV	de 1º Grau	
			4	18-05-1988	5 6 15	ANOT/GRAV	Rui	
			5	01-10-1988	5 11 1	ANOT/VIDEO	Barbosa	
			6	30-12-1988	6 1 26	ANOT/VIDEO		
4	DÉBORA	13-11-1981	1	08-04-1988	6 4 28	ANOT/GRAV	Escola	PERIFERIA
			2	22-04-1988	6 5 12	ANOT/GRAV	Estadual	Bairro
			3	05-05-1988	6 5 25	ANOT/GRAV	de 1º Grau	Getúlio
			4	19-05-1988	6 6 9	ANOT/GRAV	Emil Giltz	Vargas
			5	02-10-1988	6 10 25	ANOT/VIDEO		
			6	05-11-1988	6 11 29	ANOT/VIDEO		
			7	03-12-1988	7 0 22	ANOT/VIDEO		
5	JORDANA	17-09-1982	1	08-04-1988	5 6 25	ANOT/GRAV	Colégio	CENTRO
			2	20-04-1988	5 7 7	ANOT/GRAV	Evangélico	
			3	02-05-1988	5 7 19	ANOT/GRAV	Augusto	
			4	16-05-1988	5 8 3	ANOT/GRAV	Pestana	
			5	29-10-1988	6 1 14	ANOT/VIDEO		
			6	03-12-1988	6 2 19	ANOT/VIDEO		

CARACTERIZANDO AS CRIANÇAS

Para obter mais informações acerca dos sujeitos da pesquisa, elaborou-se um roteiro com questões gerais sobre a vida das crianças na família e na escola, a qual foi respondida ou completada pelos pais, pelas crianças, professores e também através de observação direta.

Para fins deste trabalho, selecionaram-se apenas algumas dessas questões que podem servir como pano de fundo para melhor conhecer as crianças e estabelecer alguma relação com sua produção, no entanto a base para esta pesquisa são as criações realizadas nos encontros.

Como já foi evidenciado, os sujeitos da pesquisa são dez crianças ijuíenses, na faixa etária dos 5 aos 7 anos, frequentadoras de turmas pré-escolares na cidade de Ijuí-RS, da rede pública estadual e municipal e de estabelecimentos particulares. As crianças são de nível sócio econômico e cultural diferentes (classe alta, média e baixa). Destas crianças, uma delas não vive com seus pais, morando com seus padrinhos. As mães destas crianças exercem as seguintes profissões: dona-de-casa (2), faxineira (2), serviços gerais (1), comerciante (1), auxiliar de biblioteca (1) e professora (3). Os pais, por sua vez, são:

calceteiro (1), vendedor (1), eletricista (1), comerciante (2), professor (3), mestre de obras (1) e pedreiro (1).

As crianças destacaram as seguintes atividades de que gostam e fazem na escola: brincar, desenhar, correr, montar joguinhos, brincar com jogos, com bichinhos, de mamãe-cola, contar histórias, criar histórias com desenho e texto, ir à pracinha, fazer modelagem com barro, fazer montagem e brinquedos com caixinhas, pintar e fazer recorte e colagem.

As brincadeiras mais usuais no ambiente familiar são: pregar, mexer com chaves, andar de bicicleta, brincar com carrinhos, de "lêts" (pega-pega), de roda, com areia, de pular, com bonecas (fazendo-se de mamãe das bonecas e levando-as para passear, ir ao balé, dando-lhes comidinha), de casinha, de jogar futebol, de balançar-se, de subir em árvores, de desenhar, de "camóí" (bandido e mocinho) e de médico.

Quase todas assistem a programas de televisão diariamente, por algumas horas, variando de criança para criança esse tempo. Somente uma delas afirmou não ter televisão em casa, por isso vai à casa da vizinha para assistir aos seus programas preferidos. As crianças elencaram os seguintes programas: Bozo, Zyb Bom, Xuxa, Hora do Capeta, TV Fofão, Chaves, Os Trapalhões, Mara Maravilha, e os filmes do Batman. Alguns afirmaram olhar novelas à tarde e à noite (Mandala), além de

filmes que são exibidos à noite. Em relação aos desenhos que passam nos programas infantis, os destacados foram: He-man, Shera, Tander Cats, Pica-pau, Masters, Caçadores de Fantasmas e Os Ursinhos Bani.

Uma das crianças que assiste ao programa da Xuxa disse gostar desse programa por causa das músicas. Posteriormente, nos encontros, notou-se que, quando solicitada a criar histórias, ela queria cantar músicas da Xuxa, porém não conseguia desenvolvê-las integralmente, o mesmo acontecendo com a música Atirei um pau no gato.

Das dez crianças seis (3,6,7,8,9 e 10) brincam espontaneamente de fazer jogo dramático, principalmente em casa, segundo informações dos seus familiares, das seguintes maneiras: "imitando bichinhos"; "fazendo palhaçada"; imitando histórias que a professora contou na escola ou viu; vestindo roupas para desfilas e fazer imitações; inventando jogos com suas bonecas; cantarolando; fazendo teatro de sombra com personagens de papelão; pegando homenzinhos e bichinhos e fazendo as personagens da história mudar de voz. As crianças 1, 2 e 4 não brincam (pelo menos essa foi a informação obtida) e a criança 5 não respondeu.

A metade das crianças assiste a peças teatrais, porém a frequência às casas de espetáculos foi em torno de no máximo

até três vezes, até porque no interior as apresentações teatrais são esporádicas. Além da falta de hábito e de condições financeiras de alguns para tanto. Essa era, em linhas gerais, a situação no ano de 1988. Percebeu-se que algumas das crianças que brincam espontaneamente de fazer teatro ou jogo dramático nunca assistiram a uma apresentação teatral sequer.

Em relação aos itens sobre música e preferências, constatou-se que a maioria gosta de músicas infantis, uma delas prefere as sertanejas e outra não canta esse tipo de música, somente aquelas da sua igreja.

Quanto à frequência ao cinema, somente três delas disseram ter ido, porém raras vezes (até 3). A maioria delas assiste a filmes na televisão.

Nos itens referentes à literatura, detectou-se que sete crianças (2,4,5,6,8,9 e 10) têm livros de literatura infantil em casa. As outras três (1,3 e 7) não possuem livros e somente os manuseiam na escola. Dessas três somente uma ouve histórias também em casa, as demais somente quando a professora conta ou lê. Das sete crianças que possuem livros na residência, duas delas têm muitos livros (até 50) ; três têm poucos livros (até 15) e duas têm raros livros (até 5). Dessas sete crianças, uma delas evidenciou depois que manuseia livros e ouve histórias da literatura somente no espaço escolar.

Resolveu-se, então, perguntar quantos livros ela possuía e a resposta foi de que tinha somente um. Dessas sete, então, seis delas ouvem histórias tanto em casa quanto na escola. A frequência com que isso ocorre varia muito de família para família e de escola para escola. Duas crianças afirmaram que também manuseiam livros na casa de amigos.

Cinco crianças (2,5,6,8 e 9) ouvem histórias da tradição oral ou inventadas; três (3,4 e 7) não ouvem e duas (1 e 10) não responderam.

Todas elas manuseiam revistas e jornais, principalmente no ambiente escolar. Seis crianças (2,3,4,6,8 e 9), conforme declaração dos pais, fazem leituras espontâneas. Três (1,7 e 10) não fazem e uma (5) não respondeu essa questão.

Quanto à criação de textos, oito delas (2,3,4,5,6,7,8 e 9) inventam histórias em casa, uma (1) não inventa e uma (10) não respondeu. Somente a criança-2 comentou que gosta de inventar histórias de bichinhos.

Em relação ao ato de brincar de imitar animais, pessoas, objetos ou simular fatos ou situações do cotidiano ou imaginárias, usando brinquedos ou o próprio corpo, as crianças (1,2,3,4,6,8 e 9) fazem tais atividades. As crianças 5 e 10 não responderam e a de número 7 não faz.

Cinco das dez crianças (1,2,3,4 e 7) nunca haviam brincado com fantoches e as outras cinco (5,6,8,9 e 10) já os haviam manuseado em casa e alguns também na escola. Das dez crianças sete delas (1,3,5,6,7,8 e 9) gostam de brincar com fantoches; duas (4 e 10) não responderam e uma (2) disse não gostar. As crianças 5,6,8 e 9 possuem pelo menos um fantoche cada: um lobo, a menina-flor, um personagem estranho, um texugo e um urso.

Quanto a brincar com alguém de inventar histórias com os fantoches, constatou-se que seis crianças (2,5,6,7,8 e 9) criam juntamente com amigos, irmãos, mãe, pai e na escola. Três delas (1,4 e 10) não responderam e uma (3) disse que não brinca com ninguém de inventar histórias. Perguntou-se se aceitavam brincar de criar histórias com fantoches, gravá-las e até filmá-las e elas concordaram.

Considerando os dados acima, as observações *in loco*, a leitura de documentos e as conversas com as professoras, perceberam-se alguns elementos importantes, tais como:

- existe toda uma prática de criar textos orais vividos, imaginários, adaptados da literatura infantil, de filmes ou desenhos animados; textos desenhados e contados; textos a partir do vivido corporalmente ou através de bonecas, brinque-

dos e fantoches, que são expressos através de jogos dramáticos, narrações ou desenhos;

- as famílias e as escolas têm incentivado a produção de textos, porém de modos e intensidades diferentes;

- há uma prática mais ou menos constante em termos de prática de leitura nas turmas pré-escolares de Ijuí, também que varia de escola para escola. O mesmo pode-se dizer em relação às famílias;

- todas manuseiam revistas e jornais;

- a maioria delas assiste a filmes na televisão ;

- a maioria delas gosta de música e tem oportunidade de ouvir e cantar em casa e na escola;

- a maioria já foi ao circo algumas vezes;

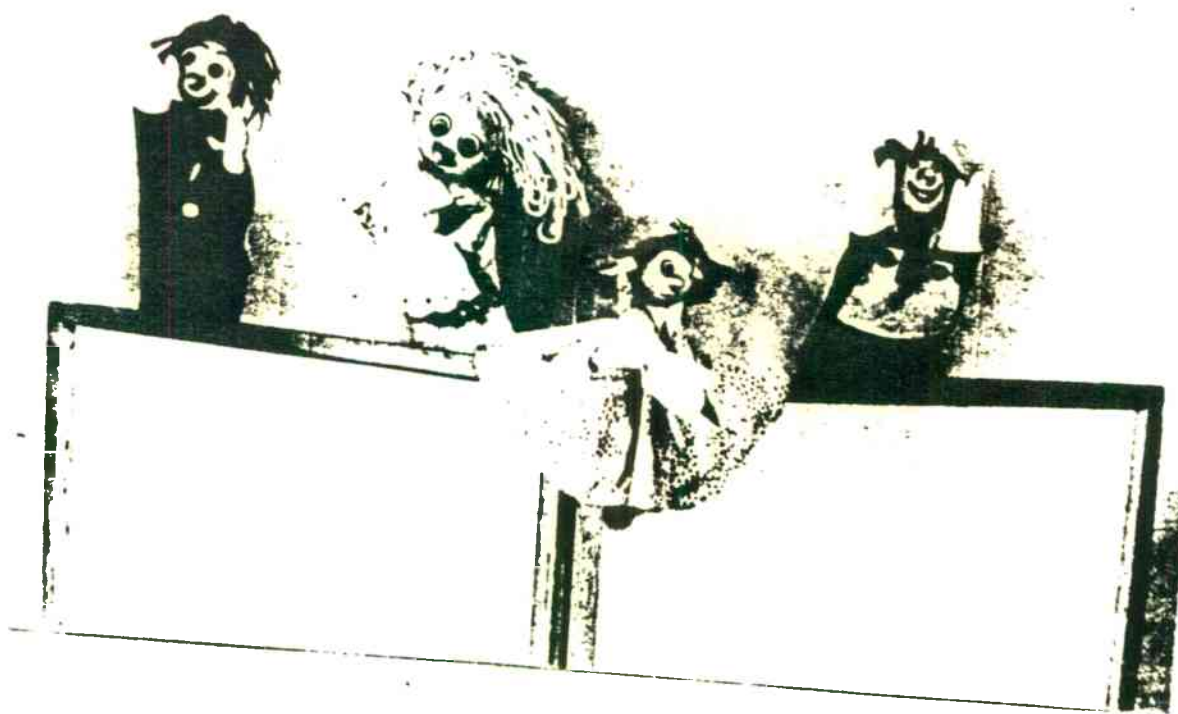
- somente a metade das crianças já assistiu a uma peça teatral e seis, das dez, brincam espontaneamente em casa de fazer teatro;

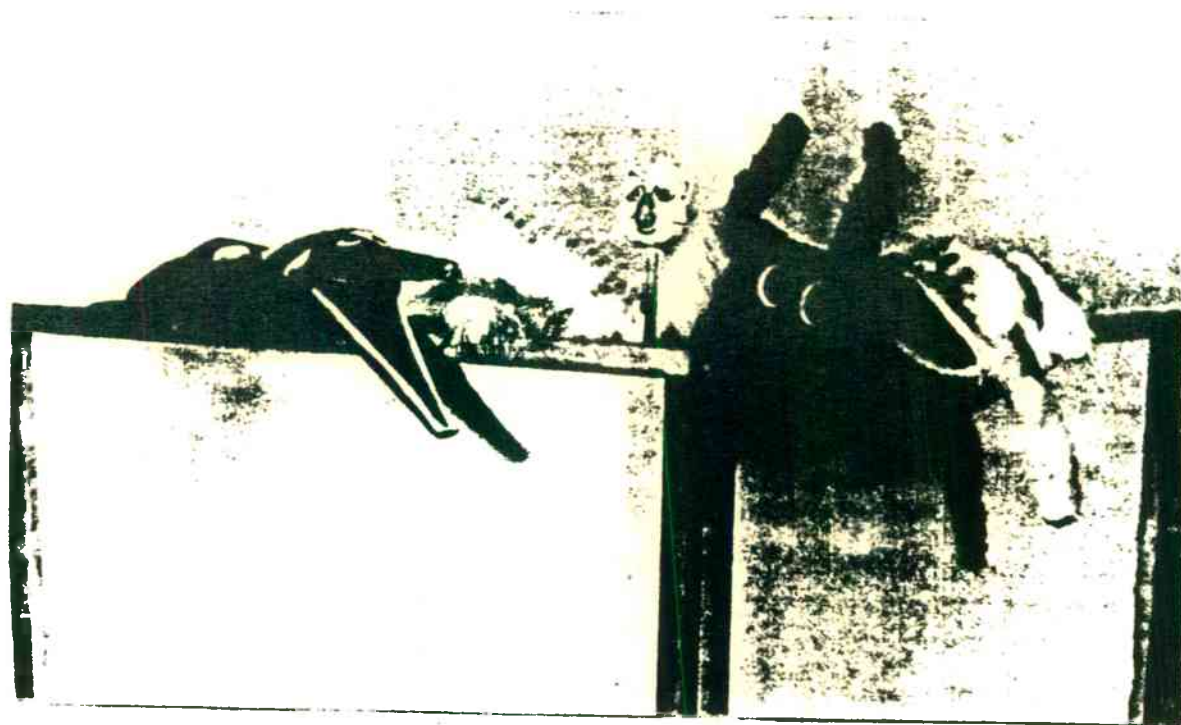
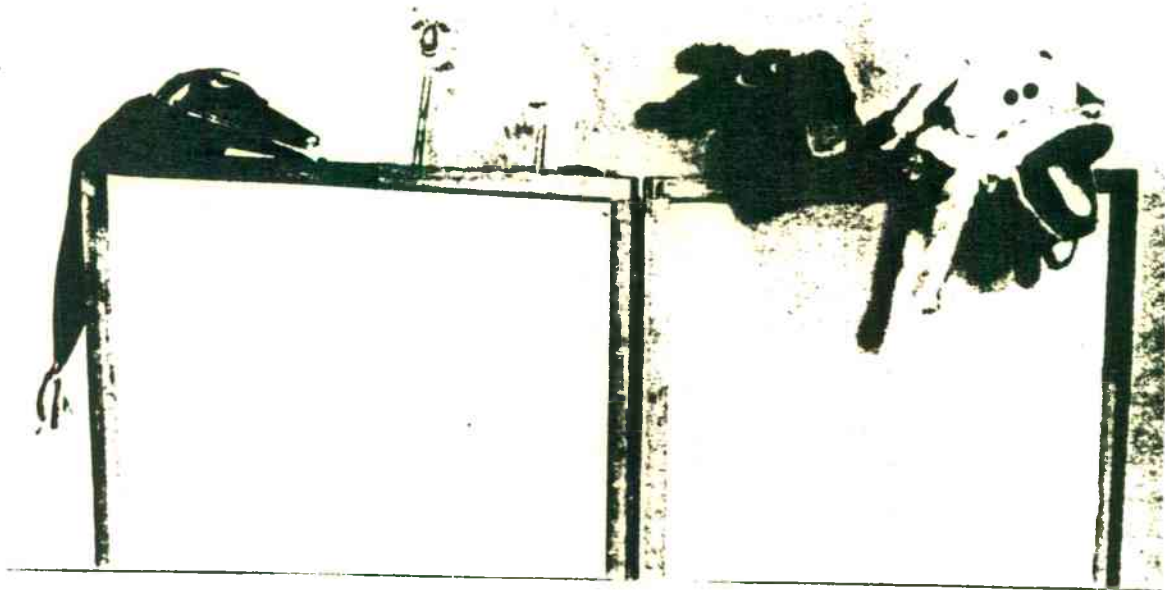
- todas as crianças assistem a programas infantis que passam na televisão, porém suas preferências variam. No entanto, a maioria adora os desenhos;

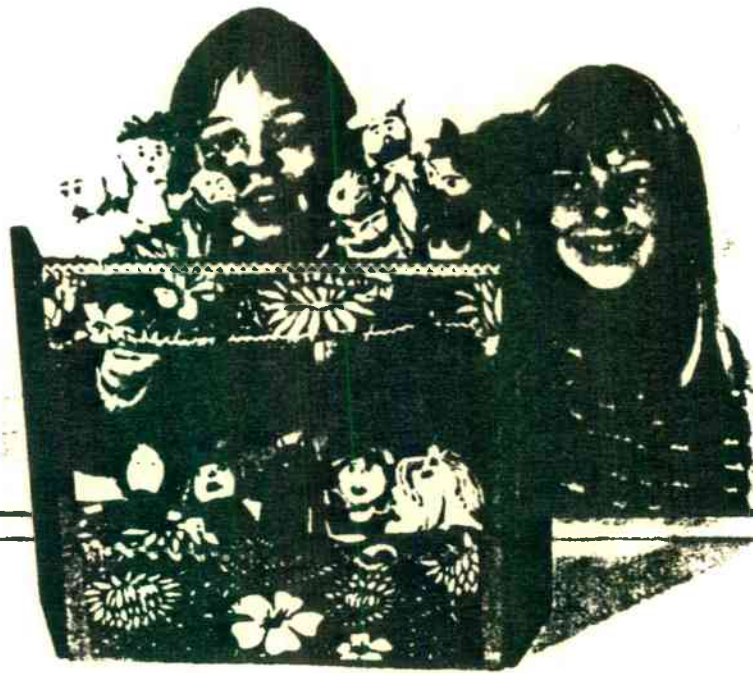
- todas as crianças gostam muito de brincar e as brincadeiras são bem diversificadas e ativas;

- as crianças, na sua maioria, relatam e narram, com desenvoltura, fatos acontecidos.

ANEXO 2 - FOTOS DOS FANTOCHES







ANEXO 3

TRANSCRIÇÃO DOS ENCONTROS REALIZADOS COM AS CRIANÇAS

ENCONTROS COM A CRIANÇA - 1: JONAS

IJUF, 8 DE ABRIL DE 1988 - 1º ENCONTRO COM O JONAS

Vou até a escola onde o Jonas estuda e a diretora pede que eu vá até a secretaria. Ela traz um tapete, almofadas e deixa-nos à vontade. Começo a conversar com Jonas.

2.01L: Oi, tudo bom? Qual é seu nome?

1.00Sorriso.

2.01L: Você gosta de brincar?

1.00 Silêncio.

[a]2.01L: Vamos olhar o que tem na sacola? Você gosta de inventar historinha?

1.00Silêncio, ele só me olha.

2.01L: Olha o que tem na sacola. Vamos olhar? Tem um jacaré!

1.00 Seus olhos brilham.

Chamo:

2.01L: Jacareeeé! Jacareeeé!

2.04Tiro o jacaré da sacola e ponho perto dele.

1.02 Ele brinca com o fio do gravador, com a porta, depois pega o jacaré e abre-lhe bem a boca. Jonas vai pegando os fantoches joga-os sobre mim.1.00 Ele não fala, olha os fantoches e os atira. 2 vezes me olha.

2.01L: Você é aluno da tia Dusa?

1.13J: Hu!

1.02Pega o jacaré e abre sua boca quase rasgando o fantoche.

1.16J: Não que fechá a boca. 1.03 ó a língua dele.

1.03J: ó agora 1.00...agora um bichão.

1.03J: Agora uma bruxinha feia.

1.03J: Agora ó não tem mais.

1.03J: Agora ó encheu de brinquedo.

1.03J: Agora ó não tem mais brinquedo. 1.17 Brincá com eles.

1.00Após tirar todos os fantoches da sacola fica olhando para os lados.

2.01L: Quer inventar uma historinha com eles?

1.02Pega o cachorro pela orelha.

1.03J: ó a orelha dele que feia.

1.03J: ó a ropa dele que feia.

1.02Vai falando e jogando os fantoches sobre mim. Quando ele joga a bruxa, aproveito e tento dialogar com o fantoche e com a criança.

2.07L: Oi, dona bruxa, como vai? Tudo bem? Por que você jog os bichos sobre mim? Diz...

1.00 Silêncio.

1.02Pega novamente o jacaré e, manuseando-o, fez ele abrir boca, depois joga-o sobre mim.

2.01L: Por que você faz isso? Não quer brincar de contar história ?

1.00 Ele faz silêncio, 1.02 depois pega o gato.

2.01L: Gostou do gatinho? Sim?

2.07L: Eu sou o gatinho. Sou seu amigo. Quer brincar comigo?

1.02Ele, pela primeira vez, coloca um fantoche n chão.1.04Depois pega o jacaré, faz ele pegar em seu próprio dedo exclama:

1.05/1.18J: Ai, ai, ai!

2.01L: O que foi? Machucou o dedo? Está com frio? Tem bicho de pé? Não?

1.00 Ele sorri.[f]

2.01L: Quer contar a história agora?

1.00 Acena afirmativamente com a cabeça.

2.01L: Com quais?

1.02Pega todos e empilha-os num canto.

2.01L: Diz seu nome aqui no meu ouvido.

1.13J: Jonadu. (sussurrando)

2.01L: Jonadu. Que nome bonito! O meu é Lidia. Você quer brincar comigo?

Mais tarde, descubro o equívoco em relação ao seu nome.

1.00 Ele acena afirmativamente com a cabeça.

1.02Coloca os fantoches para o outro lado, mas não fala. Pega o cachorro branco, mexe no nariz do fantoche, coloca na sua boca, depois pergunta:

1.11J: Que é isso?

2.02L: Isso é o nariz.

2.01L: Gostou do cachorrinho?

1.13J: Sim.

2.01L: Quer inventar uma história com ele?

1.00 Ele nada responde, fica quieto.

2.01L: Pode começar a contar sua historinha. Conta.

1.00Jonas não fala mais nada e continua a brincar um pouco mais com os fantoches.

Logo a diretora chega, então combinamos novo encontro depois despedimo-nos.

IJUÍ, 22 DE ABRIL DE 1988 - 2º ENCONTRO COM O JONAS

A mãe vai buscar o Jonas em casa, enquanto isso aproveito para arrumar a sala. Deixo o tapete estendido e, sobre ele, o fantoches e duas almofadas. Ponho o biombo encostado na parede. A mesa com o gravador fica ao lado do tapete. Estamos usando a sala de aula do pré, a sala dele.

Quando ele chega estou na cozinha, então 2.01 cumprimento-o.

1.13 Ele me dá um beijo.

2.01Retribuo e o convido para tomar um chá e comer um bolacha.

1.13 Ele não aceita.

Vamos para a sua sala.1.02 Assim que chega mexe no fio d extensão.

2.01 Digo-lhe que tenha cuidado, pois é perigoso.

1.02 Ele vai até a mesa onde está o gravador e começa mexer. Coloco sua fita onde estou gravando os jogos, mas como ele não criou um jogo extenso há pouca coisa gravada. Quando termina desligo Ele pede:

1.11J: Do outro lado.

2.02Do outro lado não há nada gravado, então aproveito explico-lhe, mais uma vez que a fita é para gravar suas histórias.

2.01L: Você quer contar uma história?

1.13J: Não.1.11 Tu tem bastante fita?

2.02L: Tenho.

1.10J: O meu pai tem do Chitãozinho e Xororó, do Rambo.

1.02Mexe novamente no gravador. Comento:

2.02L: Essa fita não tem nada gravado.

1.13J: Dexa.

Volto a fita e deixo-o escutar mais uma vez. Quando termino quero desligar e1.11 ele insiste para deixar rodando, depois comenta:

1.03J: A fita tá mal.

2.02L: Não, terminou desse lado.

1.11J: Vira.

2.02Explico-lhe que já havíamos escutado tudo o que havia na fita que do outro lado não há nada gravado.

1.11 Insiste, então deixo a fita rodar um pouco, mas só se ouviu o barulho da fita girando.

1.02 Ele desliga o gravador.

2.01 Viro a fita onde havia gravação e digo-lhe que agora vamos brincar de outra coisa.

Percebo que não está muito de acordo, pois 1.02 continua demonstrando interesse no gravador. Fico sentada ao seu lado esperando que se envolva com outra atividade.

1.11J: Vamo escutá muca?

2.02L: Que muca?

1.13J: A fita.

1.02 Segue mexendo no gravador.

2.02 Explico que tem que voltar a fita que não há música, e o que nós tínhamos falado, mas que se ele não falar não vai ouvir nada. Escutamos a fita.

1.11Pede para ouvir outra fita.

2.02Digo-lhe que aquela fita é de outra criança e que outro dia poderemos escutá-la.

1.02 Volta a mexer na extensão, depois pede:

1.11J: Deixa eu guardá a fita? 1.03 Ih! Não serviu.

1.11J: Vamo iscutá um pouco mais.

Escutamos novamente a fita, 1.02 enquanto ele mexe no fio. Mais tarde desligo o gravador e ele continua a mexer nos botões.

1.11J: Deixa aberto.

2.01L: Vamos guardar?

1.11J: Vamo iscutá mais muca. (insiste)

2.02L: Não tem mais nada.

2.01L: Você quer contar? Você sabe contar?

Procuro estimular sua atenção para outra atividade.

2.01L: Vamos contar juntos?

1.00 Insisto, mas não obtenho resposta.

1.02Ele encontra uma caneta e quer riscar. Dou-lhe um p
pequeno e ele começa a desenhar suas garatuvas. Ele rabisca e ouve
ruídos que acontecem na escola e ao redor, depois fala:

1.10J: ó, um cachorro! Tá aqui no colégio.Tá babo o cachorro. Vô l:

1.02Abre a porta, espia e, encontrando um outro colega
chama-o e mostra-lhe o jacaré que havia pego no chão:

1.09J: Batatinha! Batatinha! Olha aqui!

2.02B: Eu não vô na sala.

O menino sai,1.02 ele larga o jacaré junto com os outros f
toches.

1.10J: Vô pegá a minha bafuva.

2.02L: Como é?

1.13J: A minha bafuva1.00... quando chove.1.11 Peraí eu vô buscá.

1.10Sai e vai até a cozinha, depois volta com
guarda-chuva, então pergunto:

2.01L: Qual é o nome disso?

1.13J: É minha.

2.01L: Como você chama?

1.13J: Isso?

2.02L: É.

2.01L: Você chama bafuva?

1.13J: É.

1.02Pega a fita e novamente quer escutar a gravação.

2.01Pergunto-lhe se quer gravar uma história.

1.00Ele acena afirmativamente com a cabeça, então ligo
gravador .

2.01L: O Jonas vai contar uma história? Então começa.

1.00Há um silêncio.

2.01L: Desistiu?

1.02 Ele se mantém em silêncio e pega um dos fantoches cachorro.

2.01L: Vai contar com o cachorrinho?

1.00 Acena afirmativamente com a cabeça.

2.02L: Então está.

2.01L: Com o branquinho? Está jóia, então estou esperando. Estou aqui ó, deste lado aqui.

1.00 Ele continua silencioso.

2.01L: Então conta a historinha.

1.02 Ele larga o cachorro branquinho.

2.01L: Não vai mais contar com o cachorro branco?

1.00 Novo silêncio.

2.01L: Não? Vai pegar essa ali?

1.00 Ele acena negativamente com a cabeça.

2.01L: Essa não? Este? Qual que você vai pegar?

1.00 Silêncio.

2.01L: Essa? Não sabe ainda?

1.02 Ele pega o gatinho.

2.01L: O gatinho? Então está, estou escutando. Pode falar.

1.00J: Uu.

2.01L: Pode falar a historinha.

1.02 Ele troca de fantoche, pegando o palhacinho.

2.01L: Quer contar a história com o palhacinho? Então está. Então conta.

1.00 Silêncio.

Desligo o gravador e combino que outro dia nos encontraremos para brincar novamente.

IJUÍ, 6 DE MAIO DE 1988 - 3º ENCONTRO COM O JONAS

2.01Jonas encontra-se comigo no pátio, cumprimento-o.

1.13Ele responde e me dá uma bergamota.

2.02Agradeço e nos dirigimos até a sala. Ele traz um cadeira e senta-se em frente ao gravador e diz:

1.11J: Eu cuido do gravador.

2.02L: Viu, hoje tem música!

Falo isso referindo-me ao fato de ter levado fitas com música para ele escutar.

1.03J: ó aberto!

1.03J: Agora vai dá outra muca.

1.02Ouvimos um pouco de música.

2.01L: Gostou da música?

1.02Ele pega uma fita que há sobre a mesa.

2.02L: Essa é a sua fita.

1.11J: Vô botá a muca, dá?

Volto a fita.1.02 Escutamos o que havíamos gravado no último encontro.

2.01L: É de música?

1.00Silêncio.1.11 Ele pede para escutar a fita que eu havi levado (Paul Simon), depois pede para virá-la.

2.02 Concordo.

Ele ouve um barulho de carro e comenta:

1.10J: ó tão saindo co teu carro.

2.02L: Não pode, a chave está comigo.

1.02Ele pára o gravador e escuta.

2.01L: O que foi?

1.11J: Depois dá gravá a fita?

2.02L: Dá.

2.01L: Você quer gravar?

1.13J: Hã-hã.

2.01L: O que você quer gravar?

1.13J: Sertaneja.

2.02L: Eu não tenho música sertaneja.

1.03J: Ó eu!... não boto a fita aqui. 1.11 Dá?

2.02L: Dá.

1.10J: A gente tá!... a gente tá... ó a gente tá tirando água r
parede.

2.02L: É a sua mãe lavando as calçadas.

[a]1.09J: Chama o jacaré.

2.02L: Jacareeé! Jacareeé!

1.09J: Chama o gatinho.

2.02L: Gatinho! Gatinho!

1.09J: Agora chama o jacaré.

2.02L: Jacareé!

Pego o jacaré da sacola e estabeleço um diálogo com
criança:

2.05L: Tudo bom, Jonas? Tudo bom?

1.00E: Ele acena afirmativamente com a cabeça.

2.02L: Hã-hã, então está bom.

Brincando faço o jacaré pegar em seu dedo.

2.06L: O jacaré mordeu seu dedo?

1.13J: Hã-hã.

2.01L: Brinca com o jacaré, então.

2.02Toc toc toc. Imito batidas na porta.

2.07L: Oi, seu jacaré!

1.04Faz o jacaré pegar meu livro, leva-o para outra mesa, porém não fala nada.

2.03L: Ui, ai, o jacaré pegou o meu livro!

1.04 O jacaré pega o lápis e também leva-o para a outra mesa.

2.03L: Ai, pegou o meu lápis!

1.04O jacaré brinca de pegar minha mão.

2.03L: Pegou a minha mão. Ai,ai,ai!

2.07L: Jacaré, larga a minha mão. Ai, machuca. Assim machuca minha mão.

1.04Ele tenta, com o jacaré, pegar meu rosto.

2.03L: Ai quase que pegou no meu rosto.

2.07L: Pega o lápis dali. Pegou o lápis?

1.04 O jacaré procura pegar o lápis e quando consegue esconde-o na boca.

2.07L: Oh! Jacaré está com fome?

1.05J: Botei o lápis na guela dele.

2.01L: Botou o lápis na goela dele?

1.13J: Hã-hã.1.16 Ele tá de fome.

2.01L: é?

1.13J: Hã-hã.

1.04Ele faz o jacaré pegar-me novamente.

2.03L: Ai, quase que o jacaré me pegou de novo! Ai, que jacaré bravo, Meu Deus do Céu! Ai, vamos dar outra coisa para o jacaré pegar, não é ? Ali ó. Vamos dar um... ó este bicho aqui.

Jonas faz um movimento perigoso perto do gravador, então falo:

2.02L: Cuidado, senão... cuidado! Devagarinho, não é? Cuidado!

1.05J: O jacaré não morde isso.

2.01L: Não? O jacaré só morde o meu caderno?

1.04Ele faz o jacaré morder sua mão.

2.03L: O jacaré morde a sua mão?

1.04O jacaré morde minha mão.

2.07L: Por que o jacaré só me morde?

1.04Ele abre exageradamente a boca do jacaré.

2.02L: Cuidado senão arrebenta o jacaré.

1.05J: Por causa do lápis oi.00... o... o jacaré comeu.

2.02L: Ah! O jacaré comeu o lápis. Está aqui na barriga do jacaré...ó, tirei. Espera, solta.

1.05J: O jacaré comeu agora.

2.01L: Comeu? Solta um pouquinho ali.

1.05J: O jacaré comeu.

1.05J: Peguei.

1.05J: O jacaré comeu!

2.01L: O jacaré comeu, não é?

1.13J: é o lápis.

2.02L: Acha uma outra coisinha para o jacaré comer.

2.01L: Onde mora este jacaré? Vamos achar uma comidinha para o jacaré?

2.04Pego o fantoche gato dentre os demais e o movimento.

1.07J: Oi, gato. Gatinho!

2.06L: Oi, Jonas.

1.04Ele faz o jacaré comer o gravador.

2.03L: O jacaré vai comê o gravador agora? Não me come.

1.16J: O jacaré1.00... ele qué ... gavá fita

2.02L: Está gravando a fita. Assim vai parar a fita.

2.06L: Eu sou o gatinho. Você é meu amigo ?

1.04Ele faz o jacaré pegar a barriga do gato.

2.03L: Ohhhh! O jacaré comeu a barriga do gato!

1.11J: Viu?1.08 O gato não fugiu.

2.02L: O gato não fugiu.

1.17J: E aí pegá o jacaré, agora1.00... agora tilá o jacaré.

2.01L: Como vamos fazer isto?

1.17J: Agora tila o jacaré.1.03 Ele abe a boca.

2.02L: E aí o gatinho foge?

1.04Ele faz o jacaré abrir a boca.

2.06L: Fugiu o gatinho! Fugiu!

1.04Ele faz o jacaré pegar o lápis novamente.

2.03 O jacaré vai comer o lápis de novo?

1.00J: Opa!

1.04Ele faz o jacaré mastigar o lápis.

2.03L: O jacaré está mastigando o lápis?

1.05J: Ele comeu agora.

2.02L: Comeu? Não estou enxergando mais o lápis. Este jacaré é comilão, não é?

1.17J: O jacaré vai1.00... depois vai comê o gavadoi.

2.01L: O jacaré come gravador? Iiih! Não pode.

1.05J: Ele abre bem a boca.

2.01L: é?

1.13J: É.

1.04Ele traz de volta o lápis.

2.03.L: Oh! Apareceu o lápis de novo.

1.04 Ele faz o jacaré pegar o gravador.

2.03L: Ai! O jacaré está comendo o gravador, socorro!

2.07L: Vai embora, jacaré. Xô, passa, jacaré. Vai embora.

1.04Faz o jacaré me morder.

2.07L: Não me morde . Não me pega eu. Eu... só estou protegendo o gravador. Ai que jacaré feroz, Meu Deus do Céu!

2.01L: Por que este jacaré é tão bravo?

2.07L:Xô, jacaré! Vai para a água, vai para a água, jacaré! Xô xô xô. Vai, vai!

1.04Ele continua fazendo o jacaré pegar-me.

2.03L: Meu Deus do Céu o jacaré vai me pegar!

1.04 Jonas faz o jacaré pegar o caderno.

2.03L: Ui, agora ele quer pegar o meu caderno. Está levando embora o caderno!

2.07L: Ui, devolve o meu caderno, jacaré.

1.05J: O jacaré levô embora agora.

2.01L: Agora eu não tenho mais caderno?

1.13J: Agora não.

1.04 Ele faz o jacaré levar o lápis.

2.03L: E agora o jacaré levou o lápis embora.

1.04Ele tenta fazer o jacaré levar o gravador.

2.03L: Ai, agora ele vai levar o gravador!!! Não posso deixar o jacaré levar o gravador.

2.07L: Xô, jacaré.

1.04 Ele pega na minha mão.

2.07L: Ai, não pega na minha mão, jacaré. Ai, jacaré.

2.03L: Agora ele levou a minha caneta embora. Meu Deus, este jacaré tá levando tudo embora. O que eu faço?

1.04 Ele faz o jacaré levar a bolsa dos fantoches.

2.03L: Agora o jacaré tá levando a bolsa! Socorro o jacaré está levando a bolsa embora!

2.07L: Calma, jacaré, espera um pouquinho, jacaré. Vamos fechar a bolsa .

1.04 Jonas faz o jacaré transportar a bolsa.

2.03L: Agora o jacaré está levando a bolsa embora.

2.07L: Agora o que é que o jacaré vai levar? O gravador?

1.04 Jonas faz o jacaré pegar a pasta azul e a levar embora.

2.03L: Socorro! Ele levou a pasta azul embora. Levou tudo!

2.01L: E o que é que o jacaré vai fazer agora?

1.17.J: Pegá o gavador.

2.01L: O gravador?

2.02L: Ah! O gravador fugiu!

1.17J: O gavador vai pegá o fiu.

2.02L: Ah! só este fio. Só que o fio não pode ir muito longe, o fio tem um alcance até aqui. Ó, viu? Faz de conta que você já levou o fio e o gravador embora, está? Já levou o gravador embora. Aqui está o gravador! Foi embora, isto. Agora a mesa ficou limpa, limpa, limpa, sem nada.

2.01L: E agora o que é que o jacaré vai fazer?

1.11J: Viu? 1.05 O jacaré levô embora, tudo.

2.01L: Por que é que o jacaré fez isto?

1.13/1.16J: O jacaré tava de fome.

2.02L: Ah, ele estava com fome!

1.05J: Ele comeu tudo.

2.02L: Ah, bom! Também a gente não preparou comida para ele. Vai preparar uma comida para o jacaré. Vai.

1.04Jonas faz o jacaré me pegar novamente.

2.03L: Ai, agora o jacaré quer me pegar. Ai! Ui!

2.07L: Jacaré vai tomar banho naquela água ali. A gente vai fazer uma comida para você.

2.01L: O que é que o jacaré come?

1.13J: Comida.

2.02L: Está aqui um pedaço de...espera aí... tchec, tchec, aqui ó, essa comidinha é para o jacaré.

1.04Jonas faz o jacaré brincar de comer a comidinha que foi preparada.

2.03L: Come... come. Pronto! Está gostosa a carne, seu jacaré? Sim?

1.04 O jacaré balança a cabeça.

2.03L: Este jacaré balança a cabeça, heii? Comeu três pedaços de carne!

2.01L: Ah! Agora ele está mais calminho? Agora ele já comeu tudo, não é? O que é que ele faz depois que come?

1.13J: Comê o gavadoi.

2.02L: Ah! Ele ainda quer comer o gravador!

2.03L: Comeu o gravadooor! Está comendo o gravador, todinho.

1.05J: Ele tá comendo.

2.02L: Está comendo.

2.01L: Deixa ele comendo o gravador, não é?

1.13J: Hu-hu.

2.01L: Este jacaré dorme também?

1.11J: Tu liga o gavadoi?

2.01L: Para quê ? O que vai fazer agora?

1.17J: Trazê tudo!

2.02L: Ah, o jacaré vai trazer tudo de volta! Então está.

1.04Jonas faz o jacaré devolver a pasta azul.

2.03L: O jacaré trouxe a pasta azul de volta, obrigada!

1.04Ele traz o caderno.

2.03L: O jacaré trouxe o caderno de volta. Obrigada!

1.04Traz a caneta e o lápis

2.03 L: O jacaré trouxe a caneta e o lápis. Obrigada...

1.04Traz a sacola.

2.03: O jacaré está trazendo a sacola !Oba! Obrigada!

2.07L: E o jacaré o que quer?

1.05.J: O jacaré comeu tudo, agora traz tudo pra tu.

2.02L: Ai que jacaré legal, não é?

2.07L: Obrigada, jacaré.

2.02L: Vou dar um beijão no jacaré.

1.17J: Agora ele vai comê tudo o pau.

2.01L: Agora ele vai comer estas madeirinhas? Que jacaré comilão, não é?

1.11J: Espera aí, espera aí!

2.07L: Venha cá que eu te ajudo. Este jacaré não consegue comer as madeiras! Jacareeeeé!

2.01 Vamos ajudar. Pronto, viu? (inaudível) Não está dando muito certo, não é?

1.04Faz o jacaré devolver as madeiras.

2.03L: Devolveu a madeirinha.

2.07L: O que aconteceu?

1.04 Jonas movimenta o fantoche para que pegue o gravador.

2.03L: Ah! Ele quer o gravador de novo? Ah! O jacaré quer escutar a história, quer?

2.07L: Então desliga aqui, jacaré. Aqui.[f]

IJUI, 21 DE MAIO DE 1988 - 4º ENCONTRO COM O JONAS

2.01Chego na escola e Jonas vem receber-me e ajudar-me a levar o biombo menor.

1.10 Ele conta-me que o Prefeito havia dado algumas pedras para fazer a pracinha.

A diretora aproxima-se e diz que tais pedras são para fazer um muro no local onde a terra está caindo, pois ali os pais escavaram uma cancha de bocha. Ela conta-me que ali havia uma pracinha, mas que aos poucos os pais e moradores do local foram levando tudo.

Jonas está conosco e como não vê meu carro.1.10 fala que roubaram, depois, ao vê-lo, diz que não o haviam roubado.

Vamos até a secretaria buscar a sacola e o biombo e1.11 e pergunta se eu trouxe o gravador.

2.02Digo-lhe que sim.

1.11Ele pede para tirá-lo da sacola.

1.11 Pergunta também se eu trouxe fita com "muca" para ele escutar.

1.02Ligo o gravador e dou-lhe a fita da Elba Ramalho para que escute.

1.02Ele quer ficar sentado bem próximo ao gravador. Escuta um pouco, depois vira a fita.

1.11Após pede para ouvir sua fita.

1.02Coloco sua fita no gravador e ficamos escutando o Jonas que fizemos no último encontro.

[a]2.01Você quer brincar com os fantoches?

1.13J: Sim.

1.07J: Jacaré! Jacaré!

2.01L: Tudo bom, Jonas?

1.17J: O jacaré vai levá a xacola.

2.01L: É? De novo o jacaré vai levar a sacola, por quê?

1.08J: O 1.00... o jacaré tá de fome.

2.01L: O jacaré está com fome ?

1.13J: De novo.

2.01L: É?

1.08J: Jacareeeeé!

2.07L: Uu!

1.12J: O jacaré apareceu.1.17 O jacaré vai comê tudo.

1.04Jonas faz o jacaré pegar minha mão e recomeça o jogo desenvolvido no outro encontro.

2.07L: Ai... não ... não me come, seu jacaré.

1.17J: Eu vô fazê assim:1.18minhau1.00...minhau.

1.10J:Eu vô tirá o meu1.00...meu casaco.

2.02L: Não precisa tirar o casaco só ergue, assim como você fez já dá para brincar.

1.04Jonas movimenta o jacaré, fazendo-o pegar meu rosto.

2.07L: Bom dia, seu jacaré! Ai, quer pegar o meu rosto, ai, não, mas assim dói, seu jacaré.

2.02L: Não mexe assim no gravador, senão desgrava.

1.17J: Jacaré qué bugulá.

2.01L: O que é que ele quer fazer?

1.13J: Bugulá.

2.01L: O que é bugulá ?

1.11J: Desliga.

2.02L: Ah! Ele quer desligar o gravador !Hã...hã.

2.01L: Por que ele quer desligar o gravador?

1.13J: Ele tá de fome.

2.02L: Ah! Ele está com fome, então está. Aqui tem uma comida para ele.

1.04Jonas faz o jacaré comer o lápis.

2.03L: Ó comeu o lápis.

2.07L: Está gostoso?

1.13J: Hã-hã.

2.03L: Engoliu todinho o lápis. A gente nem enxerga, não é?

1.13J: Não. 1.00 (pausa)1.05 O jacaré trouxe de novo.

2.02L: O jacaré devolveu o lápis. Que legal !

1.17J: O jacaré vai levá a bossa agora.

2.01L: O jacaré vai levar a minha bolsa agora?

2.07L: Devolva a minha bolsa! Ajuda. Jacaré, devolve a minha bolsa! Seu jacaré, devolve a minha bolsa!

1.17J: O jacaré vai levá a sacola.

2.03L: Levou as duas pastas.

2.07L: Devolve as minhas pastas, seu jacaré.

1.04Jonas faz o jacaré pegar meu caderno.

2.03L: Seu jacaré, vai levar o caderno?

2.07L: Devolve o meu caderno, seu jacaré. Fiquei sem caderno! Traz aqui.

2.02L: Cuidado, vai cair tudo da cadeira. Arruma.

1.04Ele movimenta, outra vez, o jacaré em minha direção.

2.07L: Voltou, jacaré? O que você quer?

1.04Jonas faz o jacaré apontar para o gravador.

2.02L: Não, o gravador, não! Ai! O gravador não.

1.040 fantoche jacaré pega minha mão.

2.07L: Pára, seu jacaré. Ai, minha mão. Ai, assim dói a minha mão. Não aperta a minha mão assim que dói.

1.04Em seguida ele pega o lápis.

2.03L: .Levou o lápis.

2.07L: Ah, seu jacaré! Você tá levando tudo embora, seu jacaré..... E agora o que você vai levar, seu jacaré?

1.04 Mais uma vez Jonas faz o jacaré apontar para o gravador e a extensão.

2.07L: Não o gravador ainda não. Não a extensão não dá, senão eu fico sem extensão para ligar o gravador.

1.04 O jacaré pega a fita.

2.07L: Isto... leva a fita.

1.00Silêncio.

2.07L: Ainda está com fome, seu jacaré? Vem cá.

1.04Jonas faz o fantoche pegar a almofada.

2.03L: Tem uma almofada ali, quer levar a almofada?

2.07L: Aqui, oh! Tem uma comidinha para você. Você quer uma comidinha?

1.13J: Hu-hu.

2.07L: Quer uma comidinha? Quero, quero. Aqui a comidinha ó: carne, um peixinho.....pão. Comeu tudo? Mais carne? Ó, aaah! E agora está satisfeito?

1.00Ele faz uma pausa.

2.07L: Aonde é que você vai?

1.04Jonas afasta-se e volta com o jacaré trazendo a fita.

2.03L: Ah ele vai devolver a pasta..... Ah não, ele está devolvendo a fita! Obrigada, seu jacaré.

1.04Ele volta, busca a pasta e devolve-a.

2.03L: Agora veio a pasta. Obrigada. Esta é a pasta da Marli.

1.04 Volta com outra pasta e também devolve-a.

2.03 L: Ah! outra pasta. Esta é a pasta do Jonas.

1.04 Ele busca o caderno e quando retorna derruba-o.

2.07L: Olá seu...

2.03L: Opa, caiu! O meu caderno está voltando. O meu caderno!
Obrigada!

1.08J: O jacaré atilô.

2.07L: O jacaré atira e amassa as folha do meu caderno, não é, seu jacaré?

1.04 Ele traz a sacola com os fantoches.

2.02L: Ah, a sacola com todos os fantoches! Obrigada.

2.01L: Não faltou mais nada? O jacaré tem algum amigo?

1.13J: Sim.

2.01L: Quem é o amigo do jacaré?

1.13J: Tu.

2.01L: Eeuu? E não tem nenhum fantoche amiguinho dele?

1.13J: Hã-hã.

2.01L: Qual é?

1.13J: O cachorrinho.

2.01L: O branquinho ou o pretinho?

1.13J: O1.00... o... o banquinho.

2.02L: Está aqui ele.

Alcançei-lhe o cachorrinho.

1.09J: Oi1.00...oi!

2.07L: Oooi.

1.17J: O jacaré vai pegá o cachorrinho.

2.06L: Au, au, au.

2.02L: O cachorrinho reagiu.

2.06L: Au, au, au. Não me pega sou amigo. Você não é meu amiguinho?

1.13J: Há-ã.

2.06L: Não, mas você disse que era meu amigo. Você quer morder?

1.11J: Que isso aqui dentro?

2.02L: É o nariz do cachorrinho branco, aqui tem uma bolotinha na ponta.

1.11J: Isto aqui é? ...isto lá dentro?

2.02L: Não, isto aqui ... eu acho que é algodão.

1.13J: Algodão?

2.02L: É algodão.

2.06L: Vamos passear, jacaré? Hem, seu jacarezinho!

1.04Jonas faz o jacaré morder o cachorrinho.

2.06L: Ai, não morde o meu focinho. Vamos passear, seu jacaré?

1.13J: Há-hã

2.06L: Então vamos.

1.04Jonas faz seu personagem jacaré brigar com o cachorro que está sendo manuseado pelo adulto.

2.06L: Au-au-au-au! Você quer brigar? Você quer me morder? Ai, não pega no meu rabo. Solta a minha orelha. Au, au, au, au. Você tá pegando meu focinho. Au, au. Ai, eu morde o seu bico! Estou mordendo o seu bico, jacaré.

1.04Jonas faz o jacaré afastar-se.

2.06L: Ah! você fugiu! Você quer me pegar, não é? Você acha que é forte, hem? Então me pega, tenta me pegar, tenta me pegar, tenta, tenta me pegar. Eu fujo de você, eu fujo, eu fujo de você, eu fujo.

1.04Ele continua atacando o cachorro.

2.06L: Au, au, au! Não pega no meu pé. Au, au, au! Eu fujo de você!
Ui, caiu o gravador. Eu fujo de você.

1.11J: Deixa aqui ó.

2.02L: Deixei o gravador ai, ó.

1.040s dois personagens simulam que estão se mordendo.

2.06L: Au, au, au, oh! O cachorrinho pegou o jacaré e o jacaré pegou o cachorrinho.

1.05/1.18 J: Au, au.

2.02L: O cachorrinho preto vai morder o cachorrinho branco.

1.13J: Hã-a. 1.11 Me dá o cachorrinho. O cachorrinho peto prá mim.

1.02 Jonas começa a mexer na sacola para buscar o outro cachorro.

2.02L: Espera! Espera ai, nós vamos tirar sim. Não puxa assim senão arrebenta os fantoches de dentro da sacola. A gente tem que tirar assim devagarinho, está? O gatinho! O nosso amigo gatinho!

1.07J: Oi, gatinho?

2.02L: Aqui está o cachorrinho preto.

1.07J: O gatinho.

2.01L: Você quer brincar ali no palco com os dois cachorrinhos? Você quer brincar com os dois? Não?

1.05/1.18J: Au-au-au-au!

2.02L: Põe ele assim que ele ficou virado. Põe ele assim, aí ele não fica virado.

Continuo manuseando um fantoche, então procuro conversar com o cachorro que ele pegou.

2.06L: Olá, meu amigão? Como vai você?

1.05/1.18J: Au- au-au!

1.04 Ele faz o seu cachorro morder o fantoche que manuseio.

2.06.L: Au, au, au. Ai você está me mordendo? Escuta aqui, pretinho, você não é o meu amigo? Eu mordo você também. Ai que força que você faz. Não! Au, au, au, i i sabe o que aconteceu? Você está

me mordendo, pretinho, me larga! Ah, fugi agora!

1.17J: O jacaré vai pegá agora ele.

2.02L: Vai pegar quem?

1.13J: O gavadoi.

2.02L: O gravador está quieto ali.

1.10J: (inaudível) Vô deixá aqui no meu colo. Bota da minha fita ali, depoisí.00... eu depois de limpá a fita lá eu boto a fita aqui.

2.02L: Está, eu vou parar esta fita aqui, daí você escuta a fita da Elba Ramalho, que eu trouxe para você escutar, está bom?[f]

Após o jogo ele quer ouvir música e fica tempo ouvindo um fita da Elba, depois brinca com o gravador.

IJUÍ, 08 DE OUTUBRO DE 1988 - 59 ENCONTRO COM O JONAS

Vou até a casa de Jonas, num final de semana, convidá-l para ir até minha casa continuarmos brincando com os fantoches Digo-lhe que começaremos a filmar suas brincadeiras e que sua coleg Marli também vai. Jonas não quer ir. Sua família insiste, seu pa oferece-se para ir junto. Combinamos que outro dia ele irá. No entant quando retorno ele não quer mais participar.

ENCONTROS COM A CRIANÇA - 2: MATEUS

IJUÍ, 8 DE ABRIL DE 1988 - 1º ENCONTRO COM O MATEUS

2.01Chego na escola e o encontro sentado esperando-me
Dou-lhe um beijo, pergunto como vai.

1.13Ele responde e vamos para a sala da direção. Arrumo
espaço e digo-lhe :

2.02L: Ih! Que sala mais apertadinha!

Tiro as cadeiras da sala e procuro organizar os materiais.

2.01L: Tudo bom?

1.13M: Tudo bem.

[a]2.01L: Vamos brincar?

1.01M: E o jacaré?

2.02L: Está lá na bolsa.

2.01L: Olha!

1.08M: Eu não, eles mordem!

2.01L: Quer que eu o ajude a abrir a bolsa?

1.13M: Quero.

Abro a bolsa e digo-lhe:

2.01L: Olha!

1.08M: Eu não, ele morde.

2.02L: Não morde.

1.08M: Morde.

2.01L: Quer que eu pegue um?

1.13M: Sim.

Pego o fantoche bruxa.

1.01M: Num é jacaré!

2.02L: Não, é a bruxa.

1.01M: Bá que cabelão.1.11 Prá que dois?

(Falou isso referindo-se ao gato.)1.03 É dois.

2.01L: Você acha que são dois?

1.13M: Acho.

1.02Ele espalha os fantoches no chão, olha-os.

1.10M: Ali na nossa sala nós não brincamo de palhaço, pintemo aqui aqui i aqui. (Mostrou partes de seu rosto.) Brinquemo de carrinho

1.02Ele fica brincando com a bruxa e o Kalu, logo depois el junta a fada e o gato. Em seguida, larga-os.1.04 Pega o gato e faz el andar. Bate a cabeça do gato contra sua traseira, torce os seu bigodes. Brinca com o gato mais um pouco.

2.01L: Por que você acha que são dois?

1.13M: Porque sim.1.03Só que um não tem cara.

2.01L: Por que você acha que um não tem cara?

1.13M: Poque não tem.1.11 Tem outros?

2.02L: Pode pegar.

Pega o fantoche homem e comenta:

1.03M: Otro palhaço. Palhaço.

1.02Pega o cachorro, examina-o e pergunta:

1.11M: Que que é isso aqui?

2.01L: O que você acha que é?

1.13M: Um jacaré.1.03 Otro, um cachorro, não é um jacaré.1.12 Esse aqui que é o jacaré.

2.02L: É.

1.04Pega o jacaré, abre-lhe a sua boca e o faz pegar se dedo.

1.11M: Esse aqui o que que é?

2.01L: O que você acha que é?

1.13M: Não sei.

2.02L: Eu também não sei. (Chamei o Kalu de personagem estranho).

1.12M: Esse aqui eu sei. É um palhaço. (referindo-se ao homem).

1.04Pega o jacaré e abre-lhe toda sua boca.

1.05M: Ele anda na água tomando água.1.11 Que que é isso aqui?

2.02L: Um cachorro cansado e dormindo.

1.05.M: ó profe, morde! (O jacaré mordeu o palhaço.)1.11 Eu não achi
essa sala apertadinha.1.17 Vô guardá.

2.01L: Por quê? Não quer mais brincar?

1.13M: Não.[f]

Ca.12.01L: Quer contar uma história?

1.13M: Não sei 1.00... eu não sei contá.

2.01L: Escolhe um fantoche e inventa uma história.

1.13M: Eu não sei contá historinha.1.12 Esse aqui é um cachorro.

2.01L: Escolhe um e conta uma história.

1.13M: Eu não sei contá.

2.01L: O que você sabe fazer?

1.13M: Desenhá.

2.02L: Então depois nós vamos desenhar, está?

1.10M: ó, profe, abriu a gaveta.1.11 Essa chave é do seu carro?

2.02L: É.

1.11M: Onde ele tá?

2.02L: Lá no lado.

1.11M: Essas fitas é prá gravá a história é?

2.02L: Você conta, eu gravo, depois escutamos.

1.11M: A do Lobo Mau?

2.02L: Pode ser.

1.17M: Pegá o lobo1.00... o jacaré.1.11 O jacaré é o Lobo Mau?

2.01L: Você disse que vai contar a história do Lobo Mau, pode contar.

1.13M: Eu não sei1.00...

2.01L: Não sabe?

1.13M: Não sei nenhuma historinha.

2.01L: Inventa, inventa...

1.13M: Só do trenzinho

2.01L: Então inventa a do trenzinho.

1.13M: É assim1.00... então tá...

2.02L: Então está. Pode ser

1.17M: Vou brincá com este.

2.02L: Brinca. Pode brincar com os fantoches.

1.05/118M: De manhãzinha lá na estação, leva o trenzinho do me
coração e o maquinista puxando a manivela u u u u . Lá se vai...
(cantando).

1.11M: Amanhã eu conto otra, traz só o jacaré.

2.01L: Por quê?

1.13M: Pra mim batê assim: abri e fechá a boca.[f]

Conversamos mais um pouco, depois levo-o até sua casa que fica próxima da sua escola.

IJUÍ, 22 DE ABRIL DE 1988 - 2º ENCONTRO COM O MATEUS

Quando chego na Escola Mateus está esperando-me no portão

2.01L: Oi, Mateus!

1.13M: Oi, profe.

Dirigimo-nos até a secretaria, falo com o vice-diretor solicito mais uma extensão, pois somente a que possuo não é sufi

ciente. Vamos até a sala da direção, recuo uma mesa, ponho o biombo em costado numa parede e a sacola sobre a mesa.

2.01L: Você melhorou da dor de ouvido?

1.13M: Sim.

2.01L: Os fantoches estão com saudades de você.

1.00 Ele sorri.

Como não havia organizado a sala, penso em abrir a sacola retirar de seu interior os materiais. Pego a sacola, ponho sobre mesa e vou abrindo-a quando ele diz:

[a]1.11M: Deixa que eu abro!

2.02Concordo e deixo-o abri-la .

1.08M: Viu, não mordeu!

2.02L: É mesmo, não mordeu.

Tiro a pasta de dentro da sacola. Ele alcança o gravador, pego o lápis e as fitas do bolso da sacola. Ele alcança-me o lápis e caneta que estavam no bolso.

1.02Mateus tira um a um os fantoches e vai colocando-os a seu lado.1.04 Brinca um pouco com o jacaré. Faz ele abrir a boca Escuta o barulho. Pega a peruca da bruxa e diz:

1.03M: Isso saiu dessa cabeça.

2.02L: Da bruxa. A bruxa ficou careca. Tem um alfinete ali que prend o cabelo na bruxa, cuida o dedo.

1.11M: Onde?

2.02L: Ali.

1.02Olha um pouco, depois larga a peruca.

Mostra-me o fantoche menino.

1.09M: Ó, profe.

2.07L: Oi! Como vai você?

1.00Silêncio. Risos.

1.03M: Tem outra bruxa (palhaço)

1.02 Pega novamente cada fantoche e põe para o outro lado. Guarda a peruca da bruxa na bolsa. 1.04 Pega o jacaré e faz ele abrir e fechar a boca, depois pega os demais fantoches e transporta-os pela boca do jacaré. Tira-os de um lado e coloca-os para o outro.

1.14/1.21M: Deixô caí dentro d'água. 1.17 Agora vô botá esse.

1.14/1.21M: Tudo pra dentro d'água.

2.02L: Caíram na água.

1.14/1.21M: Tudo caíram. 1.17 Agora vai o jacaré. 1.11 Vô dexá assim profe.

Ele abre a porta.

2.02L: Deixa.

1.11M: O que que é isso, profe? (referindo-se ao biombo)

2.02L: É um biombo, você fica atrás e conta a história com os fantoches que ficam aqui em cima.

Mostro-lhe o biombo aberto.

2.01L: Você quer contar a sua história agora?

1.13M: Hoje não, profe.

Pega novamente o jacaré e diz:

1.17M: Agora vô tirá todos de dentro d'água. 1.12 Primeiro o gato depois esse.

1.04 Vai tirando cada um dos fantoches de dentro d'água.

1.14/1.21M: Tirô tudo. 1.17 Agora vai ele.

1.04 Faz o jacaré cair na água e nadar no "rio".

1.17.M: Agora ele vai dormi. 1.11 Que tu tá escrevendo, profe?

2.02L: Eu estou escrevendo o que você faz.

1.02 Pega o jacaré e, aproximando-se de mim, diz:

1.17M: Agora vô comê o teu braço.

1.04 Pega no meu braço, então grito.

2.03L: Aiiiiiii!! O jacaré me pegou!

1.04Ele continua brincando de pegar-me. Ficamos neste jogo algum tempo, depois ele pára de brincar comigo e continua a brincar com o jacaré e os fantoches.

1.04 Novamente faz o jacaré transportar os fantoches para outro lado.

2.01L: Não quer contar uma história com esse jacaré?

1.13M: Não.

2.01L: Não mesmo!

1.13M: Não.

2.01L: Então brinca mais um pouco com os fantoches.

1.04Arrasta-se pelo chão com o jacaré, fazendo-o pegar o do armário, da cadeira. Brinca mais um pouco, depois pega a sacola.
2.01L: O que você vai fazer?

1.13M: Vô guardá.

2.02L: Já.[f]

[a]2.01L: Você não vai contar uma história?

1.13M: Hoje não.

2.01L: Você tem cachorro?

1.13M: Tenho.

2.01L: Quer contar a história dele usando esse cachorrinho? Que gravar a história?

1.13M: Quero.

2.02L: Então vou arrumar o gravador.

2.01L: Qual a cor do cachorro?

1.13M: Preto.

Vou na secretaria buscar a extensão da escola, pois a minha não é suficiente. Arrumo tudo, mas não ponho o biombo, pois Mateus está sentado em frente a uma escrivadinha.1.02 Ele pega o cachorro e narra a história.

2.01L: Você falou que vai contar a história do seu cachorrinho, não é Mateus? Então me conta esta história legal.

1.14/1.21M: Sabe, tia, um homem de lá de perto de casa ele deu venen pro cachorrinho.

1.14/1.21M: Daí ele morreu.

1.14/1.21M: Daí o pai enterrou lá perto do hospital dele.

2.01L: E como era este seu cachorrinho, me conta?

1.13M: Era pretinho, igual este aqui.

2.02L: Ah! pretinho igual este ali!

2.01L: Que que comia o seu cachorrinho?

1.13M: Comia arroz, feijão, ossoi... osso e carne.

2.01L: Era muito brabo?

1.13M: Não, muito não.

2.01L: Muito não? O que é que ele fazia?

1.13/1.18M: Au-au!

2.01L: Como?

1.13/1.18M: Au-au-au-au!

2.02L: Au- au!

2.01L: Assim? É? Você tinha me dito antes que ele tinha pego na sua canela. Como é que foi? Me conta.

1.13M: Ele pegô quando eu fui no banheiro, ele colô os dente na minha canela.

2.01L: Colou os dentes na sua canela?

1.13M: Não. Colô um fio, um fiu.

2.02L: O cachorrinho colou um fio na sua... não?

1.13/1.18M: Nããããã!!!! Colô umi... de arrodia na minha peina.

2.02L: Ah! Com o fio ele arrodio na sua perna. Ahh? Achei que tivesse sido com os dentes. É?

2.01L: E o que mais fazia este cachorrinho?

1.13M: Só isso.

2.02L: Só isso! [f]

1.02 Depois dele ter contado a história volto a fita ouvimos a gravação. Após, ele retira a fita e guarda-a na caixa.

2.01L: Você quer contar mais alguma história?

1.13M: Não. 1.17 Vô guardá os fantoches.

1.02 Ele guarda os fantoches e senta-se junto à escrivaninha.

2.01L: Quer desenhar?

1.13M: Não.

2.01L: Por quê?

1.13M: Não sei.

2.01L: Sabe sim. Vamos tentar?

1.13M: Sim.

OBS: os dados abaixo não serão considerados na marcação

Dou-lhe o bloco e mostro-lhe os desenhos que outras crianças haviam feito e deixado comigo. No bloco há também algumas figuras do He-Man e outros. Ele pede para ver. Olha e diz que assiste o programa do He-Man. Devolve-me o bloco. Peço-lhe que desenhe uma casa e ele diz que não sabe. Peço-lhe que faça uma cabana. Diz que não sabe. Ponho o biombo no chão em forma de uma cabana, mostro-lhe:

L: Viu? Dá uma cabana. Quer brincar?

Ele olha, depois diz:

M: Vô desenhá uma casa.

Fez um quadrado.

Vou estimulando-o até ele compor uma cena com: casa, grama, sol, nuvens, pássaros, borboleta.

Ele destaca o desenho do bloco, dobra-o e guarda-o para levar para casa. Saímos da sala e no corredor encontramos sua mãe. Falei com ela um pouco, depois despedimo-nos e combinamos novo encontro.

IJUÍ, 19 DE MAIO DE 1988 - 3º ENCONTRO COM O MATEUS

2.01 Busco o Mateus na sala de aula e dou-lhe um abraço e um beijo pelo seu aniversário. Peço-lhe que espere um pouco enquanto busco os fantoches.

2.01L: Os fantoches estão com muitas saudades de você.

1.02 Ele ajuda a levar o biombo pequeno.

1.11M: Onde está a cabana? (biombo maior).

2.02L: Está em minha casa eu trouxe um menor.

2.01L: Você quer montar o biombo?

1.13M: Só sei desmontá.

Arrumamos o gravador. [a]1.02 Ele tira os fantoches da sacola e coloca-os atrás do biombo.

2.01L: Mateus, tudo bom? Você está de aniversário hoje, não é?

1.13M: Tô.

2.02L: Ai, que legal!

2.01L: Os bonecos vão cantar parabéns para você. Quer? Quer?

1.13M: Hum-hum.

Pego os fantoches e canto:

2.06L: Parabéns para você, nesta data querida, muitas felicidades muitos anos de vida, Viva o Mateus! Viva! Legal.

2.01L: Agora que os bichinhos já cantaram o parabéns à você desejaram tudo de bom para você, agora você quer contar um historinha para eles. Quer?

1.00 Ele concorda afirmativamente com a cabeça.

2.02L: Então está, agora você vai trabalhar.

Imediatamente Mateus narra o que segue, no entanto sem usar nenhum fantoche.

1.05/1.12M: Era uma vez um porquinho que tava trabalhando.

1.05M: O lobo mau veio lá e [1.00]...

1.05M: Saíam daí, senão eu vou socá tu.

2.01L: É? Que mais?

1.13M: Só isso.

2.02L: Então está bom! [f]

2.01L: Quer contar mais alguma? Que brincar com os fantoches? Então brinca.

1.09M: Essa aqui a senhora não disse parabéns.

2.02L: Ah! Esse não cantou parabéns. Essa vai cantar também.

2.06L: Parabéns! Parabéns! Saúde e felicidade e que colhas sempre tod dia paz e alegria nã lavoura da amizade. Viva o meu amigo Mateus Viva! (Cantei para ele o parabéns à você à moda gaúcha.)

2.06Pego o gato e desejo-lhe saúde e felicidades.

1.02Ele alcança a bruxa e o Kalu.

2.06Eles desejam que o seu ouvido melhore, pois desde pequeno ele tem problemas. Pego a boneca molenga e digo:

2.06L: Um abraço. Mateus, venha ganhar um abraço dessa boneca. ummm beijos e abraços.

1.10M: Eu não brinco com boneca.

2.01L: Não brinca de boneca, por quê?

1.13M: A mãe não deixa.

2.01L: A mãe não deixa?

2.06L: Esta é uma fantochezinha. Ela é ginasta. Pa, pará, pará, pará pá pá, (Imitei as aberturas feitas nos circos.) Vira cambalhot de novo, vira, cambalhota é um, é dois, é três.

2.01L: A boneca é ginasta, pode brincar.

[a]1.04Mateus faz o cachorro pegar minha mão, depois o lápis

2.03L: Ai, o cachorro pegou minha mão, pegou meu lápis. O cachorrinh pegou meu lápis, o cachorrinho pegou meu lápis e agora?

1.04 Ele faz o cachorro devolver o lápis.

2.03L: Ah, ele devolveu. Obrigada, cachorrinho!

1.17M: Agora vai o outro.

2.01L: Agora vai o outro? O pretinho?

2.07L: Oi, cachorrinho...

1.04 Ele faz o outro cachorro pegar minha mão.

2.03L: Ai o cachorro preto pegou na minha mão.

1.04 Mateus faz o cachorro pegar o lápis.

2.03L: Ai, ele pegou o lápis e agora.

2.07L: Devolve o meu lápis, cachorrinho.

1.04 Faz o cachorro devolver o lápis.

2.03L: Ahh! Obrigada, cachorrinho.

1.17M: Ele vai mordê o outro.

2.01L: Ele vai morder o outro? Você vai morder os dois ali?

1.05M: Agora mordo os dois.

1.04 Faz com que os cachorros se mordam.

2.03L: Ai, eles estão se mordendo.

1.04 Os cachorros mordem minhas mãos.

2.03L: Ai morderam as minhas mãos! Cada cachorrinho! Ui! Uu!

2.01L: Quer contar uma estória com estes cachorrinhos?

1.00 Ele balança negativamente a cabeça.

2.01L: Não?[f]

Obs: Daqui em diante houve um trabalho com toda a turma de alunos, por isso os dados não serão considerados para análise das seqüências dos jogos dramáticos do Mateus. Considerar-se-ão somente alguns itens nos quais há manifestação do Mateus e de seu interlocutor adulto que sejam relevantes para este trabalho.

Chega a hora do lanche e ele vai para a sala. Vou até lá conhecer os colegas de Mateus e Débora. A professora tem que sair um pouco, fico sozinha com eles.

Um dos meninos manifesta curiosidade em saber o que é aquele fio que atravessava sua sala. Explico que é uma extensão.

2.01 Vou, então, até a sala da direção onde está o gravador e trago-o até a salinha, explico que ele serve para gravar até o pensamento.

1.00 Eles riem. 1.02 Ligo o gravador e deixo-os escutar algumas falas da Débora. As crianças riem, falam. Um diz que seu pai tem um gravador. Outros querem saber como o gravador funciona.

1.11 Mateus pede para que eu coloque sua música.

2.02 Busco a fita, então explico que Mateus está de aniversário e a música é em sua homenagem.

1.02 Ouvimos a gravação. Eles vibram e estão curiosos.

Digo-lhes que não havia sido eu quem tinha cantado, mas uns bonecos, uns fantoches.

2.01 Pergunto se eles querem cantar o parabéns à você para o Mateus.

Eles concordam.

Então digo-lhes que gravarei o canto. Peço à professora que conte até três para iniciarmos a música.

Eles cantam, enquanto isso passo de mesa em mesa com o gravador. Depois escutamos a gravação, então um aluno pergunta se agora os fantoches já conhecem eles.

Digo-lhes que se a professora permitir os fantoches poderão visitá-los.

Ela concorda, então vamos até a outra sala buscá-los. A professora olha os fantoches.

Peço-lhe que escolha alguns para usar, mas ela preferiu que eu conte a história.

2.01 Chego na sala e peço às crianças que se agrupem. Ponho o mini biombo sobre uma mesa e ao lado desta ponho a sacola com os fantoches. Pego o Kalu e digo:

2.08: Olá criançada! Eu sou o Bruxolino e daqui a pouco vocês vão assistir um grande espetáculo! Aguardem!

Eis a história, mais ou menos de acordo como foi contada.

Gata Branca: Vocês sabem quem eu sou?

1.07Crianças: Sim!

G: Eu sou a gata branca e moro no céu. Lá nas nuvens. Vocês sabem que gosto de comer?

C: Não.

G: Eu adoro comer lua. Ah! A lua é tão gostosa. E vocês sabem o que é tomo?

C: Não!

G: Eu tomo suco de chuva. Eu gosto também de chupar picolé de estrela. Tem sabor chocolate, morango. Hum...que delícia! Eu moro aqui no céu, mas eu tenho um amigo que mora aí na terra. Sabem quem é meu amigo? É o jacaré. Acho que vou visitá-lo. Vou pegar uma caron com essa nuvem.

 Chegando na terra:

G: Jacaré. Jacaré! Onde você está? Sou eu a gatinha. Vou procurá-lo.

 Chega o jacaré e enquanto ele movimentava-se cantou: "Jacaré está na lagoa com preguiça de nadar. Deixa estar, seu jacaré, que a lagoa há de secar. Sim, sim, sim. Não, não, não...pegou fogo no papelão!

Jacaré: Quem me chamou?

Crianças: A gatinha!

J: A minha amiga está aqui. Gatinha! Gatinha! Onde você foi? Bem enquanto ela não vem vou descansar.

G: Oi, jacaré! Tudo bem?

J: Oi, gatinha! Estou com dor de dentes.

G: Então vou chamar o dentista. Volto logo.

 Chega o dentista.

Homem: O senhor me chamou?

J: Este meu dente aqui atrás está me doendo.

H: É? Mas eu não posso arrumar seu dente. Até logo.

J: Por quê?

H: Bem, sabe como é... Os seus dentes... eles são afiados.

J: Ora essa... eu sou seu amigo. Pode arrumar meu dente. Não vou mordê-lo.

H: Mas.. mas você não vai me morder? Não vai comer minha mão?

J: Não. Clap. Clap. Pode vir aqui.

H: Bem... eu vou.(O fantoche homem vai e volta, mostrando indecisão.)

J: Vem. Você tem que confiar em mim.

H: Confio ou não confio?(Pergunta isso às crianças.)

Crianças: Confia! Confia!

H: E se ele me morder?

C: Não vai morder.

H: Então tá... eu vou. Mas...

J: É esse aqui bem lá no fundo.

H: Deixa a boca aberta e não fecha. Ai Meu Deus do Céu e se ele me morder!

O dentista começa a trabalhar no dente do jacaré com a boca
Bzzzzzz Bzzzz Bzz Bzzzz

H: Pronto... Prontinho.

J: Ai que bom! Quanto custa?

H: Hum... mil cruzados...

J: O quê! Eu te pego.

O dentista sai correndo e o jacaré sai atrás.

Percebo que as crianças gostam da história.1.02 Depois disso, deixo-as brincando com os fantoches. Elas pedem que eu volte outro dia.

2.02 Prometo voltar, despeço-me e saio.

IJUÍ, 22 DE OUTUBRO DE 1988 - 4º ENCONTRO COM O MATEUS

Busco o Mateus em sua casa para brincarmos com os fantoches e, neste dia, sinto que ele está mais solto, então proponho que crie logo.

[a]2.01L: Aí, Mateus, quer contar mais uma história? Quer?

1.13M: Oi!

2.02L: Oi!

2.01L: Já está pronto?

1.14/1.19M: Ai não tem ninguém pra mim brincá.

1.14/1.19M: Eu sô o velho brigão.

1.14/1.21M: Ah, lá vem o Derjo brigão.

2.02L: O Serjo brigão!

1.14/1.20M: Oi, vamo brigá?

1.14/1.20.M: Vamô!

1.14/1.18M: Pá-pá-pá-pá-pá! Hã? Pá!

1.14/1.19M: Ai, lá vem a minha mãe! Lá vem minha mãe!

1.14/1.20M: Filinho, pára de brigá!

1.14/1.20M: Mamãe, é que o Zé Brigão lá!... ele só ficava brigando comigo! E tapa!

1.14/1.20M: Então dexa esse... esse brigão aí e vamos pra casa! Tchu-tchu-tchu-tchu!

1.14/1.20M: Papai, papai!

1.14/1.19M: Hã, lá vem o papai pra me buscá.

1.14/1.20M: ó, quero que você pára de brigá com o Zé Brigão!... com o... Fernando Brigão lá!

1.14/1.20M: (inaudível) tá, papai.

1.14/1.20M: Então vamo deixá esse brigão, i vamo imhora.

1.14/1.20M: Mas agora vô dá um cascudo nele!

1.14/1.20M: Agora vô brigá com a mãe dele!... ..

1.14/1.20M: Ai, lá vem a mãe dele!

1.14/1.20M: Ai tá loco.

1.14/1.20M: Vamo brigá?

1.14/1.20M: Vamo!

1.14/1.20M: Por que vocêi.00... você ... o teu filho deu... um pontap no meu filho?

1.14/1.20M: Porque o teu ganhô!

1.14/1.20M: Ali tá ele!

1.14/1.20M: Por que o teu deu um pontapé noi.00... no meu filho?

1.14/1.18/1.20M: Prrr! Porque é muitoi.00... muito brigona!

1.14/1.20M: I você é mais brigão ainda!

1.14/1.20M: Ah, vamo brigar intão!

1.18M: Pá-pá-pá-pá-pá-pá-pá!

1.14/1.20/1.18M: (inaudível) Hem, muié! Pá!

1.14/1.20/1.18M: Eu venci! Eu venci! Eu venci, eu venci!

1.14/1.20M: Agora eu vou chamái.00... agora... agora eu vô chamá o me filho pra brigá com o teu filho!

1.14/1.20M: Eu chamo u meu filho!

1.14/1.20M: Mãe! Ai.00.. a minha mãe disse pra mim vim brigá com você!

1.14/1.20M: E a minha mãe disse que é pra brigá com você!

1.14/1.20M: Então vamo lá!

1.18M: Pá-pá-pá! Pá-pá-pá! Pá-pá-pá!

1.14/1.20/1.18M: Venci a luta! Venci a luta! Venci a luta!

1.14/1.20M: (inaudível) Sabi?

1.14/1.20/1.18M: (inaudível) tá. Pum-pum-pum! Tá. Pum-pum-pum!

1.14/1.20/1.18M: Eu vô para minha cai.00... eu vô para minha casa!

1.14/1.20/1.18M: Eu vô para minha casa! Eu vô. Pam-pam-pam-pam-pam

Ouummm!!

1.14/1.20M: Ai, vamos fazê as pazes?

1.14/1.20M: Vamo!

1.14/1.20M: Eu vô para minha casa!

1.14/1.20M: Eu vô pra minha casa!

1.14/1.20M: Vamo brigá de novo?

1.14/1.20M: Vamo.

1.18M: Pá-pá-pá! papá! papá!

1.14/1.20M: Você é muito véio pra mim brigá com você.

1.14/1.20M: Você é muito1.00... você é umaa... uma vovó, parece um vovó aí!

1.14/1.20M: Aí (inaudível), arrecem nascemo!

1.14/1.20M: Somo maninho!

1.14/1.20M: Então leva um coice na bunda!

1.14/1.19/1.18M: Ai, ai, tá muito1.00... ai

1.14/1.19M: É qui eu quero dá um soco naquele lá, quero vencê ele!

1.14/1.19M: Não adianta que eu quero vencê ele!

1.14/1.20M: Não adianta que eu quero vencê você!

1.18M: Ai!

1.14/1.20M: Viu, daqui um poco eu vô vim!

1.14/1.19M: Ai, agora eu vô te que brigá com a mãe dele que senão nã vai dá certo!

1.14/1.18/1.20M: Pai! Pou! Eu vô te vencê!

1.14/1.20/1.18M: Qué vê ? Oh! Pá-pá-pá-pá! papá! pá-pápápá!

1.14/1.19M: Eu venci a mulhé!

1.14/1.20M: Ah! Daqui a pouco eu vô desmaiá de tanto coice!

1.14/1.20M: Ah, desmaiei.

1.14/1.20M: Ah, agora eu vô1.00... agora eu vô lá no circo!

1.14/1.20M: Vô lá no circo, i não vô deixa você i junto, tá?

1.14/1.20M: Vai embora! (inaudível)

1.18 M: Turútutu! Turútutu! Turútutu! Turútutu! (inaudível)

1.14/1.20M: Mi caiu no chão!

1.14/1.20/1.18M: Pá-pá-pá-pá-pá! Aí, tô rolando tô rolando, Aí tô rolando Tô rolando!

1.14/1.20M: Ai você me deu um1.00...

1.14/1.20/1.18M: Alô palhaço! O palhaço, palhaço! Alô palhaço (inaudível) ouuuú, ouuuú!

1.14/1.20M: A luta que1.00... (inaudível) não ia escapá!

1.18M: Pá! Hum?

1.12/1.18M: Eu sô o malandrinho aquele o brigão! Eu bato a cabeça no chão! Pam-pam-pam-pam! Pam-pam-pam! Eu bato a cabeça no chão. Eu quero, eu quero batê a minha cabeça no chão! Eu bato, ela não machuca, machuca, machuca, machuca-cá!

1.12M: Terminô!

2.02L: Legal![cf]

IJUÍ, 07 DE JANEIRO DE 1989 - 59 ENCONTRO COM O MATEUS

Depois de alguns meses sem ter realizado encontros com o Mateus, por várias razões, nos encontramos novamente e realizamos esta filmagem.

2.01M: Tudo bom, Mateus?

1.13M: Tudo.

[a]2.01L: Quer contar uma história com aqueles fantoches pequeninhos?

1.00Faz que não com a cabeça.

2.01L: Quer? Você já tinha brincado com esses pequeninhos?

1.00Nega com a cabeça.

2.01L: Não! Quer brincar um pouquinho com eles? Brinca com eles, então. Você mostra eles, no palquinho aqui, que eu assisto. Vai contando a historinha daí.

1.02M: Mateus pega dois fantoches: um homem e uma mulher.

1.05M: I os dois tavam si beijando.

1.00E: Ele fica em silêncio 1.02 segurando os fantoches no palco.

2.01L: Vai contando a historinha. Vai inventando a sua historinha que eu vou escutando, está?

1.00S: Silêncio

2.01L: É só o beijo?

1.00A: Acena afirmativamente com a cabeça.[f]

[a]2.01L: Então faz outra.

1.02E: Ele troca os fantoches e 1.04 cria outra cena muda e estática de dois fantoches se beijando.

2.01L: E essa historinha?

1.13M: Também.

1.00E: Ele olha para os lados, depois sorri encabulado.

2.01L: Pode ir contando, vai contando, vai inventando a historinha para mim.

1.13M: É só também.

2.02L: Também.[f]

[a]2.01L: Vai fazendo tudo o que você quer. Vai brincando, contando história, pode inventar, como você gosta.

1.05M: A Grace deu um tapa na prima.

2.02L: Há!

1.00R: Risos.

1.05/1.18M: I a outra deu um tapa nela, pá.

1.00S: Silêncio.

2.01L: Vai, vai brincando, pode brincar bastante.

1.13M: Não quero. (fala bem baixinho)

2.01L: Inventa mais.

1.13M: Não quero.

2.01L: Não quer inventar?!ôfC

8aC2.01L: Quem é que estava, na primeira historinha ali? Quem é que estava se beijando?

1.00 Silêncio.

2.01L: Quem é essa ali?

1.13M: A princesa.

2.02L: Uma princesa!

2.01 L: E ele quem é?

1.13M: Eli não é princesa.

2.01L: Não? O que que ele é?

1.13M: Eli é hum...1.00

1.04Muda o fantoche masculino.

1.05/1.12M:Ele chegou princesa.

1.04Faz os fantoches se beijarem.

2.01L: Esse ali é? É um príncipe?

1.00Não responde, olha para a câmera e sorri encabulado.

2.01L: Quer brincar mais um pouquinho?

1.00Nega com a cabeça.ôfC

2.02L: Não, então agora vamos ver uma coisa.

2.01L: Vamos ver você lá na televisão?

1.00 Silêncio.

2.01L: Quer ver? Você já se viu na televisão?

1.00 Diz que não com a cabeça.

2.01L: Nunca? Hã! E você sabia que esse tio estava filmando ?

1.00 Faz que sim com a cabeça.

2.01L: Viu, não é? Você ficou olhando ele filmar. Vamos lá olhar a televisão? Então vamos.

2.01L: E você não tem saudades dos fantoches, dos grandes?

1.00 Ele faz que sim com a cabeça.

2.01L: Tem saudade dos grandes, depois você quer contar uma história com os grandes? Então está, então vamos até lá na televisão Vamos lá olhar!

ENCONTROS COM A CRIANÇA - 4: DÉBORA

IJUÍ, 8 DE ABRIL DE 1988 - 1º ENCONTRO COM A DÉBORA

Busco a Débora em sua casa porque havia terminado a entrevista com o Mateus e sobrava um espaço de tempo de uma hora que podia aproveitar para realizar este encontro.

2.01L: Oi, Débora, tudo bom?

1.13D: Oi.

Ela me dá um beijo e eu retribuo.

1.10D: Hoje terminô minha escola.

2.02L: É, hoje é sexta-feira.

1.11D: É no pré?

Pergunta-me isso querendo saber o local onde iremos brincar com os fantoches.

2.02L: Não, na sala da diretora.

1.10D: Tá friu.

2.02L: Tá, mas ontem estava mais.

Chegamos na escola, descemos do carro, pego o material e vamos até a escola. Ela pega na minha mão.

1.11D: É a sala da diretora?

2.02L: É.

2.01L: Você já conhecia a sala?

1.13D: Não.

[a]2.01L: Você quer conhecer o jacaré?

1.13D: Quero.

1.02Abro a sacola e deixo que ela mexa a vontade nos fantoches.

1.01D: Qual aquele pretinho? (cachorro)

1.03D: Ai que bonito! (jacaré)

1.11D: Esse (gato) é assim?

2.02L: É assim mesmo.

1.01D: Ai que medo!

2.01L: De qual?

1.13D: Desse pretinho. (cachorro)

2.01L: Por quê?

1.13D: Tenho medo de gato preto, um já avançô em mim.

1.02Ela pega o cachorro que para ela é um gato.

1.01D: Ui!

1.02Depois pega a menina.

1.12D: Aqui é a moça.

1.12D: Aqui é o namorado dela.

1.03D: Dois namorado.1.00 Meu Deus!

1.03D: Tudo de pau (Kalú).

1.12D: Esse (Kalú) aqui vai casá com ela.

1.12D: Esse aqui (homem) vai casá com ela.

1.12D: Essa aqui (mulher) vai casá com ele (menino). 1.01 Mas o jacaré não tá aqui!

1.12D: Ai esse aqui (palhaço) vai casá com essa (fada).

1.02Encontra o jacaré.

1.03D: Mas jacaré não é assim.1.01 Jacaré1.00...

1.17D: Eu vô brincá.1.12 Um em cada lugar.

1.12D: Aqui é a casa do otro casal (menino e menina).

1.02Vai dispendo os fantoches na sala.

1.11D: Ninguém tinha visto isso?

2.02L: Não.

1.11D: Aonde eu faço o otro casal?

2.02L: Acha um lugar.

1.12D: Aqui.

1.12D: Essa aqui (fada) é a rainha.

2.02L: Pode ser.

1.03D: Mas rainha tem otra coisa! 1.10 Sabe eu fui no carnaval, lá tavam cantando.

1.12D: Esse (gato) aqui é o príncipe dela. 1.05 Aí ela está esperando o seu marido chegá.

1.12D: Um casal assim. 1.07 E tu paú (palhaço) não tem namorada? 1.03 Se alguém deitá perto do pau.

1.12D: Vamos pentiá o cabelo pra ficá bem bonitinho. 1.05 Levantô de manhã e pentiô o cabelo.

1.12D: Esse aqui vai aqui. 1.11 O que que a senhora acha: o branco aqui e o preto aqui?

2.02L: Pode ser.

1.13D: Ah não! 1.12 O preto aqui. 1.10 Que salinha pequena não dá nem pra brincá.

1.17D: Eu vô inventá otra coisa. 1.18 Hi, hi, hi. 1.01 Jacaré!

1.17D: Pegá o gatinho dela. 1.11 Princesa tem gatinho? 1.05 Princesa, se acorde minha querida! (gato)

1.10D: Minha mãe quebrou a perna. Minha mãe Nida.

1.10D: Só sei o meu pai Belmiro.

1.10D: Eu moro com minha madrinha, mas o meu pai mora com a minha mãe, tá muito velho pra ela.

1.12D: Esse aqui. 1.03 Não esse aqui tá muito feio.

1.12D: Ele queria esse aqui (homem). 1.03 A cara desse aqui (jacaré) não é igual.

1.17D: O sapo (jacaré) vai dormi do lado dela.

1.05/1.18 Me dá um bejo. Bela-bela. Bela-bela (cantando)

1.050: Dexa que eu durmo aqui (menina).1.11 Tia, esses cabelos caem?

2.02L: Sim.

1.11D: São só? 1.12Ele tá falando com essa aqui.1.05 Olha pro lado pra tua.

1.12D: Esse (cachorro) eu vô botá pra esse casal.1.030 cachorrinho é tão macio.

1.05D: O sapo (jacaré) dormiu em cima do cachorrinho1.00... em cima do...1.08 Que raiva!

1.12D:Vai sê aqui esse cachorrinho.1.05 Vai pra lá pau!1.18 Hi! hi! hi!

1.17D: Então agora eu vô fazê a otra caminhá.1.18 Hi!hi!hi! 1.12Acho que não vai cabê, são muito grande.

1.17/1.12D: Arrumá, ela tava debaixo.

1.18D: Maraí.00... Mara... Maravilha.1.11 Tia, tu assiste a Mara Maravilha?

2.02L: Às vezes eu assisto a Mara.

1.09D: Tia, olha!

2.02L: Ficou bonito.

2.01L: Pode começar sua historinha, Débora

1.14/1.21D: Dizou profe, diz que o sapo tava aqui, né?

1.14/1.21D: Diz que o sapo tava ammi.00... queria dá um beijo nela.

1.14/1.21D: Dizia que o sapo deu um beijo nela.

1.14/1.21D: Daí.00... daí diziam que tavam... que eles tavam de bem.

1.14/1.21D: Daí ó dai tavam com saudade e eles brigaram.

1.14/1.21D: Estes aqui eles deram um beijo.

2.02L: Tá. Humm. Pode ser.[f]

[a] 1.11D: Que é pra mim contá?

2.02L: Outra historinha.

1.14/1.20D: Oi!

1.14/1.20D: Oi, amiga!

1.14/1.20D: Vamos tomar um lanche lá na lanchonete?

1.14/1.20D: Vamos!

1.14/1.20D: Parece quei.00... qué cumé?

1.11D: Ah! Tirá uma, né, profe?

2.02Auxilio Débora com os fantoches.

1.11D: Mexê aqui, meu dedo, é que eu não sei. Dois ali? Mais?

1.14/1.20D: Oi, tudo bem?

1.14/1.20D: Eu briguei com ele agora, eu vô morá com você.

1.14/1.20D: Vem.

1.14/1.21D: Ele brigô com ela.

1.14/1.20D: Por que tu brigô com ela?

1.14/1.20D: Agora nos não somo mais amigo.

1.14/1.20D: E tu brigô com ele, ele era meu amigo.

1.14/1.20D: Não, mas ele casou com uma rainha.

1.14/1.20D: Mas e tu porque tu não foi né?

1.14/1.20D: Daí porque eu não gosto dele mais, eu só gosto de você

1.14/1.20D: Eu vô dá um beijinho em você.1.18 Smach!

1.14/1.20D: Então agora vamos ser amigos!!

1.14/1.21/1.20D: Ai responde: Agora vamos ser amigos.

1.00 Risada.

1.11D: Quem fez tudo isso?(referindo-se aos fantoches)

2.02L: Uma tia que mora em Curitiba.

1.10D: Em Augusto Pestana eu ia no jardim.

2.02Mostro-lhe como mexer com os fantoches. Brinco com ela.

1.11D: Agora eu, tia.

1.10D: ó tá tudo cariado os meu dente.

2.01L: É?

1.13D: É de tanto tomá remédio.

2.01L: Você toma muito remédio? E os dentinhos que estão nascendo estão cariados?

1.13D: Não.

2.01L: E você escova bem?

1.13D: Depois de jantá, e só 1.00... e de noite também.

1.14/1.20D: Então agora vamo para casa e vamo se casá. (inaudível)

1.14/1.19D: Cheguemos em casa.

1.14/1.20D: Vem cá.

1.14/1.19D: Agora eu vô botá um vistidinho balonê.

1.14/1.19D: Agora eu vô botá o meu vestido de trapo. 1.00 (risada)

1.11D: Homem não tem, hã, não tem vestido?

2.02L: Vestido? É? Tem calça, camisa.

1.13D: É.

1.14/1.20D: Oi tudo bem?

1.14/1.20D: Como vai você?

1.14/1.20D: A loira beija, heim?

1.14/1.20D: Tô com vontade de beijá você.

1.14/1.19D: Agoura vômo escutá você que eu gosto. (inaudível)

1.14/1.21D: Dá um beijo na boica dela. 1.11 Sai o batão da boca dela, né?

2.02L: É.

1.10D: O meu irmãozinho ele dá um beijo assim ó. 1.18 Splach! Bem assim!

1.14/1.20D: Agora vamo dormi aqui, vamo?

1.12/1.14/1.21D: Daí então chegou o branco, vestido tudo de branco.

1.14/1.20D: Então vamo dormi.

1.12/1.14/1.21D: Então dormiram.

1.14/1.20D: Amanhã te dou outro beijo.

1.12/1.14/1.21D: Então deu um beijo nele.

1.12/1.14/1.21D: Se acordaram bem cedo da madrugada e foram dá flores,tá?

1.11D: Buscá sai.00...sabe o quê?1.12 Fru...ta e arroz.

1.14/1.20D: Então vamos.

1.12/1.14/1.21D: Dava fruta e eles tavam comendo agora.

1.12/1.14/1.21D: Depois ó eles dão um beijo depois que se acorda, depois que toma café, eles se dão de novo.

1.00 Risada.

1.14/1.21D: Então casaram, né?

1.14/1.21D: Agoura vai sê o casamento:1.18 Tam dam dam.

1.14/1.20D: Aceita se casá com, com seu Omberto?

1.14/1.20D: Aceito.

1.14/1.20D: Aceita se casá com sua esposa Dedé?

1.14/1.20D: Aceito.

1.00R isada.

1.14/1.20D: Então vamo botá as aliança. 1.18 Tam-dam-dam!

1.14/1.21D: Vô botá as aliança neles.

1.12/1.14/1.21D: Então dormiu.

1.14/1.20D: Vamos indo para casa.

1.12/1.14/1.21D: Então botou a noiva deitada e ele também deitô.

1.08D: Ai que loucura, eles tão tão cansado.

2.01L: Terminou? Daí, então, cansou?[f]

Após Débora ter contado sua história ficamos conversando:

1.11D: Depois nós vamo brincá?

2.02L: Acho que não, pois tenho que viajar, outro dia nós brincaremos.

1.11D: Amanhã nós vamo brincá com os fantoche?

2.02L: Não. Vou viajar hoje, depois quando eu voltar nós continuaremos a nos encontrar e você poderá brincar e contar histórias. Tá bom?

1.13D: Tá.

2.01L: Você quer ouvir a história?

1.13D: Sim.

Obs: Os dados abaixo não serão considerados neste trabalho.

Ouvimos, depois organizamos a sala e saímos. Ela foi falar com a madrinha e eu fui até a secretaria devolver uns materiais. Depois nós fomos embora. No caminho Débora começou a contar que sua mãe morava ali perto, mas que seu pai não morava com sua mãe, morava com sua mulhé. Ela disse o nome de seus pais e eu disse-lhe que os conhecia. Ela ficou curiosa, então contei-lhe de onde os conhecia. Depois deixei-a em sua casa.

IJUÍ, 22 DE ABRIL DE 1988 - 2º ENCONTRO COM A DEBORA

Ela chega e nos cumprimentamos:

2.01L: Oi, Débora?

1.13D: Oi, profe!

1.11V: Vamos até a sala e no caminho ela pergunta se vai ser na sala pequena.

2.02Digo-lhe que sim, pois não há outra sala disponível.

2.01L: Os fantoches estão com saudades de você.

1.00Ela ri.

[a]2.01L: Você quer contar uma história?

1.13D: Não.

2.01L: O que você quer fazer?

1.13D: Desenhá.

Pego o bloco, ponho sobre a mesa e vou até a secretaria buscar lápis de cor.1.11 Ela quer que eu pegue os lápis de sua sala, explico que isso não é possível, pois outras crianças estão tendo aula ali.1.06 Ela começa o desenho e vai falando:

1.10D: Meu padrinho que me ensinou fazê a letra. Aqui, não, ora! Não é assim, eu errei.1.11 Quero esse aqui.1.00 Ai.

2.02L: Bonito! Fez uma menina.

1.13D: É.1.06 Qué vé que eu faço uma coisa bem bunitinha?

2.02L: Quero.

Faz um círculo.

1.06D: Eu faço uma flor.1.11 Eu quero o vermelho.

1.06Vai desenhando e falando.

1.10D: A profe fica ali na mesa só fazendo assim (mostrou como juntar os trabalhos na mesma altura) e a gente fica só ali sentado.

1.10 D: Não vale a pena vim na aula.

2.01L: O que você gosta de fazer?

1.13D: Eu gosto de desenhá, mas lá os guri não deixam eu pegá, mas eu pego na frente da madrinha.

1.06D: Vô fazê a chuva.1.11 A chuva tem que sê bem colorida, né? É bem linda.

1.06D: A chuva é uma flor.

1.11D: Até que a senhora pode ficá com o meu desenho pra senhora vê que bonitinho.

1.10/1.06Débora continua falando da outra professora (sua professora no pré), de viagem e de cores, enquanto isso vai desenhando.

1.10D: O Rudinei que me ensinô. (referindo-se a um desenho que fez)

2.01L: Quem é Rudinei?

1.13D: Meu colega.

2.01L: É.

1.10D: Eu cópio. Eu cópio todo mundo.

1.11Mostra o seu desenho.1.06 Volta à mesa e diz que vai desenhar e segue falando:

1.10D: Eu vô na igreja.

2.01L: O que vocês fazem lá?

1.13D: Nós cantemo o hino de Jesus, lá na São Geraldo. 1.10 É bem de noitinha tem que janta antes de i.

1.10Fala também de sua mãe que está grávida, mas ainda bem magrinha.

1.10 Diz que não gosta de morar com a madrinha porque tem que cuidar dum menino menor.

1.10D: Ele cai a gente apanha. Azar meu. Azar dele.

1.06 Vai desenhando, falando o que vai desenhar e contando a história,1.10 mesclando com fatos de sua vida. A certa altura diz:

1.06D: Vô levá ela (personagem da história) na igreja pra ela sê crente.1.10 Jesus não é de bulicho, Jesus cura.

1.10 D: Os médico não curam só dão receita, Jesus não dá receita.

2.01L: Cura mesmo?

1.13D: Jesus cura mesmo, de verdade, não é brincadeira.

1.00 Risos.

1.06Débora conclui seu desenho.

2.01L: Você quer brincar com os fantoches.

1.13D: Quero.

Ligo o gravador.

2.01L: Você vai contar uma estória, Débora? Vai?

1.00Ela acena afirmativamente com a cabeça.

2.01L: Então está, pode começar sua história.

1.12/1.15/1.21D: Este o que era marido dela e deram beijo bem gostoso nela agora.

2.02L: É?

1.13D: É.

1.00Débora sorri.

2.02L: Então tá, estou escutando. Pode começar.

1.12/1.15/1.21D: Tá abaçando ele, né?

1.12/1.15/1.21D: Uma menina que queria surrá ela.

2.01L: Por que que ele queria surrar a menina?

1.13D: Ela deu1.00... ele deu um beijo nela e pá1.18 na cara dela.

1.15/1.21D: Depois a menina1.00... o pai dela e daí ela hum-hum, ela hum-hum deu um puxão de orelha nele e foi pra casa quietinho, quietinho, né?

1.00D: Hu-hã.1.06 Deixa um ver o corpinho primeiro, umbigo, isso aqui, o corpo o tronco, ah! os braços.

1.15/1.21D: Então truí.00...picou.1.12 Então o pai dela tava aqui.

1.09D: Ele aqui, ó profe.

1.09D: O pai dela tava1.00... aqui ó o pai dela.

1.15/1.21D: O pai dela chegou.

1.00 Hum-hum!

1.15/1.19D: Agora vamo lá pra casa que eu vô ti surrá.

1.09D: Vamo vê o que vai acontecer.

2.02L: Vamos ver.

1.06D: Ele vai pegá a chinela.

2.01L: O pai vai pegá a chinela?

1.12/1.06D: Ele fiô a sombrinha aqui dentro.

2.02L: Enfiou a sombrinha no olho!

2.01L: Dói?

1.13D: Dói só um pouco.1.09 Bota sua mão.1.12/1.08 Aqui tava a minina bem quietinha no quarto.

1.15/1.21D: Ele queria botá a menina de castigo,1.11 viu?

1.15/1.21D: Ia tirá a ropa dela e botá uma ropa bem limpinha nela... bem bem velha, porque aquela era nova,1.11 né?

1.15/1.21D: E elei.00... e ela botou a roupa nova e saiu escondida pra namorá.

1.15/1.21/1.12D: E daí foi namorá de madrugada.

1.15/1.21D: E eu olhei com meus olho o pai.00...

1.10D: Sabe ali no Centro Social tem uma guria, sabe onte tava quai.00... mais ainda ó tia assim ó e tinha só uma menina.

2.01L: E isto não pode?

1.13D: Não!!

2.01L: Por quê?

1.13D: Porque não.

2.01L: Daí apanhou do pai?

1.13D: É que a mãe dela é velha já.

2.01L: E aí?

1.13D: Ela dá beijo neles.

2.01L: E não pode?

1.13D: Não.

(inaudível)

2.01L: Agora você vai fazer o pai? Então faz o pai ali.

1.06D: Chinela dentro daqui,1.09 ó profe! Dentro da porta.

2.02L: Tá.

1.06D: Fazê a porta ali.1.17 Ele ia abri a porta.1.08 Meu Deus eu tenho medo!

2.01L: Você tem medo do pai?

1.13D: Eu tenho só tenho medo do meu padrinho.

1.10D: Eu não tenho medo do pai.

1.10D: O meu pai não me surraí.00... não dexe minha mãe nem surrá ele.

2.02L: É?

1.06D: Agora eu vô pintá aqui a boneca, porque, não é que tava de vestido azul, bunito.1.15/1.21 Pai dela, mandô ela já tirá, mas ela não tirô.

1.15/1.21D: Há-hã. Ele pegô a chinela, deeu, i deeu, i deeu.1.11 Depois eu conto a historinha.

2.02L: Há-hã.

1.06D: Vô pintá ela.1.15/1.20 Filinha, o pai não vai ti tiráí.00...

1.15/1.19D: A minha, a minha pintura que eu ando bem bunitinha, arrumadinha quando vô saí.1.06 Há, então ela passou mais vermelho, passou verdeí.00...hum.

1.11D: quebrô o verde.

2.02L: Quebrou a ponta! Não faz mal. Pega outro. Aqui ó, aqui tem outro verde.

1.11D: Que vê o que pai dela viu? ó 1.00... 1.15/1.21 viu o amarelo e o verde.

1.06D: Ela passou mais amarelo.

1.11D:(inaudível)tem medo do pai, né?1.10 Outro dia, eu tinha medo.1.06 Vô achá outra cor bem bunitinha, o lilás.

2.02L: Esse é bonito.

1.12D: Meu Deus, tava afogada de tanta ropa! 1.17Ah! e o pai dela ia chegá.1.11 Depois a senhora vê?

2.02L: Está, depois eu vejo.

1.08D: Ele ficou brabo com ela, mas bem brabo.

2.01L: Muito brabo?

1.13D: Ele mandô ela tirá o vestido e lavá toda a ropa dela, até a dele.

2.01L: E ela fez isto?

1.13D: Não.1.15/1.21 Daí ela tomô muito laço.

1.18/1.15/1.21D: Ui, ui, ui ela gritava.

1.15/1.19D: Hum, hoje eu tô brabo com a minha filha.

1.15/1.20/1.21D: Filha, nunca mais vô deixá ela saí de casa.

1.15/1.21D: Vô levá na igreja pra se crente.1.10 Viu tem que levá na igreja, também chora na igreja.

1.10D: Sabe que se a senhora senti uma dorzinha, vai na igreja que a senhora melhora.

2.01L: Você acha?

1.13D: Hum.Hu-um. Não podia se virá para o utro ladio, mas agora pode viu? 1.10 Jesus que cura.1.11 Médico não cura, né?

1.10D: Eu não vô em médico, só Jesus.

2.01L: Tem certeza que médico não cura?

1.00Ela dá uma risada.

1.13D: Depende do médico ou só mesmo feiticeira, essas coisas (inaudível).

2.01L: E como é que Jesus consegue curar as pessoas?

1.13D: É porque Jesus é crente e nunca foi no bulicho.1.11 Ele cura a gente sabe por quê?1.10 É porque passa uma coisa na gente assim. E aquilo é que ele cura.

2.01L: É?

1.11D: Profe, e daí a senhora vai lá comigo lá vê que eu quero uma coisa?

2.01L: Você está com fome?

1.13D: Não, tô não. É1.00...1.10 é vê aqueles livrinho de história.

2.02L: Está

2.01D: Depois nós iremos lá, está?

1.11D: É depois que eu terminá isto, né?

2.02L: Depois que você terminar de contar sua história nós vamos lá.

1.12D: Deu.1.10 Até minha amiga foi junto na igreja com a minha mãe.

2.01L: É?

1.13D: É.1.10 Hoje vai i ai.00... a tia preta, eu e a mãe.

1.10D: A Márcia tem coisa no ouvido.

2.01L: E ela vai na igreja para se curar?

1.13D: Ela vai. (inaudível)1.06 Aqui a chinela dele, ó profe pá ela...

2.02L: Hu-hum.

1.15/1.21D: Agora tu vai apanhá.1.12 Terminô.

2.01L: Terminou? E ela apanhou?

1.13D: Apanhê.1.06 Agora eu vô fazê bem colorida olha aqui.[f]

Débora conclui seu desenho, depois organizamos a sala, 2.01nos despedimos da secretária da escola e eu a levo até sua casa.

2.01L: Tchau, Débora!

1.13D: Tchau, tia!

IJUÍ, 5 DE MAIO DE 1988 - 3º ENCONTRO COM A DEBORA

Obs: Esta parte introdutória não será considerada na tabulação.

Chego na escola e o Mateus e a Débora, ainda não haviam chegado. Fico esperando-os na secretaria. Enquanto espero fico sabendo que uma turma de 2a. série está sem professora e a secretária não pode atendê-los, pois está só na secretaria. Prontifico-me a atendê-los até Débora chegar.

Chegando na sala, apresento-me e digo-lhes que vamos brincar de contar histórias com fantoches. Antes mesmo de explicar a formação dos grupos eles se organizam. Peço-lhes que pensem numa história e que usem os fantoches para contá-la. Oriento-os para que inventem uma história imaginária, real ou humorística. Dou todas as explicações necessárias. Organizamos os grupos e distribuo os fantoches, pois são poucos para uma turma de alunos. A alegria e a explosão de satisfação frente aos fantoches é geral.

Deixo-lhes tempo para que explorem o material, depois passo nos grupos e incentivo-os a pensar na história. Coloco o biombo na

frente, espero que pensem a história, depois empresto um fantoche e digo que o espetáculo vai começar. As crianças vem brincar com o fantoche que manuseio, elas riem, falam. Anuncio os grupos e todos apresentam suas histórias.

A secretária avisa-me que Débora havia chegado, por isso não podemos comentar a aula. Peço-lhes que em casa cada um invente uma história usando alguns dos fantoches. Despeço-me das crianças que pedem para eu voltar a brincar com elas.

2.01 Encontrei Débora na porta da secretaria, cumprimento-a e vamos para a sala.

1.11 Novamente ela manifesta vontade de ir para uma sala mais ampla. Infelizmente a escola não dispõe de nenhuma sala vaga.

2.01 Conto-lhe que estava trabalhando com alunos da 2a. série, pois a professora havia faltado.

1.13 Ela diz que a secretária havia lhe contado.

2.01L: Você quer brincar com os fantoches?

1.13D: Hoje não.

2.01L: Eu tenho um jogo. Vamos jogar?

1.11D: é bingo, né?

2.02L: é.

1.11D: A senhora é sabida.

2.01L: Por quê?

1.13D: A senhora sabe tudo.

2.02L: Não sei tudo não.

1.11D: A senhora é rica?

2.02L: Não.

2.01L: Por quê?

1.13D: A senhora tem carro.

2.02L: Nem todos aqueles que têm carro são ricos.

1.10D: Eu sô rica.

2.02L: é.

1.10D: A minha madrinha é rica.

2.01L: Por quê?

1.13D: Ela comprô uma calça de brim para mim. 1.10 Ela foi na Americana 1.00... na Pernambucana e achô.

Depois ela anunciou:

1.11D: Eu vô brincá com esse jogo (bingo de nomes).

1.02 Brincamos um pouco, depois escrevo seu nome em três fichas e leio para ela. Ela junta as partes. Em seguida, brincamos com o jogo memória de números. Percebo que ela não conhece os números escritos e também conta saltando alguns. Brinco de reconhecer os números e quando ela não sabe eu a auxilio. Peço-lhe que junte os números que são irmãos. Depois os colocamos em ordem crescente. Faço o jogo de relacionar número e quantidade. Também colocamos os números em ordem decrescente, depois jogamos memória. Ela demora um pouco para perceber a lógica do jogo, depois disso mostra-se mais atenta.

[a] 2.01L: Você quer brincar com os fantoches?

1.13D: Sim cos dois gato.

1.02 Débora pega o gato, que para ela são dois, e diz:

1.12D: Esse aqui ia casá com essa aqui (mostrou a parte dianteira e a parte traseira da gata).

Liguei o gravador e dei início à gravação.

2.01L: Tudo bom, Débora?

1.13D: Tudo bom.

2.01L: Tudo boom! Vai contar sua história? É? Então pode começar.

1.12/1.18D: Este aqui ia, este aqui, ia casá com essa, 1.11 né?

1.14/1.21D: Daí casaram, 1.11 né?

1.12/1.14/1.21D: Daí foram para casa e dormiram.

1.12/1.14/1.21D: De manhã tomaram café na cama porque tinham empregada que foi fazê o café.

1.14/1.21D: Daí eles foram passeá no jardim comendo maçã. 1.12 Deu terminei a história.

2.02L: Terminou a história! Já? Então está bom. 6fC

2.01L: Você vai contar outra história?

1.11Ela vê uma pasta sobre a mesa e pede o que tem dentro.

2.02Digo-lhe que a pasta é sua e que ali eu guardo seu desenhos e histórias.

2.01Pergunto se quer desenhar e contar histórias.

1.13Ela diz que quer escrever.

1.02Dou-lhe uma folha e ela escreve usando escrita própria conforme comprovante anexo. Ela lê o que havia registrado: O Mateu não veio no encontro da professora Lídia. Ijuí, cinco de abril de mil novecentos e oitenta e oito, terceiro encontro com Débora.

1.10Ela lê as frases acompanhando com o dedo. Escreve mais um pouco. Peço que escreva seu nome. Ela escreve assim: D E (espelhado) P (espelhado) D E (espelhado) R (espelhado) O B (ou A fechado). Ela diz que errou e lê seu nome separando-o em sílabas. Ela reescreve-o. Ela faz algumas escritas e não diz o que é, não insisto porque esse não é o propósito do trabalho de pesquisa, apenas uma atividade além.

6aC1.11Depois disso, ela pediu lápis cera para desenhar.

1.06Ela começa a desenhar e a contar a história.

1.12/1.15/1.21D: Tinha um sol, velho, velho, mas o sol era velhinho. Meu Deus e não dava!

1.12/1.18/1.15/1.21D: Num dia, num dia, num dia aparece uma... uma sol-lá, solá.

1.15/1.21D: Ah, daí apareceu um amigo dele, né, que tava viajando, do sol.

1.15/1.21D: Daí ajudou ele.

1.15/1.20D: Se tu quer uma cor, amigo, eu te dou esse aqui ó.

1.15/1.21D: Daí ó, daí ele quis a cor, né.

1.12/1.15/1.21D: Daí sim ó. Daí veio as ermã dele. 1.09 ó a ermã vai vim ó que vê!

1.12/D: A ermã? As irmã. 1.00... 1.15/1.21 a ermã dele vem...

1.15/1.19D: Tenho duas ermã. 1.09 Tenho duas ermã, né?

1.12D: Eles são irmãos.

1.08D: As irmãs são muito confusa.

2.01L: Por quê?

1.13D: Porque sim 1.06 Olha a casa das irmãs. 1.120 cara 1.00...

1.10D: Ai, eu acho que a professora é braba.

2.01L: Por quê?

1.13/1.18D: Porque sim, braba!

2.02L: Muito braba?

2.01L: O que é que ela diz para você?

1.13D: Qualquer coisa! 1.10 E daí quando ela diz fiquem quieto né, daí eu fico bem quietinha, até que ela venha, né, profe, de fora.

1.10D: Daí ela diz fiquem quieto, daí eu abaxo assim.

1.10D: Hoje ela deu um xingão ne mim e na minha amiga.

2.01L: O que é que vocês estavam fazendo?

1.13D: Né, tinha um guri ali empurrando a mesa pra lá e pra cá e não era nós. 1.10 Nós só tava ajustando a mesa. 1.12 Ah! tem que contar a historinha!

2.02L: É!

2.01L: Então conta a historinha.

1.06/1.15/1.21D: Aqui né, daí eram duas irmãs.

1.15/1.21/1.18D: Daí viviam num mundo muito, muito 1.00... mundo rico.

1.15/1.21D: O mundo era rico e tinha bastante dinheiro.

1.15/1.21/1.20D: Agora nós estamos 1.00... danadinho ahh... pára, irmã dizia ela, e também vai tomá banho.

1.15/1.20D: Ah também vai tomá banho. (inaudível) enganados.

2.01L: Por que não eram enganados?

1.11D: Há?

2.01L: Por que também não eram enganados?

1.11D: Por que não eram enganados?

2.02L: É!

1.12/1.18D: Essa irmã, irmã.

1.06/1.11D: Deu. Que cor eu pinto agora esse sol?

2.02L: A cor que você quiser.

1.13D: Ah! A cor que a senhora quisé.

2.01L: Hum, eu tenho que escolher a cor?

1.13D: É. Uma cor bem bonita.

2.02L: Cor bonita. Hum. Laranja? Azul?

1.00Débora não concorda.

2.01L: Não? Escolhe você.

1.02Ela pega o azul.

2.02L: Ah! Vai usar o azul!

1.02 Ela troca de cor.

2.02L: O amarelo! Está bom, o amarelo é bonito também.

1.03D: Fazê sol.

1.06/1.12D: Ah não, aqui não, aqui eu vô fazê arvi, coisa.

2.02L: Então faz.

1.15/1.21/1.12/1.18D: Daí era um mundo rico, rico, rico, né?

2.02L: Hu-hu.

2.01L: Por que que era um mundo rico?

1.13D: Por que rico? 1.11 Sabe o que é sê rico?

2.02L: Não.

1.13D: Porque gosta de se rico, ora!

2.01L: É rico porque gosta?

1.06/1.12D: É, aqui a arve, ó, arve então.

2.01L: E o pobre é pobre porque gosta?

1.13D: Pobre não.

2.01L: Não? Por que é pobre então?

1.13D: Pobre, porque nasceu pobre.

2.01L: Nasceu pobre?

1.10D: Ai me dói aqui.1.06 Ah, não, azul não.1.11 Que vê que eu faço uma coisinha agora, profe?

1.12 Deu.1.06 Cerquinha; agora. Agora!... agora flor, flor, outra flor aqui ó.

1.10D: Eles brigam.(inaudível)

2.01L: Por que você e o Mateus brigam?

1.13D: Porque sim.1.10 Lá na aula o Mateus briga.

2.01L: É? Só contigo?

1.13D: Quando a profe sai, ele puxa os cabelo dei.00... deu e com a amiga.

2.02L: É!

1.00D: Credo!

1.00Ela dá uma risada.

2.01L: Dói a cabeça?

1.13D: É, daí eu puxo o cabelo dele.1.10 Eu e a menina temo que se levantá da mesa.

1.10D: Ele dá um soco nas costa da gente.

2.02L: É!

1.10D: Puxa assim o cabelo da guria que cai a cadera lá no chão.

2.01L: E você falou para ele não fazer isso?

1.13D: Eu não falo nada, se a gente falá alguma coisa quando ele batê depois que ele bate, né, qué mais um soco?1.00 Cruzes!1.10 Um

criança assim, né, devia ser direitinho, né? Todo mundo gosta.

1.06D: Olha aqui minha florzinha.

2.02L: Bonita a flor.

1.06/1.18D: Só que agora vamos ver uma cor bem bonita, de uma cor bem bonita, de uma cor bem bonita. 1.11E esta aqui né, professor (cantando)

2.02L: É, esta aí também é bonita.

1.06/1.18D: De uma cor bem bonita, esta é também pra flor!

1.06D: Agora vou fazer outra flor. Esta flor. 1.10/1.18 Daí hoje minha madrinha Zurma não vem no colégio. (cantando)

2.01L: Não? Por que que ela não vem?

1.13D: Porque foi no hospital.

2.01L: Tem alguém doente?

1.13D: Tem a dona Viscentina.

2.01L: Quem é esta?

1.13D: Eu não sei, não conheço ninguém mais. 1.06 Mas essa não é cor desse!

2.02L: É.

1.10D: Tem uma criança que brinca de se sujar. (inaudível)

2.01L: Você não gosta dos ricos?

1.13D: Eu não gosto é de lavar os pobres.

2.02L: Ah, você não gosta de lavar os pobres!

1.13D: Eu não.

2.01L: E você é rica?

1.10D: Sabe, tem uma guriazinha lá casa que vive suja. 1.11 Sabe por quê?

1.10D: O pai dela se arrasta no chão, fazê tudo, ui vira igual bicho a guriazinha.

2.01L: Você não brinca de se sujar?

- 1.13D: Eu? Às vezes eu brinco, mas não é bom brincar de se sujar.
- 2.01L: Por que não é bom?
- 1.11D: A senhora brincava, quando a senhora era pequena?
- 2.02L: Eu brincava de me sujar, brincava no barro.
- 1.15/1.21D: Ó tão brigando.
- 2.02L: Não.
- 2.01L: O cavalinho ia tirar o ovo que estava na cestinha?
- 1.12/1.15/1.21D: Agora era uma família rica que vivia numa casa de rico.
- 1.15/1.19/1.18D: Agora sim, agora sim, agora gosto de casa, gosto de tudo, agora não vivo pedindo serviço e pão nas casa, é mais bom.
- 1.15/1.19D: Agora é mais bom, mas não devemos fazê disso.
- 1.12/1.15/1.21D: Um dia, espere, foram tudo pra lá, há1.00 e daí eles ficaram tudo pobre.
- 2.01L: É? Como? E assim?
- 1.13D: Daí eles ficaram todos pobre, daí ninguém tinha mais nada, andavam agora pedindo pão nas casa. Mas eles continuaram sem fazê nada.
- 2.01L: É?
- 1.13D: Eles falaram com o governo, o governo deu jeito.
- 2.01L: Que jeito que o governo deu?
- 1.13/1.18D: Deu dinheiro, deu tudo, deu tudo, deu calçado, deu tudo.
- 2.01L: Ah! O governo deu tudo isso.
- 1.12D: Agora eu já contei a história.
- 2.02L: Bonita a sua história.[f]

IJUI, 19 DE MAIO DE 1988 - 4º ENCONTRO COM A DEBORA

Obs: O início deste encontro não será considerado no momento da tabulação.

Tendo em vista a paralisação dos professores estaduais que aconteceria à tarde, nesta data fui na Escola ver da possibilidade de trabalhar com o Mateus e com a Débora. Encontrei-os na sala de aula e, após ter conversado com o vice-diretor, falei com a professora da possibilidade de afastá-los um pouco da aula. A professora concordou, então trabalhei com Mateus até o recreio e, após este, brinquei com todos os alunos.

Após convidei Débora e fomos para a sala.

[a] 2.01L: Débora, você quer brincar com os fantoches?

Ela entendeu que eu havia contado três histórias por isso disse:

1.13D: Você conta três histórias, que nem tu.

Dei início à gravação.

2.01L: Tudo bom, Débora?

1.13D: Tudo bom.

2.01L: Você quer contar sua história?

1.12D: Aqui, vamos apresentá o gatinho!!

1.09D: Oi, sabe quem sou? 1.14/1.19/1.21 Eu sou um gatinho, mas eu vou chamá o meu amigo.

1.14/1.19D: Eu vou lá chamar ele.

1.14/1.19D: Então vamos, vamos ir.

1.14/1.19D: Sabe o meu tio chamou oi.00... hã, né, ele me chamou o gatinho

1.14/1.19/1.18/1.21D: Ah, Meu Deus, cadê minha piruba? Cadê minha piruuu? A pirua dele aqui ó. Cadê minha pirubinha?

1.11D: Pirua que não é bãõ, né? 1.10 Nós temo cabelo de verdade né, profe? Tem uns que tem umi.00...

2.02L: Isto aí é uma peruca.

1.13D: Peruca, eu i.00...É bom.

1.14/1.19D: Ai, eu tô com minha peruca, Meu Deus!

1.14/1.19D: Agora eu vou pra minha casa, eu ganhei uma peruca.

1.14/1.19D: Tchau, minha gatinha um beijo.[f]

[a] 1.12/1.11D: Está aqui é uma bruxa e aquela?

2.02L: É uma bruxinha.

1.13D: Tá.1.17 Agora eu vô fazê esta história da carochinha bem bonita.1.11 Profe, aonde que a gente puxa a cordinha? (referindo-se ao elástico preso na cabeça do fantoche Kalu)

2.01L: Aqui.

1.13D: Aqui.1.10 Ai, Meu Deus, quase cai.

1.09D: Oi, tudo bem?1.14/1.19 Eu sou igual a bruxa.

1.09D: Sabe da bruxa?

2.02L: Não sei.

1.12/1.14/1.21D: Então vai sabê porque é uma pessoa.

2.02L: Então está bom.

1.11D: Sai daí um pouquinho que eu vô chamá a bruxa.1.01 Bruxaa!

1.14/1.19D: Ai, oi! Sou o bicho da bruxa.

1.14/1.20D: Oi, bruxa, nem me dá oi?

1.14/1.20D: Não dou, não me enche o saco!

1.14/1.20D: Agora vô mostrá você pro dotor e pro outro.

1.14/1.20/1.18Dootoori.00... dootor! Tá junto o dotor! Dotor! Agora dotor!

1.11D: Como é que a senhora fez, profe?

2.02L: Você coloca um dedo na cabeça, um dedo aqui e um outro dedo aqui.

Mostrei-lhe como colocar os dedos no interior do fantoche.

1.13D: Dois dedo?

2.02L: É. Um dedo aqui e outro dedo ali.

1.13D: Pra mim vai dois dedo.

2.02L: Cabem dois dedos, então está.

1.11D: Como a gente bota o jacaré, profe?

2.02L: O jacaré você põe assim na mão.

1.11D: Então bota prá mim, depois nós vamô terminá daí.00...

1.14/1.19D: Eu vô pro médico de dor de dente.

1.14/1.21D: O dotor vem vindo.

1.14/1.20D: Doutor eu quero.

1.14/1.20D: Abre a boca.

1.00/1.18D: Meu Deus do Céu! Chiu-chiu-chiu!

1.14/1.20D: Agora sarei, tiau doutor! (inaudível) ei.12 deu.

2.02L: Está legal.[f]

2.01L: Você quer continuar brincando comigo e com os fantoches ou quer ir para sua sala?

1.13D: I pra sala.

IJUÍ, 02 DE OUTUBRO DE 1988 - 5º ENCONTRO COM A DÉBORA

2.01L: Oi, Débora! Tudo bom?

2.01L: Você estava com saudades dos bichinhos?

1.13D: Hum-hum.

2.02L: Hum-hum.

2.01L: E a escola, como é que está a escola?

1.13D: Tá boa.

2.02L: Está bem.

2.01L: E o que é que vocês andam fazendo lá na escola?

1.13D: Pulá corda, pulá pneu.

2.01L: Pular corda, pular pneu, o que mais?

A Léssie, minha cachorra, começa a latir para a Débora,

então eu explico:

2.02L: ó, essa é a Lessie nossa cachorrinha. Quietinha, Lessie!

1.10D: (inaudível)passiá.

2.01L: É, foram passear onde?

1.13D: Na casa da Ana, na casa da Fabiana, (inaudível)1.00...de cria...

2.01L: Cria do que, cachorrinho?

1.13D: Cabrita.

2.02L: Cabrito! É?

1.10D: Uma cabritinha, um cabritinho e dois cachorrinho.

2.02L: Que legal!

2.01L: E deram nome para as cabritinhas?

1.13D: Não ainda.

2.02L: Não ainda?

1.13D: Fábio não deu.

2.01L: E os cachorrinhos já têm nome?

1.00Ela balança a cabeça negativamente.

2.02L: Também não!

[a] 1.02Débora pegou a caixa com os fantoches.

2.01L: Estão todos aí dentro?

1.00Ela sorri.

2.01L: Você quer trabalhar com quais hoje?

1.00Débora fica quieta, 1.02 depois escolhe alguns fantoches.

2.02L: Com esse ali...

2.01L: Esses dois por enquanto?

1.00Ela continua silenciosa.

2.01L: Já quer começar a contar a historinha? Então está, vamos

escutar.

1.00Débora somente sorri.

1.11D: Não sei como começá. (Fala bem baixinho)

2.01L: Não sabe como começar? Começa como você sempre começava a contar.

2.01L: Vai inventando a historinha, quer?

D: (inaudível)

2.01L: Inventa a sua história.

1.00Débora continua inibida.

1.11D: Não sei como.

2.01L: Não sabe como, então canta uma musiquinha antes. Lembra aquela do jacaré?

1.00Ela balança a cabeça negativamente.

2.01L: Não lembra aquela do jacaré?

1.13D: Do jacaré não me lembro.

2.01L: Qual que você lembra?

1.13D: Da tartaruginha.

2.01L: Da tartaruginha, como é que é?

D: (inaudível)

1.05/1.18A música foi cantada num tom muito baixo não permitindo sua reprodução.

2.02L: Que legal! [f]

1.00Depois de cantar Débora continua quieta.

[a] 2.01L: Sabe uma do cachorrinho também! Como é que é a do cachorrinho?

1.13D: Do cachorrinho 1.00 ...

2.02L: Canta bem alto para eu escutar bastante e aprender a cantar com você.

1.14/1.21/1.18D: Os cachorrinho da vizinha tavam pas1.00...brincando, tavam pas...) brincando, a cachorrinha e o cachorrinho da vizinha.

1.14/1.21/1.18D: A vizinha, a vizinha foi pegá a cachorrinha e a outra vizinha foi pegá o cachorrinho e eles se pegaram e agora eles vão pra casa.

1.14/1.21D: A mamãe, ela1.00... 1.11Como que era?

2.02L: Assim, ó, lembra como nós fizemos, a professora enfia a mãozinha por dentro, bota um dedinho...

1.13D: Eu sei.

2.02L: Ah, você sabe! Canta um pouquinho mais alto .

1.11D: Eu?

2.02L: É.

1.11D: Cantá tudo de novo?

2.01L: Terminou a do cachorrinho?

1.13D: Não, ó!

2.02L: Ah, eu estou escutando

1.14/1.21/1.18D: A mamãe foi busca um cachorrinho.

1.14/1.20/1.18D: Vem vamo pra casa!

1.14/1.21/1.18D: Agora ele foi pra casa, duma vez.

1.14/1.21/1.18D: Agora outra mãe foi buská o cachô1.00... o cachorro dela, foi buská o cachorrinho dela.

1.14/1.20/1.18D: Vem, vamo i pra casa!

2.02L: Viu que legal essa música? Você foi cantando e foi inventando a historinha do cachorrinho! Que jóia! [f]

[a] 2.01L: Quer inventar outra, mas daí você põe os bonequinhos alí em cima para eu enxergar quando eles estão dançando, está bom? E canta bem alto!

1.00Débora faz uma pausa.

1.11D: Essa é uma menina?

2.01L: O que que você acha que é?

1.12D: É menina!

2.02L: Pode ser... Vamos botar mais pertinho esse aqui de você, ó! Aí
você põe eles ali em cima, e eu enxergo eles daqui.

1.00Ela faz nova pausa.

2.01L: Conseguiu?

1.11.D: Olha aqui.

2.02L: Botou virado!

1.00Risos.

1.13D: Deu!

2.02L: Deu? Bota eles bem alto ali para eu enxergar. Eu olho eles
daqui, ó.

1.12D: Hoje vai começá a nossa! 00 (inaudível) ...

1.14/1.21D: Eles vão se casá, hã! 00... ela e ele. (sorriso)

1.14/1.19D: Depois vamos dançar.

1.04Faz os bonecos dançarem.

1.14/1.19D: Vamos dançar, depois nós vamos passar nossa lua-de-mel.

1.04Abaixa-se com os bonecos, depois os faz reaparecerem.

1.14/1.19D: Vamos dormir!

1.04Deita os fantoches atrás do palco.

1.12D: Deu!

2.02L: Dormiram!

2.01L: Deu?

1.13D: Deu.[f]

[a] 1.11D: Agora, o patinho com quem?

2.02L: Hã?

1.11D: O patinho é cum quem?

2.01L: O patinho?

1.13D: É , esse aqui.

2.01L: Você acha que é um patinho?

1.13D: Esse gatinho1.00...

2.01L: Há, é um gatinho?

1.13D: É.

2.02L: Pode fazer com quem você quiser!

1.12D: A namorada dele. Se ele1.00... (inaudível)

1.00Faz uma pausa.

1.12D: Eu tenho que pegá um boneco ou uma boneca.1.00 Huum...1.17 vou
pegar esse aqui eu acho.

1.12D: É, esse branco, esse branco.

2.01L: O branquinho então?

1.13D: É,1.09 olha o rabinho dele.

2.02L: Ai que amor!

1.03D: Não tem1.00... (inaudível)

1.18/1.14/1.21D: Ai-ai1.00... como eu vô fazê?

1.04Débora fica segurando a gata.

1.14/1.19D: Ai, tomara que chegue logo pra se encontrá1.00...tô loca
pra se encontrá com ele.

1.04Débora segura o cachorro.

1.14/1.20D: Oi, minha namorada.

1.14/1.20D: Oi! Oi, tudo bem?

1.14/1.20D: Tudo, vamo tomá uma cervejinha.

1.14/1.20D: Vamo pegá a cerveja, deu.

1.14/1.20D: Eu quero te incunvidá pra nos dois ir1.00...

1.14/1.20D: Ai como você é gentil comigo.

1.14/1.21D: Agora eles dormiram.

2.01L: Dormiram?

1.12D: Deu, eu não sei mais agora.[f]

[a]1.12D: Esse aqui dá pra inventá que é a rainha.

2.02L: É pode inventar que é a rainha.

1.10D: Vô tirá essa aqui ó, sandália, ela me aperta muito meu pé.

2.02L: É..., então tira.

1.10D: Ela tem cinco anos ou seis?(Falou isso referindo-se à Joana que estava passando por ali.)

2.02L: Seis.

1.10D: Té eu acho que eu sou mais grande que ela.

1.00Débora faz uma pausa,1.04 depois mostra a fada e o homem.

1.12D: Eles eram casado.

2.02L: Há, eles já eram casados! Então está, então conta bem alto essa história. Fala um pouquinho mais alto.

1.11D: (inaudível) Cadê a mãe dela?

2.02L: Pode ser essa aí!

1.00/1.12D: Hu-hum, a mãe dela tem o nariz mais grande.

2.01L: Quer que eu lhe ajude?

1.00D: Hu-hum!

2.01L: Deu?

2.02L: Bota um dedinho aqui, um dedinho no pescoço e um dedinho aqui. Deu, pronto.

1.14/1.19D: Eu vô lá na casa da minha mãe.

1.14/1.20D: Oi, mamãe!

1.04Faz os fantoches se beijarem.

1.14/1.20D: Que saudade!

1.14/1.20D: Eu vim pra posá hoje aqui.

1.14/1.20D: Filinha, vamo buská (inaudível)lá em casa. Deu.

2.01L: Deu?

1.13D: Deu.

2.02L: Então está bom, legal, não é?[f]

2.01L: Cansou?

1.11D: É, depois eu olho na televisão.

2.02L: Há-hã. Então depois você olha na televisão, está legal!

1.00Débora sorri.

IJUÍ, 05 DE NOVEMBRO DE 1988 - 6º ENCONTRO COM A DEBORA

2.01L: Esse já é o nosso 6º encontro não é, dona moça?

1.13D: Huhum.

[a] 2.01L: Vai brincar com os pequeninhos hoje?

1.13D: Não, cus grande também.

2.02L: Com os grandes também, então posso sen...

1.12D: Vou pegá esse aqui.

2.01L: Posso sentar para ouvir sua história?

1.13D: Podi.

2.01L: Vai contar nesse aqui ou no pequeninho?(refiro-me aos biombos)

1.13D: Não, no piquinho.

2.02L: Há vai usar o palco pequeninho, então eu vou virá-lo para eu poder assistir.

1.13D: Tá.

2.02L: Vou sentar aqui...

1.02Débora pega o fantoche fada e pede ajuda.

1.11D: Tia, tia, bota na minha mão.

1.12 D: É a filha dessa. (fada)

2.02L: Você coloca um dedo na cabeça e um em cada lado assim.

1.13D: Agora deu!

2.02L: Assim!

1.13D: Eu sei!

2.02L: Nesse aqui põe um dedinho.

1.11D: Um só?

2.02L: É, abaixa os outros.

1.13D: Tá.

2.01L: Está pronta, dona moça?

1.13D: Tô.

2.02D: Então está, pode começar.

1.04Débora movimenta o fantoche grande que representa a mãe(fada).

1.14/1.20/1.00D: Fi...filinha sai para comprá uma carne mas não me volte hã, ansim, toda com namorado, viu senão você vai apanhá?

1.14/1.20D: Tá.

1.02Ela larga a fada(mãe) e a fadinha(filha).

1.11D: Daí1.00... cadê o cachorro?

2.01L: Qual deles?

1.02Ela encontra o cachorro branco.

1.12D: U branco, cabeludo.

1.00Débora começa a tossir.

1.14/1.21D: Daí ela tava aqui no chão comprando carne.

1.14/1.21D: Daí o cachorrão1.00... daí ela...(tosse)

2.02L: Você se engasgou, querida, se desengasga então.

1.00D: Daí...

2.01L: Deu?

1.14/1.21/1.18D: Daí o cachorro, daí o cachorro queria mordê ela i daí ela foi correndo pra casa.

1.14/1.21/D: Daí ela chegô em casa!..

1.14/1.21/1.20 D: Daí ela chegô em casa a mãe dela disse: Cadê a carne?

1.14/1.20D: Tu tá tudo sangrando eu vô levá você prô hospital.

1.14/1.21D: Daí lá no hospital ela fica na cama dois mês.

2.02L: Dois meses!

1.14/1.21D: I daí ela encontrô!..(risos) 1.11 Esse aqui é gurizinho?(Mostra outro fantoche pequeno.)

2.02L: Pode ser!

1.12D: Então vô pega esse.1.14/1.21 Daí ela tava caminhando aqui no (inaudível)

1.14/1.21D: E (inaudível) daí um guri veio assim.

1.14/1.21/1.20D: Daí ele disse: Oi! Vamo sai hoje à noite no cinema?

1.14/1.21/1.20D: Daí ela disse: Vô!

1.14/1.20D: Agora eu vô te apresenta pri!.. primero a minha mãe.

1.09D: Segura aqui.(Alcança-me um dos fantoches.)

2.02L: Está bom, seguro para você.

1.04Débora movimenta fadinha(menina).

1.14/1.21/1.20/1.12D: Ela...ela (inaudível) daí ela diz: Mamãe, olha o meu namorado.

1.14/1.20D: Viu, filinha, cê encontrô seu namorado.

1.14/1.20D: Da pra nós i hoje à noite no cinema?

1.14/1.20D: Dá.

1.14/1.21D: Daí ela foi se visti.

1.14/1.21D: Daí ele foi pra casa, não, elei.00... ele se vestiu, ele se vestiu isso:1.12 os cabelos dele us dois.

1.14/1.21D: Daí elei.00... ele foi lá na casa dela buscá ela de auto.

2.01L: Que auto ele tinha?

1.13D: Hum.

2.01L: Que auto ele tinha?

1.13D: Não sei.

1.14/1.21/1.20D: Daí ele falô: Tem alguém em casa?1.18 Pam-pam-pam!

1.14/1.21D: Daí ela abriu.

1.14/1.21D: Daí foram os dois, de noite, lá no cinema.

1.04 Ela faz os dois fantoches sentarem.

1.14/1.21D: I daí os dois sentaram assim...

Auxilio Débora a virar o palco de lado.

1.14/1.21D: Sentaram os dois assim pra ver o cinema.

1.12/1.14/1.21D: Esses aqui eram dois namorados que faziai.00... que eles se encontravam assim.

1.14/1.21D: Ela gostava dele.

1.14/1.21/1.11D: Sabi o que que ele fazia, o namorado, quando ela saía?

2.02L: Não.

1.12D: Ia buscá a outra namorada.

1.14/1.21/1.12D: Hum-hum i daí beijava a outra namorada, deu.

1.14/1.21D: A namorada foi emi.00... daí ele lev... levô ela em casa.

1.14/1.21/1.20D: Daí ele chegô mais primero i a noiva dele, daí disse assim ó: Onde você foi, hem?

1.14/1.20D: Você foi atrás daquela minina, né?

1.14/1.20D: Eu vi ontem você no banheiro cum ela.

1.14/1.21/1.00D: Daí, daí os dois dormiram e depois se abraçaram assim.

1.14/1.21D: I daí foram assim, pra, pra dentro,

1.14/1.21D: Daí, ou, sei...ou daí eles sentaram aqui pra vê outro, outro fi...

1.14/1.21/1.00D: Daí, daí esse aqui fez o filme (inaudível).1.12Deu.

1.04Em seguida troca pelos fantoches que anteriormente foram ao cinema.

1.14/1.20D: Oi tudo bem, gatinha?

1.14/1.20D: Vai...hã, vamo se entender melhor.

1.14/1.20D: Sim, senhora,1...mas primero eu quero fazê uma coisa pra senhora.

1.14/1.20D: Tirô barato é, pois eu vô sê a sua namorada.

1.14/1.20D: Eu vô lá na minha amiga contá.

1.14/1.20D: Vamo lá no meu amigo e na minha amiga.

1.14/1.21D: Daí voltou para a amiga.1.12 Tavam aqui os dois casalzinho.

1.14/1.21D: Daí contaram para a amiga.

1.14/1.21D: Daí a amiga se alevantô disse anssim ó: Si você casá case e venha morá na minha casa junto comigo, tá?

1.14/1.20D: E eu vô i nesse casamento.

1.12D: Daí a namorada dela, também dele, é a mesma.

1.14/1.20D: Eu também vô nesse casamento.1.12 Deu.

1.14/1.21D: Daí amanheceu o dia dormiram na casa do amigo, eles quatro.

1.12D: Ele deitava aqui, a madame no meio i daí1...1.11Pega aqui.(Alcança-me a fada.)

1.14/1.21D: Daí foram onde ia sê o casamento deles.

1.14/1.21D: I daí a mãe acompanh1... 1.11I u pai?

2.01L: Aí, você quer um pai também? Acha o pai lá, eu ajudo.

1.12D: Esse é u pai. Hã.

1.02Pega um fantoche feito pela Joana que até então nunca

tinha estado com os demais fantoches.

2.01L: Esse magricelinho ali é o pai?

1.13D: É.

2.02L: Então está.

1.12/1.14/1.21D: Deu, daí o pai levô ela té ui.00 ...

2.01L: E a mãe fica aonde?

1.13D: Hã, a mãe fica aqui. Aqui assim.

2.02L: Hã, mas daí a mãe, a mãe, a mãe...

1.11D: Sim ó. Sim ó, senta aqui ó.

2.02L: A mãe sentou ali.

D: (inaudível)

2.02L: Então a mãe senta ali, está. Está sentadinha aqui, pronto.

1.14/1.21D: Daí levou até o padre e o padre disse assimi.00...

1.12/1.14/1.21D: Daí os namorado dela isperando aqui na frente.

1.14/1.21D: Daí o pai dela foi ca mãei.00... daí o pai levou....1.12 u
namorado fica aqui.

1.14/1.21D: Daí u pai pegô (inaudível).1.12 Deu.

1.14/1.21D: Daí ele foi acompanhar ela.1.12 Deu.

1.14/1.21/1.12D: Agora ela vai com o namorado dela. 1.11 I o pai dela
i a mãe dela ficam no altar, né?

2.02L: Huhum.

1.14/1.21D: I daí ela foi.

1.14/1.21D: Ela tem qui si casá com o noivo dela, ela temi.00 ela tem
qui si casá com o seu Alexandre até a morte separá. 1.12 Deu

1.14/1.21/1.20D: Daí ela pensô: vamo viajar cos nossos amigos, qui tal?

1.14/1.20D: Eu vou incomendar um carro porque a minha mãe tem umas
impresa.

1.14/1.21D: Tá bom.

1.14/1.21D: Mas daí deu, daí os dois foram (inaudível)

1.14/1.21D: Daí eles entraram aqui assim ó, no carro, i deu.

1.14/1.21D: Foram dirigindo u carro durante a viagem.

1.14/1.21D: I daí quando chegaram aqui eles foram encontrar um hotel.

1.02/1.04Débora recoloca a armação do biombo que anteriormente havia retirado, mas agora colocando as bases de sustentação fechadas, como se fossem janelas.

1.12D: Daí abriu. Deu.

1.14/1.21/1.20D: Daí ela perguntou: Que luxo é esse, né?

1.14/1.20D: A minha mãe não estava aqui pra ver.

1.14/1.20D: Pois dá uma olhada!

1.14/1.21D: Foi direto dá um... foi dá uma olhada (inaudível)

1.14/1.21D: Ficô,tanto brilhoso as colher i os prato, dismaiô na cozinha.

1.14/1.21D: Quando a sogra foi ela viu i acordou ela e levou pro quarto.

1.14/1.21D: I daí elas ficaram aqui nu1.00... aqui há... daí elas ficaram aqui na sala 1.12 deu, deu.

1.14/1.21D: I daí ela levou, deu uns remédios, deu.

1.14/1.21D: I daí ela,1.00 há, há, há,1.12 deu.

1.14/1.21/1.18D: Depois ela, ela ficô si arrumou, si arrumou, i botô o vestido cor de rosa (inaudível)

1.14/1.21D: I pronto, i lá se foram os dois.1.12 Deu.

2.02L: Legal!

1.00Débora sorri.

D: (inaudível)

2.01L: Há, que história compridona, hem?[f]

IJUÍ, 03 DE DEZEMBRO DE 1988 - 7º ENCONTRO COM A DEBORA

2.01L: Tudo bom, Débora?

1.13D: Tudo.

[a] 2.01L: Está pronta para contar historinha?

2.01L: Vai usar esses pequeninhos hoje ou vai usar todos?

1.00Ela acena afirmativamente com a cabeça.

2.01L: Hã, todos mesmo?

1.13D: Não todos.

2.01L: Ah, não todos. Então está, pode começar.

1.12D: Era uma veizi.00...

2.01L: Fala bem alto!

1.14/1.21D: Era uma vez uma flor minina.

1.14/1.21D: Ela tinha vó que cuidô desde que ela era criança qui a mãe dela tinha murrido.

1.14/1.21/1.18D: Ela saía 1.00 hã, sa...sa... saiu, daí viu essi aqui (refere-se ao fantoche lobo)

1.14/1.21D: I foi correndio pra casa.

1.14/1.21D: Daí 1.00...daí bateu na porta, com desespero, i chorando.

1.14/1.21/1.20D: Olhando pra boca dela a vó dela perguntô: O que qui foi, minha filha?

1.14/1.20D: Vovó incontrei o lobu mau!

1.14/1.21D: Daí as duas foram pra dentro de casa.

1.14/1.21D: Daí ela cunversô qua irmã dela (inaudível) que era rainha.

1.14/1.21/1.20D: Daí perguntô: Quem 1.00... você (inaudível)

1.14/1.20D: Vai casar cum bonitão.

1.14/1.20D: Intão tá, eu vou pensar muito nisso.

1.14/1.21D: Pensô, pensô, té que um dia descobriu.

1.14/1.20D: Sabi, mana, eu já sei, eu vô si casá.

1.14/1.20D: Já pensou, você não é a boba aquela, intão tá pode i si casa.

1.00Débora faz um pausa.

1.09D: óia aqui o que eu tô fazendo1.00... zendo.

1.12/1.14/1.21D: Deu. Daí tava, hã, passando.

1.14/1.21/1.20D: I daí de repente viu um guri, aí perguntô: Oi! Vamo tomá um sorveti?

1.14/1.20D: Vamo!

1.14/1.20D: Só que eu não tenho dinheiro prá pagá.

1.14/1.20D: Comu é qui é u seu nomi?

1.14/1.20D: Eu sou a Flor Amada.

1.14/1.20D: I eu sô (inaudível) i eu sô u u, senhor1.00... Mário.

1.14/1.20D: Prazer em te conhecê.

1.14/1.20D: Prazer (inaudível)

1.14/1.21D: Foram com1.00... comprá (inaudível)

1.14/1.21D: Té qui levô ela pro apartamento dele.

1.14/1.20D: Eu vô te apresentá a minha mãe, a minha avó i u meu pai.

1.14/1.20D: O meu pai é doutor.

1.14/1.20D: Fica ali que eu vô lá no quarto.

1.14/1.20D: Oi, eu1.00... meu nomi é doutor Renato, como vai?

1.14/1.20D: Tudo bem!

1.14/1.20D: Eu vi teu filho lá na praia i daí ele mi trouxe aqui pra posar com eli hoje.

1.14/1.20D: Intão tá, eu vô chamá a mãe dele, enquanto isso eu vô lá no quarto conversá com ele.1.12 Deu...

1.12D: Ai, pode sê essa?1.11 Pode sê essa a mãe, né?

2.02L: Você que escolhe, pode sim.

1.12D: Ih, essa qui que é mais bunitinha.

1.14/1.20D: Daí.00... Oi!

1.14/1.20D: Oi, tudo bem?

1.14/1.20D: Tu qué que eu apresente u quarto du meu filho?

1.11D: Onde que tá o filho dela ?

1.02Débora procura, na caixa dos fantoches, um que possa representar o filho na sua história.

1.12D: Tá qui!

1.14/1.20D: Vamos pru meu quarto, vamos durmir.

1.14/1.19D: Hãã! Tô dormindo!

1.14/1.21D: Hã, ei.00..., eli ia pra dá um beijo nela ela abria os óio, eli deitava e si virava pro otro canto.

1.14/1.21D: Ah, daí ela fez qui tava dormindo, daí ele beijô ela.

1.12/1.14/1.21D: Lá eli tava dormindo agora e ela tava acordada.

1.12/1.14/1.21D: Daí na janela, ela tava na janela, dentro do quarto, era noite, noite.

1.14/1.21D: Daí ui.00... u-ma... a sua mãe está morta, menos sua irmã.

1.14/1.20 D: Eu vou matar a tua ermã!

1.14/1.21D: Daí comui.00... daí elai.18 chorô, chorô, chorô, chorô.

1.14/1.21/1.20D: Esse aqui se acordô e dissi assim: U qui qui foi?

1.14/1.20D: U lobo mau matô a minha mãe, minha vó i vó da minha ermã também.

1.14/1.20D: Agora eu vô te qui trazê a minha ermã pra cá i também agora eu vô trazê a minha, duas irmã pra cá. Tchau!

1.04Débora faz os dois fantoches beijarem-se.

1.14/1.21D: Saiu bem devagarinho i sem a família dele vê.

1.12/1.18D: Duas irmã, duas irmã, duas irmã.

1.02Ela procura na caixa dois fantoches que possam representar as irmãs.

1.18D: I umi.00 ... i ... deu!

1.14/1.20D: Oi, eu quiria qui tu conhecia meus irmãos.00... o meu primeiro, hã u meu primeiro qui eu si casei.

1.14/1.20D: Oba, eu vô sê a madrinha du casamentu!

1.14/1.20D: Tão tá, você é nossa cunvidada.

1.12D: Deu.1.14/1.20 Daí, minha irmã, eu vô mostrá u quarto di vocês.

1.14/1.20D: Tão tá.

1.14/1.20D: U quarto de vocês vão se aqui, vocês dormem neí.00...ne...nessa cama, qui eu i ele dor-mi-mo ali nu...nu lado da outras cama, durmimo.

1.040 casal se beija.

1.12D: U, deu.

1.14/1.20D: Vamos cá.00...vamos dormir também.

1.14/1.20D: Já é cedo eu não tô cum frio

1.14/1.20D: Intão, bobo, pode i durmi com as tuas ermã qui eu vô i durmi com cu neu irmão.

1.04Arruma os fantoches para que possam dormir.

1.12D: ó , deu!

1.14/1.21D: U lobu mau i pegou a flor doce,1.12 essa menina, i levou para a casa deli i daí eli pegou e matou ela.

1.14/1.21/1.20/1.18D: Ela gritou assim: Aaaaaah!

1.14/1.21D: I daí esmagou ela, botô nu caxão junto cum a irmã deli,1.18 nhoc, qua vó dela.

1.14/1.21D: I daí,i daí disseram.00... daí esse aqui chegô nu quarto dela, daí disse: I a ermã de vocês?

1.14/1.20D: Não sei!!

1.14/1.20D: Já procurei por toda a parte!

1.14/1.20D: Que nem eu!

1.14/1.20D: Ela não se alevantô?

1.14/1.20D: Não!

1.14/1.19D: Minha ermã (inaudível)

1.14/1.21D: Tinha prendido as duas: a Rosa Amada i a outra.1.12Deu.

1.14/1.20D: Vamos, vamos a prucura.

1.14/1.20D: Já qui nós não avuêmo, nós vamo te qui avuá muito atrás dele i a irmã dele.

1.18D: Vruvruvru! (Imita o som dos fantoches voando.)

1.14/1.21/1.18D: Daí elas ficaram aqui ó, do lado de fora, i o diabo tava sentado aqui dando risada:Ah!Ah!Ah!

1.14/1.19D: I eu vou fazer u qui eu quero.

1.14/1.20D: Meus homens, fiquem de olho lá fora!

1.14/1.21D: Daí eles iam sozinhos.

1.02DÉbora pega o lobo.

1.14/1.21D: Foi correndo dormi.

1.14/1.21D: Ele tava dormindo, eu sei que ele tava dormindo i as duas tavam presa.

1.14/1.21D: Daí vieram as duas de novo.

1.14/1.20D: Vovó vami1.00... vamo sai daqui.

1.14/1.20D: Venha junto comigo se tu não sabi, tu também , vovó.

1.18D: Chchchchch!!!!(Novamente faz o som dos fantoches voando)

1.14/1.21D: I voltaram tudo de novo.1.12 I daí terminô a historinha!
1.18Ai!ai!ai! já terminô, daí já terminô.

2.02L: Legal, cansou?

1.00DÉbora ri.[f]

D: (inaudível)

2.01L: Hã?

D: (inaudível)

2.021: Teu joelho cansou, mas estava bonita a sua história.

2.021: Vem cáaaa, Débora!

Dei-lhe um abraço e fomos assistir sua filmagem.

ENCONTROS COM A CRIANÇA - 8: JOANA

IJUÍ, 25 DE MARÇO DE 1988 - 1º ENCONTRO COM A JOANA

2.01L: Vamos ver o que chegou?

1.13J: Vamos

Joana ajuda-me a abrir a caixa que acaba de chegar dos Correios e Telégrafos. Ela vai dizendo:

6aÇ1.01J: Tô vendo uma coisa.

1.00Os seus olhos brilham.1.02 Finalmente abrimos a caixa ela pega os fantoches, vai identificando-os e brincando com eles.

1.03J: Mãe, esse gato tinha que sê igual ao outro!

2.02L: Como, filha?

1.03J: Tinha que ser a cara pintada.

1.00Ela fica quieta, em silêncio, só observando, depois diz:

1.03J: Ah, é um gato só, eu achei que fossem dois.

1.11J: Mãe, tinha que tê uma galinha, um lobo e uma raposa.

2.01Contamos os fantoches: onze, então buscamos mais um fantoche, o Kaiu, um personagem estranho, ficamos com doze.

1.11Joana quer, imediatamente, criar uma história.1.01 Separa os fantoches,1.18 cantarola ao pegá-los, faz vozes diferentes para cada um e 1.12 determina quais são os namorados, pais e filhos.

1.02Pega a fada e declara:

1.03J: Eu gostei mais deste aqui !

2.01Peço-lhe que conte a história depois.

1.13Joana concorda,1.02 então guarda os fantoches na caixa.

Ao meio-dia seu pai chega do trabalho. Ela leva-o ao local onde estão os fantoches e, tira-os da caixa, apresentando-os e dizendo:

1.12/1.18J: Eu sou a bruxa! Lá-lá-lá!

1.12/1.18J: Eu sou o namorado da bruxa (palhaço)

1.12/1.18J: Eu sou o gatinho bem mimozinho! Nhé-nhé-nhé!!

1.12/1.18J: Sou o cachorrinho!

1.12/1.18J: Sou o lobo!

1.12/1.18J: O branco é o namorado do preto (lobo). Os dois são cachorros.

1.12/1.18J: Esses dois são namorados (o menino e a menina). Cinderela e rapozu. Não, Rapunzela e Cindrelin.

1.12/1.18J: Esses outros dois são namorados. A fada e o fadrinho.

1.12/1.18J: A gata e o gatrejo (homem).

1.17J: Vou formar uma família. 1.12 A fada é a mamãe.

1.12J: Daí esses aqui (mulher) o Fradelim.

1.12J: Tô achando que essa (mulher) aqui é mulher, então essa aqui (mulher) é a mamãe e esse (homem) é o papai.

1.12J: Esse (menino) é o filhinho maior e essa (menina) é a filhinha maior.

1.12J: Esses dois (cachorro branco e lobo) eram os cachorros deles.

1.12J: O nome do cachorro preto era Lulu e do cachorro branco é Léssie (nome dos seus cachorros).

1.12J: Esse aqui era o gato deles e o nome do gato era Jagê. Não... não era Jagê, era Mimi.

Cantarola:

1.18J: Mi-me-mê-mé-má-mã-mã!!

1.12/1.18J: A Bruxeli (bruxa) e o Bruxilo (palhaço) eram namorados.

1.12J: Eles eram bem maus, 1.11 tá mãe?

1.12J: O jacaré era o do bem, ele morava num rio.

1.12/1.14/1.21J: Ele era bom, mas a bruxa e o Bruxilo transformaram ele num jacaré mau.

1.12/1.14/1.21J: O Kalu (personagem estranho) era um mágico do bem. Ele transformou 1.00...

1.12J: A Kalé era a fada, ela era namorada do Kalu.

1.14/1.21J: Eles transformaram o jacaré num bem. Coitado.

1.12/1.14/1.21J: No dia da páscoa o cachorro e o outro cachorro se vestiram de coelho.

1.14/1.21J: Mas a bruxa e o Bruxilo pegaram e foram atrás, bem devagarinho e transformaram eles em coelho de verdade.

1.14/1.21J: Mas eles achavam que só tavam vestidos de coelho.

1.14/1.21J: Os dois coelhinhos só davam chocolates falsos.

1.14/1.21J: Mas quando a menina grande ia comer um chocolate e desmaiou.

1.14/1.21J: O menino foi comer e desmaiou.

1.14/1.21J: A mamãe, que era esperta, ela pegou saiu correndo e chamou a dona do país a fada, a Kaluna.

1.14/1.21J: Ela pegou foi correndo para a casa deles, né?

1.14/1.21J: Daí fez plim-plim em cada um com sua varinha, no nariz deles, e eles viveram felizes para sempre.

1.14/1.21J: Daí a Kaluna e o Kalu pegaram e pediram para todos se podiam morá ali.

1.14/1.21J: Eles deixaram e eles viveram felizes para sempre. 6fC

Joana realiza essa história sem ficar escondida atrás do biombo. Ela vai pegando os fantoches que estão sobre a cama. Pega-os e vai falando.

1.11À tarde, após retornar da escola, pediu-me para ler a história, pois devido às circunstâncias ela não foi gravada.

2.01 Li a história e ela mostrou-se feliz.

IJUÍ, 19 DE ABRIL DE 1988 - 2º ENCONTRO COM A JOANA

São 10:30 arrumo a sala, ponho o biombo na frente de um sofá e sobre este coloco a sacola com os fantoches. Joana chega e, sabendo que o jacaré havia descolado e que a bruxa havia perdido a peruca, pergunta:

6aC 1.01J: Dá prá brincá com o jacaré e a bruxa ?

2.02L: Dá, eles já estão bons.

1.02 Pega a bruxa, olha bem para ela e comenta:

1.03J: Essa bruxa...ela assusta bem de noite.

1.02 Vai mexendo na sacola e tirando os fantoches. O biombo já estava na sua frente.1.04 Ela pega o gatinho e o movimenta sobre a borda superior do biombo.1.18 Enquanto executa este movimento cantarola.

Eu estou sentada no chão e enquanto observo vou registrando o que acontece.

1.11J: O que tu escreve?

2.02L: Eu escrevo o que você faz com os fantoches.

1.11J: Não escreve ainda que não começou.

2.02L: Não faz mal, eu vou escrevendo o que acontece.

1.11J: Então escreve aí: Vai começar o espetáculo!

Vou até o gravador e ligo-o.

1.02Ela vai atrás do biombo e pega a fada.

2.01L: Vai trabalhar com os fantoches, Joana?

1.13J: Vê.

2.02L: Então está.

2.01L: Vai começar a história da Jo-a-na!!

1.12/1.05J: O lobo na floresta...1.18 lá-lá ! Lá-rá ! lá-lá !

1.12J: Esta não. Esta vai ser cantora...1.11 tá, mãe?

2.02L: Está.

1.00Joana pára um pouco para trocar os fantoches, depois reinicia movimentando um fantoche e cantando com voz fina e bem infantil.

1.05/1.18J: Pam-pam-pam-tam-ram! lá-lá! pim-pim- pim-rim!

1.00Ela começa a rir.

1.12J: Bom, pessoal, desculpem, mas esta história já acabou.6fC

0aÇ 1.02 Em seguida pega outros fantoches e segue criando.

1.14/1.19/1.18J: Lá-lá-lá-pi-pi que dia bem gostoso! Lá-lá-lá, que dia mais gostoso! Lá-lá-lá-lá-lá-lá!

1.14/1.19J: Você convidá minha maninha pra brincá.

1.14/1.20J: Maninha, vamo brincá?

1.14/1.20J: Maninha, vem! Maninha, vamo brincá?

1.14/1.20J: Vamo! Venha! (fala do fantoche menino)

1.14/1.20J: Vamo brincá do quê?

J: (inaudível)

1.14/1.20J: Isto mesmo, alguém pega.

1.14/1.20J: Oi, peguei! (inaudível)

1.14/1.20J: Eu pego!

1.14/1.20J: Pega!

1.14/1.20/1.18J: Peguei! Peguei! Peguei! Agora é você que pega, banana

1.14/1.20J: Ah! Não você deixá você saí!

1.14/1.20/1.18J: Ai, ai, ai, ai, pega!

1.14/1.20J: Oi, minha mãe, só eu que pego, né?

1.14/1.20J: É, é você, pegue! (fantoche mãe)

1.14/1.20/1.18J: Peguei! Peguei!

1.14/1.20J: E a maninha não vamo pegá ela?

1.14/1.20J: Vamo.

1.00 Ela faz uma pausa, depois segue.

1.14/1.20J: Ah, vamo chamá ela!

1.14/1.20/1.18J: Maninhaa! Maninha! Maninha.

1.14/1.19J: É a minha mãe!

1.14/1.19/1.18J: É a minha 1.00... minha filhinha! Filhinha!

1.14/1.20J: O que é?

1.14/1.20J: Vamo passiá?

1.14/1.20J: Vamo.

1.14/1.20J: Maninha, cadê a mãe?(fala do fantoche menino)

1.14/1.20/1.18J: E eu tô aqui! Eu tô aqui!(fala do fantoche mãe)

1.14/1.20/1.18J: Manãe! Mãe! Manhê! Manhê! Manhezinha! Onde tu tá?

1.14/1.20J: O que qui tu qué?

1.14/1.20J: Ondi tu tá ?

1.14/1.20J: O que que tu qué?

1.14/1.20J: Eu quero que você me leva no coio.

1.14/1.20J: Tá bom.

1.02Ela começa a cantarolar, colocando em cena o jacaré.

1.18/1.14/1.19J: Lá, trá, lá, lá, lá, lá, lá! Tá na hora de comê! Tá na hora de comê uma pessoa que é um bebê! Tá lá, lá, lá ! Tá na hora de comê! Tá na hora de comê uma pessoa que é um bebê! Lá, lá, lá, lá, lá, lá, lá, coelhinho qui ó! Lá, lá, lá !

1.14/1.19J: Cadê ela?

1.18/1.14/1.19/1.20J: Minha filha! Minha filha! E aí...e a... a Caroline?

1.14/1.20J: Cadê a mana?

1.14/1.20J: Qual mana?

1.14/1.20J: A grandi.

1.14/1.20/1.18J: Ah não, a grandi... a grandi tá...o quê ?

1.14/1.20J: Ah não! Não! A pequena, a mana fica (inaudível)

1.02Entra novamente em cena o jacaré.

1.18J: Aui!

1.18J: Ai!

1.18/1.14/1.19J: Uuээээ!!! Comê ela! 00...

1.14/1.19J: O jacaré vai comê ela!!

1.18/1.14/1.19J: Aaiiii!!!! Ai! Ai! Ai eu tenho medo de jacaré!. Ai! Ai!
Ai! Ai! Ai!

1.14/1.20J: Agora fala.

1.14/1.20J: Mamãe!

1.14/1.20J: Ui, vô lá fora.

1.14/1.20/1.18J: Tá, pode ir, mas cuidado com os cachorro. Cuidado com os cachorro! 00...com os cachorro.

1.02Ela faz a personagem andar.

1.18/1.14/1.19J: Lá-lá que dia mais bom! Lá-lá que bom! Que bom!

1.02Faz surgir o cachorro.

1.14/1.20J: Ai peguei!!

1.14/1.20/1.18J: Não! Não! Não come meu cabelo! Me dexá careca!

1.02As personagens simulam uma luta.

1.18/1.14/1.20J: Ui! Ui me dexô careca! Ui! Ui me dexô careca! Ui!
Ui! Ui! Ui, cachorrinho, me dá.

1.00Ela faz uma pausa e 1.02 troca de ambiente e personagens.

1.14/1.20J: Mamãe, eu vô lá fora, tá?

1.14/1.20J: Tá, pode ir, mas tenha cuidado com o cachorro, com a bruxa malvada, o palhaço contaminoso! 00... tenha cuidado, tá? Cuidado bem, tá?

1.14/1.19J: Vem agora os animais e uma criança vai ficá procurando tomara que ela não vê eu. Bom.

1.14/1.19/1.18J: E não tem moça nenhuma e não tem moça nenhuma nenhuma, nenhuma.

1.14/1.21/1.18J: Tere é a bruxa careca que só tem perereca. Leta Leta! Leta!

1.14/1.21/1.18J: Ui! Aqui a bruxa virô careca. Esta bruxa está perereca-careca. Só tem perereca. Esta bruxa malvada de cara de perereca...

1.02 Nova troca de personagens e ambiente.

1.14/1.20J: Minha mãe, cadê o papai?

1.14/1.20J: Foi lá fora.

1.14/1.20J: Eu vô lá fora, tá?

1.14/1.19J: Eu vô pegá umas coisa que tem que pegá e depois eu volto.

1.14/1.19J: Não vão comigo 1.00... que coisas contaminosas prá chuchu, sabe, né?

1.14/1.19J: Mas tenho medo de contá uma coisa, mas não vá lá fora muito que tem coisas contaminosas vão e voltam no meu pé.

1.18/1.14/1.19J: Tru-tum-tum-truu. Thu-tru-tru-tru. Que dia lindo, bonito!

1.18/1.14/1.19J: Uéé-uéí.00... eu mostro... meu lobo não pega.

1.14/1.20/1.18J: Mamãe, eu vô lá, fora! Eu vô lá fora!

1.14/1.20J: Titiu, eu voui.00... vô lá fora!

1.14/1.20/1.18J: Mas tenha cuidado com o Kalu-lu, Kalu-lu-lu, Kalu-lu-lu.

1.18/1.14/1.19J: Ooi, Kalu, Kalu!

1.00 Faz uma pausa, 1.02 põe o fantoche pai sobre o gato, dizendo:

1.12/1.18J: Uel, eu sô o gato cruel!

1.14/1.19J: Eu vô lá fora levá 1.00... pegá algumas coisas.

1.14/1.19J: Eu vô lá fora levar o lixo, pai.00... trocar umas coisas tem, pra o caminhão do lixo pegá.

1.14/1.19J: Ninguém vai comigo que eu tenho medo do palhaço contaminoso.

1.14/1.19J: Não do palhaço, não, eu tenho mais medo do cachorro branco, tá?

1.14/1.19J: Ninguém vai comigo, por isso que eu não quero que vocês vão.

1.14/1.19J: Eu tenho medo que o cachorro ou o palhaço, que não e

contaminoso, olhando assim faça uma palhaçada danada só pra
crianças. (Falas somente do gato)

1.02 Começa a cantarolar, colocando em cena o jacaré.

1.18/1.14/1.19J: Lá-lá, vô lá fora lá u u u u é é é e!!

1.14/1.19/1.18J: Ai, o outro morreu, o crioulo, criouleou.

1.02 Nova troca de personagens.

1.14/1.20J: Mamãe, cadê o papai?

1.14/1.20J: Papai!

1.14/1.20J: Papai tá aí mesmo.

1.18/1.14/1.20J: Au! Ai-ai! Eu vô lá pertinho do circo.

1.14/1.20/1.18J: Pai, nos leva no circo! Nos leva no circo-ô!!!

1.14/1.20J: Te levo, tá bom, mas quem que vai junto?

1.14/1.20/1.18J: Só eu! Só eu! Só eu!

1.14/1.20J: Não, os outros também vão.

1.14/1.20J: Ah, eu quero i!

1.14/1.20J: Não, primero vai todos, mas alguém vai caminhando.

1.14/1.20J: Eu e você.

1.14/1.20J: Você vai tê que carregá a maninha e eu vô carregá o
maninho, que eles tão meio dormindo.

1.00 Joana faz uma pausa 1.02 e, pegando o fantoche palhaço,
canta.

1.18J: Lá ! Cutu-cutu-cutu-cutu-cutu-cutu-cutu-cutu! Ludu-lidu!

1.14/1.19/1.18J: Oi, eu só o palhaço mais bonito, mas eu sei de uma
coisa, que eu 1.00...tu sabe, né?

1.14/1.21/1.19/1.18J: Tu sabe o que, tu sabe aquele home lá que ter
três filho, né?

1.14/1.21/1.19/1.18J: Tem uma mulher azul, ele é todo preto e verde
passa tinta no cabelo e também é ...

1.00 Ela faz uma pausa olha os fantoches que estavi

trabalhando e segue descrevendo e cantarolando.

1.14/1.21/1.19/1.18J: E a filha é rosa, tem duas filha que é rosa, um filho que é roxo e amarelo.

1.14/1.19/1.18J: E daí como eu disse, mas eu aprontei uma coisa pra ele... mel-mel-ne-u -iel!

1.14/1.20/1.09/1.18J: Sabe o que que eu aprontei? Sabe? Sabe?

2.02L: Não!!

1.14/1.20/1.18J: Eu aprontei que eu não vô lá. Quá-quá!

1.14/1.19/1.21/1.18J: Agora tá passando a hora ele vai se embananá.

1.14/1.20J: Mas tamos quase chegando, istamo quase chegando.

1.14/1.20J: O circo tá aberto, vamos entrar !

1.02Ela pega o fantoche palhaço .

1.18/1.14/1.19J: Hum! Vá-vá u i éu ! ui éu!

1.14/1.19/1.18J: Adivinhe quem que eu sô? Adivinhe quem eu sô? Quem eu sô?

1.14/1.19/1.18J:Eu sô o palhaço Bano!

1.14/1.19/1.18J: Adivinhe quem que eu sô?

1.14/1.19/1.18J: Eu sô o palhaço Bano! Bano Marrom (inaudível)

1.02Joana coloca os cabelos da bruxa no palhaço e vai cantarolando e criando rimas de acordo com as características e roupa da personagem:

1.18/1.14/1.19/1.12J: Perê-é-é! Eu sô o bruxo malvado com muitos cabelos enrolados!

1.12J:Eu sou1.00... eu sou1.18...

1.12/1.14/1.19/1.18J: Só vou aparecer com meus cabelos de pé.

1.12/1.14/1.19/1.18J: Olha aqui os meus cabelos! Olha aqui os meus cabelos! Olha aqui os os meus cabelos, eles fazem isso.

1.14/1.19/1.18J: Enganei os meus cabelinhos de mel.

1.14/1.19/1.18J: Tinha os cabelinhos...

1.14/1.19/1.18J: Olha aqui! Olha aqui! Olha aqui! Ai uia! Olha aqui (inaudível) Olha aqui! Olha aqui! Olha aqui que cheiro de pepi!

1.14/1.19/1.18J: Olha rau! Olha rau! Cheiro mais di caiau!

1.14/1.19/1.18J: Cacalatau, cacalatau, cacalatau, aquele cau que gente põe no rau.

1.14/1.19/1.18J: Quá-quéuquéu-quéu...quim-quim poeta ralim!

1.12/1.14/1.19/1.18J: Olha réu, olha seu uim-pim dona narizim, por isso eu sô dois em um.

1.12/1.14/1.19/1.18J: Meu nariz é laranjinha, por isso que eu sô um amorzinho.

1.14/1.19/1.18J: No cabelo (inaudível) por isso que eu sô amorzinho.

1.12/1.14/1.19/1.18J: A minha ropa é vermelhinha, por isso que eu sô batatinha.

1.12/1.14/1.19/1.18J: É roxinha, é azulzinha é amarelinha, é tão lindinha, é bem limpinha e bem lindinha.

1.12/1.14/1.19/1.18J: Olha só, é bem elevadinha e bem vermelhinha, bem amarelinha, é bem branquinha, é bem rosinha e é bem (inaudível) é bem rosinha, é azulzinha forte, bem fortinha e azulzinho.

1.12/1.14/1.19/1.18J: É preto, bem branquinho é o carnerinho, é o verdinho, meu, carnerinho é tão verdinho que até parece muiézinha de Maria-chiquinha, com Maria-Chiquinha.

1.12/1.14/1.19/1.18J: Olha só! Olha só! Olha só a minha parte de pulá(?) Olha aqui! Olha só! Olha aqui!

1.12/1.18J: Olha só o meu carinho, qué vê? Olha só! Olha só! Eu sô carinho que vem aqui.

2.01L: Terminou?

1.13J: Terminô.

1.02 Depois de contar a história brinca mais um pouco com o fantoches, dispendo-os sobre o tapete conforme apareceram na história

1.11J: Por que o jacaré tem tope ?

2.02L: Não sei .

1.11J: É de ouro ?

2.02L: Não .

1.11J: É mulher?

2.02L: Pode ser .

1.03J: Olha só o vestido dela! 1.12 Por último fui eu !

2.01L: Você ?

1.12J: Eu fui fantoche também!

2.01L: Ah é? Quando?

1.13J: No final eu fui fantoche, quando eu pulei e fiz :uau!uau!

2.01L: Qual o nome da sua história ?

1.13J: Os fantoche peteloche.ôfô

IJUI, 09 DE MAIO DE 1988 - 3º ENCONTRO COM A JOANA

ôaô 2.01L: Joana, vamos brincar com os fantoches?

1.13J: Vamo. 1.11Posso brincar com as minha boneca também?

2.02L: Pode.

1.11J: Eu vô pegar a Emília, o Viscondi.

2.02L: Está bem.

1.02Ela traz três bonecas de parede, deixa-as sobre o sofá enquanto eu arrumo o ambiente

1.02Joana propõe brincarmos de jogar "Os escravos de Jô". Brincamos, depois sugere um novo jogo, agora com números. O segundo imita, em parte o anterior, mas com muitas mudanças na posição das mãos. Jogamos, depois ela brinca de contar .

2.01L: Podemos começar?

1.13J: Ainda não peguei todos.

1.02Vai ao quarto e traz mais cinco bonecas de pano.

2.01L: Todas essas?

1.13J: Acho que vô trabalhá com todas, até com os fantoches.

Ligo o gravador.

2.01L: Tudo bom, Joana?

1.13J: Sim.

2.01L: Está pronta?

1.13J: Sim.

2.01L: Então podemos começar?

1.13J: Sim.

1.00Há uma pausa até que ela se organize.

1.11J: Eu posso começar?

2.02L: Pode.

1.11J: Agora?

2.02L: Agora.

1.12J: Eu vô começá, tá?

2.02L: Está.

1.02Movimenta uma personagem sobre o palco.

1.18/1.15/1.20J: Lá-lá-lá-lá eu sô a Carine,1.09 vocês me conhecem?

2.07L: Sim!

1.15/1.20/1.12J: Eu sô a Emília.

2.07L: Tudo bem, Emília?

1.13J: Tudo bom. 1.17Espera aí que eu vô chamar o meu namorado.1.09 Tá?

2.07L: Está.

1.15/1.20/1.18J: Já volto. Eu volto já.

1.15/1.19/1.09J: Olha eu já trouxe1.00... ele já vem vindo.

1.10J: Ai, mãe, eu não consigo subi (inaudível).

1.15/1.20J: Olá, eu sou o seu Viscondi!1.09 Vocês me conhecem?

2.07L: Conhecemos. Tudo bom, seu Viscondi?

1.13J: Tudo bom.

2.07L: O que é que o senhor anda fazendo, seu Viscondi?

1.13J: Eu vim chamar minha vovó.

2.07L: A vovó?

1.13J: É, minha vovó é bem bonita, subnutrida, não é igual a mim.

2.07L: Só um pouquinho que eu te ajudo.

1.15/1.10/1.09J: Olá, vocês me conhecem?

2.07L: Sim.

1.15/1.20/1.09J: Então adivinhe o meu nome.

2.07L: Dona Benta.

1.15/1.20/1.09J: É eu sou a Dona Benta, vocês querem ver meu namorado?

2.07L: Sim.

1.15/1.20/1.09J: Então vamos, só que eu vou subir, tá?

2.07L: Estáá!!

1.09J: Olá!

2.07L: Olá!

1.15/1.20/1.09J: Vocês me conhecem?

2.07L: Não.

1.15/1.20/1.09J: Adivinhe o meu nome.

2.07L: Não sei.

1.15/1.20J: Eu sou 1.00...1.09sabe como que é meu no... nome?

2.07L: Nãoo!!

1.15/1.20/1.09J: Então, como que é o nome da minha mulher?

2.07L: Benta.

1.15/1.20J: E o meu é Chico Bento.

2.07L: Ah! Chico Bento! Tudo bom, seu Chico Bento?

1.13J: Tudo bom.

1.15/1.20J: Olá eu vou cuchilar.

1.15/1.20/1.12J: Tiau, tiau.

2.07L: Tiau.

1.12J: Manhê, sabia que eu prendi o Viscondi, este que eu tô segurando

2.02L: Não.

2.04L: O Viscondi está preso ali?

1.13J: Sozinho!

2.02L: Humm, legal!

1.11J: Daí dá prá segurá assim?

1.02Joana pega novamente a personagem e segue criando.

1.09J: Olá!

2.07L: Olá!

1.15/1.20/1.09J: Vocês viram a Emília?

2.07L: Não!

1.15/1.20/1.09J: Ela passô por aqui já?

2.07L: Passou.

1.15/1.20/1.09J: E pra onde ela foi? Pra qual lado?

2.07L: Lá para o lado da floresta.

1.15/1.20J: Tá. Já vô lá.

1.15/1.20/1.18J: Emília! Emília! Emília!

1.15/1.20J: O quê!

1.15/1.20J: Aonde você tá?

1.15/1.20J: Quem que tá me chamando?

1.12J: O nome dela é Xili1.00... Xilizinha

2.01L: Xilizinha?

1.13J: Não; Chorãozinha

2.02L: Está.

1.12J: Não, Patrícia!

2.01L: Patricinha?

1.13J: é.

2.02L: Está.

1.15/1.20J: Quem que tava me chamando?

1.11Ela sussurra: Patricinha.

2.07L: A Patricinha.

1.12J: Mãe, eu vô procurá ela.

1.15/1.20J: O que vocês que1.00... que querem procurar?

1.15/1.20J: Vocês estão aqui.

1.15/1.20J: Mas eles me falaram que você queri1.00... que tava me procurando.

1.15/1.20J: Ah, é Patricinha?

1.15/1.20/1.09J: Você tava me procurando?

2.07L: Sim.

1.15/1.20/1.17/1.09J: Tava. Ah! Eu vô chamá os outros tá bom, Emília?

2.07L: Está.

1.15/1.20J: Adriani!

Ela sussurra 1.12:Esta aqui é a Adriani.

2.02L: Está.

1.12J: Esta é a Adriani.

2.02L: Está legal.

1.15/1.20J: Adriane, venha cá.

1.15/1.20 Será que você consegue ficar pendurada no muro?

1.15/1.20J: Hem, Adriani?

Joana comenta baixinho:1.12 Esta aqui é Molenga.

1.15/1.20J: Não vai cáí.

1.15/1.20/1.18J: Eu vou chamá a outra aí! Carine! Carine! Carauuu!!

1.15/1.20J: Por que você está me chamando, Patricinha?

1.15/1.20J: Ah, eu estava sim, Caroli.00...Estava sim, Carol.

1.12J: Mãe, eu vô chamá a Caroline. O quê?

1.15/1.20/1.18J: Patricinha! Patricinha! Olá!

1.15/1.20J: Ai, vamos brincá de roda?

1.15/1.20/1.18J: Ai vamos i, eu estou com saudade longa de você.

1.00Ela faz uma pausa.

1.15/1.20J: Eu também.

1.15/1.20J: Pare! Se segure!

1.02Joana arruma as personagens.

1.15/1.20J: Aiê, venha brincá de roda.

1.15/1.20J: Deixa eu te arrumar.

1.15/1.20J: Venha aqui venha.

1.12J: Olha aqui, mãe.(sussurra)

2.02L: É legal as quatro bonecas juntas, não é?

1.12J: Aqui falta uma.

2.02L: Ah, está! Elas entraram no vestido, ali não é. Estão está.
)p.+

1.11J: Mãe, como é que eu faço pra esta entrá?

1.11J: Não dá prá pendurá um vestido?

2.02L: Ah! Segure as quatro no colo.

1.11J: Ah! Boom! Será que não vai caí?

2.02L: Não sei.

1.11J: Mãe, dá pra dizê uma coisa?

2.01L: O quê?

1.12J: É bonita a sacola pendurada assim pelas perna dela!

2.02L: Sim.

1.04 Quando põe as bonecas para brincar de roda, sente dificuldade em deixá-las unidas, em função da utilização do biombo..

2.01L: Pode brincar no chão com as bonecas senão dá mais aqui em cima. Quer?

1.13J: Sim? 1.11 Tira a Emília.

2.02L: Pronto. A Emília está no chão agora.

1.17J: Que depois eu vô fazer a Chapeuzinho Vermelho.

2.02L: Está, termina esta então.

1.12J: Acha? 1.00... não é o Chapeuzinho Vermelho, tá mãe?

1.12J: Ela tão? 1.00... tá...manhê, fazendo alguma coisa.

1.12J: O nome dessa é Disastrada.

2.02L: Está.

1.12J: Tá? É Disastrada tá, mãe?

2.02L: Está.

1.12J: Tá, mãe, o nome dessa aqui é Disastrada.

2.02L: Está.

1.12J: Não, o nome dessa que é Disastrada.

1.12J: Mãe, esta aqui é a Molenga, tá?

1.12J: Esta é a Molenga, esta Disastrada, esta a Emília? 1.00... esta é a Emília, esta é a Rapunzel e esta é a Chora... chorazinha.

2.02L: Está.

1.11J: Tá?

2.02L: Está.

1.15/1.20J: Bem, pessoal, vamos brincar?

1.15/1.20J: Vamo.

1.15/1.20J: Vem, me dá a mão aqui-i-i!

1.15/1.20J: Ai, eu vô contá pra minha mãe!

1.15/1.20J: Mãe, a Disastrada me machucou dando a mão pra mim.

1.15/1.20J: Mãe!

1.15/1.20J: Eu vô contá pra minha mãe que tu apertô.

1.15/1.20J: Mamãe, a Desastrada apertô minha mão.

1.15/1.20J: Então a Disastrada me deixou cai no chão ulu!

1.15/1.20J: Ah, então dá mão pra ela.

1.15/1.20J: Achei que tu ia me batê.

1.15/1.20J: Ai! Ai, Disastrada, você me puxou pelas pernas e fez eu ca cambota! Ai! Ai que dor!

1.12J: Mãe, daí a Disastrada virô a Chorazinha, 1.11 tá?

2.02L: Está.

1.15/1.20J: Ai e agora eu vô virá a Chorazinha e ninguém, ninguém qu brincá comigo.

1.15/1.20J: Eu vô contá pra minha mãe também.

1.15/1.20J: Mãe! Emília, vamo brincá?

1.15/1.20J: Não, você é muito desastrada.

1.15/1.20J: Rapunzel, vamos brincar?

1.15/1.20J: Não, você é muito desastrada.

1.15/1.20J: Mamãe, vamos brincar?

1.15/1.20J: Não, você é muito desastrada.

1.15.1.20J: Chora-chora, vamos brincar?

1.15/1.20J: Não, você é muito desastrada.

1.15/1.20J: E agora o que é que eu faço?

1.15/1.20/1.18J: Vou chamar a mamãããããããeeee!!!

1.15.1.20J: E agora, mamãe, ninguém que brinca comigo.

1.15/1.20J: Peraí, já vou resolvê este problema.

1.15/1.20J: Pera aí, chame ela.

1.15/1.20J: Chame a mamãe dela, viu?

1.15/1.20J: Tá?

1.000 telefone toca, por isso interrompemos o jogo. 1.02A reiniciarmos e Joana diz novamente o nome das bonecas, sob nova redistribuição.

1.12J: Agora esta vai ser a Rapunzel e deixa eu vê qual que vai ser filhinha agora.

1.12/1.18J: Filhinha da Rapunzel. Filhinha, filhinha, Rapunzel, fiinha, Rapunzel, filhinha, Rapunzel1.00....

1.11J: Mãe, quem vai ser a filha da Rapunzel?

1.12J: Aqui, ó, esta vai sê a filhinha Rapunzel.

1.12J: Esta aqui é a vovó da Emília, tá bom.

1.12J: Vai de mamãe esta.

1.12J: Esta aqui ó1.00... é a mamãe desta.

1.12J: Agora, não esta vai ser a Grandona Molenga e esta vai ser Pequeninha Molenguinha.1.11 Tá, mãe?

2.02L: Está.

1.12J: Agora esta vai ser a mamãe Chorona-chorona e esta vai ser o filhinho Chorinho-chorinho,1.11 tá?

2.02L: Está.

2.01L: Estão todos aí?

1.12J: E agora esta vai ser a mãezinha desta e esta vai ser a mãezinha desta e esta vai ser a Molenguinha, esta vai ser a Molenguinha.

2.02L: Esta era a Disastrada.

1.03J: E a Disastradinha está disaistradona.

2.02L: Está.

1.15/1.20J: Mamãe, eu queria1.00...

1.15/1.20J: Fique aqui sentadinha. Aqui.

1.15/1.20J: Mamãe!

1.15/1.20J: Eu queria dizê para vocês que as suas filha1.00... que ninguém de suas filhas querem brincar com a minha que é Disastradinha.

1.15/1.20J: Mas me explique porque elas não querem brincar?

1.15/1.20J: Elas não querem brincar sabe por que, mamãe?

1.15/1.20J: É porque eu ia dá a mão pra uma e eu1.00... e eu não vi.

1.15/1.20J: Eu ia dá a mão pra Emília eu não vi e aconteceu sabe o que

1.15/1.20J: Apertei muito, mas eu ia dá a mão pra esta aqui e e derrubei ela no chão.

1.15/1.20J: Eu ia dá a mão pra esta aqui e sabe o que eu fiz?

1.15/1.20J: Soltei e ela caiu no chão.

1.15/1.20J: Eu ia dá a mão pra esta aqui e sabe o que aconteceu?

1.15/1.20J: E daí aconteceu que eu quis pegá o pé dela pra faz aviãozinho e eu deixei caí. Foi isto.

1.15/1.20J: Só por isto?

1.15/1.20J: Escute aqui ó, só por isto que vocês não querem brincar?

1.15/1.20J: É sim, porque ela é muito disaistrada.

1.15/1.20J: É mesmo nunca mais vamos brincar com ela. Tchau!

1.15/1.20/1.10J: Vamos, maninha, ela é muito disaistrada! Vamos maninha. Vamos, vamos, ela é muito disaistrada.

1.15/1.20J: Vamos, filhinha, eu acho que elas não querem brincar e po

isso e você nunca mais vai fazer assim com elas, senão vou te matar mesmo, tá? Tá bom?

1.15/1.20J: Fala, fala manhê. Fala mãe (inaudível)

1.15/1.20J: Sabia?

1.15/1.20J: Então1.00...então ninguém qué brincá comigo.

1.15/1.20J: Então eu vô lá.

1.15/1.19/1.18J: Aaaaa!!!Eu sô a bruxa, eu sô a bruxa, a bruxa-gira, bru-gira. Eu sou a bruxa-girafa, é por isso que eu tenho pescoco cumprido.

1.18/1.15/1.19J: Quá-quá-quá-ruu! Ah-a-a-a-a-a!!! E agora eu vou fazer uma coisa, vou deixá uns docinhos na rua para alguém ver e ver.

1.18/1.15/1.19/1.12J: Quá-quá! Tiau, pessoal! O teatro acabouuu!!!

2.07L: Tiau.6fC

6aC 1.12J: O Lobo e o Jacaré.

2.02L: Tudo bem, pode ser.

2.01L: Vai inventar uma outra história?

1.12J: O Lobo e o seu Gato.

2.02L: Pode ser é você quem inventa a história.

1.12J: O Lobo vai se o Jacaré.

202L: Está.

1.00Faz uma pausa, depois ligo e gravador e pergunto:

2.01L: Qual é a história que você vai fazer agora?

1.13J: Do Chapeuzinho Vermelho.

2.01L: Do Chapeuzinho Vermelho?

2.02L: Então está bom.

1.11J: Mãe, deixa que eu falo o ano? Qual é o ano?

2.01L: O ano?

1.13J: É.

2.01L: Que nós estamos?

1.13J: É.

2.02L: 1988.

1.13J: 1988.

1.11J: Fala o dia.

2.02L: 9 de maio.

1.11J: Fala tu assim: Vamos apresentar agora a história do Chapeuzinho Vermelho.

2.01L: Pode falar você, eu já gravei o dia no início.

1.17/1.12J: Vamos apresenta a história do Chapeuzinho Vermelho.

2.02L: Então vamos.

1.00 Há uma pausa e 1.12 a organização do cenário.

J: (inaudível)

2.01L: Ali é a casa da vovó?

1.13J: É.

2.01L: A vovó está coberta?

1.12J: É. Essa ali é a filha 1.00...

1.04 Ela põe a vovó na cama.

2.02L: A vovó está ali na cama.

1.12J: Este ali é o travesseiro dela. 1.11 Qual que é a cesta?

2.01L: A cestinha? Isso aqui pode ser?

1.12J: Eu sei qual que é a cesta!

2.02L: Está, essa aí é a cesta.

1.11J: Mãe, tá gravando?

2.02L: Estou gravando.

1.11J: Isso que eu tô falando?

2.02L: Hu-hu.

2.01L: Não quer que grave ainda?

1.00Acena afirmativamente com a cabeça.

1.02Joana continua arrumando a cestinha que Chapeuzinho vai levar para a vovó.

1.17/1.12J: Ela vai levá a massa pra vovó comê e o remédio pra vovó tomá.

2.02L: Está legal.

1.11J: Né, mãe?1.17/1.12. E vai levá um docinho pro aniversário dela.

2.01L: Docinho do aniversário da Chapeuzinho?

1.13J: É.1.12 Não, não vai levá pra ela. 1.17 Depois ela vai leva o remédio.

2.02L: Está.

1.12J: Não, ela não ia levá coisa prá tomá, daí não cabe na cesta.

1.12J: Daí levava1.00...tinha só três tipos de doce, dois tipo de docinho,1.11 tá?

2.02L: Está.

1.12J: Porque ela ia levá um pedaço de doce.

2.02L: Está bom. Ah, que cesta bonita, cheia de coisas também!

1.12J: (inaudível) Pra podê cabê tudo aí.

1.12J: Três1.00...dois docinho e um pedaço de torta e nata.

2.01L: Está...está pronta a cestinha da vovó?

1.13J: Tá.

1.00Joana faz uma pausa.

2.01L: O que que falta aí?

1.12J: Só que eu não sei qual é a Chapeuzinho1.00...1.11 é esta? Sisqueci.

2.02L: Está.

1.02 Ela pega os fantoches.

2.01L: Esta é a Chapeuzinho?

1.13J: É.

1.00Ela faz nova pausa antes de começar.

2.01L: Vai começar?

1.17/1.12J: Vamos apresentar a história do Chapeuzinho Vermelho e sua vovó!

1.14/1.20J: Mamãe, é o aniversário da vovó.

1.14/1.20J: Ah! Só cuidado com o lobo mau que fica perto da floresta.

1.14/1.20J: Lembra-se que a vovó mora na floresta, tá?

1.14/1.20J: Tá bom, mamãe, eu já vô.

1.18/1.14/1.19J: Lá-lá-lá-lá-lá-lá-lá-lá-lá!! Vou fazê travessura trepá em árvore pra chegá.

Joana sussurra:

1.12J: Mãe, deixa essa árvore aqui.

2.02L: Está bom, aí é a árvore. Dá que eu seguro para você.

1.12J: Aqui não. Não vai tê árvore.(sussurra)

1.18/1.14/1.19J: Ai! Ai! Ai! Lá-lá-lá-lá! Eu vou, eu vou, eu vou Lá-lá! Eu1.00... eu vou.

1.18/1.14/1.19J: Não vai não! Não vai! Ai,ai, eu vou pegá um atalho prá eu chegá antes. A-á-á-á-á-á-á não vai não!

1.14/1.19/1.18J: Eu vou! Eu vou! Lá-lá-lá-lá! Eu vou...

1.18J: Pam-pam! Pam-pam!

1.14/1.20J: Quem é?

1.14/1.20/1.18J: Sou eu, vovó, a sua netinha.

1.14/1.20/1.18J: Entre, Chapeuzinho! Pode entrar.

1.18J: Rau-rau-au-au!!

1.14/1.20/1.18J: Ai, socorro!

1.14/1.19J: Vô siscondê no quarto (inaudível)

1.14/1.19/1.18J: Vou se vesti de vovó. Ih!ih!ih!ih! Quac! Quac! Quac!
Quac! Quac! Au! Au! Oh! Oh!

1.18/1.14/1.19J: Ah! Ah, vou si esconder prá Chapeuzinho não mi ver.

2.01L: O lobo já entrou debaixo das cobertas? Já está se aprontando?

1.13J: Já entrou! Já entrou!

1.14/1.19J: Daqui a pouco a Chapeuzinho (inaudível)...vô contá .

1.14/1.20/1.18J: Que foodi, filhinha?

1.14/1.20/1.18J: Eu trouxe os seus docinhos!

1.14/1.20/1.18J: Entre, minha netinha.

1.14/1.20/1.18J: Hã! Vovó, que olhos bem grandes!

1.14/1.20/1.18J: É pra ti enxergá melhor.

1.14/1.20/1.18J: Que nariz bem grande!

1.14/1.20/1.18J: É pra ti cherá melhor.

1.14/1.20/1.18J: Que orelha mais grandii!

1.14/1.20/1.18J: É pra ti ouvir melhor.

1.14/1.20/1.18J: Que bocão mais grande!

1.14/1.20/1.18J: É pra ti comer ! Minhau!

1.14/1.21J: E o caçador que tinha1.00...e o caçador que tinha ali
perto... ela... ele pegô e deu um socati no lobo.

1.14/1.21/1.18J: E depois a vovó e a sua netinha comeram, comeram,
comeram felizes1.00... comeram... elas comeram felizes e c
Chapeuzinho voltou para casa.

1.14/1.21J: E o lobo, de tão malvado, nunca mais voltou .

1.14/1.21/1.18J: E festejaram1.00...e os três festejaram a festa da
Chapeuzinho as três festejaram a festa do Chapeuzinho.

2.02L: Bem bom!

1.14/1.21J: E os três e os seus amigos: o caçador, a vovó, Chapeuzinho e os seus amigos, seus pais, seus tios, seus avós e suas avós festejaram a festa na casa da vovó do Chapeuzinho.

2.02L: Hum! Então foi uma festa grande, grande, grande.

1.13J: É! ÓFC

2.02L: Então está bom.

2.01L: Como é que você faz para inventar a história?

1.13J: Ué, inventando.

2.01L: De onde que você tira essas idéias?

1.13J: Da cabeça. É ela que pensa qual história que vai fazer. 1.11 T certo?

2.02L: Está.

1JUÍ, 16 DE MAIO DE 1988 - 4º ENCONTRO COM A JOANA

0aÇ 1.02Joana vai ao quarto e escolhe vários objetos: um mesa, três cadeiras, duas mamadeiras, cinco bonecas pequenas e diz:

1.17/1.12J: Eu vou contar a história da Mariuzinha e do Joãozinho.

2.01L: Onde você viu essa história?

1.13J: No livro.

2.01L: Quem lhe contou essa história?

1.13J: Não se lembro.

2.01L: Foi na escola?

1.13J: Foi. Foi a professora lá de Florianópolis. (Joana estudou em escolas em São José-SC, bastante próxima da ilha, por isso troca)

1.11J: Mãe, qual que tu quer que seja a bruxa?

Não respondo, fico olhando as bonecas e pensando, então eu sugere:

1.11J: Essa? (mostrando a boneca maior)

2.02L: Pode ser.

1.12J: A maior deve ser a bruxa.

1.12J: Vai sê a Moranguinho.

1.11J: Qual tu qué que seja o Joãozinho.

1.02Joana escolhe um fantoche.

1.12J: Podia sê esse aqui. (Mostra uma boneca de cabelos amarelos.)

2.02L: Sim.

1.11J: Já posso começá?

2.02L: Espere um pouco, porque tenho que ligar o gravador e fazer introdução inicial.

A seguir começamos as gravações.

2.01L: Tudo bom, Dona Joana? Que você está fazendo?

1.13J: Hã?

2.01L: O que que você anda fazendo agora?

1.13J: Arrumando a mesa, as cadeira e a casa da bruxa.

1.02Mostra-se empenhada na arrumação do ambiente. Coloca mesa e as cadeiras num lado do palco.

1.12J: Aqui vai sê a casa do Joãozinho e da Mariazinha. 1.11Qual vai s a casa da bruxa?

1.02Ela busca uma caixa e faz uma porta.

1.12J: Tem que tê árvore prá sê a floresta.

2.02L: Arruma alguma coisa.

1.02Ela resolve aumentar o espaço cênico. Coloca mai almofadas. Neste dia usamos o biombo menor e com as almofadas fizemo um palco atrás do biombo.

2.01L: E você já pensou na história?

1.13J: Pensei.

2.01L: É? Já quer começar?

1.13J: Quero.

2.02L: É!

2.01J: Então começa.

1.13J: Quero. 1.11 Quando que eu ia começá se não ia começá agora?

2.02L: Hum-hum.

2.01J: Pode começar.

1.12J: Primeiro faltô uma coisa.

2.01L: O que que faltou?

1.02 Pega duas das bonecas.

1.12J: Esta aqui vai ser o papai! É esta a mamãe!

2.02L: Tudo bem.

1.12J: Tá, deixa eu arrumá ela. A Mariazinha é de rosa e o Joãozinho é de amarelo.

2.02L: Está.

1.00 Há uma pausa.

1.15/1.20/1.18J: Filhinhos, vocês levam essas 1.00...essas...vo...
Filhinhos, vocês levam essas maderas lá para a flo... floresta,
tá?

1.15/1.20J: E cuidado para ninguém pegá, tá?

1.18/1.15/1.20J: Lá-lá-lá-lá-lá-lá-lá-!!! Hã! Ai-ai-ai que fome!

1.15/1.20J: Vamo indo adiante. daqui a pouco a gente encontra uma
comida.

1.18/1.15/1.20J: Lá-lá-lá-lá-lá! Ih! Ih! Que coisa gostosa! Que coisa
gostosa!

1.18/1.15/1.20J: Ai-ai-ai! Sabe o que eu vôi 1.00...é uma coisa de
chocolate e de todas as coisas!

1.15/1.20J: Ai! Vamos lá oihá!

1.15/1.20J: Vocês vieram até aqui vê a minha casa, entrem aqui dentro.

1.00 Joana interrompe a criação e explica:

1.12J: Não, manhê, vamos fazê que aqui é dentro da casa, 1.11 tá?

2.02L: Hum-hum.

1.12J: Aqui é dentro de casa.

Joana vai movendo as personagens e criando a história. Conforme as necessidades, determina os locais e movimenta o cenário ora para um lado, ora para outro.

1.18/1.15/1.19J: Ah! Ah! Agora sim vocês vão ver! Ah! Ah! Ah! Vocês vão ver! (sussurro)

1.12J: Vô dividi os palitos.

2.01L: Arranjou uma gaiola para o Joãozinho?

1.13J: É para a Mariazinha.

2.02L: Está.

1.12J: Pros dois. Mãee, hã1.00... isto aqui é a palha pra eles não doê.

2.02L: Está.

2.01L: Os palitos vão ser a palha, então?

1.13J: É.

1.12J: Não, nada vai sê palha.

1.12J: Tudo isto aqui vai sê palha, menos um1.00...ei.11 comida do Joãozinho?

1.12J: Menos esse aqui vai sê palha.

1.12J: Ó! Esse era o suco que dava pra ele.

2.02L: Está.

1.12J: Pro Joãozinho e esta aqui era a comida.

2.01L: O botãozinho é a comida?

1.13J: É

2.02L: Está. Joãozinho está ali.

2.01L: Ué, tirou os palito de dentro da caixa de novo?

1.13J: Não todos, aqui tem mais um.

2.02L: Está.

1.00Joana faz uma pausa.

1.15/1.20J: Mariazinha!

1.00Pausa.

1.15/1.20J: Mariazinha, venha cá!

1.00Novamente Joana faz uma pausa e explica:

1.12J: Manhê, faz que é mais grande, tá?

2.02L: Hum-hum.

1.11J: Tá?

2.02L: Tá.

1.12J: Aqui era a mesa, essa vela era pro marido dela.

2.01L: A bruxa tinha marido?

1.13J: Não!

2.01L: Hum?

1.13J: Não.

2.01L: Então agora a casinha do Joãozinho e da Mariazinha é agora casa da bruxa?

1.13J: É porque não tem outra mesmo pra dá pra bruxa.

2.02L: Está bom!

1.00Nova pausa.

1.15/1.20J: Mariazinha, senti aí na cadeira do meio e faça comida pr seu irmão.

1.04Mariazinha faz a comida.

1.15/1.20J: Dê sopa com bastante barata.

1.15/1.20J: Come , Joãozinho!

1.15/1.21J: Daí uma hora.

1.15/1.20J: O, Joãozinho! Joãozinho! Joãozinho, mostra o seu dedo.

1.15/1.20J: Só que ~~1.00~~... quero o dedo vermelho.

1.15/1.20J: Eu sempre quis o dedo vermelho, há (pausa e sussurro inaudíveis)

1.15/1.20/1.18J: Maria! Joãozinhooooo! Joãozinho! Mariazinha!

1.15/1.20/1.18J: Acorda, Joãozinho, deixa eu ver o seu dedinho Joãozinho, deixa eu ver o seu dedinho! Deixa eu ver o seu dedinho! Deixa deixa eu ver! Quero ver bem o dedo! Hu!

1.15/1.20J: Tá fino.

1.15/1.20J: Mariazinha, dá mais sopa pra ele!

1.15/1.20J: Mostre o dedo!

1.15/1.20J: Tá fino ainda.

1.15/1.20J: Vamos dormir, Mariazinha.

1.15/1.20J: Joãozinho, acorde, vamos fugir, rápido!

1.15/1.20J: Essas horas?

1.15/1.20J: Que é no chiqueiro?

1.15/1.20J: E a bruxa?

1.15/1.20J: Para que ela não precisa (inaudível)

1.15/1.20J: Vamo deixá ela lá. (inaudível)

1.15/1.20/1.18J: E ela não vai perceber ~~1.00~~... e ela não vai perceber... e ela não vai perceber?

1.15/1.20/1.18J: Hã-hã! Hã-hã!

1.15/1.20/1.18J: Mamãe, mamãeee, papai, eu tô se sentindo meio perdido

1.15/1.20/1.18J: O que que aconteceu? O que que aconteceu?

1.15/1.20J: Uma bruxa só queria dá comida para o Joãozinho para ele comer e depois a bruxa ia botá num caldeirão e o Joãozinho.. ia ~~1.00~~... ia comê ele.

1.15/1.20/1.18J: E ia deixá você fazendo sopa para dar pra ele? Par dar para ele.

- 1.15/1.20/1.18J: Hãa, que coisa ! Que coisa! Como foi isso?
- 1.15/1.20J: Quando a gente foi ali1.00... quando a gente ficou co
fome, aí encontramos a casa da bruxa.
- 1.15/1.20J: Sabe como que ela1.00... que ela estava?
- 1.15/1.20J: Coberta com chocolate e tudo.
- 1.15/1.20/1.21J: Quando a gente ia comendo, comendo, veio a bruxa
"Danados, hem, vão aprendê! Como1.00... como é seu nome?
Joãozinho. E como é o seu? Mari... Mariazinha.
- 1.15/1.20J: Daí1.00...daí, papaiêê, ela pegou fez... sa... daí, vovó
ela pegou e fez sabe o quê?
- 1.15/1.20J: Ela pegô e botou o Joãozinho numa grade.
- 1.15/1.20J: Foi assim que aconteceu.
- 1.12J: Tchau, pessoal, eu acho que o teatro vai acabar!
- 2.02L: Ah é? Muito bem.ÔfC

1JUI, 19 DE MAIO DE 1988 - 5º ENCONTRO COM A JOANA

ÔaC 1.11Horas depois de ter assistido a um dos filmes da
série Duck Tales, Joana pede para contar uma história com:O Tio
Patinhas, Huguinho, Zezinho, Luizinho,Jóia e o Pato Donald.

1.02Ela abre a sacola e começa a determinar as personagens.

- 1.12J: A menina vai sê a Patrícia .
- 1.12J: Esse aqui (homem) vai sê o Tio Patinhas.
- 1.12J: Esse (menino) vai sê o Huguinho .
- 1.12J: Essa (mulher) vai sê a Jóia .

1.11Pede para que o biombo fique fechado e no chão porque
ela quer pôr os fantoches em cima ,1.17 diz que depois ali vai fazer
outro teatro com crianças jogando tênis.

1.11Depois ela diz que não pode fazer a história do Tio Pati-
nhas porque não tem os três sobrinhos.

2.02Sugiro que ela use outros fantoches.

1.13Ela pensa um pouco e acha que dá, depois muda de idéia e pensa noutra história.

Apronto o gravador e faço a costumeira introdução.

2.01L: Tudo bom, Joana?

1.12J: Hoje eu não vô fazê teatro do Patinhas.

2.01L: Por quê?

1.13J: Porque não, falta ele vai ficá careca e tem mulhé que é bruxa.

2.01L: Qual teatrinho que você vai fazer, então? Não quer mais fazer deste? Vai fazer qual?

1.13J: Vai ser o de gol.

2.01L: E o que você vai precisar para fazer este do gol?

1.13J: Um monte de fantoche.

2.01L: E como é que vai ser?

1.13J: Vai sê com gol.

2.01L: Sim. Explica.

1.11J: O nome do teatro?

2.02L: É.

1.13J: A turma do gol.1.11 Posso começá?

2.02L: Pode.

1.11J: Senão quando que eu ia começá: amanhã de manhã?

2.02L: Não.

1.00Joana ri e faz uma pausa.

1.12J: É a Carine.

2.02L: Está.

1.12J: Esse aqui vai sê o Hugo.

2.02L: Está.

1.00Nova pausa.

2.01L: Pronto, começa.

1.14/1.20J: Como vai?

1.14/1.20/1.18J: Oi, oi, Carine!.

1.14/1.20J: Oi, pensei que você não viesse, não veio ninguém.

1.14/1.20J: É que eu não sabia.

1.14/1.20J: Vamo lá pra ti. (sussurro)

1.14/1.20J: Vamos chamar os outros!

1.14/1.20J: Vamos jogar vôlei? Vamos jogar vôlei?

1.14/1.20J: Vamos.

1.14/1.20J: Oi, mãe!

1.14/1.21J: Não, daí estas ficaram conversando, tavam bem arrumadinha.
(inaudível)

1.02Durante a realização da história ela sai à procura de materiais para usar e também pede sussurrando que eu a ajude.

1.11J: Pronto, posso falar?

2.02L: Pronto.

2.01L: Já arrumou os times um de cada lado?

1.13J: Sim.

2.02L: Então está.

1.12J: Quem é que temi.00... que pegá a bola?

1.12J: Pera aí eu vou buscari.00...1.11Onde será que se meteu a bola?

2.02L: Não sei.

1.12J: Pera aí. (inaudível)

1.12J: Hã. Achei a bola!1.11 Esta é melhor, né?

1.14/1.21J: Vai lá começá a jogar!

1.14/1.21/1.18J: Gooi!!!

1.14/1.20J: Atira!

1.14/1.20J: Eu peguei na mão!

1.14/1.20/1.18J: Não valeu! Esta não valeu!

1.14/1.20J: Venha aqui, joga!

1.14/1.20J: Cadê a rede?

1.14/1.20J: Tu! 1.00... ora! 1.18 Thu-thi.

1.14/1.20J: Agora não valeu.

1.14/1.20J: Pode dexá, houve empate.

1.09J: Quem, que tá ganhando? 1.11 Mãe, quem que tá ganhando?

2.02L: Não sei quem que está ganhando. Eu acho que... (inaudível)

1.14/1.20J: Não valeu, pra vaiê tem que tocá bem aquela madeira.

1.14/1.20J: Eu já fiz um ponto. 1.09 Mãe, tu tá perdendo.

1.00 Joana sorri.

1.14/1.20J: Ora, vai ficar aí?

1.14/1.20J: Vem jogá (inaudível) embaixo de você (inaudível)

1.18/1.14/1.20J: Ai! Ai! até que enfim eu trouxe!

1.14/1.20J: Oba deixa eu jogá!

1.14/1.20/1.08J: Ai, eu estou cansada.

1.14/1.20J: Deixa eu jogá!

1.14/1.20J: Ah, já são 11 horas e é hora do almoço. Vamos.

1.14/1.20/1.18J: Tiau! Tiau! 1.12 Acabou. 08FC

IJUÍ, 26 DE SETEMBRO DE 1988 - 6º ENCONTRO COM A JOANA

Esta é a primeira filmagem das histórias criadas pela Joana. Inicialmente organizo o ambiente: biombo grande e a sacola com os fan toches atrás. O Sergio deixa a filmadora posicionada. 08FC 1.11 A Joan esconde-se atrás do biombo, pois diz que quer aparecer quando começa a filmagem.

2.01L: Nós temos aqui conosco, hoje, a Joana. Joana, aonde você está?

1.13J: Já vou!

2.02L: Já vai!

2.01L: Onde é que você estava? Onde você estava?

1.02Joana espia.

2.02L: Ah, você estava aí atrás!

2.01L: Tudo bom, Joana?

1.13J: Sim!

2.01L: O que você está fazendo aí?

1.13J: Uns fantoches.

2.01L: Está fazendo uns fantoches? Oh! estava com saudades deles?

1.00Ela acena afirmativamente.

2.01L: Esse é nosso sexto encontro, não é, Jô?

1.13J: Não sei.

2.01L: É. Fazia tempo que a gente não se encontrava, não é?

1.00Joana fica em silêncio.

2.01L: Escuta, vamos inventar uma historinha? Você quer inventar uma historinha, quer?

2.01L: Quais os fantoches que você vai usar?

1.13J: O gato, o jacaré, a bruxa.

2.02L: A bruxa. Essa bruxa perdeu os cabelos. Aqui estão os cabelos da dona bruxa.

1.11J: Me dá o cabelo, vou precisar do cabelo.

2.01L: E do que mais?

1.13J: E1.00...e...e... do homem e da mulher.

2.01L: Está bom, então os outros vamos deixar aqui.

1.12J: O Kalu também, os outros deixa ali.

2.01L: Então vá lá para trás, quando estiver pronta pode começar. Deu?

1.04Joana espia detrás do biombo, usando dois fantoches: Kalu e a bruxa.

2.07L: Oi, seu Kalu!

1.13J: Oi!

2.07L: O que você está fazendo aí, dona bruxa?

1.13J: Eu estou fazendo uma mágica.

1.14/1.20/1.19J: E eu vou cair nessa mágica tua, bruxa? Eu vou miando o fora!

1.02Joana abaixa os fantoches e logo faz aparecer o gato branco.

1.18J: Miau! Miau! Miau!

1.09J: Oi! Oi!

1.14/1.20/1.18J: Oi, dona bruxa! Oi!

1.14/1.20J: O que você está fazendo aí, seu gato? 1.18Jh, uhu!

1.14/1.20/1.18J: Eu...eu estou...eu quero que...eu quero que você faça uma mágica.

1.14/1.20J: Tchau, faça o meu desejo.

1.14/1.20J: Tá vou fazer uma mágica para você, sua bruxa!

1.02Joana abaixa os fantoches e faz aparecer o cachorro.

1.14/1.20J: Oi, dona bruxa, faz uma mágica para mim?

1.14/1.20J: Faça, por que não ia fazer?

1.14/1.20J: Ah! A mágica que nem a do gato.

1.14/1.20/1.18J: Tchau! Tchau! Tchau!

1.02Faz, novamente, surgir o gatinho.

1.14/1.20J: Oi, seu gatinho!

1.14/1.20J: Oi!

1.18/1.14/1.20J: Ah! Ah! Ah! Ah! Ah, gatinho!

1.02 Aparece o jacaré.

1.14/1.20/1.18J: Uh-uh, pessoal!

1.14/1.20J: O, seu cachorro, o que tá fazendo com o gato?

1.14/1.20/1.18J: Eu estou pegando o rabo dele! Ah! Ah! Achá!

1.18J: Ai-ai-ai! Iupi!!!

1.14/1.20J: Eu te pego, seu gato!

1.02 Aparece em cena uma mulher.

1.14/1.20/1.18J: Oh! Achô! Achô! Caiu de novo.

1.14/1.20J: Ah, tudo bom com você, seu gato?

1.14/1.20J: Por que você foi lá... você foi... por que você foi ca
bem em cima de mim e de meu namorado?

1.14/1.20J: Ué, porque eu não sabia onde é que eu caí.

1.14/1.20J: Tá bem, seu gato, pode descê que eu já tenho uma coisinha
pra ti falá.

1.14/1.20J: Oi, namorado! Meu namorado!

1.14/1.20J: Oi, tu trouxe a coisa da Xuxa?

1.14/1.20J: A coisa da Xuxa?

1.14/1.20J: Não! Que Xuxa nada!

1.14/1.20J: É assim: a Xuxa é (inaudível) a coisa de Xuxa. 1.18 É
pituta!... é a que chuta.

1.14/1.20J: Puxa que esse morro é alto.

1.14/1.20J: Ainda bem que estamos quase chegando.

1.14/1.20J: Esse morro é tão alto.

1.14/1.20J: Olha a chuca de Xuxa.

1.14/1.20J: Finalmente não é de Xuxa!

1.14/1.20J: Ah! Oh! Esse morro é alto, tá alto.

1.14/1.20J: Então vamos entregar pra ela.

1.14/1.20J: Eu vou no carro enquanto você entrega?

1.14/1.20J: Pode sê.

1.14/1.20J: Oi, dona bruxa, eu vim entregar a sua pitucha.

1.14.1.20J: Não sou Xuxa, sou dona bruxaa!!

Joana não mostrou nenhum fantoche.

1.18/1.14/1.19J: Ah, Ah Ah. Eu vou entregar minha pitucha pra eu
vocês saibam que ela caiu do outro lado.(cantando)

1.14/1.21/1.18J: E vai saindo e sair uma primeira vezi.00... para ve
à pitucha de dona bruxa.

1.02Ela fica procurando a peruca da bruxa, enquanto canta.

1.14/1.20/1.09J: Cadê a pitucha da dona bruxa? Hum?

2.01L: O que que falta, hum?

1.14/1.20/1.18J: O que que você quer?

1.14/1.20/1.18J: Eu não quero que ele olhe a careca da bruxa!

2.02S: Pode vim pegar.

2.01L: Achou a peruca da bruxa?

1.13J: Achei.

2.02L: Então está bom.

1.00Joana faz uma pausa,1.02 depois mostra a bruxa.

1.14/1.19/1.18J: Oi! Oi minha careca só cai e eu tenho que chamá me
dotor pai pra ele arrumá minha careca, pois desta vez virou um
cor-coeca que já foi "béques".

1.09/1.18J: Oi! Oi! Oi!

2.07L: Oi!

1.09J: Quer que eu mostre o que me segura?

1.14/1.20/1.18J: É uma tarracha e ferradura!

1.00Ela faz uma pausa.

1.09J: Quer que eu mostre uma coisa?

2.07L: Queremos.

1.14/1.20J: Eu sou uma onça muito feroz.

2.07L: É ? E muito feroz?

1.14/1.20J: Claro que sou feroz! 1.09 Vocês querem ver?

2.07L: Queremos! Queremos!

1.14/1.19/1.18J: Muito feroz, como tropetóisi.00... para ser muito feroz.

1.02Mostra novamente a bruxa.

1.14/1.19/1.09J: Por que é que eu enchi tanto a peruca?

2.07L: Hum, não sei!

1.14/1.19/1.18J: Minha careca eu não sei aonde é que se meteu.

1.14/1.19/1.18J: Eu com essa peruca vou vomitar a minha careca.

1.14/1.19/1.18J: Uh! Uh! Era a minha careca que eu enchi.

1.14/1.19/1.18J: Eu sou muito feroz, ouviu?

1.18J: Uhhhh!uh!uh!uuuuuu!!! uuuuuu...

Joana cantou de forma inaudível, com a bruxa encostada na parede, depois seguiu cantando.

1.14/1.19/1.18J: Eu sou a dona bruxa.

1.14/1.19/1.18J: Eu sei onde está você.

1.14/1.19/1.18J: Eu si pinduro na parede (inaudível)

1.14/1.19/1.18J: Minha casinha, casinha assim.

1.14/1.19/1.18J: Dona bruxa (inaudível) aqui está o meu nariz, pintou meu nariz! 00... pintou di vermelho.

1.14/1.19/1.18J: Eu fiz uma plástica no meu nariz, pinteí toda cara e ficou (inaudível)

1.14/1.19/1.18J: A minha careca ficou ama! 00... ficou bem vermelho.

1.14/1.21/1.18J: O jacaré gostou e também ficou da família. 1.00...com home.

1.14/1.21/1.18J: Ele escorregou e o gato não gostou.

1.14/1.21/1.18J: Mas tudo tá no escorregador e a família ficou sendo familhou e familhou e todos os bichos da fazenda do seu porc garnizé.

1.09/1.18J: O garnizé não sabe quem é?

1.12/1.18J: O garnizé é esse home aqui.

1.12/1.18J: A garnizéia é essa mulher aqui.

1.12/1.18J: A bruxa malvadinha é essa.

1.12/1.18J: O seu jacaréio é esse aqui, tu olha o rabão cumprido eu ele tem.

1.12/1.18J: O seu miau é esse home aqui. Tu-tu-tu! Esse aqui.

1.12/1.18J: Olha aqui o seu, o seu Kalu.

1.14/1.21/1.18J: O Kalu é este que abre a boca e fecha puxando co elástico. (mostrou como mexer com o fantoche)

1.14/1.19/1.18J: Olha aqui, vem aqui, eu sou o Kalu de ti (inaudível)

1.14/1.19/1.18J: Eu só falo por mim.

1.02 Larga o fantoche Kalu, pega a bruxa e continua cantando e dançando.

1.14/1.19/1.18J: Eu sô. 1.00...eu sô a dona...a dona...a dona porcolina (inaudível)

1.14/1.19/1.18J: Eu levo (inaudível) um só coração e eu sozinha vou ter que ir a pé. E eu sozinha vou ter que ir a pé.

1.14/1.19/1.18J: Faço uma mágica (inaudível) pro Kalu vim me buscá.

1.14/1.19/1.18J: Ele me pega com a boca i depois vai carregando com seu elástico, corpo di elástico, elástico...

1.14/1.19/1.18J: Na madrugada ele me carregou i trouxe pra todos os bichos.

1.12/1.18J: Tem essa fada que eu não fiz teatro.

1.12/1.18J: Essa menina que é filha do sapato e esse menino que filho dos homens de teatro.

1.12/1.18J: E esse é o palhaço, o namorado de sua bruxa.

1.12/1.18J: Uh-uh-uh-uh! E esse é o seu gato namorado do seu rato.

1.12/1.18J: Capaz que vai ser rato, não senhor.

1.12/1.18J: E esse é o seu cachorro namorado com a cadela, mais esse que é a cadela e esse que é o cachorro.

1.18J: Uh! uh! uh! i i i i Porque é. Porque é. Porque é. Porque é Porque é.

1.12/1.18J: Esse é o homem e essa é a muié. Como é?

1.12/1.18J: Esse vai pra cá e esse vai pra lá. Por quê? Não sei.

1.14/1.19/1.18J: Eu vô abri a cortina e vou escorregá.

1.14/1.19/1.18J: Eu abro!... Eu abro esta coisa e escorregou uma... e uma (inaudível) no filme ainda é o xerox.

1.09/1.18J: Sabe qual é?

1.14/1.19/1.18J: Essa aranninha que me escorregou.

2.01L: Isso é uma aranha?

2.02L: Que linda!

1.02Joana coloca a peruca da bruxa na cabeça e segu cantando.

1.14/1.19/1.18J: E ainda o meu macarrão é a dona bruxa!... é minha careca di maçã... comendo macarrão.

1.12/1.18J: Olha aqui o macarrão do seu(inaudível) olha eu aqui.

2.02L: Oh! oh!

1.02Joana põe em cena a fada.

1.14/1.19/1.18J: Dona bruxa ficou preocupada.

1.14/1.19/1.18J: Vô fazê uma coisinha que vai agradá ela.

1.14/1.19/1.18J: Sua careca não ficou, sua careca virou pó do seu gat Ademar. Dona bruxa! uh!uh!

Joana interrompe a história e diz:

1.12/1.18J: Manhê, eu vou fazê um "flai-si" da dona velha da don
bruxa. Eu vou fazê o " flai-si" da velha e não da bruxa.

2.02L: Está, então faz. Está legal!

1.14/1.21/1.18J: Flai-si é isso aí. Dona bruxa foi mercado nã
encontrou ninguém, só o seu Bernardem.

1.14/1.21/1.18J: Ele não vendia nada, pois queria comprar.

1.14/1.21/1.18J: A dona bruxa ela falou que não se vendia, s
sei.00... se... dava um tisouro com a bruxa.

1.14/1.21/1.18J: O seu garnizé, iau !!!(inaudível)

1.14/1.19/1.18J: Também ninguém sabia qual pegá e ninguém sabia qua
lugar e ninguém e ninguém sabia qual lugar.

1.14/1.19/1.18J: Eu não sabia qual lugar aí o garnizé falou: Dona bru
xa, entra no meu filme e eu já fiz ele i era o mesmo.

2.02L: Legal!

1.14/1.21/1.18J: Era o mesmo filme, só que... só que o filme que
dona bruxa não gostou.

1.14/1.21/1.18J: Ela entroui.00... ela teve que entrá nessa coisa aqui

1.14/1.21/1.18J: Era uma parede com um castelo bem atrás (referindo-s
a uma pintura em batik existente na sala de filmagens) i um
frigideira com uma pá.

1.14/1.21.1.18/1.12J: E seu par ainda era pequeno: mas esse era
filha e esse o filho.

1.12/1.14/1.21/1.18J: Um puxado de mão e também vai terminá ess
história.6fç

IJUI, 25 DE NOVEMBRO DE 1988 - 79 ENCONTRO COM A JOANA

2.01L: Oi, Joana.

1.13J: Oi!

2.01L: Tudo bom?

1.13J: Tudo.1.00(sorriso)

2.01L: Vai contar história com os pequeninhos hoje?

1.13J: Vô.

2.01L: E já escolheu todos?

1.13J: Huhum.

2.01L: Quer começar agora?

1.00Joana confirma com a cabeça.

2.02L: Então está. Então começa.

2.01L: Você não quer uma almofada para ficar ajoelhadinha, não?

1.13J: Não.

1.12J: O nome do otro, do otro é a Chapeuzinho Vermelho.

2.02L: A é!

2.01L: E você já conhece a história?

1.13J: Já, 1.11 i deixa eu começa!

1.02Coloca em cena a personagem.

1.14/1.20J: Filinha!

1.14/1.20J: O que, mamãe?

1.14/1.20J: Você pode levar alguns docinhos pra vovó?

1.14/1.20J: Posso, mamanhê, mas só qui eu tenho medo di encontrar o lobo mau.

1.14/1.20J: Mais vai aí... pelo caminho, outro caminho que você conhece.

1.14/1.20J: Tá, mamãe. Tchau.

1.14/1.20J: Intão tchau!

1.18/1.14/1.19J: Lá-lá-lá-lá-lá-lá!! Ai, será qui a vovó ia gostar de levar umas flores?

1.14/1.19J: Acho qui sim.

1.14/1.19J: Vou levar umas desta.

1.14/1.19/1.18J: Vou arrancar. Créc!!

1.14/1.20J: Lobo mau u que qui você está fazendo aí?

1.14/1.20J: Eu estou escondido dasi.00... dos caçadores, porque ele vem me perse...guindo, porque ele sabe que eu tô, pra perto hoji.

1.14/1.20J: Tiau!

1.14/1.20J: Espere aí, aonde você vai?

1.14/1.20J: Eu vô na casa da vovó!

1.00Joana faz uma pausa, 1.02depois segue colocando em cen o lobo e a vovó.

1.14/1.20/1.18J: Vovó, posso entrar? (faz o lobo emitir uma voz rouca)

1.14/1.20/1.18J: Entri, minha netinha.

1.18J: Maar! (barulho do lobo engolindo a vovó)

1.00Faz uma pausa e1.02 põe em cena Chapeuzinho Vermelho e lobo.

1.14/1.20/1.18J: Eu posso entrar, vovó?

1.14/1.20/1.18J: Entri, minha netinha.

1.14/1.20/1.18J: Hã, qui olhos mais grandis você tem!

1.14/1.20/1.18J: É pra ti enxergar melhor. (fala em tom baixo e voz fina)

1.14/1.20/1.18J: Qui ouvido mais grandi qui você tem!

1.14/1.20/1.18J: É pra ti ouvir melhor. (fala em tom baixo e voz fina)

1.14/1.20/1.18J: I qui nariz mais grandi você tem!

1.14/1.20/1.18J: É pra ti cherar melhor. (fala em tom baixo e voz fina)

1.14/1.20/1.18J: I que boca mais grandi você tem!

1.14/1.20/1.18J: É pra ti comer!!! (fala em tom alto e voz rouca)

1.14/1.20/1.18J: Caçador! Caçador (inaudível) rápido!

1.18J: Pchurr!!!(faz o caçador matar o lobo)

1.12J: Deu, terminô.

Joana, com base em brincadeiras com outros colegas, faz a apresentação dos atores, mas inverte.

1.12J: Meu nome é Silene, fiz papel di mamãe nessa telinha.

1.12J: Meu nome é Chapeu1.00...zinho Vermelho, fiz papel di Carolini.

1.12J: Meu nomi é Flor, fiz papel di, Rosa.

2.02L: Ah!

Ela nota que apenas agora percebo o jogo e explica:

1.12J: O nome dela era Rosa só qui ela fez papel di flor.

1.12J: Meu nome éi.00... Lobu Mau, fiz papel di... Marcelo.

1.12J: Meu nome é vovó, fiz papel dii.00... Laís.

1.12J: Meu nomi é caçador, fiz papel dii.00... Ivã!!!

2.02L: Legal!!!!(bato palmas)ôfô

ôaÇ1.00Joana acena com a cabeça e faz gestos com o dedo dizendo que não terminou.

2.01L: Hã, não terminou ainda?

1.13J: Nããõ!!.

2.02L: Hã-hã, achei que já tivesse terminado!

1.09/1.18J: Dooooiii!!!

1.04Joana pega um fantoche masculino e um feminino, enquanto se cumprimentam beijam-se.

1.18J: Ai!1.02 (larga os fantoches)

1.09/1.18J: Dooiii! (inaudível)

1.12J: É u marido teu qui eu vô dizê.

2.02L: Está.

1.05/1.18J: Dooiii!!! Muoc!1.04(beijo)

Joana trabalha com dois fantoches,1.02 depois larga-os e pega outros dois, dizendo:

1.05/1.18J: Ooiii!! Muoc!

1.05J: É a tia Lourdes tomando chimarrão(inaudível)

1.12J: Somu u sigundo casal, sono u tercero, mais novu. Somu u primer
casal.ôfç

1.00Joana larga os fantoches e esconde-se atrás d
biombo.(risos)

2.01L: Deu? Deu, está brincando?

1.00(silêncio)

2.01L: Deu?

1.13J: Não.

2.01L: Pronta?

1.13J: Não.

2.01L: O que que você quer fazer?

2.02Aiguém: Está muito bonito (inaudível)

1.12J: Outro teatro.

2.01L: Quer fazer outro teatro?

1.13J: É.

2.02L: Então vai.

Joana faz seu outro teatro noutro dia.

IJUÍ, 03 DE DEZEMBRO DE 1988 - 80 ENCONTRO COM A JOANA

8aç 2.01.L: Tudo bom, Joana? Onde é que você está?

1.13J: Aqui!!!1.00(risos)

2.01L: Estava escondida, bichinho? Vai brincar com esse daí, hoje?

1.13J: Vô.

2.02L: Então está!

1.12J: Epa, não é só esse1.00...

2.02L: Ah, tem...

1.12J: Esses dois.

2.02L: Está legal!

2.01L: Pode começar, então!

1.09J: Olá tudo bem, tia Lourdes? Tiaus.

2.07L: Muitos tiaus, então.

1.14/1.20J: Oi, tu chegô di viagem! (Fala isso com os fantoches escondidos atrás do biombo.)

1.14/1.20J: Oi, tu já chegô de viagem! (Faz surgir dois fantoches um homem e uma mulher)

1.14/1.20J: É. Tá muito bem?

1.14/1.20J: Hã! Ah! Sabia que eu tô grávida? (possível referência a minha gravidez)

1.14/1.20J: Ora, não sabia!

1.14/1.20J: Mas eu tô!

1.14/1.20/1.18J: Olá, marido! Hã-hã.

1.14/1.19J: U nenê vai nascê agora!

1.18/1.14/1.19J: Ah! Ah! Tô no hospital! (inaudível)

1.18/1.14/1.19J: Hã-hã-hã! Au! Hãa! Hãa! Hãa! Ah! vai sai u nenê! Vai sai u nenê!

1.14/1.19/1.18J: São dois!! São dois nenês! São1.00... são... são dois!.

1.04Joana havia escondido dois dos fantoches pequenos no vestido do fantoche mulher, que é maior, e agora os retira lentamente.

1.00Tanto Joana quanto eu rimos da cena.

1.14/1.21/1.18J: Ui, já saíram com ropa i tudo!!

1.14/1.19/1.18J: Eba, já posso sair! Tchau!

1.14/1.20J: Muito obrigado, médico!

1.14/1.20J: Tá, di nada!

1.14/1.20J: ó o dinheiro!

1.18J: Hem-hem! Nhé!

1.04Saem todos de cena.

1.14/1.20/1.18J: ó, parabéns! Nhu-nhu! Nhu-nhu! Nhu-nhu! Nhu! (som dos beijos)

1.09/1.12/1.18J: Doi!? Dooi!? Eu sô u maridu dela!

1.09/1.12/1.18J: Oioioi! Eu sô a filinha! (fantoche fadinha)

1.09/1.12/1.18J: Oioioi! Eu sô o filinho! Oioioi! Eu sô um filinho!
(fala do fantoche palhacinho)

1.14/1.21J: I daí us pais morreram e us filhos cresceram!

1.14/1.21Us filhos cresceram i viraram1.00... filhos adultu!

1.02Enquanto fala Joana troca os fantoches pequenos por outros maiores, representando assim o seu crescimento .

1.14/1.19/1.09.J: Oi, se lembra que eu era aquela fadinha piquininha, agora eu sou esta grandona!

1.14/1.19/1.18J: Oi, se lembram que eu era aquele palhaço piquininho, agora eu sô esse grandão! Huhuhuhuhuhuhuh! Uuuuuuu!!!!

Joana pega os dois fantoches nas mãos e grita:1.12/1.18
História nossa !1.02deixando-os cair e, em seguida, deita-se também no chão.

Enquanto está sentada, Joana vai contando e juntando perto de si os fantoches.

1.12/1.818J: I um dessa história, dois dessa história, treis, quatro, cinco, seis.

1.02Agora afasta-os de perto dela e reconta-os.

1.12/1.18J: Um, dois, treis, quatro, cinco, seis!

1.12/1.18J: História nossa, outra veiz!

1.02Joana deita-se sobre o caixote que sustenta o palco menor, depois levanta-se, traz o biombo maior, enquanto diz:

1.12/1.18J: I u cinema! I u cinema! I u cinema! Tchuú!! I u cinema, tchuí! Fechoô!!!ôfç

ANEXO 4

TABELAS DOS ITENS PRESENTES E FREQUÊNCIA POR ENCONTRO/CRIANÇA

TABELA Nº 1 : ITENS PRESENTES E FREQUÊNCIA POR ENCONTRO/CRIANÇA

CRIANÇA Nº: 1
 NOME.....: JONAS

ITENS ###	*****INCIDÊNCIA POR ENCONTRO (Mês ABSOLUTOS e ANÁLISE VERTICAL E HORIZONTAL EM PERCENTUAIS)*****																				
	ENC-1	AVZ	ANZ	ENC-2	AVZ	ANZ	ENC-3	AVZ	ANZ	ENC-4	AVZ	ANZ	ENC-5	AVZ	ANZ	ENC-6	AVZ	ANZ	TOTAL	AVZ	ANZ
1.00	14	41,18	31,82	11	20,00	25,00	9	8,65	20,45	10	11,11	22,73	0,00	0,00	0,00	0,00	44	15,55	100,00		
1.01	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0	0,00	100,00		
1.02	9	26,47	27,27	16	29,09	48,48	4	3,85	12,12	4	4,44	12,12	0,00	0,00	0,00	0,00	33	11,66	100,00		
1.03	1	2,94	14,29	2	3,64	28,57	4	3,85	57,14	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	7	2,47	100,00		
1.04	1	2,94	1,75	0	0,00	0,00	34	32,69	59,65	22	24,44	38,60	0,00	0,00	0,00	0,00	57	20,14	100,00		
1.05	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	14	13,46	77,78	4	4,44	22,22	0,00	0,00	0,00	0,00	18	6,36	100,00		
1.06	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0	0,00	100,00		
1.07	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	0,96	25,00	3	3,33	75,00	0,00	0,00	0,00	0,00	4	1,41	100,00		
1.08	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	0,96	25,00	3	3,33	75,00	0,00	0,00	0,00	0,00	4	1,41	100,00		
1.09	0	0,00	0,00	1	1,82	20,00	3	2,88	60,00	1	1,11	20,00	0,00	0,00	0,00	0,00	5	1,77	100,00		
1.10	0	0,00	0,00	4	7,27	40,00	2	1,92	26,00	4	4,44	46,00	0,00	0,00	0,00	0,00	10	3,53	100,00		
1.11	1	2,94	3,23	12	21,82	38,71	9	8,65	29,03	9	10,00	29,03	0,00	0,00	0,00	0,00	31	10,95	100,00		
1.12	2	5,88	66,67	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	1,11	33,33	0,00	0,00	0,00	0,00	3	1,00	100,00		
1.13	3	8,82	7,14	9	16,36	21,43	13	12,50	30,95	17	18,89	40,48	0,00	0,00	0,00	0,00	42	14,84	100,00		
1.14	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0	0,00	100,00		
1.15	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0	0,00	100,00		
1.16	1	2,94	25,00	0	0,00	0,00	3	2,88	75,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	4	1,41	100,00		
1.17	1	2,94	6,25	0	0,00	0,00	7	6,73	43,75	8	8,89	50,00	0,00	0,00	0,00	0,00	16	5,65	100,00		
1.18	1	2,94	20,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	4	4,44	80,00	0,00	0,00	0,00	0,00	5	1,77	100,00		
1.19	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0	0,00	100,00		
1.20	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0	0,00	100,00		
1.21	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0	0,00	100,00		
SUB-TOT	34	100,00	12,01	55	100,00	19,43	104	100,00	36,75	90	100,00	31,06	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	283	100,00	100,00
2.01	17	80,95	19,77	24	64,86	27,91	29	25,00	33,72	16	20,25	18,60	0,00	0,00	0,00	0,00	86	33,99	100,00		
2.02	1	4,76	1,47	13	35,14	19,12	32	27,59	47,06	22	27,85	32,35	0,00	0,00	0,00	0,00	68	26,88	100,00		
2.03	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	30	25,86	75,00	10	12,66	25,00	0,00	0,00	0,00	0,00	40	15,81	100,00		
2.04	1	4,76	50,00	0	0,00	0,00	1	0,86	50,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2	0,79	100,00		
2.05	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	0,86	100,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1	0,40	100,00		
2.06	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	4	3,45	25,00	12	15,19	75,00	0,00	0,00	0,00	0,00	16	6,32	100,00		
2.07	2	9,52	5,00	0	0,00	0,00	19	16,38	47,50	19	24,05	47,50	0,00	0,00	0,00	0,00	40	15,81	100,00		
2.08	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0	0,00	100,00		
2.09	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0	0,00	100,00		
SUB-TOT	21	100,00	8,30	37	100,00	14,62	116	100,00	45,85	79	100,00	31,23	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	253	100,00	100,00
TOTAL	55	-	10,26	92	-	17,16	220	-	41,04	169	-	31,53	0	-	0,00	0	-	0,00	536	-	100,00

TABELA Nº 2 : ITENS PRESENTES E FREQUÊNCIA POR ENCONTRO/CRIANÇA

CRIANÇA Nº: 2
 NOME.....: MATEUS

ITENS ***	*****INCIDÊNCIA POR ENCONTRO (MDS ABSOLUTOS e ANÁLISE VERTICAL E HORIZONTAL EM PERCENTUAIS)*****																				
	ENC-1	AVZ	AHZ	ENC-2	AVZ	AHZ	ENC-3	AVZ	AHZ	ENC-4	AVZ	AHZ	ENC-5	AVZ	AHZ	ENC-6	AVZ	AHZ	TOTAL	AVZ	AHZ
1.00	4	6,35	9,30	4	5,33	9,30	4	11,76	9,30	15	8,43	34,88	16	44,44	37,21	0,00	0,00	43	11,14	100,00	
1.01	3	4,76	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	3	0,78	100,00	
1.02	3	4,76	15,79	7	9,33	36,84	6	17,65	31,58	0	0,00	0,00	3	8,33	15,79	0,00	0,00	19	4,92	100,00	
1.03	4	6,35	66,67	2	2,67	33,33	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	6	1,55	100,00	
1.04	3	4,76	14,29	8	10,67	36,10	7	20,59	33,33	0	0,00	0,00	3	8,33	14,29	0,00	0,00	21	5,44	100,00	
1.05	3	4,76	27,27	0	0,00	0,00	4	11,76	36,36	0	0,00	0,00	4	11,11	36,36	0,00	0,00	11	2,85	100,00	
1.06	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0	0,00	100,00	
1.07	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	2,94	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	1	0,26	100,00	
1.08	3	4,76	75,00	1	1,33	25,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	4	1,04	100,00	
1.09	0	0,00	0,00	1	1,33	50,00	1	2,94	50,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	2	0,52	100,00	
1.10	2	3,17	66,67	0	0,00	0,00	1	2,94	33,33	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	3	0,78	100,00	
1.11	12	19,05	63,16	5	6,67	26,32	2	5,88	10,53	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	19	4,92	100,00	
1.12	3	4,76	37,50	1	1,33	12,50	1	2,94	12,50	2	1,12	25,00	1	2,78	12,50	0,00	0,00	8	2,07	100,00	
1.13	19	30,16	34,55	22	29,33	40,00	5	14,71	9,09	1	0,56	1,82	8	22,22	14,55	0,00	0,00	55	14,25	100,00	
1.14	0	0,00	0,00	7	9,33	9,09	0	0,00	0,00	70	39,33	90,91	0	0,00	0,00	0,00	0,00	77	19,95	100,00	
1.15	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0	0,00	100,00	
1.16	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0	0,00	100,00	
1.17	3	4,76	25,00	7	9,33	58,33	2	5,88	16,67	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	12	3,11	100,00	
1.18	1	1,59	3,85	3	4,00	11,54	0	0,00	0,00	21	11,00	80,77	1	2,78	3,85	0,00	0,00	26	6,74	100,00	
1.19	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	9	5,06	100,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	9	2,33	100,00	
1.20	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	59	33,15	100,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	59	15,28	100,00	
1.21	6	0,00	0,00	7	9,33	87,50	0	0,00	0,00	1	0,56	12,50	0	0,00	0,00	0,00	0,00	8	2,07	100,00	
SUB-TOT	63	100,00	16,32	75	100,00	19,43	34	100,00	8,81	178	100,00	46,11	36	100,00	9,33	0	0,00	0,00	386	100,00	100,00
2.01	22	59,46	23,91	25	59,52	27,17	18	43,90	19,57	2	40,00	2,17	25	86,21	27,17	0,00	0,00	92	59,74	100,00	
2.02	15	40,54	34,09	15	35,71	34,09	7	17,07	15,91	3	60,00	6,82	4	13,79	9,09	0,00	0,00	44	28,57	100,00	
2.03	0	0,00	0,00	1	2,38	12,50	7	17,07	87,50	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	8	5,19	100,00	
2.04	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0	0,00	100,00	
2.05	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0	0,00	100,00	
2.06	6	0,00	0,00	0	0,00	0,00	6	14,63	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	6	3,90	100,00	
2.07	0	0,00	0,00	1	2,38	33,33	2	4,88	66,67	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	3	1,95	100,00	
2.08	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	2,44	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	1	0,65	100,00	
2.09	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0	0,00	100,00	
SUB-TOT	37	100,00	24,03	42	100,00	27,27	41	100,00	26,62	5	100,00	3,25	29	100,00	18,83	0	0,00	0,00	154	100,00	100,00
TOTAL	100	-	18,52	117	-	21,67	75	-	13,89	183	-	33,89	65	-	12,04	0	-	0,00	540	-	100,00

TABELA Nº 3 : ITENS PRESENTES E FREQUÊNCIA POR ENCONTRO/CRIANÇA

CRIANÇA Nº...: 3
 NOME.....: MARCO ANTONIO

ITENS ***	*****INCIDÊNCIA POR ENCONTRO (Nºs ABSOLUTOS e ANÁLISE VERTICAL E HORIZONTAL EM PERCENTUAIS)*****																				
	ENC-1	AVZ	AHZ	ENC-2	AVZ	AHZ	ENC-3	AVZ	AHZ	ENC-4	AVZ	AHZ	ENC-5	AVZ	AHZ	ENC-6	AVZ	AHZ	TOTAL	AVZ	AHZ
1.00	6	7,41	19,35	7	7,07	22,58	3	5,77	9,68	1	2,78	3,23	7	13,46	22,58	7	5,56	22,58	31	6,95	100,00
1.01	3	3,70	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	3	0,67	100,00
1.02	8	9,88	36,36	5	5,05	22,73	2	3,85	9,09	3	8,33	13,64	1	1,92	4,55	3	2,38	13,64	22	4,93	100,00
1.03	6	7,41	54,55	0	0,00	0,00	3	5,77	27,27	2	5,56	18,18	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	11	2,47	100,00
1.04	7	8,64	58,33	3	3,03	25,00	1	1,92	8,33	1	2,78	8,33	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	12	2,69	100,00
1.05	3	3,70	75,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	2,78	25,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	4	0,90	100,00
1.06	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
1.07	2	2,47	66,67	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	2,78	33,33	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	3	0,67	100,00
1.08	0	0,00	0,00	1	1,01	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	0,22	100,00
1.09	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	1,92	100,00	0	0,00	0,00	1	0,22	100,00
1.10	1	1,23	20,00	0	0,00	0,00	1	1,92	20,00	1	2,78	20,00	0	0,00	0,00	2	1,59	40,00	5	1,12	100,00
1.11	4	4,94	25,00	2	2,02	12,50	2	3,85	12,50	5	13,89	31,25	1	1,92	6,25	2	1,59	12,50	16	3,59	100,00
1.12	2	2,47	10,53	10	10,10	52,63	3	5,77	15,79	1	2,78	5,26	3	5,77	15,79	0	0,00	0,00	19	4,26	100,00
1.13	24	29,63	23,30	19	19,19	18,45	11	21,15	10,68	7	19,44	6,00	18	34,62	17,48	24	19,05	23,30	103	23,09	100,00
1.14	6	7,41	6,06	24	24,24	24,24	12	23,08	12,12	6	16,67	6,06	10	19,23	10,10	41	32,54	41,41	99	22,20	100,00
1.15	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
1.16	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
1.17	3	3,70	50,00	1	1,01	16,67	2	3,85	33,33	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	6	1,35	100,00
1.18	0	0,00	0,00	3	3,03	42,86	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	1,92	14,29	3	2,38	42,86	7	1,57	100,00
1.19	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
1.20	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	2,78	25,00	0	0,00	0,00	3	2,38	75,00	4	0,90	100,00
1.21	6	7,41	6,06	24	24,24	24,24	12	23,08	12,12	6	16,67	6,06	10	19,23	10,10	41	32,54	41,41	99	22,20	100,00
SUB-TOT	81	100,00	18,16	99	100,00	22,20	52	100,00	11,66	36	100,00	8,07	52	100,00	11,66	126	100,00	28,25	446	100,00	100,00
2.01	29	64,44	22,66	25	65,79	19,53	17	70,83	13,28	9	50,00	7,03	22	68,75	17,19	26	60,47	20,31	128	64,00	100,00
2.02	9	20,00	15,52	11	28,95	18,97	6	25,00	10,34	8	44,44	13,79	9	28,13	15,52	15	34,88	25,86	58	29,00	100,00
2.03	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
2.04	2	4,44	50,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	2	4,65	50,00	4	2,00	100,00
2.05	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
2.06	2	4,44	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	2	1,00	100,00
2.07	3	6,67	42,86	2	5,26	28,57	1	4,17	14,29	0	0,00	0,00	1	3,13	14,29	0	0,00	0,00	7	3,50	100,00
2.08	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	5,56	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	0,50	100,00
2.09	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
SUB-TOT	45	100,00	22,50	38	100,00	19,00	24	100,00	12,00	18	100,00	9,00	32	100,00	16,00	43	100,00	21,50	200	100,00	100,00
TOTAL	126	-	19,50	137	-	21,21	76	-	11,76	54	-	8,36	84	-	13,00	169	-	26,16	646	-	100,00

TABELA 4 : ÍTEMS PRESENTES E FREQUÊNCIA POR ENCONTRO/CRIANÇA

CRIANÇA Nº: 4
 NOME.....: DEBORA

ITENS *****INCIDÊNCIA POR ENCONTRO (Nºs ABSOLUTOS e ANÁLISE VERTICAL E HORIZONTAL EM PER*****																								
***	ENC1	AVZ	AHZ	ENC2	AVZ	AHZ	ENC3	AVZ	AHZ	ENCA	AVZ	AHZ	ENC5	AVZ	AHZ	ENC6	AVZ	AHZ	ENC7	AVZ	AHZ	TOTAL	AVZ	AHZ
1.00	13	5,31	10,16	21	11,35	16,41	12	6,59	9,38	5	6,67	3,91	30	20,00	23,44	26	10,24	20,31	21	9,38	16,41	128	9,73	100,00
1.01	5	2,04	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	5	0,38	100,00
1.02	5	2,04	25,00	0	0,00	0,00	5	2,75	25,00	0	0,00	0,00	2	1,33	10,00	5	1,97	25,00	3	1,34	15,00	20	1,52	100,00
1.03	9	3,67	90,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	0,67	10,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	10	0,76	100,00
1.04	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	7	4,67	46,67	5	1,97	33,33	3	1,34	20,00	15	1,14	100,00
1.05	8	3,27	88,89	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	0,67	11,11	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	9	0,68	100,00
1.06	0	0,00	0,00	23	12,43	62,16	14	7,69	37,84	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	37	2,81	100,00
1.07	1	0,41	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	0,08	100,00
1.08	2	0,82	33,33	3	1,62	50,00	1	0,55	16,67	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	6	0,46	100,00
1.09	1	0,41	7,14	5	2,70	35,71	2	1,10	14,29	3	4,00	21,43	1	0,67	7,14	1	0,39	7,14	1	0,45	7,14	14	1,06	100,00
1.10	10	4,08	15,63	27	14,59	42,19	20	10,99	31,25	2	2,67	3,15	5	3,33	7,81	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	64	4,87	100,00
1.11	20	8,16	23,81	18	9,73	21,43	17	9,34	20,24	7	9,33	8,33	11	7,33	13,10	9	3,54	10,71	2	0,89	2,38	84	6,39	100,00
1.12	31	12,65	26,50	10	5,41	8,55	20	10,99	17,09	4	5,33	3,42	11	7,33	9,40	26	10,24	22,22	15	6,70	12,82	117	8,90	100,00
1.13	12	4,96	10,62	28	15,14	24,78	31	17,03	27,43	8	10,67	7,08	19	12,67	16,81	13	5,12	11,50	2	0,89	1,77	113	8,59	100,00
1.14	56	22,86	21,05	0	0,00	0,00	4	2,20	1,50	20	26,67	7,52	26	17,33	9,77	79	31,10	29,70	81	36,16	30,45	266	20,23	100,00
1.15	0	0,00	0,00	23	12,43	53,49	20	10,99	46,51	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	43	3,27	100,00
1.16	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
1.17	6	2,45	60,00	2	1,08	20,00	0	0,00	0,00	1	1,33	10,00	1	0,67	10,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	10	0,76	100,00
1.18	9	3,67	19,15	2	1,08	4,26	11	6,04	23,40	3	4,00	6,30	9	6,00	19,15	3	1,18	6,30	10	4,46	21,20	47	3,57	100,00
1.19	3	1,22	10,34	3	1,62	10,34	3	1,65	10,34	12	16,00	41,30	5	3,33	17,24	0	0,00	0,00	3	1,34	10,34	29	2,21	100,00
1.20	34	13,88	25,37	1	0,54	0,75	3	1,65	2,24	7	9,33	5,22	12	8,00	8,96	27	10,63	20,15	50	22,32	37,31	134	10,19	100,00
1.21	20	8,16	12,27	19	10,27	11,66	19	10,44	11,66	3	4,00	1,84	9	6,00	5,52	60	23,62	36,81	33	14,73	20,25	163	12,40	100,00
SUB-T0	245	100,00	18,63	185	100,00	14,07	182	100,00	13,84	75	100,00	5,70	150	100,00	11,41	254	100,00	19,32	224	100,00	17,03	1.315	100,00	100,00
2.01	11	34,38	7,43	35	68,63	23,65	42	61,76	28,30	5	35,71	3,30	35	53,03	23,65	13	40,63	8,78	7	63,64	4,73	148	54,01	100,00
2.02	21	65,63	16,67	16	31,37	12,70	26	38,24	20,63	9	64,29	7,14	31	46,97	24,60	19	59,30	15,00	4	36,36	3,17	126	45,99	100,00
2.03	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
2.04	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
2.05	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
2.06	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
2.07	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
2.08	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
2.09	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
SUB-T0	32	100,00	11,68	51	100,00	18,61	68	100,00	24,82	14	100,00	5,11	66	100,00	24,09	32	100,00	11,68	11	100,00	4,01	274	100,00	100,00
TOTAL	277	-	17,43	236	-	14,85	250	-	15,73	89	-	5,60	216	-	13,59	286	-	18,00	235	-	14,79	1.589	-	100,00

TABELA Nº 5 : ITENS PRESENTES E FREQUÊNCIA POR ENCONTRO/CRIANÇA

CRIANÇA Nº...: 5
 NOME.....: JORDANA

ITENS ***	*****INCIDÊNCIA POR ENCONTRO (Nºs ABSOLUTOS e ANÁLISE VERTICAL E HORIZONTAL EM PORCENTUAIS)*****																				
	ENC-1	AVZ	AHZ	ENC-2	AVZ	AHZ	ENC-3	AVZ	AHZ	ENC-4	AVZ	AHZ	ENC-5	AVZ	AHZ	ENC-6	AVZ	AHZ	TOTAL	AVZ	AHZ
1.00	6	2,48	8,11	10	7,94	13,51	8	4,71	10,81	11	8,59	14,86	24	13,79	32,43	15	10,49	20,27	74	7,53	100,00
1.01	0	0,00	0,00	1	0,79	25,00	3	1,76	75,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	4	0,41	100,00
1.02	8	3,31	42,11	3	2,38	15,79	2	1,18	10,53	3	2,34	15,79	2	1,15	10,53	1	0,70	5,26	19	1,93	100,00
1.03	15	6,20	57,69	1	0,79	3,85	5	2,94	19,23	1	0,78	3,85	3	1,72	11,54	1	0,70	3,85	26	2,64	100,00
1.04	8	3,31	42,11	1	0,79	5,26	3	1,76	15,79	1	0,78	5,26	5	2,87	26,32	1	0,70	5,26	19	1,93	100,00
1.05	21	8,68	38,89	26	20,63	48,15	3	1,76	5,56	1	0,78	1,85	3	1,72	5,56	0	0,00	0,00	54	5,49	100,00
1.06	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
1.07	5	2,07	35,71	0	0,00	0,00	6	3,53	42,86	2	1,56	14,29	1	0,57	7,14	0	0,00	0,00	14	1,42	100,00
1.08	3	1,24	25,00	3	2,38	25,00	5	2,94	41,67	1	0,78	8,33	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	12	1,22	100,00
1.09	7	2,89	12,28	15	11,90	26,32	7	4,12	12,28	19	14,84	33,33	9	5,17	15,79	0	0,00	0,00	57	5,80	100,00
1.10	1	0,41	14,29	0	0,00	0,00	1	0,59	14,29	1	0,78	14,29	4	2,36	57,14	0	0,00	0,00	7	0,71	100,00
1.11	5	2,07	41,67	3	2,38	25,00	2	1,18	16,67	1	0,78	8,33	1	0,57	8,33	0	0,00	0,00	12	1,22	100,00
1.12	37	15,29	22,02	21	16,67	12,50	44	25,88	26,19	26	20,31	15,48	25	14,37	14,88	15	10,49	8,93	168	17,09	100,00
1.13	12	4,96	14,46	18	14,29	21,69	9	5,29	10,84	33	25,78	39,76	9	5,17	10,84	2	1,40	2,41	83	8,44	100,00
1.14	52	21,49	32,30	0	0,00	0,00	20	11,76	12,42	4	3,13	2,48	38	21,84	23,60	47	32,87	29,19	161	16,38	100,00
1.15	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
1.16	0	0,00	0,00	1	0,79	50,00	0	0,00	0,00	1	0,76	50,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	2	0,20	100,00
1.17	5	2,07	38,46	1	0,79	7,69	4	2,35	30,77	1	0,78	7,69	2	1,15	15,38	0	0,00	0,00	13	1,32	100,00
1.18	28	11,57	26,42	22	17,46	20,75	24	14,12	22,64	15	11,72	14,15	8	4,60	7,55	9	6,29	8,49	166	10,78	100,00
1.19	9	3,72	56,25	0	0,00	0,00	3	1,76	18,75	3	2,34	18,75	1	0,57	6,25	0	0,00	0,00	16	1,63	100,00
1.20	18	7,44	14,29	0	0,00	0,00	21	12,35	16,67	4	3,13	3,17	36	20,69	28,57	47	32,87	37,30	126	12,82	100,00
1.21	2	0,83	20,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	3	1,72	30,00	5	3,50	50,00	10	1,02	100,00
SUB-TOT	242	100,00	24,62	126	100,00	12,82	170	100,00	17,29	128	100,00	13,02	174	100,00	17,76	143	100,00	14,55	983	100,00	100,00
2.01	18	78,26	28,57	5	13,89	7,94	5	23,81	7,94	14	22,22	22,22	13	59,09	20,63	8	72,73	12,70	63	35,80	100,00
2.02	1	4,35	4,00	3	8,33	12,00	5	23,81	20,00	7	11,11	28,00	6	27,27	24,00	3	27,27	12,00	25	14,20	100,00
2.03	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
2.04	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
2.05	0	0,00	0,00	1	2,78	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	0,57	100,00
2.06	0	0,00	0,00	1	2,78	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	0,57	100,00
2.07	4	17,39	4,65	26	72,22	30,23	11	52,38	12,79	42	66,67	48,84	3	13,64	3,49	0	0,00	0,00	86	48,86	100,00
2.08	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
2.09	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
SUB-TOT	23	100,00	13,07	36	100,00	20,45	21	100,00	11,93	63	100,00	35,80	22	100,00	12,50	11	100,00	6,25	176	100,00	100,00
TOTAL	265	-	22,86	162	-	13,98	191	-	16,48	191	-	16,48	196	-	16,91	154	-	13,29	1.159	-	100,00

TABELA Nº 6 : ITENS PRESENTES E FREQUÊNCIA POR ENCONTRO/CRIANÇA

CRIANÇA Nº...: 6
 NOME.....: ANDRÉ

ITEMS	*****INCIDÊNCIA POR ENCONTRO (Nºs ABSOLUTOS e ANÁLISE VERTICAL E HORIZONTAL EM PERCENTUAIS)*****																				
***	ENC-1	AVZ	AHZ	ENC-2	AVZ	AHZ	ENC-3	AVZ	AHZ	ENC-4	AVZ	AHZ	ENC-5	AVZ	AHZ	ENC-6	AVZ	AHZ	TOTAL	AVZ	AHZ
1.00	3	3,85	9,09	9	12,50	27,27	7	41,18	21,21	11	8,94	33,33	3	37,50	9,09	0,00	0,00	33	11,07	100,00	
1.01	3	3,85	42,86	4	5,56	57,14	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	7	2,35	100,00	
1.02	6	7,69	46,15	5	6,94	38,46	1	5,88	7,69	1	0,81	7,69	0	0,00	0,00	0,00	0,00	13	4,36	100,00	
1.03	10	12,82	62,50	5	6,94	31,25	1	5,88	6,25	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	16	5,37	100,00	
1.04	1	1,28	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	1	0,34	100,00	
1.05	13	16,67	72,22	3	4,17	16,67	2	11,76	11,11	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	18	6,04	100,00	
1.06	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0	0,00	100,00	
1.07	0	0,00	0,00	1	1,39	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	1	0,34	100,00	
1.08	0	0,00	6,00	2	2,78	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	2	0,67	100,00	
1.09	2	2,56	50,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	2	1,63	50,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	4	1,34	100,00	
1.10	4	5,13	36,36	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	7	5,67	63,64	0	0,00	0,00	0,00	0,00	11	3,69	100,00	
1.11	6	7,69	54,55	4	5,56	36,36	0	0,00	0,00	1	0,81	9,09	0	0,00	0,00	0,00	0,00	11	3,69	100,00	
1.12	7	8,97	46,67	5	6,94	33,33	0	0,00	0,00	3	2,44	20,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	15	5,03	100,00	
1.13	12	15,36	26,67	16	22,22	35,56	4	23,53	8,89	8	6,50	17,78	5	62,50	11,11	0,00	0,00	45	15,10	100,00	
1.14	0	0,00	0,00	4	5,56	9,09	0	0,00	0,00	40	32,52	90,91	0	0,00	0,00	0,00	0,00	44	14,77	100,00	
1.15	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0	0,00	100,00	
1.16	0	0,00	0,00	1	1,39	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	1	0,34	100,00	
1.17	3	3,85	60,00	2	2,78	40,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	5	1,68	100,00	
1.18	8	10,26	32,00	6	8,33	24,00	2	11,76	8,00	9	7,32	36,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	25	8,39	100,00	
1.19	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	0,81	100,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	1	0,34	100,00	
1.20	0	0,00	0,00	2	2,78	4,76	0	0,00	0,00	40	32,52	95,24	0	0,00	0,00	0,00	0,00	42	14,09	100,00	
1.21	0	0,00	0,00	3	4,17	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	3	1,01	100,00	
SUB-TOT	78	100,00	26,17	72	100,00	24,16	17	100,00	5,70	123	100,00	41,28	8	100,00	2,68	0	0,00	298	100,00	100,00	
2.01	17	66,00	23,94	19	47,50	26,76	12	70,59	16,99	13	52,00	18,31	10	83,33	14,08	0,00	0,00	71	59,66	100,00	
2.02	3	12,00	14,29	7	17,50	33,33	3	17,65	14,29	6	24,00	28,57	2	16,67	9,52	0,00	0,00	21	17,65	100,00	
2.03	0	0,00	0,00	1	2,50	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	1	0,84	100,00	
2.04	3	12,00	50,00	3	7,50	50,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	6	5,04	100,00	
2.05	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0	0,00	100,00	
2.06	0	0,00	0,00	2	5,00	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	2	1,68	100,00	
2.07	2	8,00	12,50	8	20,00	50,00	0	0,00	0,00	6	24,00	37,50	0	0,00	0,00	0,00	0,00	16	13,45	100,00	
2.08	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	2	11,76	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	2	1,68	100,00	
2.09	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0	0,00	100,00	
SUB-TOT	25	100,00	21,01	40	100,00	33,61	17	100,00	14,29	25	100,00	21,01	12	100,00	10,08	0	0,00	119	100,00	100,00	
TOTAL	103	-	24,70	112	-	26,86	34	-	8,15	148	-	35,49	20	-	4,80	0	-	0,00	417	-	100,00

TABELA Nº 7 : ITENS PRESENTES E FREQUÊNCIA POR ENCONTRO/CRIANÇA

CRIANÇA Nº...: 7
 NOME.....: MARLI

ITENS ***	*****INCIDÊNCIA POR ENCONTRO (NOS ABSOLUTOS e ANÁLISE VERTICAL E HORIZONTAL EM PERCENTUAIS)*****																				
	ENC-1	AVZ	AHZ	ENC-2	AVZ	AHZ	ENC-3	AVZ	AHZ	ENC-4	AVZ	AHZ	ENC-5	AVZ	AHZ	ENC-6	AVZ	AHZ	TOTAL	AVZ	AHZ
1.00	26	12,26	42,62	12	9,76	19,67	2	5,71	3,28	7	5,88	11,48	14	31,82	22,95	0,00	0,00	61	11,44	100,00	
1.01	0	0,00	0,00	3	2,44	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	3	0,56	100,00	
1.02	5	2,36	21,74	7	5,69	30,43	5	14,29	21,74	5	4,20	21,74	1	2,27	4,35	0,00	0,00	23	4,32	100,00	
1.03	27	12,74	65,85	6	4,88	14,63	3	8,57	7,32	5	4,20	12,20	0	0,00	0,00	0,00	0,00	41	7,69	100,00	
1.04	9	4,25	60,00	6	4,88	40,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	15	2,81	100,00	
1.05	15	7,08	46,88	7	5,69	21,88	3	8,57	9,38	7	5,88	21,88	0	0,00	0,00	0,00	0,00	32	6,00	100,00	
1.06	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0	0,00	100,00	
1.07	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	0,84	100,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	1	0,19	100,00	
1.08	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	2,86	33,33	2	1,68	66,67	0	0,00	0,00	0,00	0,00	3	0,56	100,00	
1.09	3	1,42	75,00	1	0,81	25,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	4	0,75	100,00	
1.10	25	11,79	40,32	21	17,07	33,87	8	22,86	12,96	8	6,72	12,96	6	0,00	0,00	0,00	0,00	62	11,63	100,00	
1.11	24	11,32	66,67	5	4,07	13,89	1	2,86	2,78	5	4,20	13,89	1	2,27	2,78	0,00	0,00	36	6,75	100,00	
1.12	34	16,64	62,96	8	6,50	14,81	1	2,86	1,85	11	9,24	20,37	6	0,00	0,00	0,00	0,00	54	10,13	100,00	
1.13	13	6,13	9,70	38	30,89	28,36	9	25,71	6,72	46	38,66	34,33	28	63,64	20,90	0,00	0,00	134	25,14	100,00	
1.14	3	1,42	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	3	0,56	100,00	
1.15	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0	0,00	100,00	
1.16	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	3	2,52	100,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	3	0,56	100,00	
1.17	17	8,02	42,56	7	5,69	17,50	0	0,00	0,00	16	13,45	40,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	40	7,50	100,00	
1.18	9	4,25	56,25	2	1,63	12,50	2	5,71	12,50	3	2,52	18,75	0	0,00	0,00	0,00	0,00	16	3,00	100,00	
1.19	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0	0,00	100,00	
1.20	1	0,47	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	1	0,19	100,00	
1.21	1	0,47	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	1	0,19	100,00	
SUB-TOT	212	100,00	39,77	123	100,00	23,06	35	100,00	6,57	119	100,00	22,33	44	100,00	8,26	0	0,00	0,00	533	100,00	100,00
2.01	42	71,19	16,60	57	78,08	22,53	44	86,27	17,39	67	45,58	26,48	43	67,19	17,00	0,00	0,00	253	64,21	100,00	
2.02	16	27,12	14,81	14	19,16	12,96	5	9,80	4,63	62	42,18	57,41	11	17,19	10,19	0,00	0,00	108	27,41	100,00	
2.03	0	0,00	0,00	1	1,37	16,67	0	0,00	0,00	5	3,40	83,33	0	0,00	0,00	0,00	0,00	6	1,52	100,00	
2.04	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	1,56	100,00	0,00	0,00	1	0,25	100,00	
2.05	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	1,56	100,00	0,00	0,00	1	0,25	100,00	
2.06	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	5	7,81	100,00	0,00	0,00	5	1,27	100,00	
2.07	1	1,69	6,67	1	1,37	6,67	1	1,96	6,67	12	8,16	80,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	15	3,81	100,00	
2.08	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	1,96	20,00	1	0,68	20,00	3	4,69	60,00	0,00	0,00	5	1,27	100,00	
2.09	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0	0,00	100,00	
SUB-TOT	59	100,00	14,97	73	100,00	18,53	51	100,00	12,94	147	100,00	37,31	64	100,00	16,24	0	0,00	0,00	394	100,00	100,00
TOTAL	271	-	29,23	196	-	21,14	86	-	9,28	266	-	28,69	108	-	11,65	0	-	0,00	927	-	100,00

TABELA Nº 8 : ÍTEMS PRESENTES E FREQUÊNCIA POR ENCONTRO/CRIANÇA

Nº DA CRIANÇA: 8
 NOME.....: JOANA

ITENS ***	*****INCIDÊNCIA POR ENCONTRO (Nºs ABSOLUTOS e ANÁLISE VERTICAL E HORIZONTAL EM PERCENTUAIS)*****											
	ENC-1	AVZ	AHZ	ENC-2	AVZ	AHZ	ENC-3	AVZ	AHZ	ENC-4	AVZ	AHZ
1.00	2	2,35	1,74	22	5,73	19,13	31	6,50	26,96	17	9,55	14,78
1.01	1	1,18	50,00	1	0,26	50,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00
1.02	5	5,88	8,06	17	4,43	27,42	8	1,68	12,90	6	3,37	9,68
1.03	4	4,71	57,14	2	0,52	28,57	1	0,21	14,29	0	0,00	0,00
1.04	0	0,00	0,00	1	0,26	11,11	2	0,42	22,22	1	0,56	11,11
1.05	0	0,00	0,00	2	0,52	28,57	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00
1.06	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00
1.07	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00
1.08	6	0,00	0,00	6	0,00	0,00	6	0,00	0,00	6	0,00	0,00
1.09	0	0,00	0,00	1	0,26	2,63	19	3,98	50,00	0	0,00	0,00
1.10	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	0,21	100,00	0	0,00	0,00
1.11	4	4,71	6,78	7	1,82	11,86	25	5,24	42,37	10	5,62	16,95
1.12	24	28,24	14,46	15	3,91	9,04	53	11,11	31,93	21	11,80	12,65
1.13	2	2,35	2,63	4	1,04	5,26	27	5,66	35,53	15	8,43	19,74
1.14	15	17,65	4,29	120	31,25	34,29	32	6,71	9,14	0	0,00	0,00
1.15	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	102	21,38	68,92	46	25,84	31,08
1.16	6	0,00	0,00	6	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00
1.17	1	1,18	11,11	0	0,00	0,00	6	1,26	66,67	1	0,56	11,11
1.18	12	14,12	4,48	67	17,45	25,00	36	7,55	13,43	14	7,87	5,27
1.19	1	1,18	0,83	53	13,80	43,80	12	2,52	9,92	2	1,12	1,65
1.20	6	0,00	0,00	66	17,19	19,82	117	24,53	35,14	43	24,16	12,91
1.21	14	16,47	27,45	6	1,56	11,76	5	1,05	9,80	2	1,12	3,92
SUB-TOT	85	100,00	4,66	384	100,00	21,65	477	100,00	26,15	178	100,00	9,76
2.01	4	80,00	4,12	6	40,00	6,19	30	28,30	30,93	17	47,22	17,53
2.02	1	26,00	6,96	9	60,00	8,11	49	46,23	44,14	19	52,78	17,12
2.03	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	0,94	100,00	0	0,00	0,00
2.04	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00
2.05	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00
2.06	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00
2.07	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	26	24,53	78,79	0	0,00	0,00
2.08	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00
2.09	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00
SUB-TOT	5	100,00	2,07	15	100,00	6,20	106	100,00	43,80	36	100,00	14,88
TOTAL	90	-	4,36	399	-	19,31	583	-	28,22	214	-	10,36

TABELA Nº 8 : ÍTEMS PRESENTES E FREQUÊNCIA POR ENCONTRO/CRIANÇA

Nº DA CRIANÇA.: 8
 NOME.....: JOANA

ITENS ***	*****INCIDÊNCIA POR ENCONTRO (Nºs ABSOLUTOS e ANÁLISE VERTICAL E HORIZONTAL EM PERCENTUAIS)*****														
	ENC-5	AVZ	AHZ	ENC-6	AVZ	AHZ	ENC-7	AVZ	AHZ	ENC-8	AVZ	AHZ	TOTAL	AVZ	AHZ
1.00	6	5,61	5,22	19	5,05	16,52	13	10,16	11,30	5	5,62	4,35	115	6,30	100,00
1.01	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	2	0,11	100,00
1.02	2	1,87	3,23	15	3,99	24,19	5	3,91	8,06	4	4,49	6,45	62	3,40	100,00
1.03	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	7	0,38	100,00
1.04	0	0,00	0,00	1	0,27	11,11	2	1,56	22,22	2	2,25	22,22	9	0,49	100,00
1.05	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	5	3,91	71,43	0	0,00	0,00	7	0,38	100,00
1.06	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
1.07	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	1,12	100,00	1	0,05	100,00
1.08	1	0,93	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	0,05	100,00
1.09	2	1,87	5,26	10	2,66	26,32	0	0,00	0,00	6	6,74	15,79	38	2,08	100,00
1.10	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	0,05	100,00
1.11	10	9,35	16,95	2	0,53	3,39	1	0,76	1,69	0	0,00	0,00	59	3,23	100,00
1.12	12	11,21	7,23	19	5,05	11,45	12	9,38	7,23	10	11,24	6,02	166	9,10	100,00
1.13	7	6,54	9,21	9	2,39	11,84	10	7,81	13,16	2	2,25	2,63	76	4,17	100,00
1.14	36	28,04	8,57	163	27,39	29,43	29	22,66	8,29	21	23,60	6,00	356	19,19	100,00
1.15	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	148	8,11	100,00
1.16	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
1.17	1	0,93	11,11	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	9	0,49	100,00
1.18	6	5,61	2,24	94	25,00	35,07	22	17,19	8,21	17	19,16	6,34	268	14,69	100,00
1.19	0	0,00	0,00	42	11,17	34,71	4	3,13	3,31	7	7,87	5,79	121	6,63	100,00
1.20	27	23,23	8,11	44	11,70	13,21	26	19,53	7,51	11	12,36	3,36	333	18,26	100,00
1.21	3	2,80	5,88	18	4,79	35,29	0	0,00	0,00	3	3,37	5,88	51	2,80	100,00
SUB-TOT	167	100,00	5,87	376	100,00	20,61	126	100,00	7,62	89	100,00	4,88	1.824	100,00	100,00
2.01	8	44,44	8,25	16	45,71	16,49	13	61,90	13,40	3	50,00	3,09	97	40,68	100,00
2.02	10	55,56	9,01	12	34,29	10,81	0	38,16	7,21	3	50,00	2,70	111	45,87	100,00
2.03	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	0,41	100,00
2.04	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
2.05	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
2.06	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
2.07	0	0,00	0,00	7	20,00	21,21	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	33	13,64	100,00
2.08	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
2.09	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
SUB-TOT	18	100,00	7,44	35	100,00	14,45	21	100,00	8,68	6	100,00	2,48	242	100,00	100,00
TOTAL	125	-	6,05	411	-	19,89	149	-	7,21	95	-	4,60	2.066	-	100,00

TABELA Nº 9 : ITENS PRESENTES E FREQUÊNCIA POR ENCONTRO/CRIANÇA

CRIANÇA Nº...: 9
 NOME.....: LETÍCIA

ITENS ***	*****INCIDÊNCIA POR ENCONTRO (Nºs ABSOLUTOS e ANÁLISE VERTICAL E HORIZONTAL EM PERCENTUAIS)*****																				
	ENC-1	AVZ	AMZ	ENC-2	AVZ	AMZ	ENC-3	AVZ	AMZ	ENC-4	AVZ	AMZ	ENC-5	AVZ	AMZ	ENC-6	AVZ	AMZ	TOTAL	AVZ	AMZ
1.00	15	16,85	39,47	5	7,81	13,16	2	4,44	5,26	2	7,41	5,26	12	9,76	31,58	2	4,65	5,26	38	9,72	100,00
1.01	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	0,81	100,00	0	0,00	0,00	1	0,26	100,00
1.02	11	12,36	31,43	0	0,00	0,00	1	2,22	2,86	0	0,00	0,00	17	13,82	48,57	6	13,95	17,14	35	8,95	100,00
1.03	9	10,11	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	9	2,30	100,00
1.04	2	2,25	15,38	0	0,00	0,00	1	2,22	7,69	0	0,00	0,00	6	4,88	46,15	4	9,30	30,77	13	3,32	100,00
1.05	7	7,87	35,00	0	0,00	0,00	1	2,22	5,00	0	0,00	0,00	7	5,69	35,00	5	11,63	25,00	20	5,12	100,00
1.06	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
1.07	2	2,25	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	2	0,51	100,00
1.08	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	0,81	100,00	0	0,00	0,00	1	0,26	100,00
1.09	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	2	1,63	100,00	0	0,00	0,00	2	0,51	100,00
1.10	1	1,12	33,33	0	0,00	0,00	1	2,22	33,33	0	0,00	0,00	1	0,81	33,33	0	0,00	0,00	3	6,77	100,00
1.11	9	10,11	52,94	5	7,81	29,41	2	4,44	11,76	1	3,70	5,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	17	4,35	100,00
1.12	5	5,62	27,78	3	4,69	16,67	4	8,89	22,22	3	11,11	16,67	3	2,44	16,67	0	0,00	0,00	18	4,60	100,00
1.13	3	3,37	8,57	6	9,38	17,14	6	13,33	17,14	5	18,52	14,29	9	7,32	25,71	6	13,95	17,14	35	8,95	100,00
1.14	0	0,00	0,00	16	25,00	27,59	10	22,22	17,24	6	22,22	16,34	22	17,89	37,93	4	9,30	6,90	58	14,83	100,00
1.15	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
1.16	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
1.17	8	8,99	88,89	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	0,81	11,11	0	0,00	0,00	9	2,30	100,00
1.18	17	19,18	24,64	14	21,88	26,29	7	15,56	10,14	3	11,11	4,35	18	14,63	26,09	10	23,26	14,49	69	17,65	100,00
1.19	0	0,00	0,00	2	3,13	10,53	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	15	12,20	78,95	2	4,65	10,53	19	4,86	100,00
1.20	0	0,00	0,00	13	26,31	34,21	10	22,22	26,32	5	18,52	13,16	6	4,82	15,79	4	9,30	16,53	38	9,72	100,00
1.21	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	2	7,41	50,00	2	1,63	50,00	0	0,00	0,00	4	1,02	100,00
SUB-TOT	89	100,00	22,76	64	100,00	16,37	45	100,00	11,51	27	100,00	6,91	123	100,00	31,46	43	100,00	11,00	393	100,00	100,00
2.01	12	52,17	23,08	8	53,33	15,38	9	90,00	17,31	6	75,00	11,54	10	66,67	19,23	7	63,64	13,46	52	63,41	100,00
2.02	10	43,48	41,67	6	46,06	25,00	0	0,00	0,00	2	25,00	8,33	2	13,33	8,33	4	36,36	16,67	24	29,27	100,00
2.03	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
2.04	1	4,35	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	1,22	100,00
2.05	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
2.06	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	6	6,00	0,00	0	0,00	0,00	6	6,00	100,00
2.07	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	10,00	25,00	0	0,00	0,00	3	20,00	75,00	0	0,00	0,00	4	4,88	100,00
2.08	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
2.09	0	0,00	0,00	1	6,67	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	1,22	100,00
SUB-TOT	23	100,00	28,65	15	100,00	18,29	10	100,00	12,20	8	100,00	9,76	15	100,00	18,29	11	100,00	13,41	82	100,00	100,00
TOTAL	112	-	23,68	79	-	16,70	55	-	11,63	35	-	7,40	136	-	29,18	54	-	11,42	473	-	100,00

TABELA Nº 10 : ITENS PRESENTES E FREQUÊNCIA POR ENCONTRO/CRIANÇA

CRIANÇA Nº...: 10

NOME.....: ANDERSON

ITENS	*****INCIDÊNCIA POR ENCONTRO (NOS ABSOLUTOS e ANÁLISE VERTICAL E HORIZONTAL EM PERCENTUAIS)*****																				
***	ENC-1	AVZ	ANZ	ENC-2	AVZ	ANZ	ENC-3	AVZ	ANZ	ENC-4	AVZ	ANZ	ENC-5	AVZ	ANZ	ENC-6	AVZ	ANZ	TOTAL	AVZ	ANZ
1.00	11	7,69	22,45	2	2,56	4,08	5	3,85	10,20	2	7,69	4,08	20	8,76	46,82	9	8,33	18,37	49	6,85	100,00
1.01	2	1,40	50,00	2	2,56	50,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	4	0,56	100,00
1.02	5	3,56	7,69	9	11,54	13,85	12	9,23	18,46	0	0,00	0,00	32	13,91	49,23	7	6,48	10,77	65	9,09	100,00
1.03	9	6,29	64,29	0	0,00	0,00	3	2,31	21,43	0	0,00	0,00	1	0,43	7,14	1	0,93	7,14	14	1,96	100,00
1.04	0	0,00	0,00	7	8,97	16,67	10	7,69	23,81	0	0,00	0,00	15	6,52	35,71	10	9,26	23,81	42	5,87	100,00
1.05	5	3,56	71,43	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	2	0,87	28,57	0	0,00	0,00	7	0,98	100,00
1.06	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
1.07	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
1.08	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	0,43	100,00	0	0,00	0,00	1	0,14	100,00
1.09	1	0,70	1,72	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	39	16,96	67,24	18	16,67	31,03	58	8,11	100,00
1.10	11	7,69	45,83	3	3,85	12,50	6	4,62	25,00	3	11,54	12,50	1	0,43	4,17	0	0,00	0,00	24	3,36	100,00
1.11	7	4,90	17,07	12	15,38	29,27	12	9,23	29,27	5	19,23	12,24	2	0,87	4,58	3	2,78	7,32	41	5,73	100,00
1.12	2	1,40	3,63	5	6,41	7,58	13	10,00	19,70	3	11,54	4,55	33	14,35	50,00	10	9,26	15,15	66	9,23	100,00
1.13	14	9,79	14,58	23	29,49	23,96	22	16,92	22,92	11	42,31	11,46	19	8,26	19,79	7	6,48	7,29	96	13,43	100,00
1.14	25	17,48	43,16	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	16	6,96	27,59	17	15,74	29,31	58	8,11	100,00
1.15	0	0,00	0,00	2	2,56	11,11	15	11,54	83,33	1	3,85	5,56	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	18	2,52	100,00
1.16	1	0,70	33,33	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	2	0,87	66,67	0	0,00	0,00	3	0,42	100,00
1.17	1	0,70	3,57	9	11,54	32,14	3	2,31	10,71	1	3,85	3,57	11	4,78	39,29	3	2,78	10,71	28	3,92	100,00
1.18	24	16,78	32,43	3	3,85	4,05	16	12,31	21,62	6	0,00	0,00	23	10,00	31,03	8	7,41	10,81	74	10,35	100,00
1.19	2	1,40	33,33	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	0,43	16,67	3	2,78	50,00	6	0,84	100,00
1.20	22	15,38	56,41	1	1,28	2,56	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	9	3,91	23,08	7	6,48	17,95	39	5,45	100,00
1.21	1	0,70	4,55	0	0,00	0,00	13	10,00	59,09	0	0,00	0,00	3	1,30	13,64	5	4,63	22,73	22	3,08	100,00
SUBTOTAL	143	100,00	20,00	78	100,00	10,91	130	100,00	18,18	26	100,00	3,64	230	100,00	32,17	108	100,00	15,10	715	100,00	100,00
2.01	15	45,45	15,96	24	46,15	25,53	19	51,35	20,21	17	56,67	18,09	12	15,38	12,77	7	29,17	7,45	94	37,01	100,00
2.02	17	51,52	17,89	27	51,92	28,42	17	45,95	17,89	13	43,33	13,68	16	20,51	16,84	5	26,85	5,26	95	37,46	100,00
2.03	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
2.04	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	6	0,00	0,00	0	0,00	0,00	6	0,00	0,00	0	0,00	100,00
2.05	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
2.06	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	2,70	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	6	0,00	0,00	1	0,39	100,00
2.07	1	3,03	1,59	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	50	64,10	79,37	12	50,00	19,05	63	24,80	100,00
2.08	0	0,00	0,00	1	1,92	100,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	0,39	100,00
2.09	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	100,00
SUBTOTAL	33	100,00	12,99	52	100,00	20,47	37	100,00	14,57	30	100,00	11,81	78	100,00	30,71	24	100,00	9,45	254	100,00	100,00
TOTAL	176	-	18,16	130	-	13,42	167	-	17,23	56	-	5,78	308	-	31,79	132	-	13,62	969	-	100,00

TABELA Nº 11 : ITENS PRESENTES E FREQUÊNCIA: DADOS CONSOLIDADOS POR CRIANÇA

ITENS ***	*****INCIDÊNCIA POR CRIANÇA (Nºs ABSOLUTOS e ANÁLISE VERTICAL E HORIZONTAL EM PERCENTUAIS)*****														
	CR-1	AVZ	ANZ	CR-2	AVZ	ANZ	CR-3	AVZ	ANZ	CR-4	AVZ	ANZ	CR-5	AVZ	ANZ
1.00	44	15,55	7,14	43	11,14	6,96	31	6,95	5,03	126	9,73	20,78	74	7,53	12,01
1.01	0	0,00	0,00	3	0,78	9,38	3	0,67	9,38	5	0,38	15,63	4	0,41	12,50
1.02	33	11,66	10,61	19	4,92	6,11	22	4,93	7,07	20	1,52	6,43	19	1,93	6,11
1.03	7	2,47	4,76	6	1,55	4,08	11	2,47	7,46	10	0,76	6,80	26	2,64	17,69
1.04	57	20,14	27,94	21	5,44	10,29	12	2,69	5,88	15	1,14	7,35	19	1,93	9,31
1.05	18	6,36	10,00	11	2,85	6,11	4	0,90	2,22	9	0,68	5,00	54	5,49	30,00
1.06	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	37	2,81	100,00	0	0,00	0,00
1.07	4	1,41	14,29	1	0,25	3,57	3	0,67	10,71	1	0,08	3,57	14	1,42	50,00
1.08	4	1,41	11,43	4	1,04	11,43	1	0,22	2,86	6	0,46	17,14	12	1,22	34,29
1.09	5	1,77	2,70	2	0,52	1,08	1	0,22	0,54	14	1,06	7,57	57	5,80	30,81
1.10	10	3,53	5,26	3	0,78	1,58	5	1,12	2,63	64	4,87	33,68	7	0,71	3,68
1.11	31	10,95	9,51	19	4,92	5,83	16	3,59	4,91	84	6,39	25,77	12	1,22	3,68
1.12	3	1,06	0,47	8	2,07	1,26	19	4,26	3,00	117	8,96	18,45	168	17,09	26,56
1.13	42	14,84	5,37	55	14,25	7,03	103	23,09	13,17	113	8,59	14,45	83	8,44	10,61
1.14	0	0,00	0,00	77	19,95	6,96	99	22,20	8,87	266	20,23	23,84	161	16,38	14,43
1.15	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	43	3,27	20,57	0	0,00	0,00
1.16	4	1,41	30,77	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	2	0,20	15,38
1.17	16	5,65	10,81	12	3,11	8,11	6	1,35	4,05	10	0,76	6,76	13	1,32	8,78
1.18	5	1,77	0,76	26	6,74	4,04	7	1,57	1,09	47	3,57	7,31	106	10,78	16,49
1.19	0	0,00	0,00	9	2,33	4,48	0	0,00	0,00	29	2,21	14,43	16	1,63	7,96
1.20	0	0,00	0,00	59	15,28	7,60	4	0,90	0,50	134	10,19	17,27	126	12,82	16,24
1.21	0	0,00	0,00	8	2,07	2,22	99	22,20	27,42	163	12,40	45,15	10	1,02	2,77
SUB-TOT	283	100,00	3,94	386	100,00	5,38	446	100,00	6,22	1.315	100,00	18,33	993	100,00	13,76
2.01	86	33,99	7,93	92	59,74	8,49	128	64,00	11,81	148	54,01	13,65	63	35,80	5,81
2.02	68	26,80	16,00	44	28,57	6,47	58	29,00	8,53	126	45,99	18,53	25	14,20	3,68
2.03	40	15,81	71,43	8	5,19	14,29	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00
2.04	2	0,79	14,29	0	0,00	0,00	4	2,00	28,57	0	0,00	0,00	6	0,00	0,00
2.05	1	0,40	33,33	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	0,57	33,33
2.06	16	6,32	48,48	6	3,96	18,18	2	1,00	6,66	0	0,00	0,00	1	0,57	3,03
2.07	46	15,81	14,98	3	1,95	1,12	7	3,50	2,62	0	0,00	0,00	86	48,86	32,21
2.08	0	0,00	0,00	1	0,65	16,00	1	0,50	16,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00
2.09	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00
SUB-TOT	253	100,00	11,78	154	100,00	7,17	200	100,00	9,31	274	100,00	12,76	176	100,00	8,19
TOTAL	536	-	5,75	540	-	5,79	646	-	6,93	1.589	-	17,05	1.159	-	12,43

TABELA Nº 11 : ITENS PRESENTES E FREQUÊNCIA: DADOS CONSOLIDADOS POR CRIANÇA

ITENS ***	*****INCIDÊNCIA POR CRIANÇA (Nºs ABSOLUTOS e ANÁLISE VERTICAL E HORIZONTAL EM PERCENTUAIS)*****																	
	CR-6	AVZ	ANZ	CR-7	AVZ	ANZ	CR-8	AVZ	ANZ	CR-9	AVZ	ANZ	CR-10	AVZ	ANZ	TOTAL	AVZ	ANZ
1.00	33	11,07	5,36	61	11,44	9,90	115	6,30	18,67	38	9,72	6,17	49	6,85	7,95	616	8,59	100,00
1.01	7	2,35	21,88	3	0,56	9,38	2	0,11	6,25	1	0,26	3,13	4	0,56	12,50	32	0,45	100,00
1.02	13	4,36	4,18	23	4,32	7,40	62	3,40	19,94	35	8,95	11,25	65	9,09	20,90	311	4,34	100,00
1.03	16	5,37	10,88	41	7,69	27,89	7	0,38	4,76	9	2,30	6,12	14	1,96	9,52	147	2,05	100,00
1.04	1	0,34	0,49	15	2,81	7,35	9	0,49	4,41	13	3,32	6,37	42	5,87	20,59	204	2,84	100,00
1.05	18	6,04	10,00	32	6,00	17,78	7	0,38	3,89	20	5,12	11,11	7	0,98	3,89	180	2,51	100,00
1.06	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	37	0,52	100,00
1.07	1	0,34	3,57	1	0,19	3,57	1	0,05	3,57	2	0,51	7,14	0	0,00	0,00	28	0,39	100,00
1.08	2	0,67	5,71	3	0,56	8,57	1	0,05	2,86	1	0,26	2,86	1	0,14	2,86	35	0,49	100,00
1.09	4	1,34	2,16	4	0,75	2,16	38	2,08	20,54	2	0,51	1,08	58	8,11	31,35	185	2,58	100,00
1.10	11	3,69	5,79	62	11,63	32,63	1	0,05	0,53	3	0,77	1,58	24	3,36	12,63	190	2,65	100,00
1.11	11	3,69	3,37	36	6,75	11,04	59	3,23	18,10	17	4,35	5,21	41	5,73	12,58	326	4,54	100,00
1.12	15	5,03	2,37	54	10,13	8,52	166	9,10	26,18	18	4,60	2,84	66	9,23	10,41	634	8,84	100,00
1.13	45	15,10	5,75	134	25,14	17,14	76	4,17	9,72	35	8,95	4,48	96	13,43	12,28	782	10,90	100,00
1.14	44	14,77	3,94	3	0,56	0,27	350	19,19	31,36	58	14,83	5,20	58	8,11	5,20	1.116	15,56	100,00
1.15	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	148	8,11	70,81	0	0,00	0,00	18	2,52	8,61	209	2,91	100,00
1.16	1	0,34	7,69	3	0,56	23,08	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	3	0,42	23,08	13	0,18	100,00
1.17	5	1,68	3,38	40	7,50	27,03	9	0,49	6,08	9	2,30	6,08	28	3,92	18,92	148	2,06	100,00
1.18	25	8,39	3,89	16	3,00	2,49	268	14,69	41,68	69	17,65	10,73	74	10,35	11,51	643	8,96	100,00
1.19	1	0,34	0,50	0	0,00	0,00	121	6,63	60,20	19	4,86	9,45	6	0,84	2,99	201	2,80	100,00
1.20	42	14,09	5,41	1	0,19	0,13	333	18,26	42,91	38	9,72	4,90	39	5,45	5,83	776	10,82	100,00
1.21	3	1,01	0,83	1	0,19	0,28	51	2,80	14,13	4	1,02	1,11	22	3,08	6,09	361	5,03	100,00
SUB-TOT	298	100,00	4,15	533	100,00	7,43	1.824	100,00	25,43	391	100,00	5,45	715	100,00	9,97	7.174	100,00	100,00
2.01	71	59,66	6,55	253	64,21	23,34	97	40,00	8,95	52	63,41	4,00	94	37,01	8,67	1.084	50,47	100,00
2.02	21	17,65	3,09	108	27,41	15,88	111	45,87	16,32	24	29,27	3,53	95	37,40	13,97	680	31,66	100,00
2.03	1	0,84	1,79	6	1,52	10,71	1	0,41	1,79	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	56	2,61	100,00
2.04	6	5,04	42,86	1	0,25	7,14	0	0,00	0,00	1	1,22	7,14	0	0,00	0,00	14	0,65	100,00
2.05	0	0,00	0,00	1	0,25	33,33	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	3	0,14	100,00
2.06	2	1,68	6,06	5	1,27	15,15	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	0,39	3,03	33	1,54	100,00
2.07	16	13,45	5,99	15	3,81	5,62	33	13,64	12,36	4	4,88	1,50	63	24,80	23,60	267	12,43	100,00
2.08	2	1,68	20,00	5	1,27	50,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	0,39	10,00	10	0,47	100,00
2.09	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0,00	1	1,22	100,00	0	0,00	0,00	1	0,05	100,00
SUB-TOT	119	100,00	5,54	394	100,00	18,34	242	100,00	11,27	82	100,00	3,82	254	100,00	11,82	2.148	100,00	100,00
TOTAL	417	-	4,47	927	-	9,94	2.066	-	22,16	473	-	5,07	969	-	10,39	9.322	-	100,00

ANEXO B

TABELAS DA SEQUENCIA DOS LITERS UTILIZADOS NOS JOSEDO POR
ENCANTPL/BRILANDA

CRANÇA: 1

ENCONTRO: 1 DATA: 08 de abril de 1988.

2.01-1.00-2.01-1.00-8aC-2.01-1.00-2.01-1.00-2.01-2.04-
1.02/1.00-2.01-1.13-1.02-1.16/1.03-1.03/1.00-1.03-1.03-
1.03-1.03/1.17-1.00-2.01-1.02-1.03-1.03-1.02-2.07-1.00-
1.02-2.01-1.00/1.02-2.01-2.07-1.02/1.04-1.05/1.18-2.01-
1.00-6fC-2.01-1.00-2.01-1.02-2.01-1.13-2.01-1.00-1.02-
1.11-2.02-2.01-1.13-2.01-1.00-2.01-1.00.

CRANÇA: 1

ENCONTRO: 2 DATA: 22 de abril de 1988.

2.01-1.13-2.01-1.13-1.02-2.01-1.02-1.11-2.02-2.01-
1.13/1.11-2.02-1.10-1.02-2.02-1.13-1.11-1.03-2.02-1.11-
2.02-1.11-1.02-2.01-1.02-1.11-2.02-1.13-1.02-2.02-1.11-
2.02-1.02-1.11/1.03-1.11-1.02-1.11-2.01-1.11-2.02-2.01-
2.01-1.00-1.02-1.10-1.02-1.09-2.02-1.02-1.10-2.02-
1.13/1.00/1.11-1.10-2.01-1.13-2.01-1.13-2.02-2.01-1.13-
1.02-2.01-1.00-2.01-1.00-2.01-1.02-2.01-1.00-2.02-2.01-
1.00-2.01-1.02-2.01-1.00-2.01-1.00-2.01-1.00-2.01-1.02-
2.01-1.00-2.01-1.02-2.01-1.00.

CRANÇA: 1

ENCONTRO: 3 DATA: 06 de maio de 1988.

2.01-1.13-2.02-1.11-2.02-1.03-1.03-1.02-2.01-1.02-2.02-
1.11-1.02-2.01-1.00/1.11-2.02-1.10-2.02-1.02-2.01-1.11-
2.02-2.01-1.13-2.01-1.13-2.02-1.03/1.00/1.11-2.02-
1.10/1.00-2.02-8aC-1.09-2.02-1.09-2.02-1.09-2.02-2.02-
1.00-2.02-2.06-1.13-2.01-2.02-2.07-1.04-2.03-1.04-2.03-
1.04-2.03-2.07-1.04-2.03-2.07-1.04-2.07-1.05-2.01-
1.13/1.16-2.01-1.13-1.04-2.03-2.02-1.05-2.01-1.04-2.03-
1.04-2.07-1.04-2.02-1.05/1.00-2.02-1.05-2.01-1.05-1.05-
1.05-2.01-1.13-2.02-2.01-2.04-1.07-2.06-1.04-2.03-
1.16/1.00-2.02-2.06-1.04-2.03-1.11/1.08-2.02-1.17/1.00-
2.01-1.17/1.03-2.02-1.04-2.06-1.04-2.03-1.00-1.04-2.03-
1.05-2.02-1.17/1.00-2.01-1.05-2.01-1.13-1.04-2.03-1.04-
2.03-2.07-1.04-2.07-2.01-2.07-1.04-2.03-1.04-2.03-2.07-
1.05-2.01-1.13-1.04-2.03-1.04-2.03-2.07-1.04-2.07-2.03-
1.04-2.03-2.07-1.04-2.03-2.07-1.04-2.03-2.01-1.17-2.01-
2.02-1.17-2.02-2.01-1.11/1.05-2.01-1.13/1.16-2.02-1.05-
2.02-1.04-2.03-2.07-2.01-1.13-2.02-1.04-2.03-1.04-2.03-
2.01-1.13-2.02-2.03-1.05-2.02-2.01-1.13-2.01-1.11-2.01-
1.17-2.02-1.04-2.03-1.04-2.03-1.04-2.03-1.04-2.03-2.07-
1.05-2.02-2.07-2.02-1.17-2.01-1.11-2.07-2.01-1.04-2.03-
2.07-1.04-2.03-2.07-6fC.

CRIANÇA: 1

ENCONTRO: 4 DATA: 21 de maio de 1988.

2.01-1.10-1.10-1.11-2.02-1.11-1.11-1.02-1.02-1.11-1.02-
GaC-2.01-1.13-1.07-2.01-1.17-2.01-1.08/1.00-2.01-1.13-
2.01-1.08-2.07-1.12/1.17-1.04-2.07-1.17/1.18/1.00-
1.10/1.00-2.02-1.04-2.07-2.02-1.17-2.01-1.13-2.01-1.11-
2.02-2.01-1.13-2.02-1.04-2.03-2.07-1.13-2.03-
1.13/1.00/1.05-2.02-1.17-2.01-2.07-1.17-2.03-2.07-1.04-
2.03-2.07-2.02-1.04-2.07-1.04-2.02-1.04-2.07-1.04-2.03-
2.07-1.04-2.07-1.04-2.07-1.00-2.07-1.04-2.03-2.07-1.13-
2.07-1.00-2.07-1.04-2.03-1.04-2.03-1.04-2.03-1.04-2.07-
2.03-1.08-2.07-1.04-2.02-2.01-1.13-2.01-1.13-2.01-1.13-
2.01-1.13-2.01-1.13/1.00-2.02-1.09/1.00-2.07-1.17-2.06-
2.02-2.06-1.13-2.06-1.11-2.02-1.11/1.00-2.02-1.13-2.02-
2.06-1.04-2.06-1.13-2.06-1.04-2.06-1.04-2.06-1.04-2.06-
1.11-2.02-1.04-2.06-1.05/1.18-2.02-1.13/1.11-1.02-2.02-
1.07-2.02-1.07-2.01-1.05/1.18-2.02-2.06-1.05/1.18-1.04-
2.06-1.17-2.02-1.13-2.02-1.10/1.00-2.02-b+C.

CRIANÇA: 2

ENCONTRO: 1 DATA: 08 de abril de 1988.

2.01-1.13-2.02-2.01-1.13-õaÇ-2.01-1.01-2.02-2.01-1.08-
2.01-1.13-2.01-1.08-2.02-1.08-2.01-1.13-1.01-2.02-
1.01/1.11/1.03-2.01-1.13-1.02-1.10-1.02/1.04-2.01-
1.13/1.03-2.01-1.13/1.11-2.02-1.03-1.02-1.11-2.01-
1.13/1.03/1.12-2.02-1.04-1.11-2.01-1.13-2.02-1.12-1.04-
1.05/1.11-2.02-1.05/1.11/1.17-2.01-1.13-õfÇ-õaÇ-2.01-
1.13/1.00-2.01-1.13/1.12-2.01-1.13-2.01-1.13-2.02-
1.10/1.11-2.02-1.11-2.02-1.11-2.02-1.11-2.02-
1.17/1.00/1.11-2.01-1.13/1.00-2.01-1.13-2.01-1.13-2.01-
1.13/1.00-2.02-1.17-2.02-1.05/1.18-1.11-2.01-1.13-õfÇ.

CRIANÇA: 2

ENCONTRO: 2 DATA: 22 de abril de 1988.

2.01-1.13-2.01-1.13-2.01-1.00-õaÇ-1.11-2.02-1.08-2.02-
1.02/1.04-1.05-2.02-1.11-2.02-1.02-1.09-2.07-1.00-1.03-
1.02/1.04-1.14/1.21/1.17-1.14/1.21-2.02-
1.14/1.21/1.17/1.11-2.02-1.11-2.02-2.01-1.13-1.17/1.12-
1.04-1.14/1.21/1.17-1.04-1.17/1.11-2.02-1.02-1.17-1.04-
2.03-1.04-1.04-2.01-1.13-2.01-1.13-2.01-1.04-2.01-1.13-
2.02-õfÇ-õaÇ-2.01-1.13-2.01-1.13-2.01-1.13-2.02-2.01-
1.13-1.02-2.01-1.14/1.21-1.14/1.21-1.14/1.21-2.01-1.13-
2.02-2.01-1.13/1.00-2.01-1.13-2.01-1.13/1.18-2.01-
1.13/1.18-2.02-2.01-1.13-2.01-1.13-2.02-1.13/1.18/1.00-
2.02-2.01-1.13-2.02-õfÇ-1.02-2.01-1.13/1.17-1.02-2.01-
1.13-2.01-1.13-2.01.

CRIANÇA: 2

ENCONTRO:3 DATA: 19 de maio de 1988.

2.01-2.01-1.02-1.11-2.02-2.01-1.13-õaÇ-1.02-2.01-1.13-
2.02-2.01-1.13-2.06-2.01-1.00-2.02-1.05/1.12-1.05/1.00-
1.05-2.01-1.13-2.02-õfÇ-2.01-1.09-2.02-2.06-2.06-1.02-
2.06-2.06-1.10-2.01-1.13-2.01-2.06-2.01-õaÇ-1.04-2.03-
1.04-2.03-1.17-2.01-2.07-1.04-2.03-1.04-2.03-2.07-1.04-
2.03-1.17-2.01-1.05-1.04-2.03-1.04-2.03-2.01-1.00-2.01-
õfÇ-2.01-1.00/1.02-1.11-2.02-1.02-2.01-2.01-2.08-1.07-
1.02-2.02.

CRIANÇA:2

ENCONTRO: 4 DATA: 22 de outubro de 1988.

õaÇ-2.01-1.13-2.02-2.01-1.14/1.19-1.14/1.19-1.14/1.21-

2.02-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.18-1.14/1.19-1.14/1.20-
1.14/1.20/1.00-1.14/1.20/1.00/1.18-1.14/1.20-1.14/1.19-
1.14/1.20/1.00-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.20/1.00-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.20/1.00-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20/1.00-
1.14/1.18/1.20/1.00-1.14/1.20-1.14/1.20-1.18-
1.14/1.20/1.18-1.14/1.20/1.18-1.14/1.20/1.00-1.14/1.20-
1.14/1.20/1.00-1.14/1.20-1.14/1.20-1.18-1.14/1.20/1.18-
1.14/1.20-1.14/1.20/1.18-1.14/1.20/1.18/1.00-
1.14/1.20/1.18-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.20-1.14/1.20-1.18-1.14/1.20-1.14/1.20/1.00-
1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.18/1.19/1.00-
1.14/1.19-1.14/1.19-1.14/1.20-1.18-1.14/1.20-1.14/1.19-
1.14/1.18/1.20-1.14/1.20/1.18-1.14/1.19-1.14/1.20-
1.14/1.20-1.14/1.20/1.00-1.14/1.20-1.14/1.20-1.18-
1.14/1.20-1.14/1.20/1.18-1.14/1.20/1.00-1.14/1.20/1.18-
1.14/1.20/1.00-1.18-1.12/1.18-1.12-2.02-0fC.

CRIANÇA: 2

ENCONTRO: 5 DATA: 07 de Janeiro de 1989.

2.01-1.13-0aC-2.01-1.00-2.01-1.00-2.01-1.02-1.05-1.00/1.02-
2.01-1.00-2.01-1.00-0fC-0aC-2.01-1.02/1.04-2.01-1.13-
1.00-2.01-1.13-2.02-0fC-0aC-2.01-1.05-2.02-1.00-
1.05/1.18-1.00-2.01-1.13-2.01-1.13-2.01-0fC-0aC-2.01-
1.00-2.01-1.13-2.02-2.01-1.13-2.01-1.13/1.00-1.04-
1.05/1.12-1.04-2.01-1.00-2.01-1.00-0fC-2.02-2.01-1.00-
2.01-1.00-2.01-1.00-2.01-2.01-1.00-2.01.

CRIANÇA: 4

ENCONTRO: 1

DATA: 08 de abril de 1988.

2.01-1.13-1.10-2.02-1.11-2.02-1.10-2.02-1.11-2.02-2.01-
1.13-ôaÇ-2.01-1.13-1.02-1.01-1.03-1.11-2.02-1.01-2.01-
1.13-2.01-1.13-1.02-1.01-1.02-1.12-1.12-1.03/1.00-1.03-
1.12-1.12-1.12-1.12-1.02-1.03/1.01/1.00-1.17/1.12-1.12-
1.02-1.11-2.02-1.11-2.02-1.12-1.12-2.02-1.03/1.10-1.12/1.05-
1.12/1.07/1.03-1.12/1.05-1.12/1.11-2.02-1.13/1.12/1.10-
1.17/1.18/1.01-1.17/1.11/1.05-1.10-1.10-1.10-1.12/1.03-
1.12/1.03-1.17-1.05/1.18-1.05/1.11-2.02-1.11/1.12/1.05-
1.12/1.03-1.05/1.00/1.08-1.12/1.05/1.18-1.17/1.18/1.12-
1.17/1.12-1.18/1.00/1.11-2.02-1.09-2.02-2.01-1.14/1.21-
1.14/1.21/1.00-1.14/1.21-1.14/1.21/1.00-1.14/1.21-1.14/1.21-
2.02-ôfÇ-ôaÇ-1.11-2.02-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.20-1.14/1.20/1.00-1.11-2.02-1.11-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.20-1.14/1.21-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20/1.18-1.14/1.20-1.14/1.21/1.20-
1.00-1.11-2.02-1.10-2.02-1.11-1.10-2.01-1.13-2.01-1.13-2.01-
1.13/1.00-1.14/1.20-1.14/1.19-1.14/1.20-1.14/1.19-
1.14/1.19/1.00-1.11-2.02-1.13-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.20-1.14/1.19-1.14/1.21/1.11-2.02-1.10/1.18-1.14/1.20-
1.12/1.14/1.21-1.14/1.20-1.12/1.14/1.21-1.14/1.20-
1.12/1.14/1.21-1.12/1.14/1.21-1.11/1.00/1.12-1.14/1.20-
1.12/1.14/1.21-1.12/1.14/1.21-1.00-1.14/1.21-1.14/1.21/1.18-
1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.00-1.14/1.20/1.18-
1.14/1.21-1.12/1.14/1.21-1.14/1.20-1.12/1.14/1.21-1.08-2.01-
ôfÇ-1.11-2.02-1.11-2.02-1.13-2.01-1.13.

CRIANÇA: 4

ENCONTRO: 2

DATA: 23 de abril de 1988.

2.01-1.13-1.11-2.02-2.01-1.00-ôaÇ-2.01-1.13-2.01-1.13-
1.11/1.06-1.10/1.11/1.00-2.02-1.13/1.06-2.02-1.06/1.11-
1.06-1.10-1.10-2.01-1.13-1.06/1.11-1.06-1.11-1.10/1.06-
1.10-2.01-1.13-2.01-1.10-1.11/1.06-1.10-2.01-1.13/1.10-
1.10-1.10-1.10-1.06/1.10-1.06/1.10-1.10-2.01-1.13-1.00-
1.06-2.01-1.13-2.01-1.00-2.01-1.12/1.15/1.21-2.02-1.13-
1.00-2.02-1.12/1.15/1.21-1.12/1.15/1.21-2.01-
1.13/1.00/1.18-1.15/1.21/1.00-1.00/1.06-
1.15/1.21/1.00/1.12-1.09-1.09/1.00-1.15/1.21-1.00-
1.15/1.19-1.09-2.02-1.06-2.01-1.12/1.06-2.02-2.01-
1.13/1.09/1.12/1.08-1.15/1.21/1.11-1.15/1.21/1.11-
1.15/1.21/1.00-1.15/1.21/1.12-1.15/1.21/1.00-
1.10/1.00-2.01-1.13-2.01-1.13-2.01-1.13-2.01-1.13-
2.01-1.13-2.01-1.06/1.09-2.02-1.06/1.17/1.08-2.01-
1.13-1.10-1.10/1.00-2.02-1.06/1.15/1.21-1.15/1.21/1.11-
2.02-1.06/1.15/1.20/1.00-1.15/1.19/1.06/1.00-1.11-2.02-

1.11/1.00/1.15/1.21-1.06-1.11/1.10/1.06-2.02-
1.12/1.17/1.11-2.02-1.08-2.01-1.13-2.01-
1.13/1.15/1.21-1.18/1.15/1.21-1.15/1.19-1.15/1.20/1.21-
1.15/1.21/1.10-1.10-2.01-1.13/1.10/1.11-1.10-2.01-1.00-
1.13-2.01-1.13/1.11/1.10-2.01-1.11-2.01-1.13/1.00/1.10-
2.02-2.01-1.11-2.02-1.12/1.10-2.01-1.13/1.10/1.00-1.10-
2.01-1.13/1.06-2.02-1.15/1.21/1.12-2.01-1.13/1.06-õfç-
2.01-2.01-1.13.

CRIANÇA:4

ENCONTRO:3 DATA: 05 de maio de 1988.

2.01-1.11-2.01-1.13-2.01-1.13-2.01-1.11-2.02-1.11-2.01-
1.13-2.02-1.11-2.02-2.01-1.13-2.02-1.10-2.02-1.10-2.01-
1.13/1.10/1.00-1.11-1.02-õaç-2.01-1.13-1.02-1.12-2.01-
1.13-2.01-1.12/1.18/1.11-1.14/1.21/1.11-1.12/1.14/1.21-
1.12/1.14/1.21-1.14/1.21/1.12-2.02-õfç-2.01-1.11-2.02-
2.01-1.13-1.02-1.10-õaç-1.11-1.06-1.12/1.15/1.21-
1.12/1.18/1.15/1.21-1.15/1.21-1.15/1.21-1.15/1.20-
1.15/1.21-1.12/1.15/1.21/1.09-1.12/1.00/1.15/1.21-
1.15/1.19/1.09-1.12-1.08-2.01-1.13/1.06/1.12/1.00-1.10-
2.01-1.13/1.18-2.02-2.01-1.13/1.10-1.10-1.10-2.01-
1.13/1.10/1.12-2.02-2.01-1.06/1.15/1.21-
1.15/1.21/1.18/1.00-1.15/1.21-1.15/1.21/1.20/1.00-
1.15/1.20-2.01-1.11-2.01-1.11-2.02-1.12/1.18-1.06/1.11-
2.02-1.13-2.01-1.13-2.02-1.00-2.01-1.02-2.02-1.02-2.02-
1.06-1.06/1.12-2.02-1.15/1.21/1.12/1.18-2.02-2.01-
1.13/1.11-2.02-1.13-2.01-1.06/1.12-2.01-1.13-2.01-1.13-
2.01-1.10/1.06/1.11-1.12/1.06/1.00-1.10-2.01-1.13/1.10-
2.01-1.13/1.00-2.02-1.00-1.00-2.01-1.13/1.10-1.10-2.02-
1.10-2.01-1.13/1.00/1.10-1.06-2.02-1.06/1.18/1.11-2.02-
1.06/1.18-1.06/1.10/1.18-2.01-1.13-2.01-1.13-2.01-
1.13/1.06-2.02-1.10-2.01-1.13-2.02-1.13-2.01-1.10/1.11-
1.10-2.01-1.13-2.01-1.11-2.02-1.15/1.21-2.02-2.01-
1.12/1.15/1.21-1.15/1.19/1.18-1.15/1.19-1.12/1.15/1.21/1.00-
2.01-1.13-2.01-1.13-2.01-1.13/1.18-2.01-1.12-2.02-õfç.

CRIANÇA: 4

ENCONTRO: 4 DATA: 19 de maio de 1988.

õaç-2.01-1.13-2.01-1.13-2.01-1.12-1.09/1.14/1.19/1.21-
1.14/1.19-1.14/1.19-1.14/1.19/1.00-1.14/1.19/1.18/1.21-
1.11/1.10/1.00-2.02-1.13/1.00-1.14/1.19-1.14/1.19-
1.14/1.19-õfç-õaç-1.12/1.11-2.02-1.13/1.17/1.11-2.01-
1.13/1.10-1.09-1.14/1.19-1.09-2.02-1.12/1.14/1.19-2.02-
1.11/1.01-1.14/1.19-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.20/1.18/1.00-1.11-2.02-1.13-2.02-1.13-2.02-1.11-
2.02-1.11-1.14/1.19-1.14/1.21-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.00/1.18-1.14/1.20/1.12-2.02-õfç-2.01-1.13.

CRIANÇA: 4

ENCONTRO: 5 DATA: 02 de outubro de 1988.

2.01-2.01-1.13-2.02-2.01-1.13-2.02-2.01-1.13-2.01-2.02-
1.10-2.01-1.13/1.00-2.01-1.13-2.02-1.10-2.02-2.01-1.13-
2.02-1.13-2.01-1.00-2.02-ãaÇ-1.02-2.01-1.00-2.01-
1.00/1.02-2.02-2.01-1.00-2.01-1.00-1.11-2.01-2.01-2.01-
1.00-1.11-2.01-1.00-2.01-1.13-2.01-1.13-2.01-1.05/1.18-
2.02-õfÇ-1.00-ãaÇ-2.01-1.13/1.00-2.02-1.14/1.21/1.18/1.00-
1.14/1.21/1.18-1.14/1.21/1.00/1.11-2.02-1.13-2.02-1.11-
2.02-1.11-2.01-1.13-2.02-1.14/1.21/1.18-1.14/1.20/1.18-
1.14/1.21/1.18-1.14/1.21/1.18/1.00-1.14/1.20/1.18-2.02-õfÇ-
ãaÇ-2.01-1.00-1.11-2.01-1.12-2.02-1.00-2.01-1.11-2.02-
1.00-1.13-2.02-1.12/1.00-1.14/1.21/1.00-1.14/1.19-1.04-
1.14/1.19-1.04-1.14/1.19-1.04-1.12-2.02-2.01-1.13-õfÇ-
ãaÇ-1.11-2.02-1.11-2.01-1.13-2.01-1.13/1.00-2.01-1.13-2.02-
1.12/1.00-1.00-1.12/1.00/1.17-1.12-2.01-1.13/1.09-2.02-
1.03/1.00-1.18/1.14/1.21/1.00-1.04-1.14/1.19/1.00-1.04-
1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20/1.00-
1.14/1.20-1.14/1.21-2.01-1.12-õfÇ-ãaÇ-1.12-2.02-1.10-
2.02-1.10-2.02-1.10-1.00/1.04-1.12-2.02-1.11-
2.02-1.00/1.12-2.01-1.00-2.01-2.02-1.14/1.19-1.14/1.20-
1.04-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20/1.12-2.01-1.13-2.02-õfÇ-
2.01-1.11-2.02-1.00.

CRIANÇA: 4

ENCONTRO: 6 DATA: 05 de novembro de 1988.

2.01-1.13-ãaÇ-2.01-1.13-2.02-1.12-2.01-1.13-2.01-1.13-
2.02-1.13-2.02-1.02-1.11-1.12-2.02-1.13-2.02-1.13-2.02-
1.11-2.02-1.13-2.01-1.13-2.02-1.04-1.14/1.20/1.00-
1.14/1.20-1.02-1.11/1.00-2.01-1.02-1.12-1.00-1.14/1.21-
1.14/1.21/1.00-2.02-1.00-2.01-1.14/1.21/1.18-1.14/1.21/1.00-
1.14/1.21/1.20-1.14/1.20-1.14/1.21-2.02-1.14/1.21/1.00/1.11-
2.02-1.12/1.14/1.21-1.14/1.21-1.14/1.21/1.20-1.14/1.21/1.20-
1.14/1.20/1.00-1.09-2.02-1.04-1.14/1.21/1.20/1.12-1.14/1.20-
1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.21-1.14/1.21/1.00/1.12-
1.14/1.21/1.00-2.01-1.13-2.01-1.13-1.14/1.21/1.20/1.18-
1.14/1.21-1.14/1.21-1.04-1.14/1.21-1.14/1.21-
1.12/1.14/1.21/1.00-1.14/1.21-1.14/1.21/1.11-2.02-1.12-
1.14/1.21/1.12-1.14/1.21/1.00-1.14/1.21/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.20-1.14/1.21/1.00-1.14/1.21-1.14/1.21/1.00-
1.14/1.21/1.00/1.12-1.04-1.14/1.20-1.14/1.20/1.00-
1.14/1.20/1.00-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.21/1.12-
1.14/1.21-1.14/1.21-1.14/1.20-1.12-1.14/1.20/1.12-1.14/1.21-
1.12/1.00/1.11-1.14/1.21-1.14/1.21/1.00/1.11-2.01-1.12-1.02-
2.01-1.13-2.02-1.12/1.14/1.21/1.00-2.01-1.13-2.02-1.11-2.02-
2.02-1.14/1.21/1.00-1.12/1.14/1.21-1.14/1.21/1.00/1.12-
1.14/1.21/1.12-1.14/1.21/1.12-1.14/1.21/1.12/1.11-2.02-

1.14/1.21-1.14/1.21/1.00/1.12-1.14/1.21/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.21-1.14/1.21-1.14/1.21-1.14/1.21-1.14/1.21-1.02/1.04-
1.12-1.14/1.21/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.21-1.14/1.21-
1.14/1.21-1.14/1.21/1.00/1.12-1.14/1.21-1.14/1.21/1.00/1.12-
1.14/1.21/1.18-1.14/1.21/1.12-2.02-1.00-2.01-6fC.

CRIANÇA: 4

ENCONTRO: 7 DATA:03 de dezembro de 1988.

2.01-1.13-6aC-2.01-2.01-1.00-2.01-1.13-2.01-1.12/1.00-
2.01-1.14/1.21-1.14/1.21-1.14/1.21/1.18/1.00-1.14/1.21-
1.14/1.21/1.00-1.14/1.21/1.20-1.14/1.20-1.14/1.21-
1.14/1.21-1.14/1.21/1.20/1.00-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.21-1.14/1.20-1.14/1.20-1.00-1.09/1.00-
1.12/1.14/1.21-1.14/1.21/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20/1.00-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.21/1.00-1.14/1.21-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.20/1.00-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20/1.12-1.12/1.11-
2.02-1.12-1.14/1.20/1.00-1.14/1.20-1.14/1.20-1.11-1.02-
1.12-1.14/1.20-1.14/1.19-1.14/1.21/1.00-1.14/1.21-
1.12/1.14/1.21-1.12/1.14/1.21-1.14/1.21/1.00-1.14/1.20-
1.14/1.21/1.00/1.18-1.14/1.21/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.04-1.14/1.21-1.12/1.18-1.02-1.18/1.00-1.14/1.20/1.00-
1.14/1.20-1.14/1.20-1.12/1.14/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.20/1.00-1.04-1.12-1.14/1.20/1.00-1.14/1.20-
1.14/1.20-1.04-1.12-1.14/1.21/1.12-1.14/1.21/1.20/1.18-
1.14/1.21/1.18-1.14/1.21/1.00-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.19-1.14/1.21/1.12-
1.14/1.20-1.14/1.20-1.18-1.14/1.21/1.18-1.14/1.19-
1.14/1.20-1.14/1.21-1.02-1.14/1.21-1.14/1.21-1.14/1.21-
1.14/1.20/1.00-1.14/1.20-1.18-1.14/1.21/1.12/1.18-2.02-
1.00-6fC-2.01-2.02-2.02.

CRIANÇA: 8

ENCONTRO: 1 DATA: 25 de março de 1988.

2.01-1.13-õaÇ-1.01-1.00/1.02-1.03-2.02-1.03-1.00-
1.03-1.11-2.01-1.11/1.02/1.18/1.12-1.02-1.03-2.01-
1.13/1.02-1.12/1.18-1.12/1.18-1.12/1.18-1.12/1.18-
1.12/1.18-1.12/1.18-1.12/1.18-1.12/1.18-1.12/1.18-
1.17/1.12-1.12-1.12-1.12-1.12-1.12-1.12-1.18-1.12/1.18-
1.12/1.11-1.12-1.12/1.14/1.21-1.12/1.14/1.21/1.00-
1.12-1.14/1.21-1.12/1.14/1.21-1.14/1.21-1.14/1.21-
1.14/1.21-1.14/1.21-1.14/1.21-1.14/1.21-1.14/1.21-
1.14/1.21-1.14/1.21-1.14/1.21-õfÇ-1.11-2.01.

CRIANÇA: 8

ENCONTRO: 2 DATA: 19 de abril de 1988.

õaÇ-1.01-2.02-1.02-1.03/1.00-1.02/1.04/1.18-1.11-
2.02-1.11-2.02-1.11-1.02-2.01-1.13-2.02-2.01-
1.12/1.05/1.00/1.18-1.12/1.11-2.02-1.00-1.05/1.18-
1.00-1.12-õfÇ-õaÇ-1.02-1.14/1.19/1.18-1.14/1.19-
1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20/1.18-1.14/1.20-
1.14/1.20/1.18-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20/1.18-
1.14/1.20-1.14/1.20-1.00-1.14/1.20-1.14/1.20/1.18-
1.14/1.19-1.14/1.19/1.18/1.00-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20/1.18-1.14/1.20/1.18-
1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.02-
1.18/1.14/1.19-1.14/1.19-1.18/1.14/1.19/1.20-
1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20/1.18/1.00-
1.14/1.20-1.02-1.18-1.18-1.18/1.14/1.19/1.00-1.14/1.19-
1.18/1.14/1.19-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.20/1.18/1.00-1.02-1.18/1.14/1.19-1.02-1.14/1.20-
1.14/1.20/1.18-1.02-1.18/1.14/1.20-1.00/1.02-1.14/1.20-
1.14/1.20/1.00-1.14/1.19-1.14/1.19/1.18-1.14/1.21/1.18-
1.14/1.21/1.18-1.02-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.19-1.14/1.19/1.00-1.14/1.19-1.18/1.14/1.19-
1.18/1.14/1.19/1.00-1.14/1.20/1.18-1.14/1.20/1.00-
1.14/1.20/1.18-1.18/1.14/1.19-1.00/1.02-1.12/1.18-
1.14/1.19/1.00-1.14/1.19/1.00-1.14/1.19-1.14/1.19-
1.14/1.19-1.14/1.19-1.02-1.18/1.14/1.19-1.14/1.19/1.18-
1.02-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.18/1.14/1.20-
1.14/1.20/1.18-1.14/1.20-1.14/1.20/1.18-1.14/1.20-
1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.20-1.00/1.02-1.18-1.14/1.19/1.18/1.00-
1.14/1.21/1.19/1.18-1.14/1.21/1.19/1.18-1.00-
1.14/1.21/1.19/1.18-1.14/1.19/1.18-
1.14/1.20/1.09/1.18-2.02-1.14/1.20/1.18-
1.14/1.19/1.21/1.18-1.14/1.20-1.14/1.20-1.02-

1.18/1.14/1.19-1.14/1.19/1.18-1.14/1.19/1.18-
1.14/1.19/1.18-1.14/1.19/1.18-1.02-1.18/1.14/1.19/1.12-
1.12/1.00/1.18-1.12/1.14/1.19/1.18-
1.12/1.14/1.19/1.18-1.14/1.19/1.18-
1.14/1.19/1.18-1.14/1.19/1.18-1.14/1.19/1.18-
1.14/1.19/1.18-1.14/1.19/1.18-
1.12/1.14/1.19/1.18-1.12/1.14/1.19/1.18-
1.14/1.19/1.18-1.12/1.14/1.19/1.18-
1.12/1.14/1.19/1.18-1.12/1.14/1.19/1.18-
1.12/1.14/1.19/1.18-1.12/1.14/1.19/1.18-
1.12/1.14/1.19/1.18-2.01-1.13-1.02-1.11-2.02-1.11-
2.02-1.11-2.02-1.03/1.12-2.01-1.12-2.01-1.13-
2.01-1.13-6fc.

CRIANÇA: 8

ENCONTRO: 3 DATA: 09 de maio de 1988.

6ac2.01-1.13/1.11-2.02-1.11-2.02-1.02-1.02-2.01-
1.13-1.02-2.01-1.13-2.01-1.13-2.01-1.13-2.01-1.13-
1.00-1.11-2.02-1.11-2.02-1.12-2.02-1.02-
1.18/1.15/1.20/1.09-2.07-1.15/1.20/1.12-2.07-
1.13/1.17/1.09-2.07-1.15/1.20/1.18-
1.15/1.19/1.09/1.00-1.10-1.15/1.20/1.09-2.07-1.13-
2.07-1.13-2.07-1.13-2.07-1.15/1.20/1.09-2.07-
1.15/1.20/1.09-2.07-1.15/1.20/1.09-2.07-
1.15/1.20/1.09-2.07-1.09-2.07-1.15/1.20/1.09-2.07-
1.15/1.20/1.09-2.07-1.15/1.20/1.00/1.09-2.07-
1.15/1.20/1.09-2.07-1.15/1.20-2.07-1.13-
1.15/1.20-1.15/1.20/1.12-2.07-1.12-2.02-2.01-1.13-
2.02-1.11-1.02-1.09-2.07-1.15/1.20/1.09-2.07-
1.15/1.20/1.09-2.07-1.15/1.20/1.09-2.07-
1.15/1.20-1.15/1.20/1.10-1.15/1.20-1.15/1.20-
1.15/1.20-1.12/1.00-2.01-1.13-2.02-1.12-2.01-
1.13-2.02-1.15/1.20-1.11-2.07-1.12-
1.15/1.20/1.00-1.15/1.20-1.15/1.20/1.00-
1.15/1.20-1.15/1.20/1.09-2.07-1.15/1.20/1.17/1.09-
2.07-1.15/1.20-1.12-2.02-1.12-2.02-1.15/1.20-
1.15/1.20-1.15/1.20-1.12-1.15/1.20-1.15/1.20/1.18-
1.15/1.20-1.15/1.20/1.00-1.12-1.15/1.20/1.18-
1.15/1.20-1.15/1.20/1.18-1.00-1.15/1.20-
1.15/1.20-1.02-1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.20-
1.12-2.02-1.12-2.02-1.11-1.11-2.02-1.11-2.02-1.11-
2.01-1.12-2.02-1.04-2.01-1.13/1.11-2.02-1.17-2.02-
1.12/1.00-1.12/1.00-1.12-2.02-1.12-2.02-1.12-2.02-
1.12-1.12-1.12/1.00-2.02-1.11-2.02-1.15/1.20-
1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.20-
1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.20-
1.15/1.20-1.12/1.11-2.02-1.15/1.20-1.15/1.20-
1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.20-
1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.20-

1.15/1.20/1.18-1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.20-
 1.15/1.20-1.15/1.20-1.00/1.02-1.12-1.12/1.18/1.00-
 1.11-1.12-1.12-1.12-1.12/1.00-1.12/1.11-2.02-
 1.12/1.11-2.02-2.01-1.12-2.02-1.03-2.02-
 1.15/1.20/1.00-1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.20/1.00-
 1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.20/1.00-1.15/1.20-1.15/1.20-
 1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.20-
 1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.20/1.18-1.15/1.20-
 1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.20/1.00-1.15/1.20-
 1.15/1.19/1.18-1.18/1.15/1.19-1.18/1.15/1.19/1.12-
 2.07-6fC-6aC-1.12-2.02-2.01-1.12-2.02-1.12-2.02-1.00-
 2.01-1.13-2.01-2.02-1.11-2.01-1.13-2.01-1.13-2.02-1.13-
 1.11-2.02-1.11-2.01-1.17/1.12-2.02-1.00/1.12-2.01-1.13-
 2.01-1.12/1.00-1.04-2.03-1.12/1.11-2.01-1.12-2.02-1.11-
 2.02-1.11-2.02-2.01-1.00-1.02-1.17/1.12-2.02-
 1.11/1.17/1.12-2.01-1.13/1.12/1.17-2.02-1.12-
 1.12/1.00/1.11-2.02-1.12-2.02-1.12-1.12/1.00-2.01-
 1.13-1.00-2.01-1.12/1.00/1.11-2.02-1.02-2.01-1.13-1.00-
 2.01-1.17/1.12-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-
 1.18/1.14/1.19-1.12-2.02-1.12-1.18/1.14/1.19/1.00-
 1.18/1.14/1.19-1.14/1.19/1.18-1.18-1.14/1.20-
 1.14/1.20/1.18-1.14/1.20/1.18-1.18-1.14/1.20/1.18-
 1.14/1.19-1.14/1.19/1.18-1.18/1.14/1.19-2.01-1.13-
 1.14/1.19-1.14/1.20/1.18-1.14/1.20/1.18-1.14/1.20/1.18-
 1.14/1.20/1.18-1.14/1.20/1.18-1.14/1.20/1.18-
 1.14/1.20/1.18-1.14/1.20/1.18-1.14/1.20/1.18-
 1.14/1.20/1.18-1.14/1.20/1.18-1.14/1.21/1.00-
 1.14/1.21/1.18/1.00-1.14/1.21-1.14/1.21/1.18/1.00-
 2.02-1.14/1.21-2.02-1.13-6fC-2.02-2.01-1.13-2.01-
 1.13-2.02.

CRIANÇA: 8

ENCONTRO: 4 DATA: 16 de maio de 1988.

6aC-1.02-1.17/1.12-2.01-1.13-2.01-1.13-2.01-1.13-
 1.11-1.11-2.02-1.12-1.12-1.11-1.02-1.12-2.02-1.11-
 2.02-1.11-2.02-2.01-1.13-2.01-1.13-1.02-1.12/1.11-
 1.02-1.12-2.02-1.02-2.01-1.13-2.01-1.13-2.02-2.01-
 1.13/1.11-2.02-2.01-1.12-2.01-1.02-1.12-2.02-1.12-
 2.02-1.00-1.15/1.20/1.18/1.00-1.15/1.20-
 1.18/1.15/1.20-1.15/1.20-1.18/1.15/1.20-
 1.18/1.15/1.20/1.00-1.15/1.20-1.15/1.20-1.00-1.12/1.11-
 2.02-1.12-1.18/1.15/1.19-1.12-2.01-1.13-2.02-
 1.12/1.00-2.02-2.01-1.13-1.12-1.12/1.00/1.11-1.12-
 1.12-2.02-1.12-2.01-1.13-2.02-2.01-1.13-2.02-1.00-
 1.15/1.20-1.00-1.15/1.20-1.00-1.12-2.02-1.11-2.02-
 1.12-2.01-1.13-2.01-1.13-2.01-1.13-2.02-1.00-
 1.15/1.20-1.04-1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.21-
 1.15/1.20-1.15/1.20/1.00-1.15/1.19-1.15/1.20/1.18-
 1.15/1.20/1.18-1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.20-

1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.20-
1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.20-1.15/1.20/1.18/1.00-
1.15/1.20/1.18-1.15/1.20/1.18-1.15/1.20/1.18-
1.15/1.20/1.18-1.15/1.20/1.00-1.15/1.20/1.18-
1.15/1.20/1.18-1.15/1.20/1.00-1.15/1.20/1.00-
1.15/1.20-1.15/1.20/1.21/1.00-1.15/1.20/1.00-
1.15/1.20-1.15/1.20-1.12-2.02-ôfc.

CRIANÇA: 8

ENCONTRO: 5 DATA: 18 de maio de 1988.

6aC-1.11-1.02-1.12-1.12-1.12-1.12-1.11/1.17-1.11-
2.02-1.13-2.01-1.12-2.01-1.13-2.01-1.13-2.01-1.13-
2.01-1.13-2.01-1.11-2.02-1.13/1.11-2.02-1.11-2.02-
1.00-1.12-2.02-1.12-2.02-1.00-2.01-1.14/1.20-
1.14/1.20/1.18-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.21-
1.02-1.11-2.02-2.01-1.13-2.02-1.12/1.00-1.12/1.00/1.11-
2.02-1.12-1.12/1.11-1.14/1.21-1.14/1.21/1.18-
1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20/1.18-1.14/1.20-
1.14/1.20-1.14/1.20/1.00/1.18-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.09/1.11-2.02-1.14/1.20-1.14/1.20/1.09-1.00-1.14/1.20-
1.14/1.20-1.18/1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20/1.08-
1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20/1.18/1.12-ôfc.

CRIANÇA: 8

ENCONTRO: 6 DATA: 26 de setembro de 1988.

6aC-1.11-2.01-1.13-2.02-2.01-1.02-2.02-2.01-1.13-2.01-
1.13-2.01-1.00-2.01-1.13-2.01-1.00-2.01-2.01-1.13-2.02-
1.11-2.01-1.13/1.00-2.01-1.12-2.01-1.04-2.07-1.13-2.07-
1.13-1.14/1.20/1.19-1.02-1.18-1.09-1.14/1.20/1.18-
1.14/1.20/1.18-1.14/1.20/1.18/1.00-1.14/1.20-
1.14/1.20-1.02-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.20/1.18-1.02-1.14/1.20-1.14/1.20-1.18/1.14/1.20-
1.02-1.14/1.20/1.18-1.14/1.20-1.14/1.20/1.18-1.18-
1.14/1.20-1.02-1.14/1.20/1.18-1.14/1.20-1.14/1.20/1.00-
1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.20-1.14/1.20/1.18/1.00-1.14/20-1.14/1.20-
1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.18/1.14/1.19-
1.14/1.21/1.18/1.00-1.02-1.14/1.20/1.09-2.01-
1.14/1.20/1.18-1.14/1.20/1.18-2.02-2.01-1.13-2.02-
1.00/1.02-1.14/1.19/1.18-1.09/1.18-2.07-1.09-
1.14/1.20/1.18-1.00-1.09-2.07-1.14/1.20-2.07-
1.14/1.20/1.09-2.07-1.14/1.19/1.18/1.00-1.02-
1.14/1.19/1.09-2.07-1.14/1.19/1.18-1.14/1.19/1.18-
1.14/1.19/1.18-1.14/1.19/1.18-1.18-1.14/1.19/1.18-
1.14/1.19/1.18-1.14/1.19/1.18-1.14/1.19/1.18-

1.14/1.19/1.18/1.00-1.14/1.19/1.18-1.14/1.19/1.18/1.00-
1.14/1.19/1.18-1.14/1.19/1.18-1.14/1.19/1.18-
1.14/1.19/1.18-1.14/1.19/1.18-1.14/1.19/1.18-1.02-1.02-
2.02-1.14/1.19/1.18-2.02-1.14/1.21/1.18-
1.14/1.21/1.18-1.14/1.21/1.18-1.14/1.21/1.18-
1.14/1.19/1.18-1.14/1.21/1.18/1.00-
1.14/1.21/1.18-1.14/1.21/1.18-1.09/1.18-
1.12/1.18-1.12/1.18-1.12/1.18-1.12/1.18-1.12/1.18-
1.12/1.18-1.14/1.21/1.18-1.14/1.19/1.18-
1.14/1.19/1.18-1.02-1.14/1.19/1.18/1.00-1.14/1.19/1.18-
1.14/1.19/1.18-1.14/1.19/1.18-1.14/1.19/1.18-
1.12/1.18-1.12/1.18-1.12/1.18-1.12/1.18-1.12/1.18-
1.12/1.18-1.18-1.12/1.18-1.12/1.18-1.14/1.19/1.18-
1.14/1.19/1.18/1.00-1.09/1.18-1.14/1.19/1.18-2.01-
2.02-1.02-1.14/1.19/1.18/1.00-1.09/1.18-1.14/1.19/1.18-
2.01-2.02-1.02-1.14/1.19/1.18/1.00-1.12/1.18-2.02-
1.02-1.14/1.19/1.18-1.14/1.19/1.18-1.14/1.19/1.18-
1.12/1.18-2.02-1.14/1.21/1.18-1.14/1.21/1.18-
1.14/1.21/1.18/1.00-1.14/1.21/1.18-1.14/1.19/1.18-
1.14/1.19/1.18-2.02-1.14/1.21/1.18-1.14/1.21/1.18/1.00-
1.14/1.21/1.18-1.14/1.21/1.18/1.12-
1.12/1.14/1.21/1.18-ôfç.

CRIANÇA: 8

ENCONTRO: 7 DATA: 25 de novembro de 1988.

2.01-1.13-2.01-1.13/1.00-ôaç-2.01-1.13-2.01-
1.13-2.01-1.00-2.02-2.01-1.13-1.12-2.02-2.01-
1.13/1.11-1.02-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.20-1.14/1.20/1.00-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.18/1.14/1.19-1.14/1.19-1.14/1.19-1.14/1.19/1.18-
1.14/1.20-1.14/1.20/1.00-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.20-1.00/1.02-1.14/1.20/1.18-1.14/1.20/1.18-
1.18-1.00/1.02-1.14/1.20/1.18-1.14/1.20/1.18-
1.14/1.20/1.18-1.14/1.20/1.18-1.14/1.20/1.18-
1.14/1.20/1.18-1.14/1.20/1.18-1.14/1.20/1.18-
1.18-1.12-1.12-1.12/1.00-1.12-2.02-1.12-1.12/100-
1.12/1.00-1.12/1.00-2.02-ôfç-ôaç-1.00-2.01-1.13-
2.02-1.05/1.18-1.04-1.18/1.02-1.05/1.18-1.12-
2.02-1.05/1.18/1.04-1.02-1.05/1.18-1.05-1.12-ôfç-
1.00-2.01-1.00-2.01-1.13-2.01-1.13-2.01-2.02-1.12-
2.01-1.13-2.02.

CRIANÇA: 8

ENCONTRO: 8 DATA: 03 de dezembro de 1988.

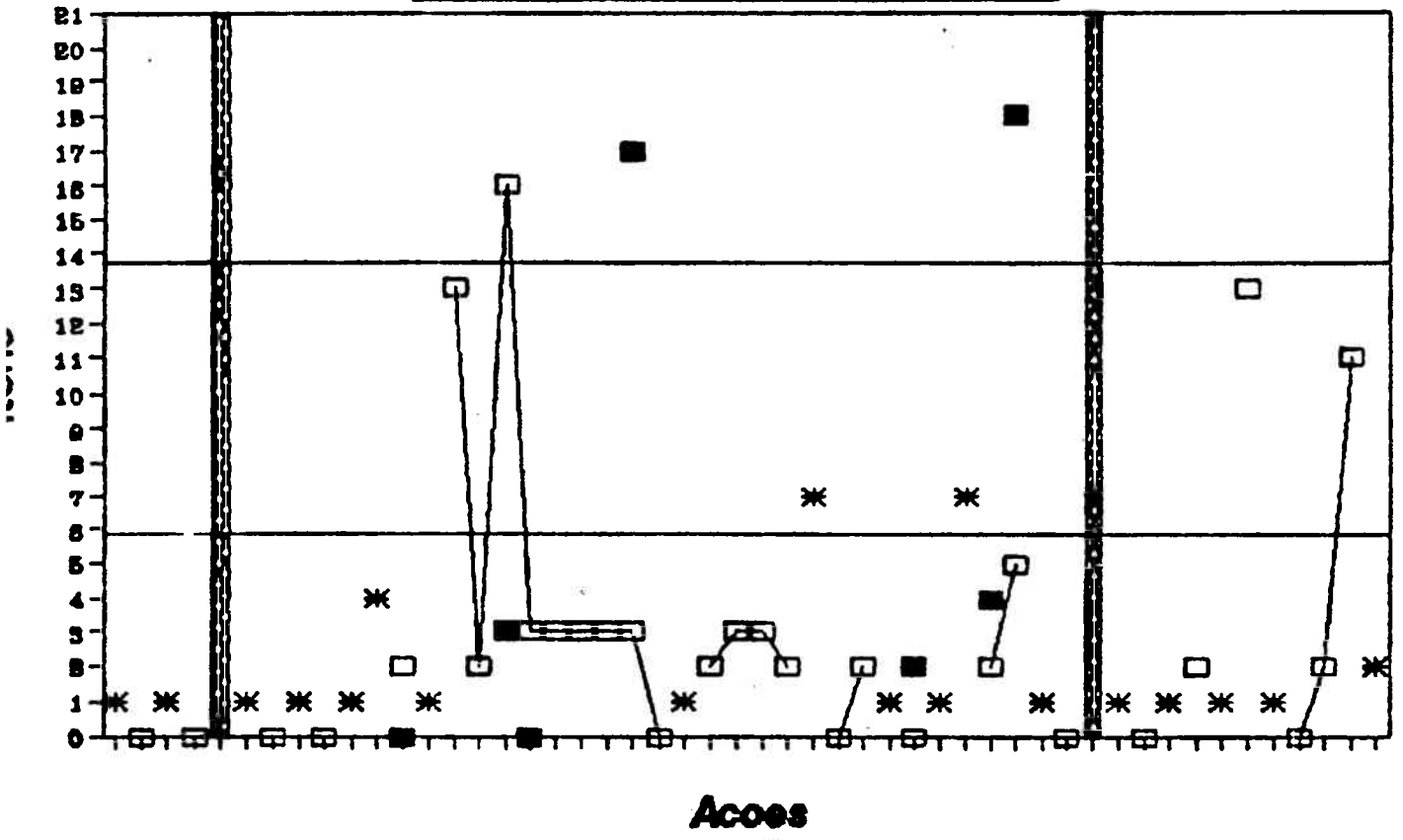
ôaç-2.01-1.13/1.00-2.01-1.13-2.02-1.12/1.00-
2.02-1.12-2.02-2.01-1.09-2.07-1.14/1.20-1.14/1.20-

1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-1.14/1.20-
1.14/1.20/1.18-1.14/1.19-1.18/1.14/1.19-
1.18/1.14/1.19-1.14/1.19/1.18/1.00-1.04-1.00-
1.14/1.21/1.18-1.14/1.19/1.18-1.14/1.20-
1.14/1.20-1.14/1.20-1.18-1.04-1.14/1.20/1.18-
1.09/1.12/1.18-1.09/1.12/1.18-1.09/1.12/1.18-
1.14/1.21-1.14/1.21/1.00-1.02-1.14/1.19/1.09-
1.14/1.19/1.18/1.09-1.12/1.18/1.02-1.12/1.18-
1.02-1.12/1.18-1.12/1.18-1.02-1.12/1.18-öfç.

ANEXO 6

GRÁFICOS DOS JOGOS POR ENCONTRO/CRIANÇA

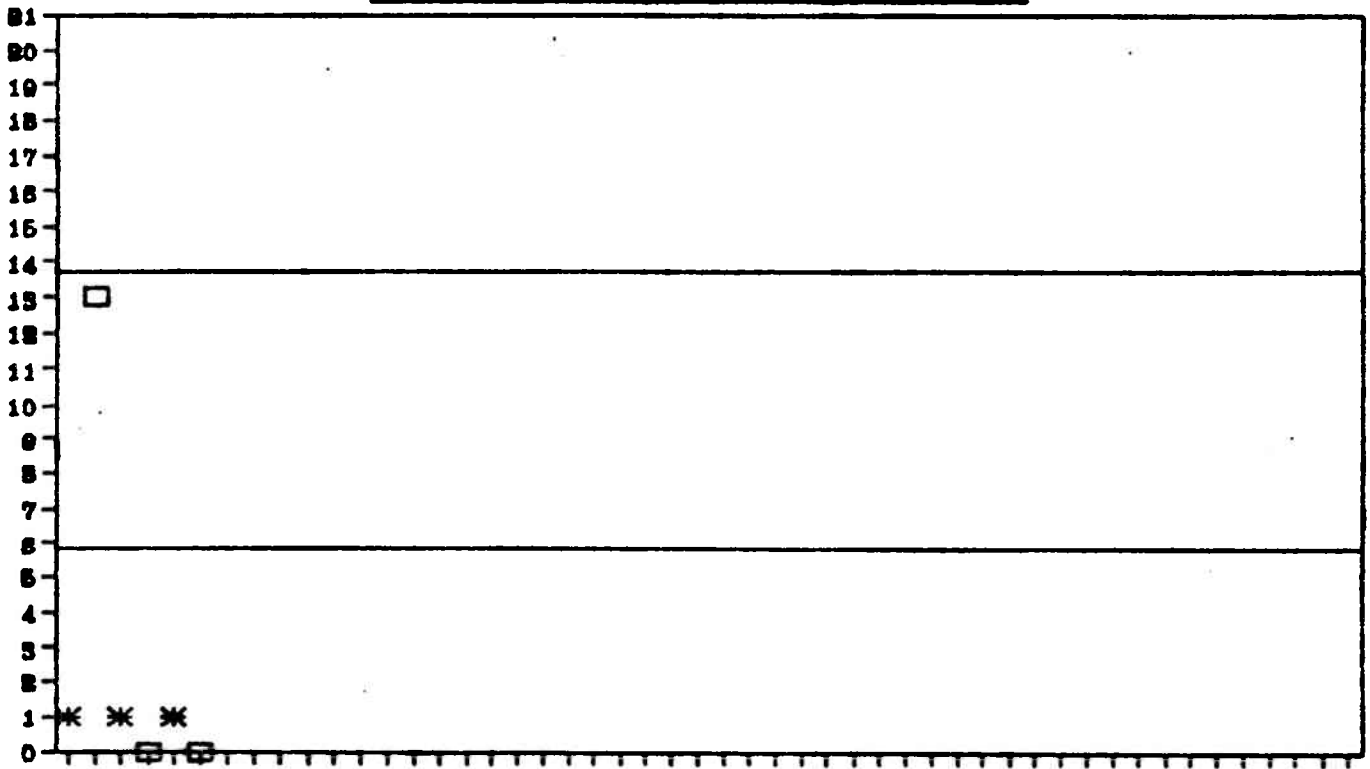
Grafico 01a
Crianca 1 - Encontro 1 - 08/04/88



□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 Inicio/Fim de Jogo
 Acoes Concomitantes

Gráfico 01b

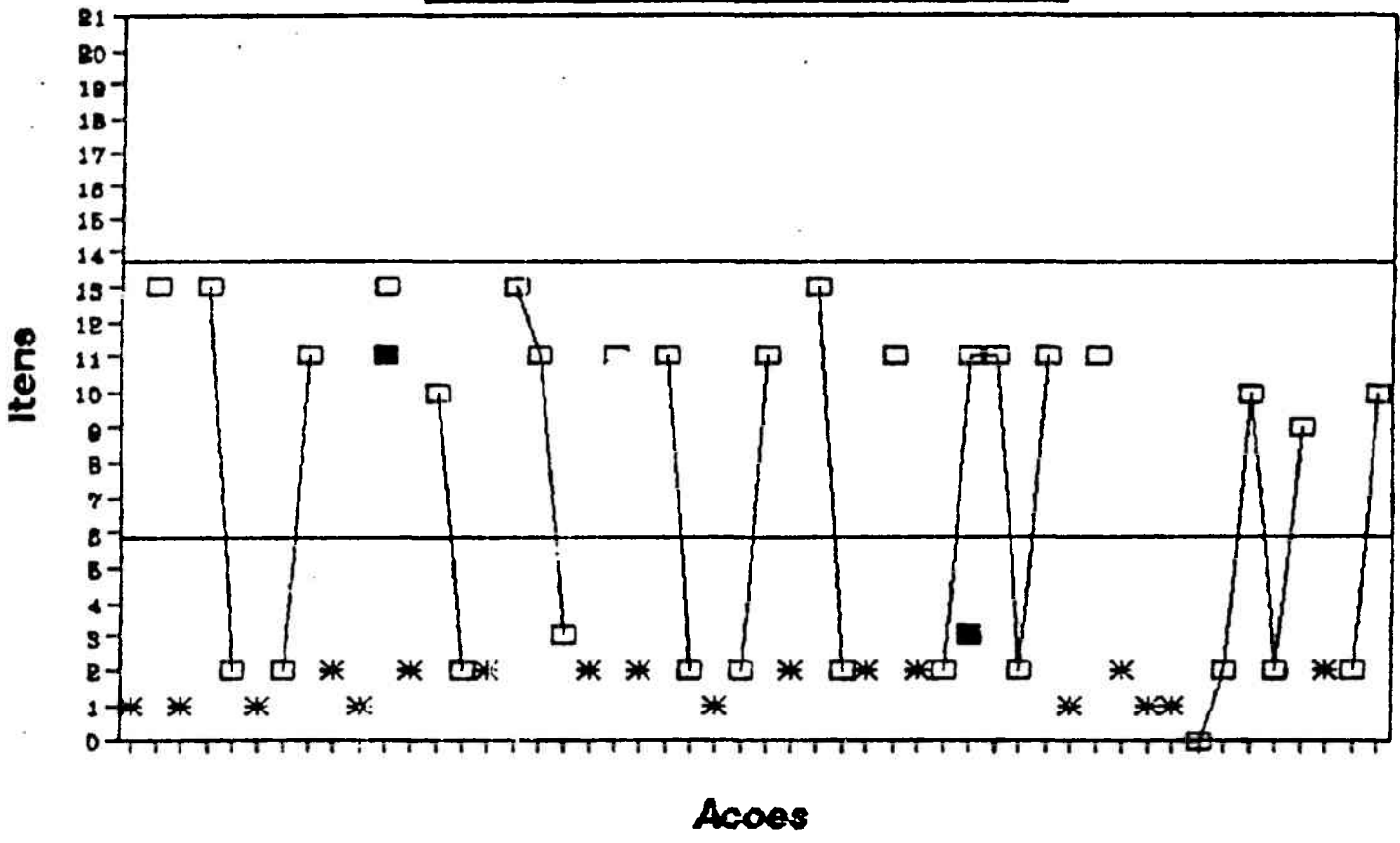
Crianca 1 - Encontro 1 - 08/04/88



Acoes

□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 [] Inicio/Fim de Jogo
 ■ Acoes Concomitantes

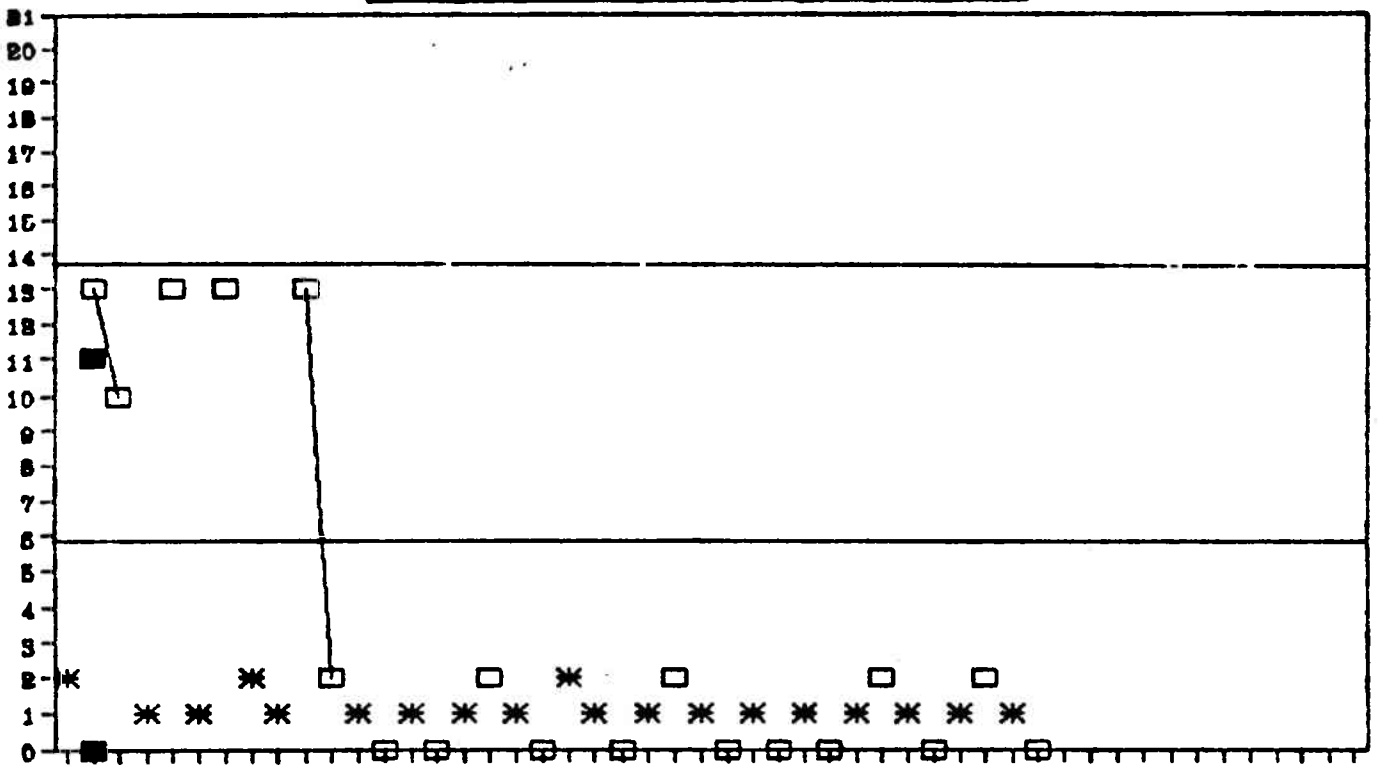
Grafico 02a
Crianca 1 - Encontro 2 - 22/04/88



□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 [XXXX] Inicio/Fim de Jogo
 ■ Acoes Concomitantes

Grafico 02b

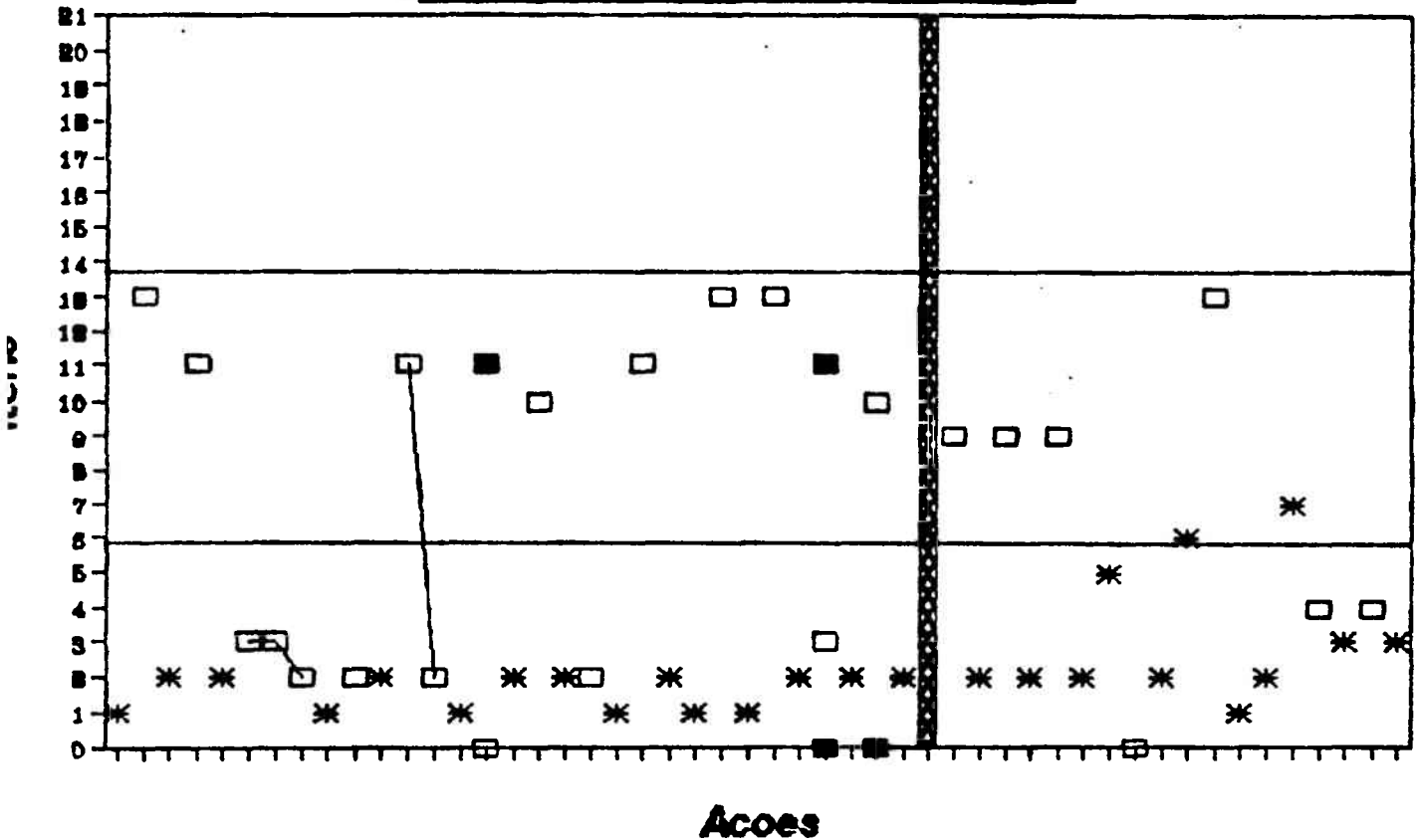
Crianca 1 - Encontro 2 - 22/04/88



Acoes

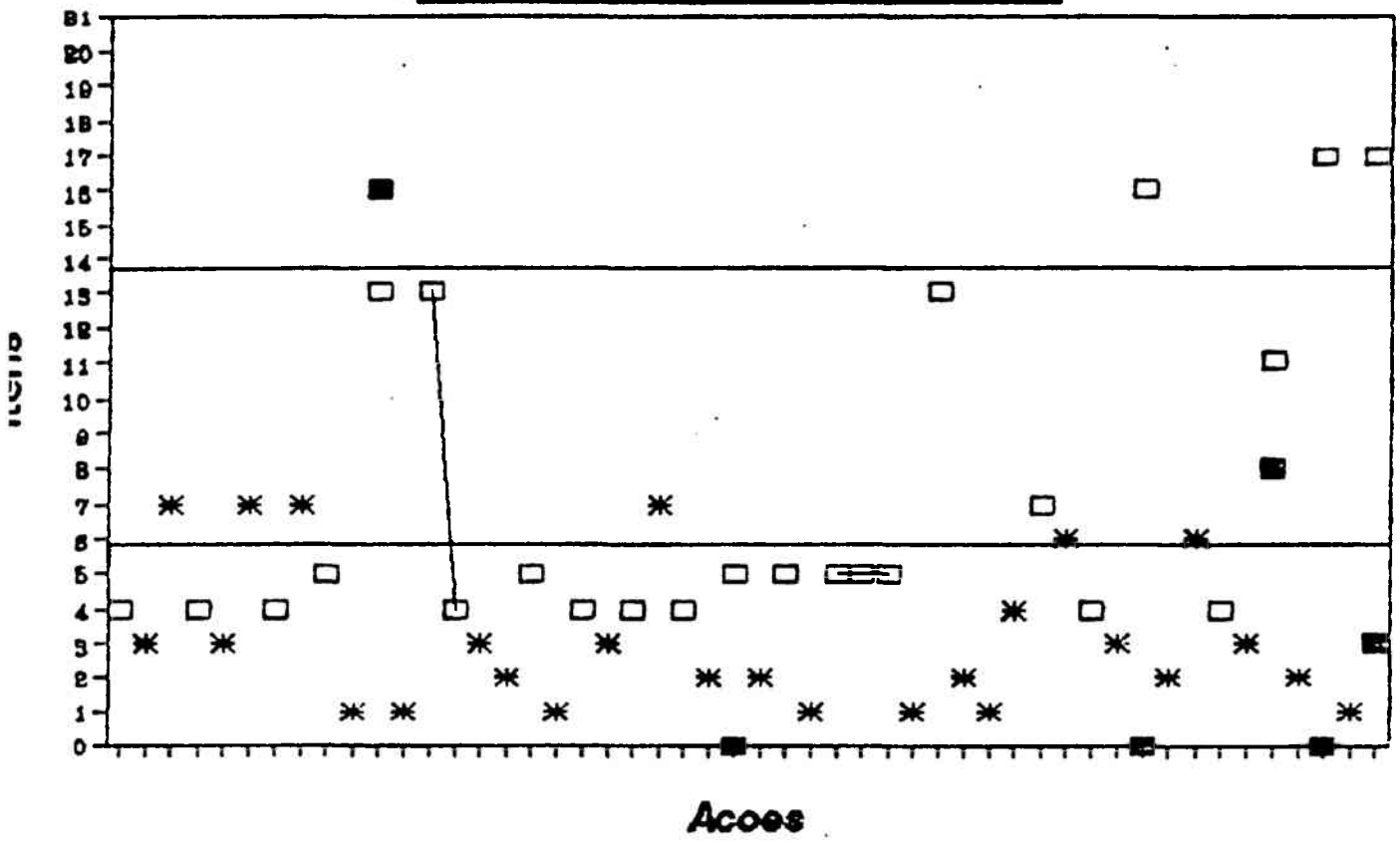
□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
▨ Inicio/Fim de Jogo
 Acoes Concomitantes

Grafico 03a
Crianca 1 - Encontro 3 - 06/05/88



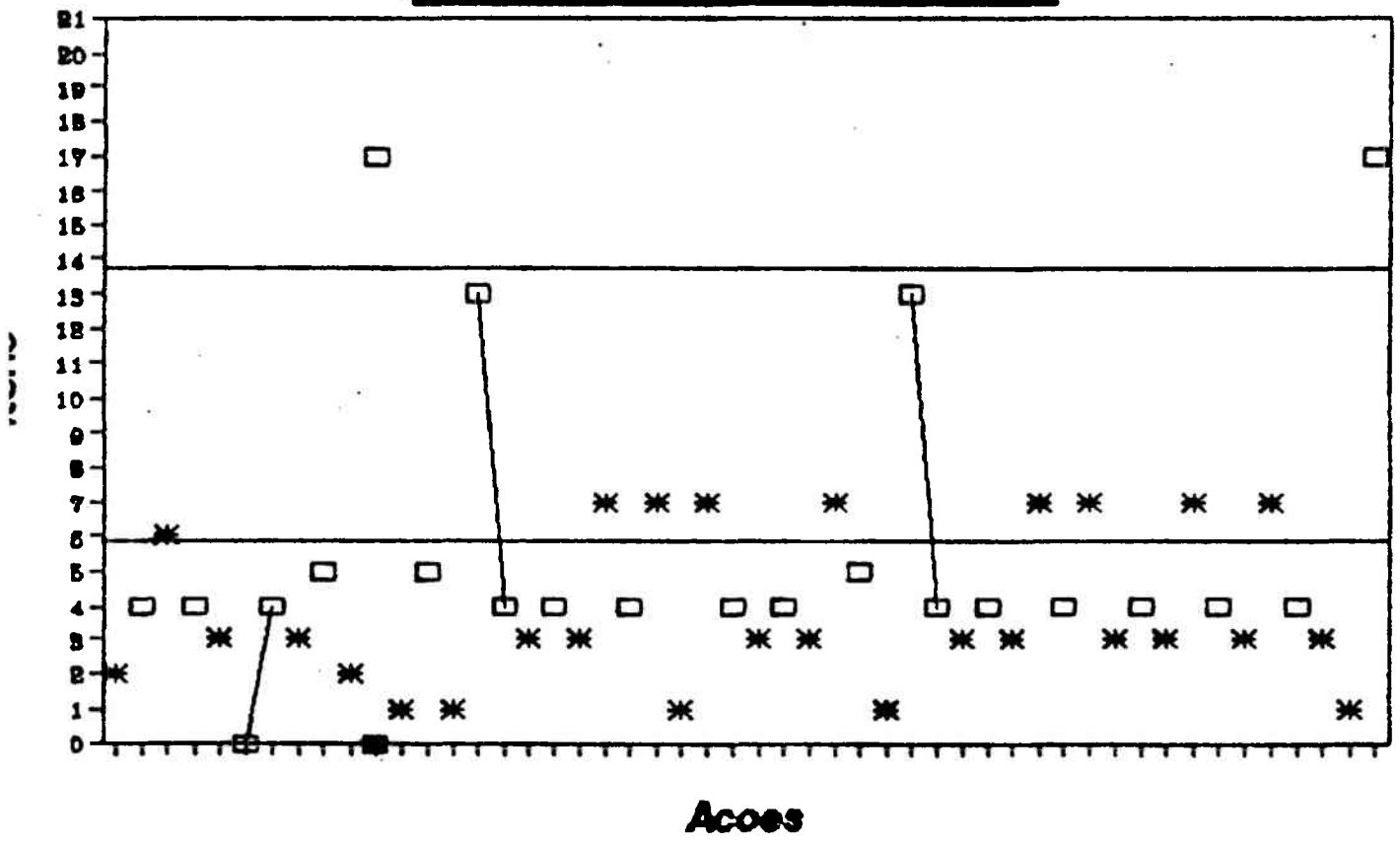
Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 Inicio/Fim de Jogo
 Acoes Concomitantes

Grafico 03b
Crianca 1 - Encontro 3 - 06/05/88



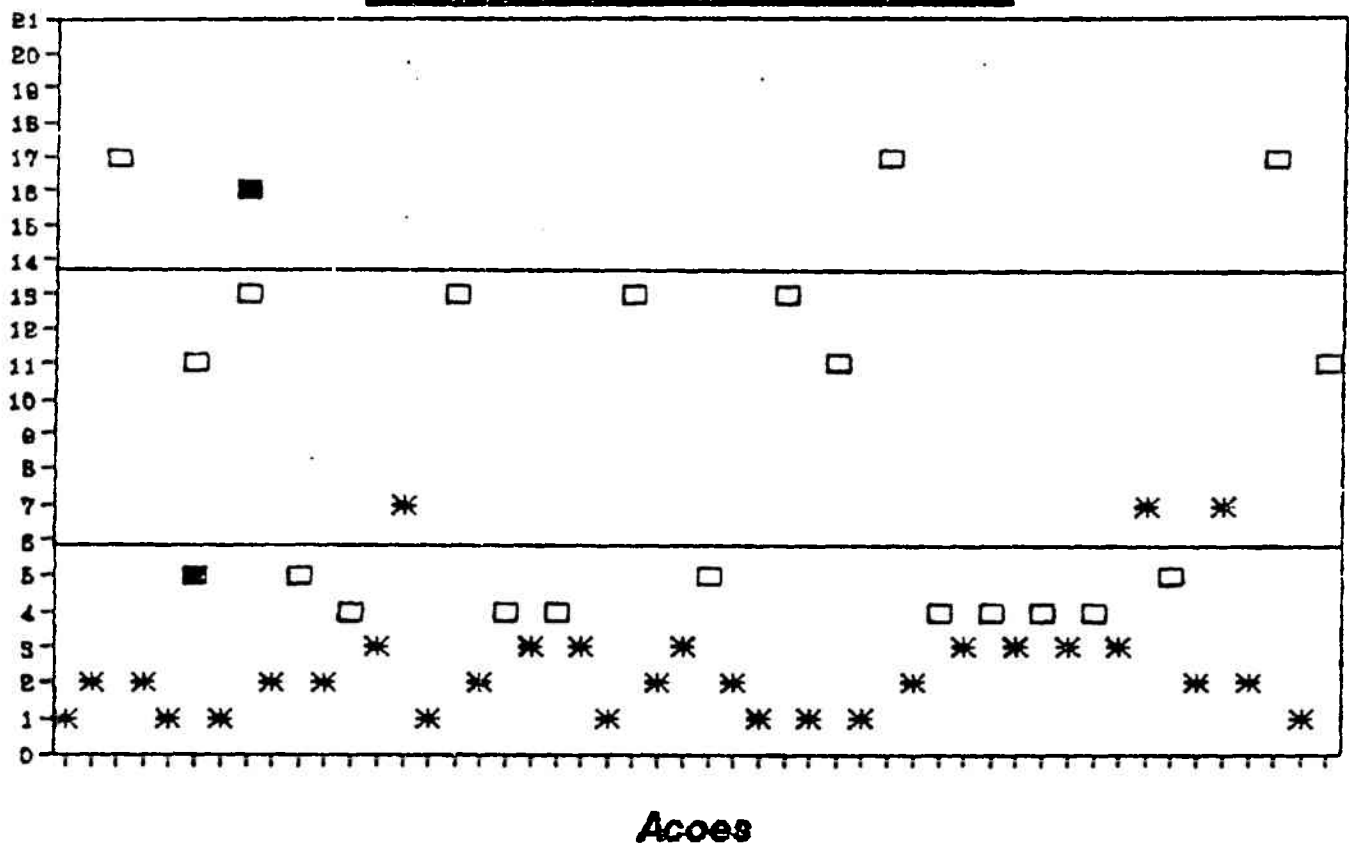
Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 Inicio/Fim de Jogo
 Acoes Concomitantes

Grafico 03c
Crianca 1 - Encontro 3 - 06/05/88



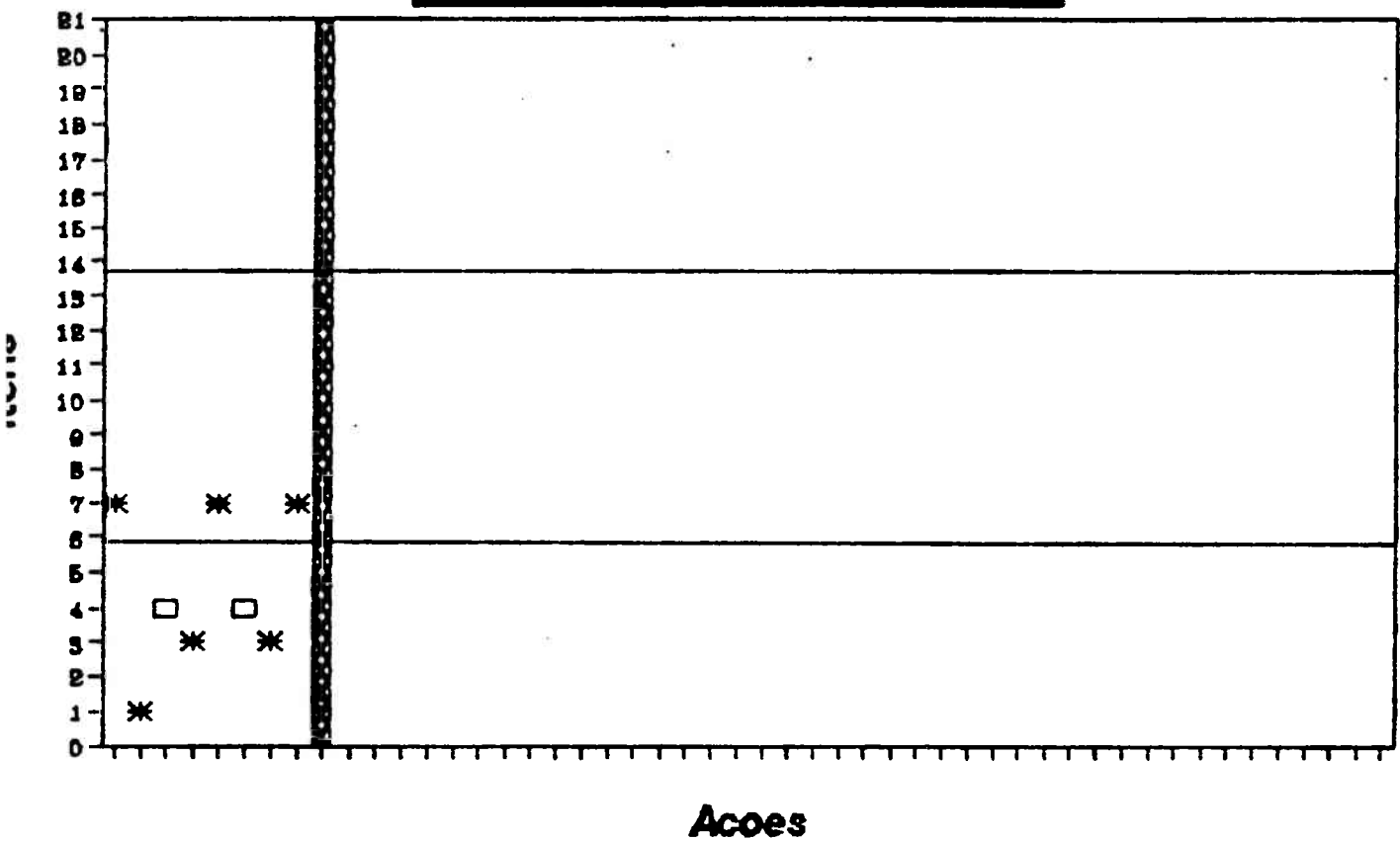
□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
|||| Inicio/Fim de Jogo
 Acoes Concomitantes

Gráfico 03d
Crianca 1 - Encontro 3 - 06/05/88



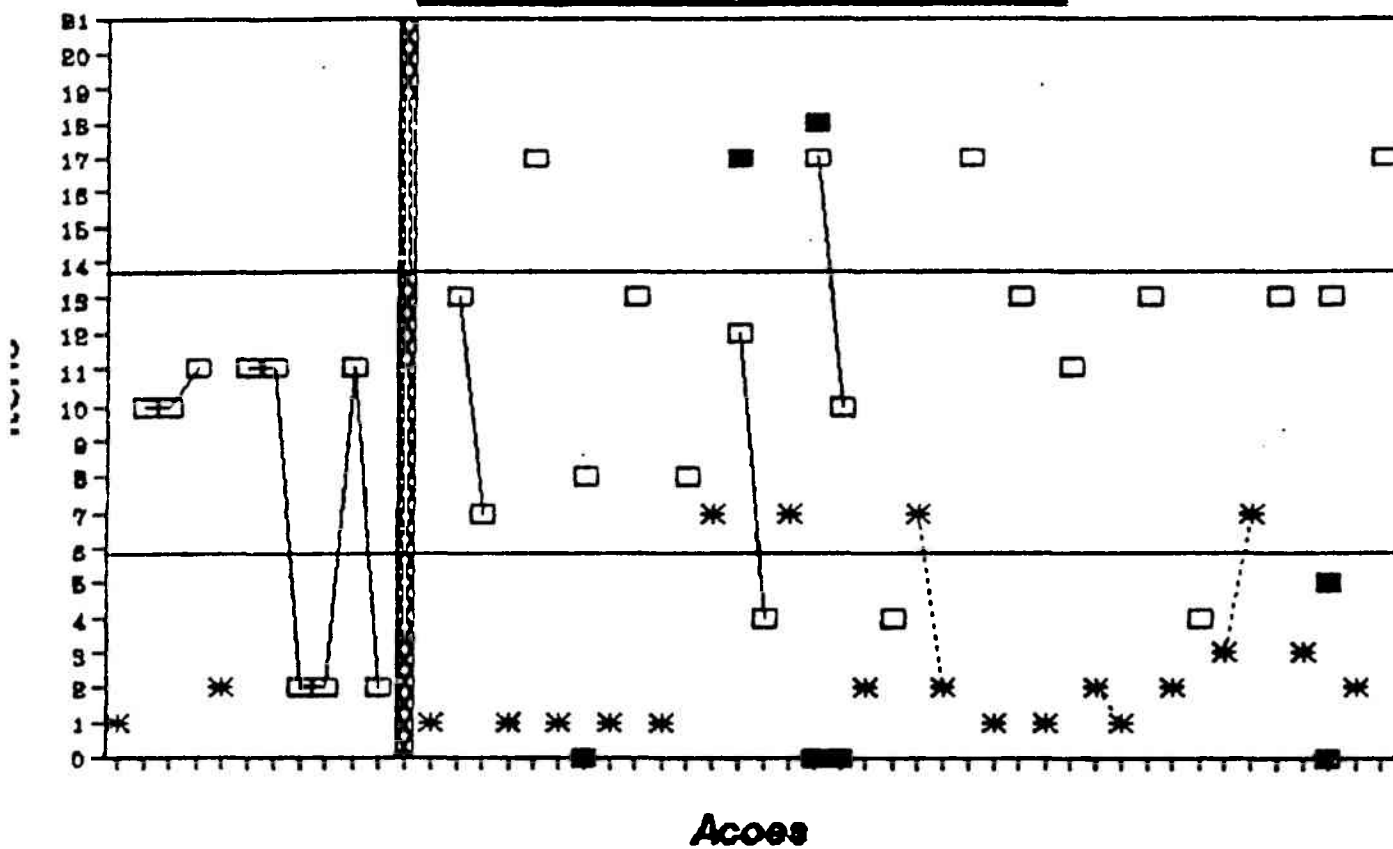
Ações da Criança
 * Ações do Adulto
 Início/Fim de Jogo
 Ações Concomitantes

Grafico 03e
Crianca 1 - Encontro 3 - 06/05/88



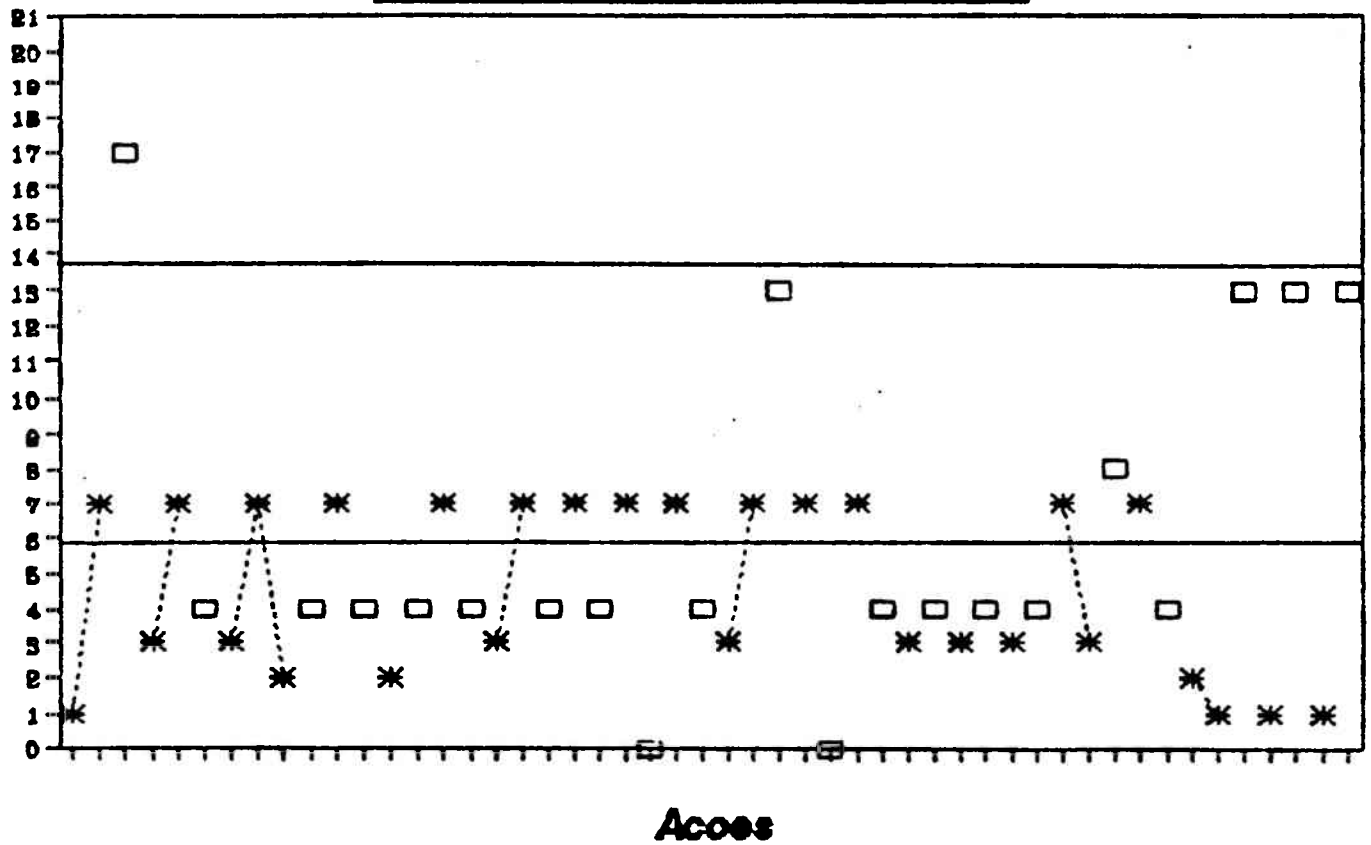
□ Acoes da Crianca * Acoes do Adulto [Shaded Bar] Inicio/Fim de Jogo ■ Acoes Concomitantes

Grafico 04a
Crianca 1 - Encontro 4 - 21/05/88



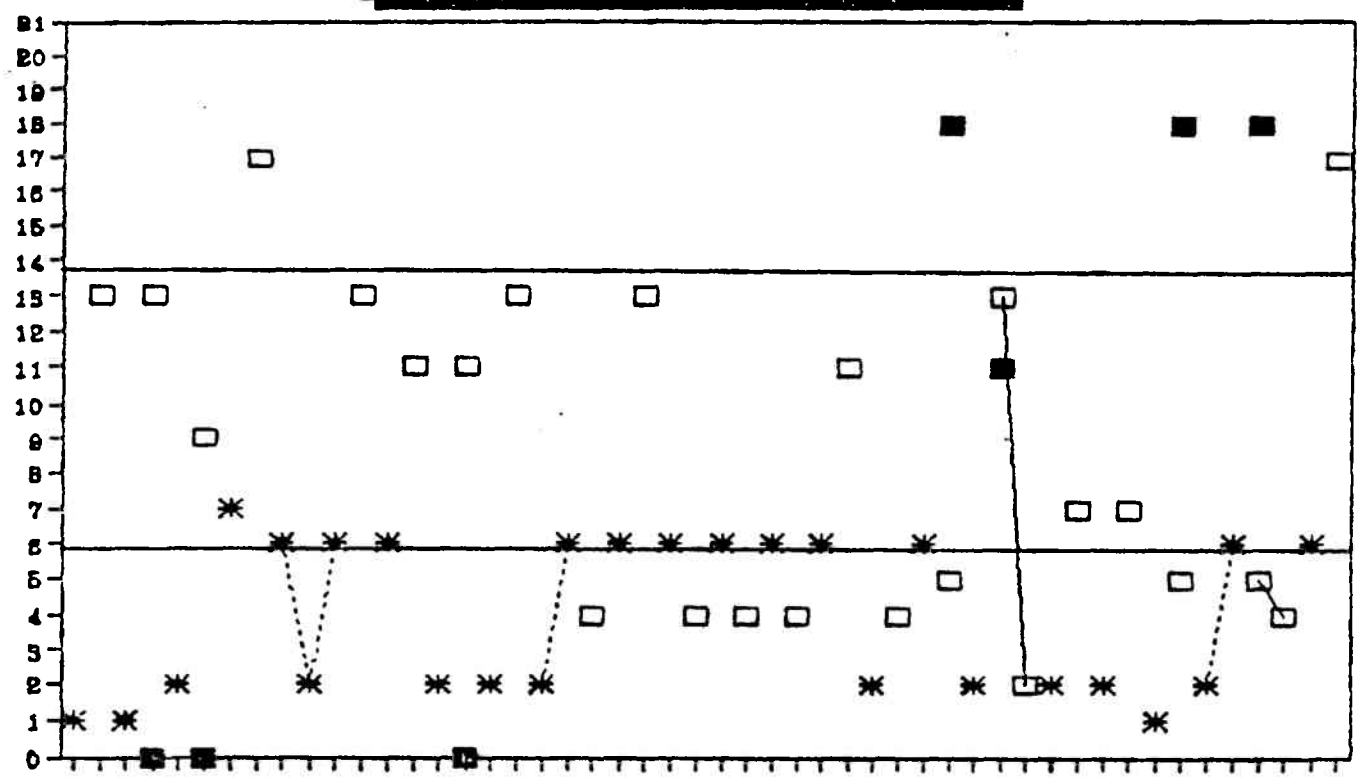
□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 ■ Inicio/Fim de Jogo
 ■ Acoes Concomitantes

Grafico 04b
Crianca 1 - Encontro 4 - 21/05/88



□ Acoes da Crianca
 -*- Acoes do Adulto
 ▣ Inicio/Fim de Jogo
 ■ Acoes Concomitantes

Grafico 04c
Crianca 1 - Encontro 4 - 21/05/88

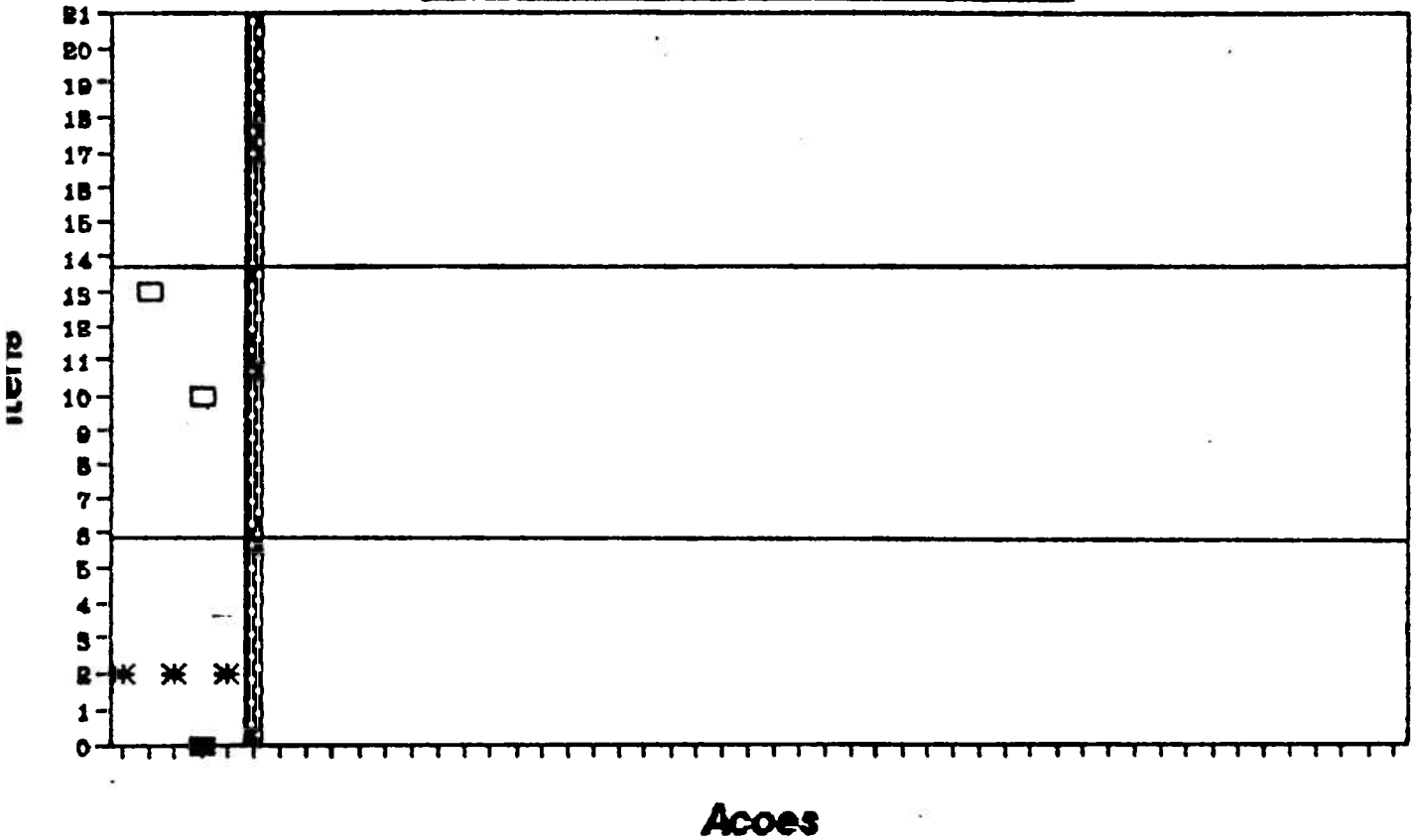


Acoes

Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 Inicio/Fim de Jogo
 Acoes Concomitantes

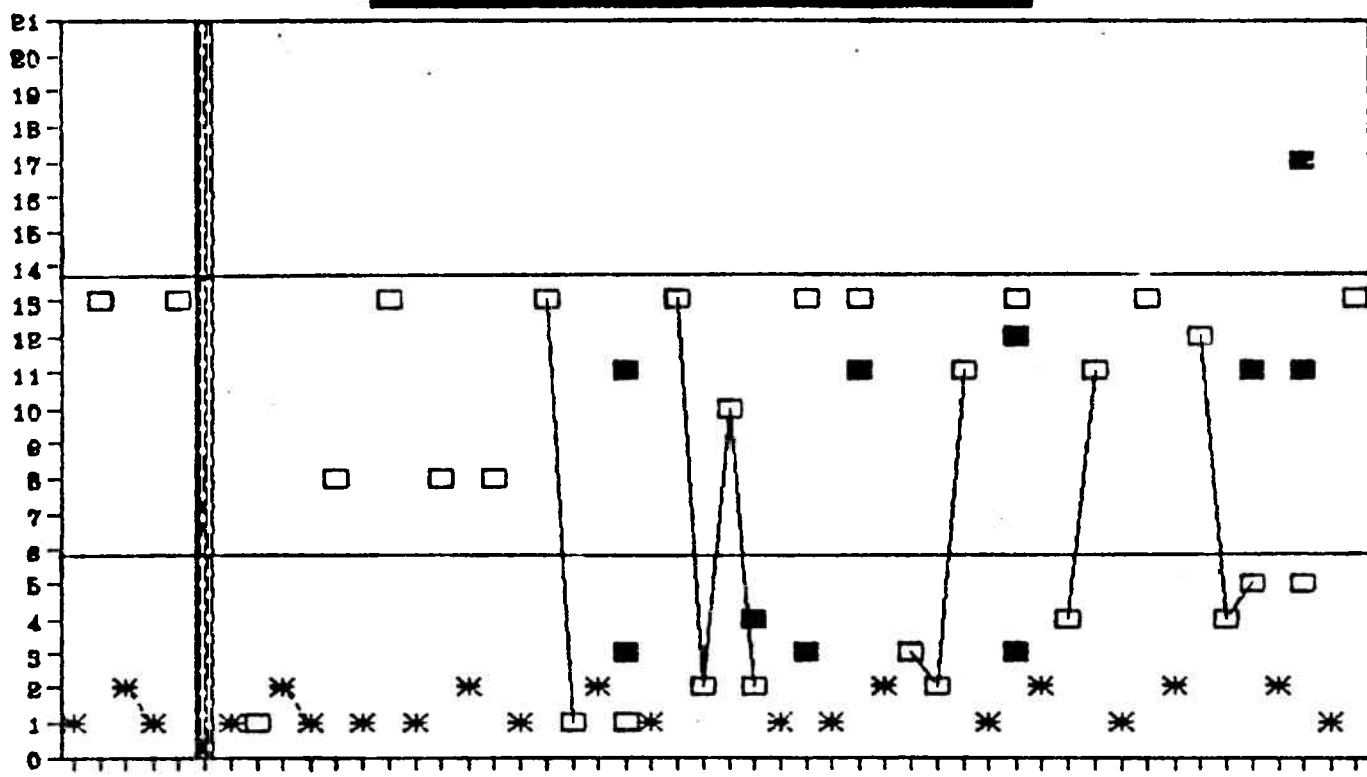
Gráfico 04d

Criança 1 - Encontro 4 - 21/05/88



Acoes da Criança
 * Acoes do Adulto
 Inicio/Fim de Jogo
 Acoes Concomitantes

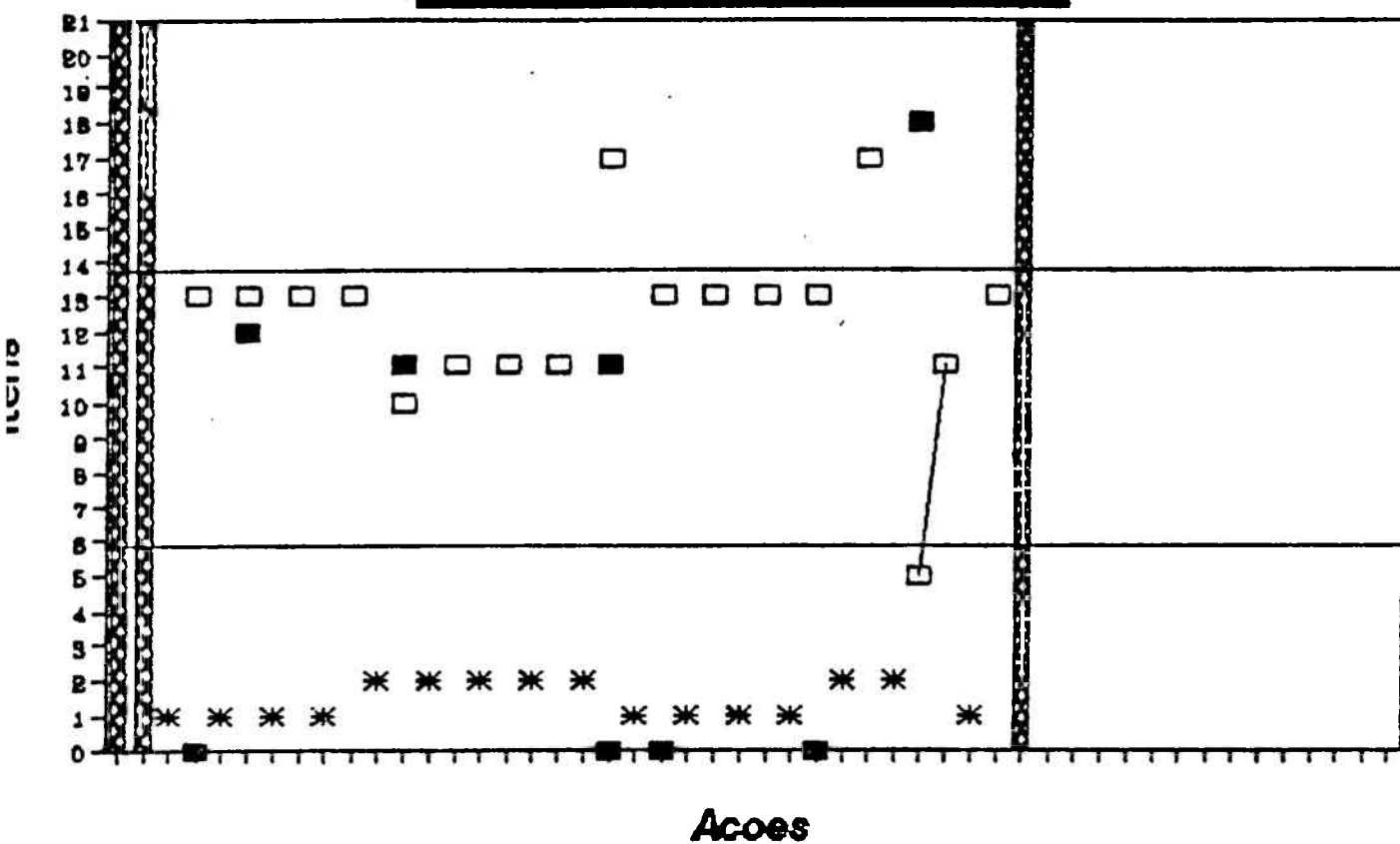
Grafico 05a
Crianca 2 - Encontro 1 - 08/04/88



Acoes

□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 ▣ Inicio/Fim de Jogo
 ■ Acoes Concomitantes

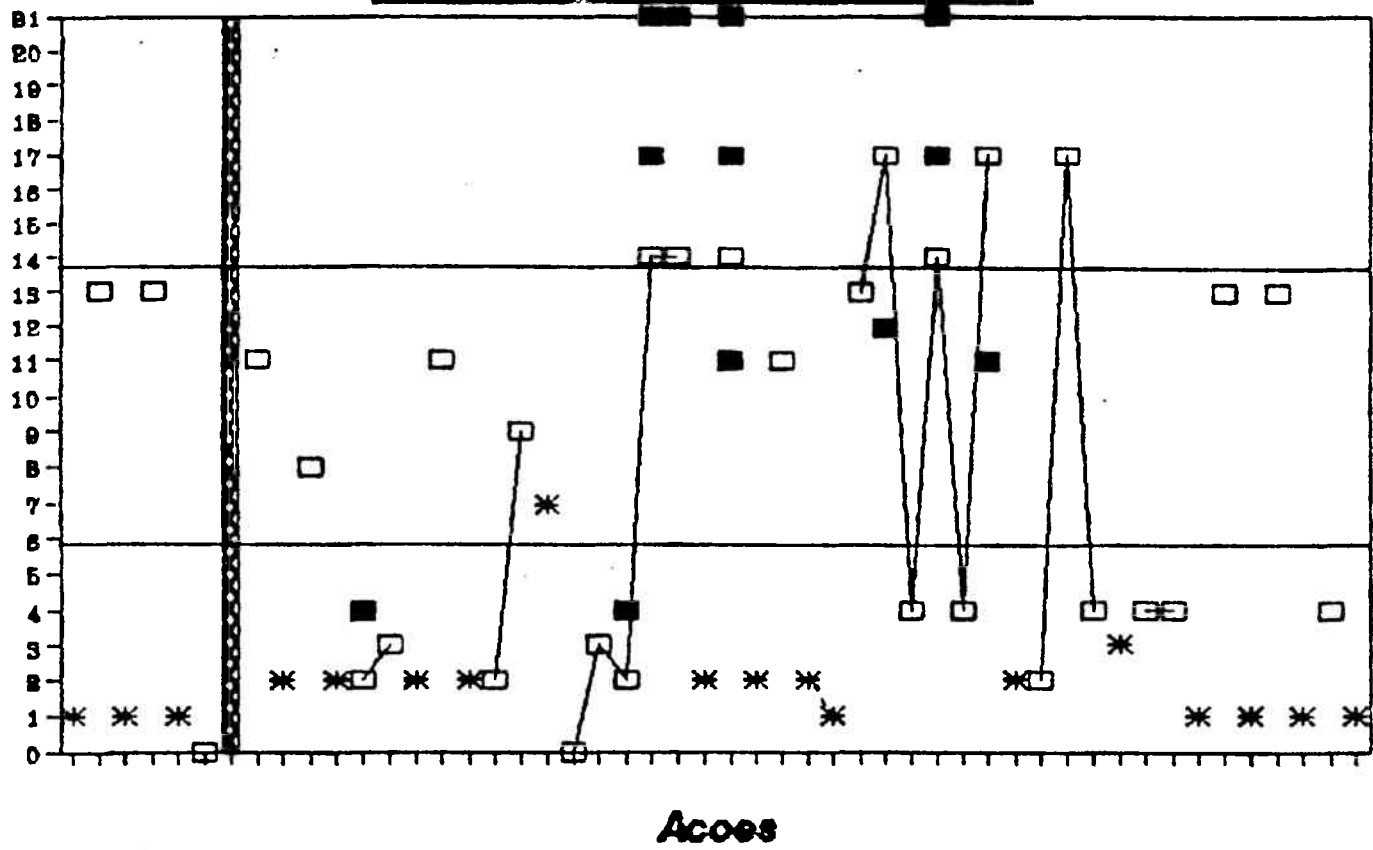
Grafico 05b
Crianca 2 - Encontro 1 - 08/04/88



□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 [shaded box] Inicio/Fim de Jogo
 ■ Acoes Concomitantes

Gráfico 06a

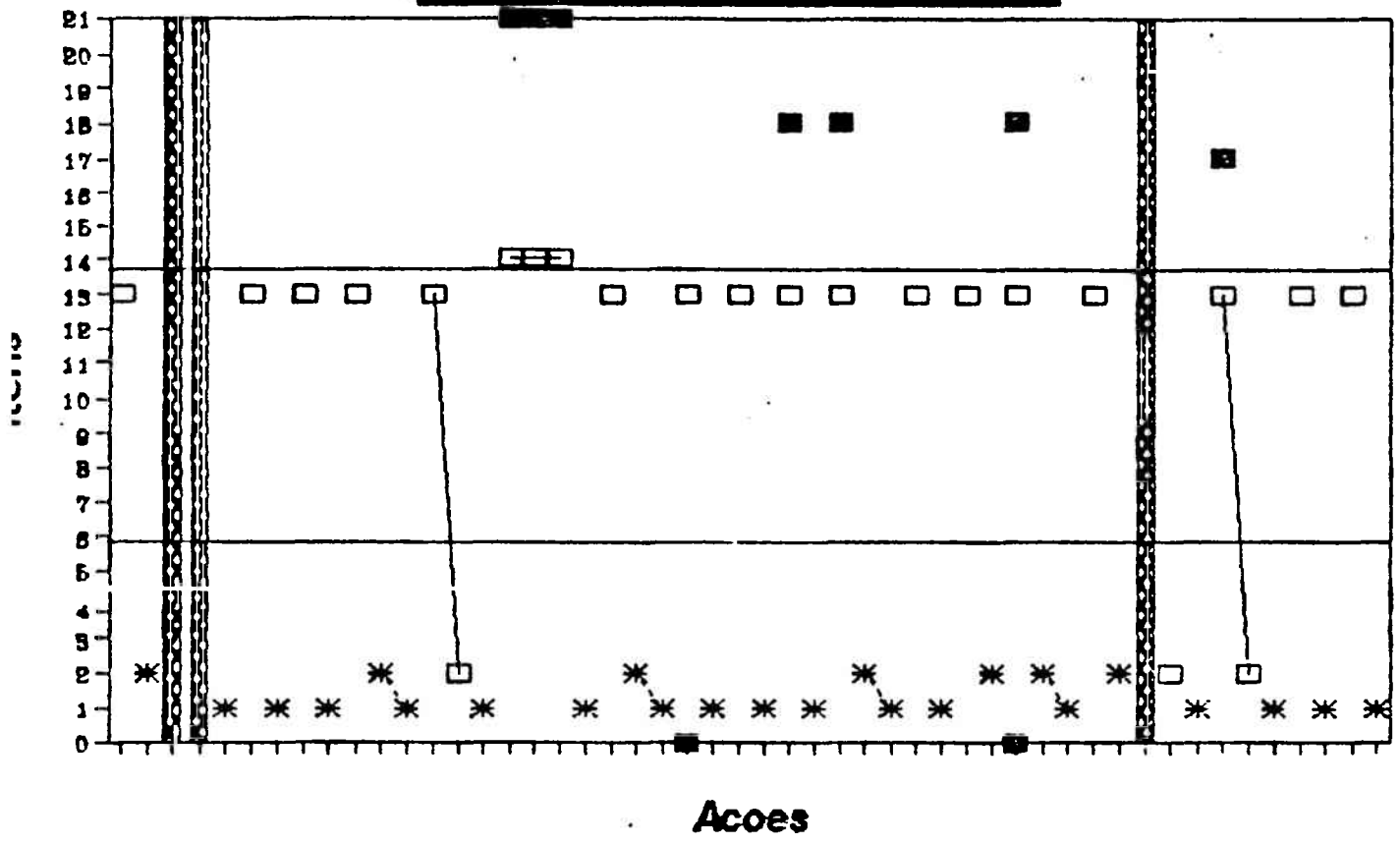
Crianca 2 - Encontro 2 - 22/04/88



□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 ▨ Inicio/Fim de Jogo
 ■ Acoes Concomitantes

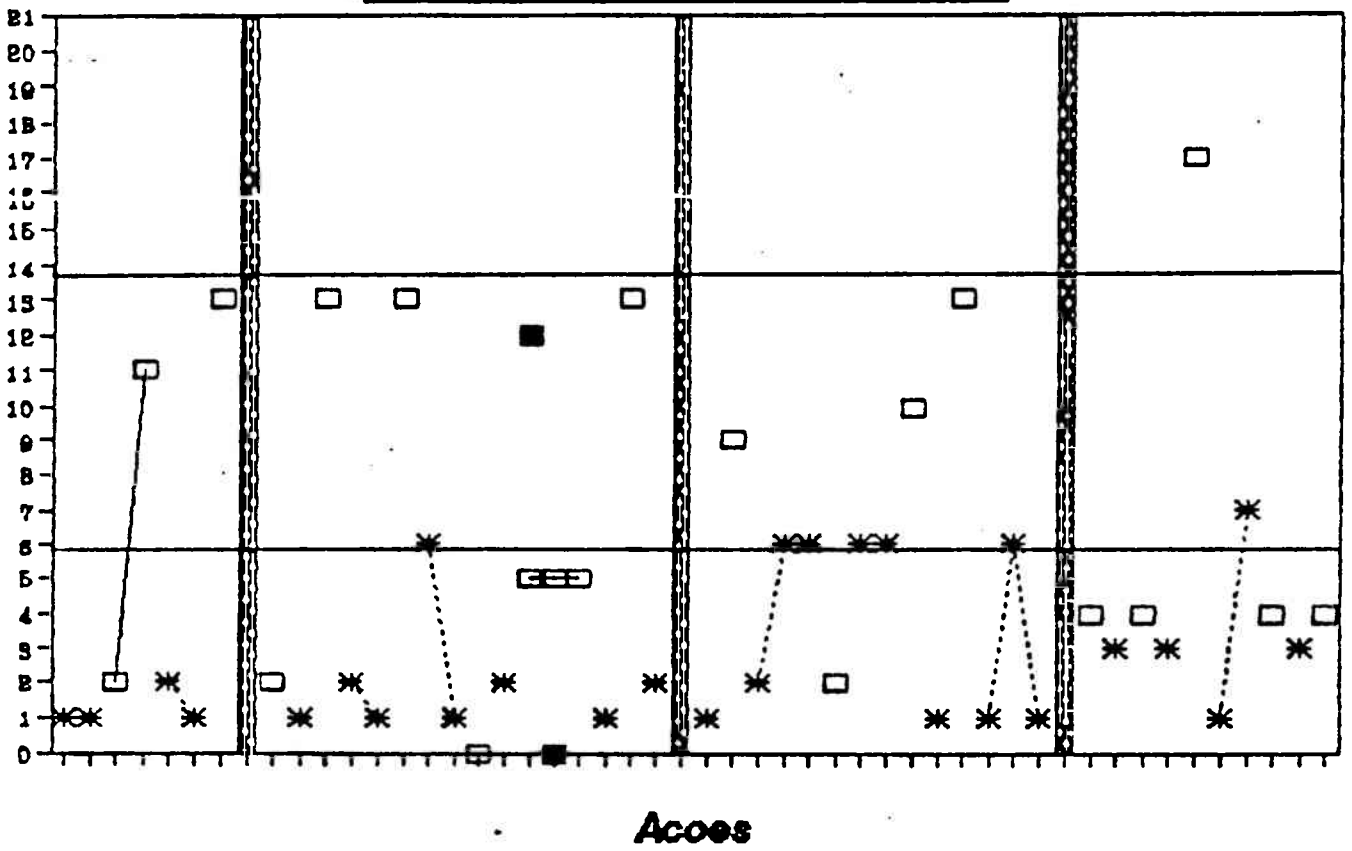
Gráfico 06b

Crianca 2 - Encontro 2 - 22/04/88



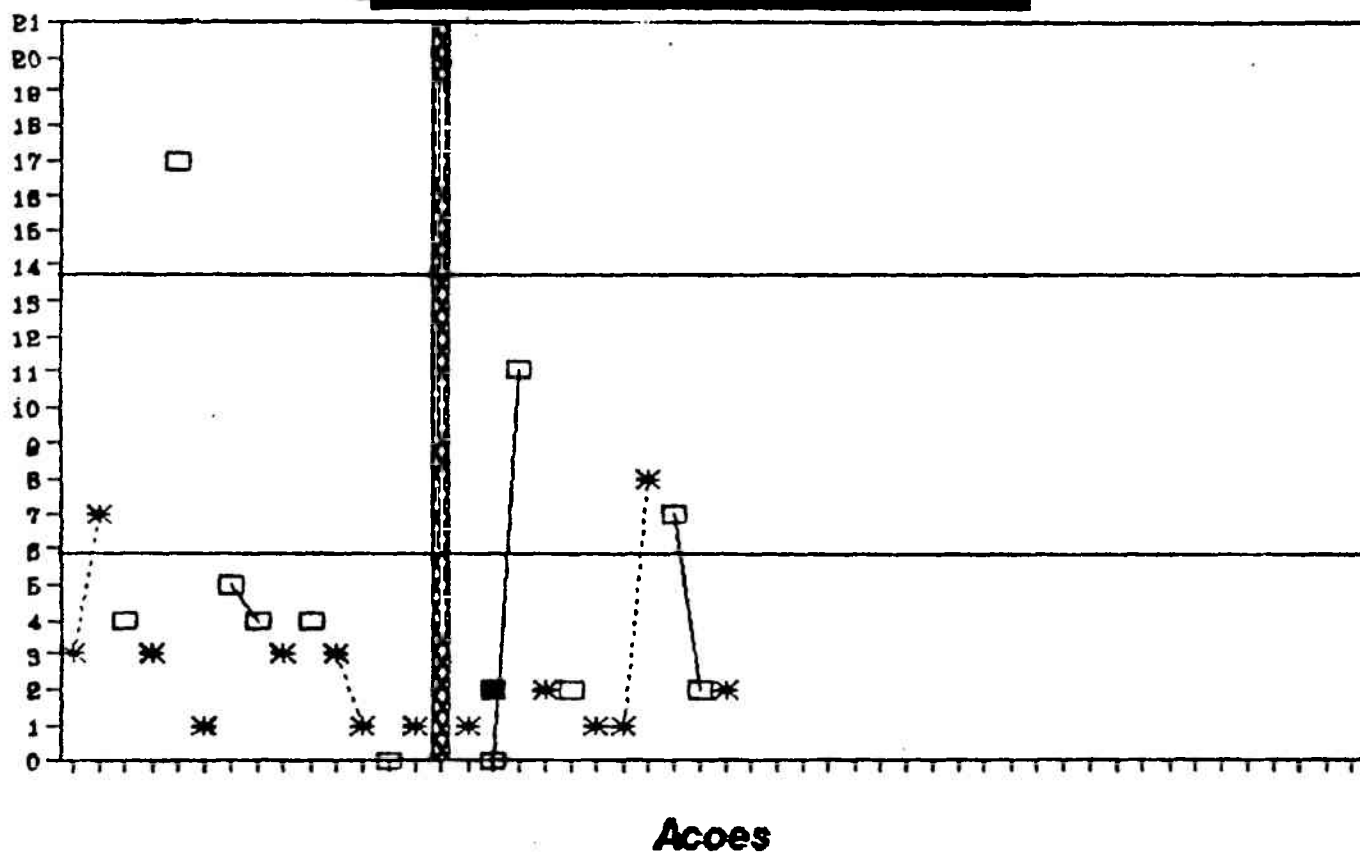
□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 ■ Inicio/Fim de Jogo
 ■ Acoes Concomitantes

Grafico 07a
 Crianca 2 - Encontro 3 - 19/05/88



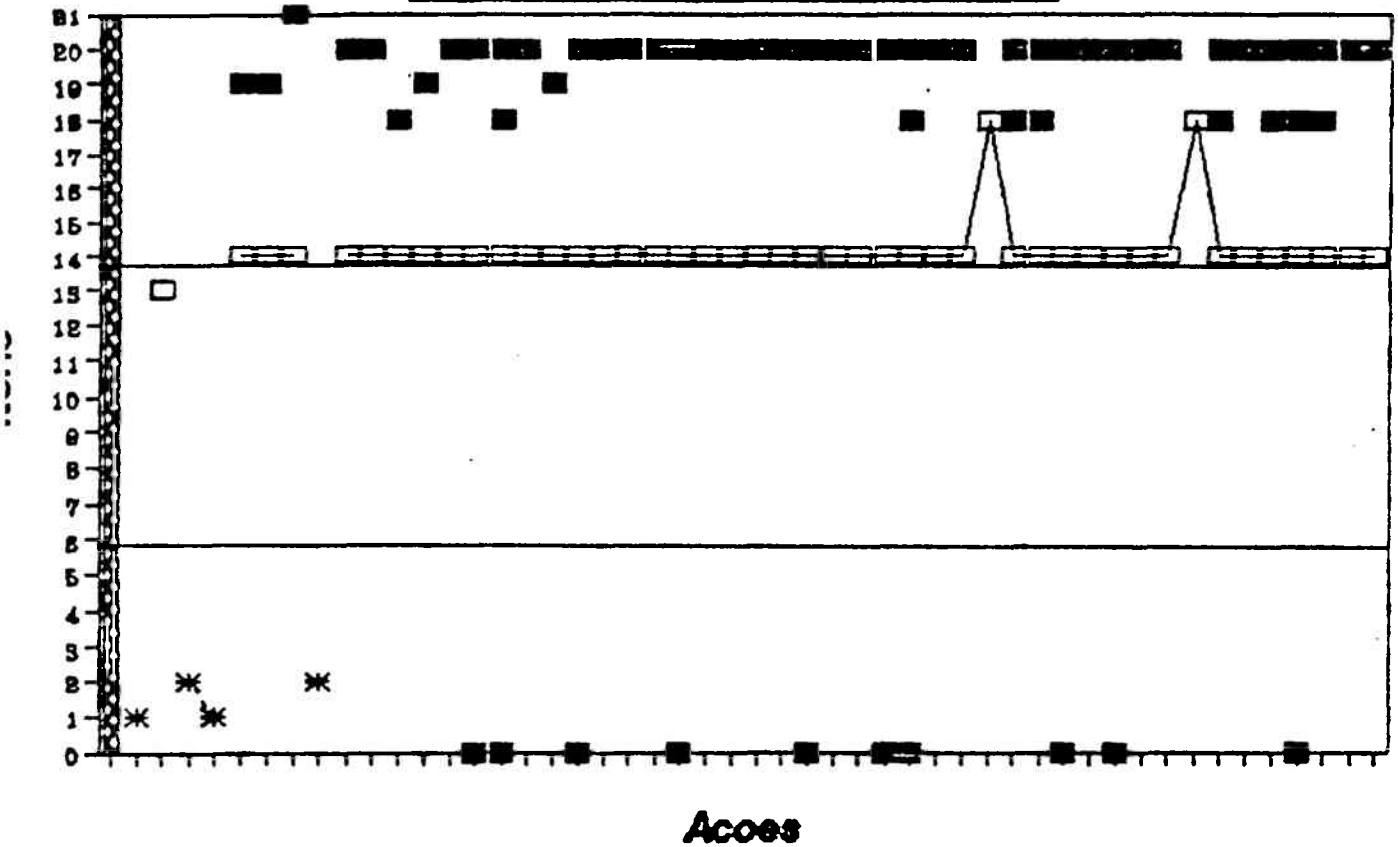
□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 Inicio/Fim de Jogo
■ Acoes Concomitantes

Grafico 07b
Crianca 2 - Encontro 3 - 19/05/88



□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 Inicio/Fim de Jogo
 ■ Acoes Concomitantes

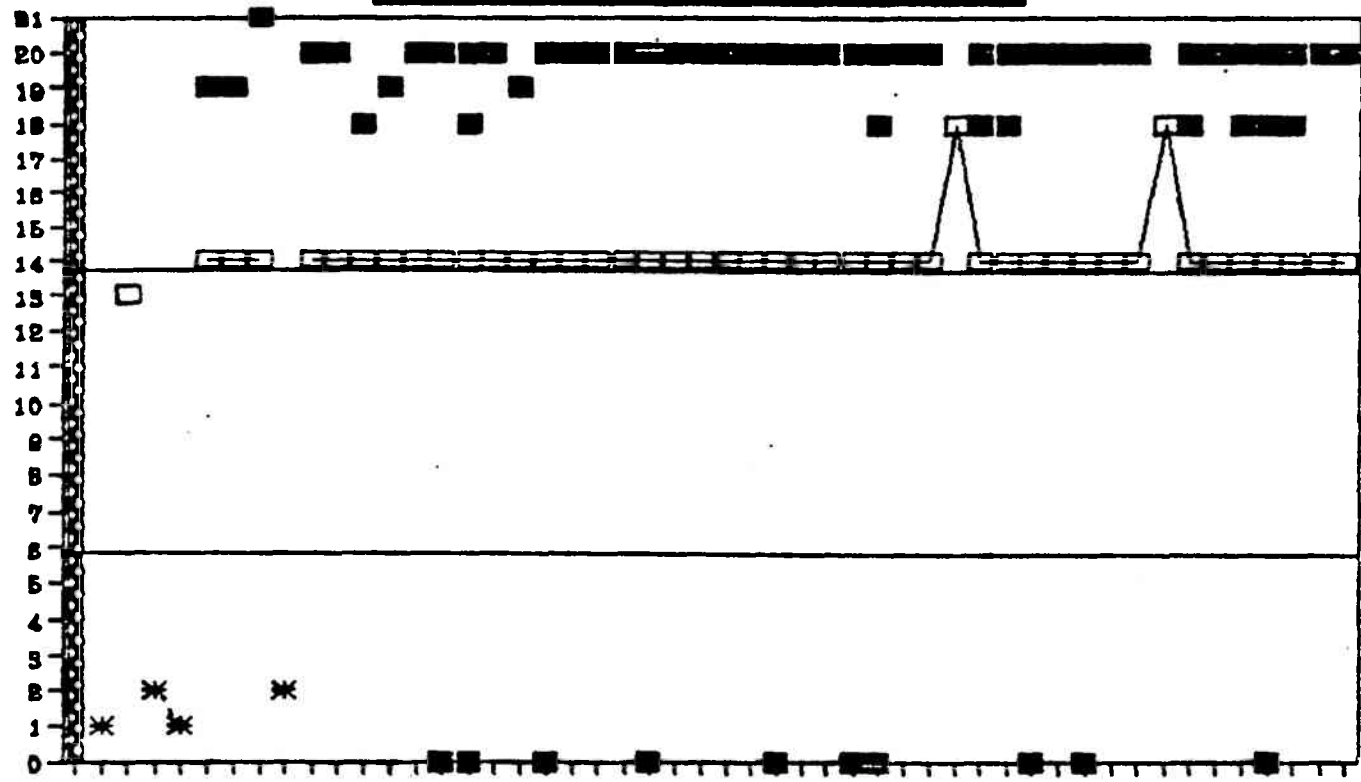
Grafico 08a
Crianca 2 - Encontro 4 - 22/10/88



 Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 [hatched] Inicio/Fim de Jogo
 ■ Acoes Concomitantes

Gráfico 08a

Criança 2 - Encontro 4 - 22/10/88

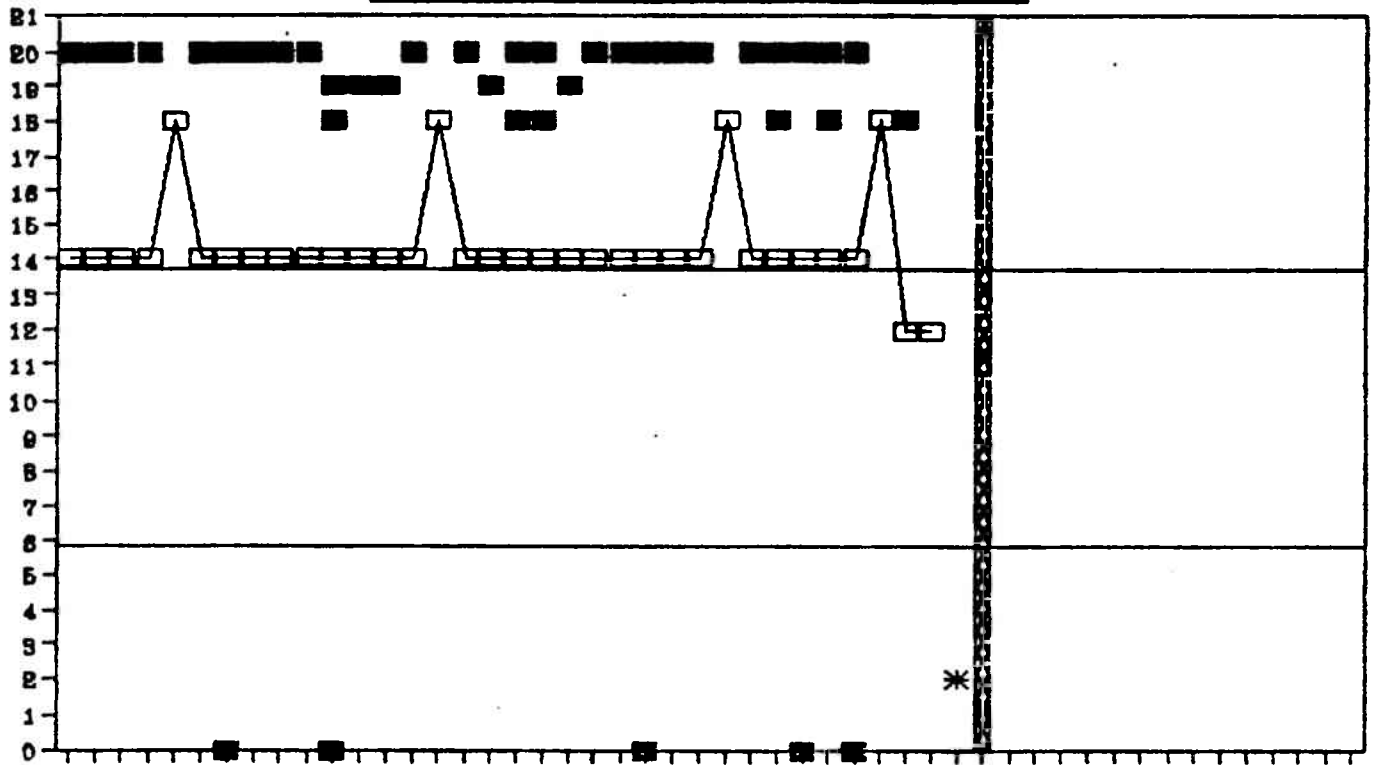


Ações

- Ações da Criança
- Ações do Adulto
- Início/Fim de Jogo
- Ações Concomitantes

Gráfico 08b

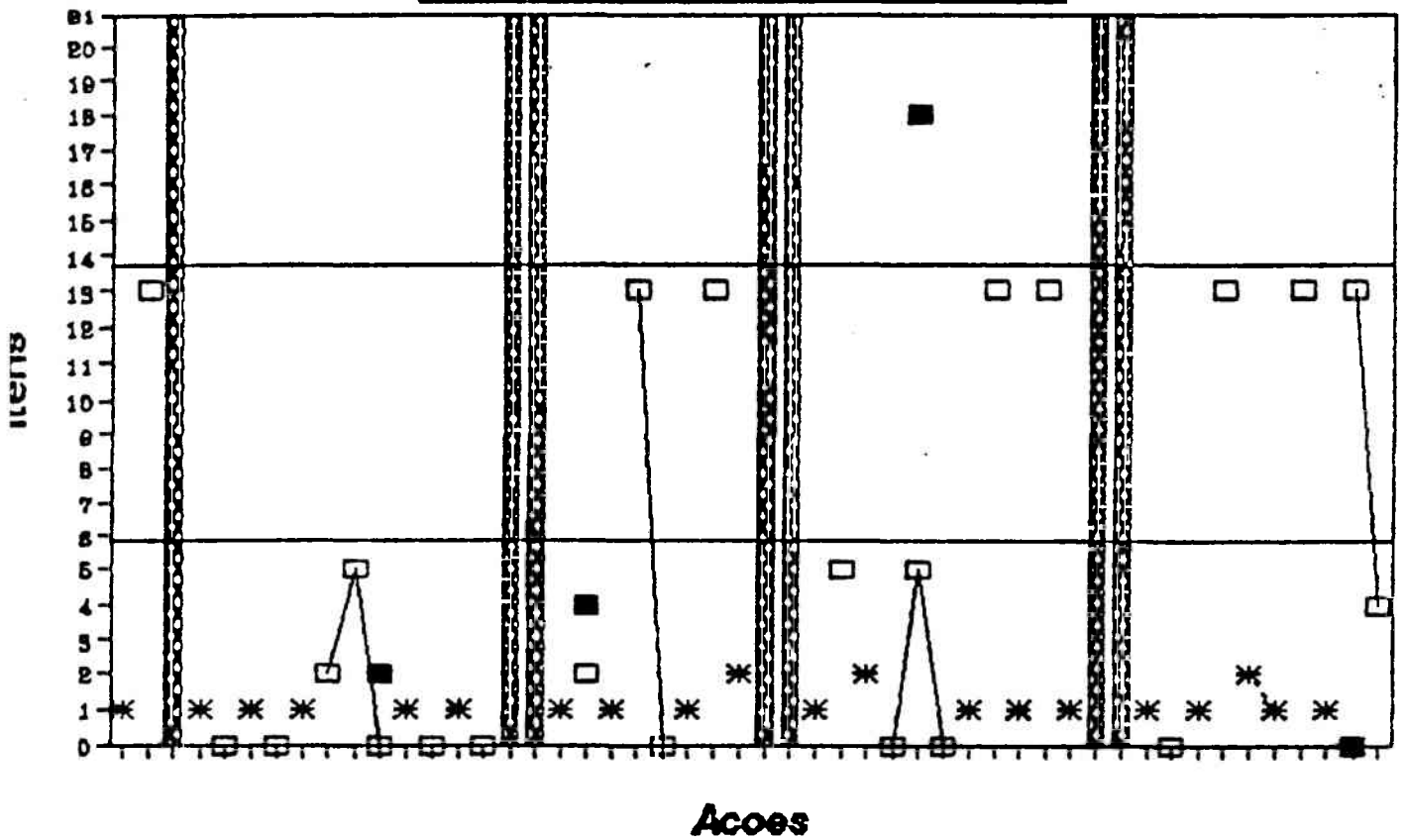
Criança 2 - Encontro 4 - 22/10/88



Acoes

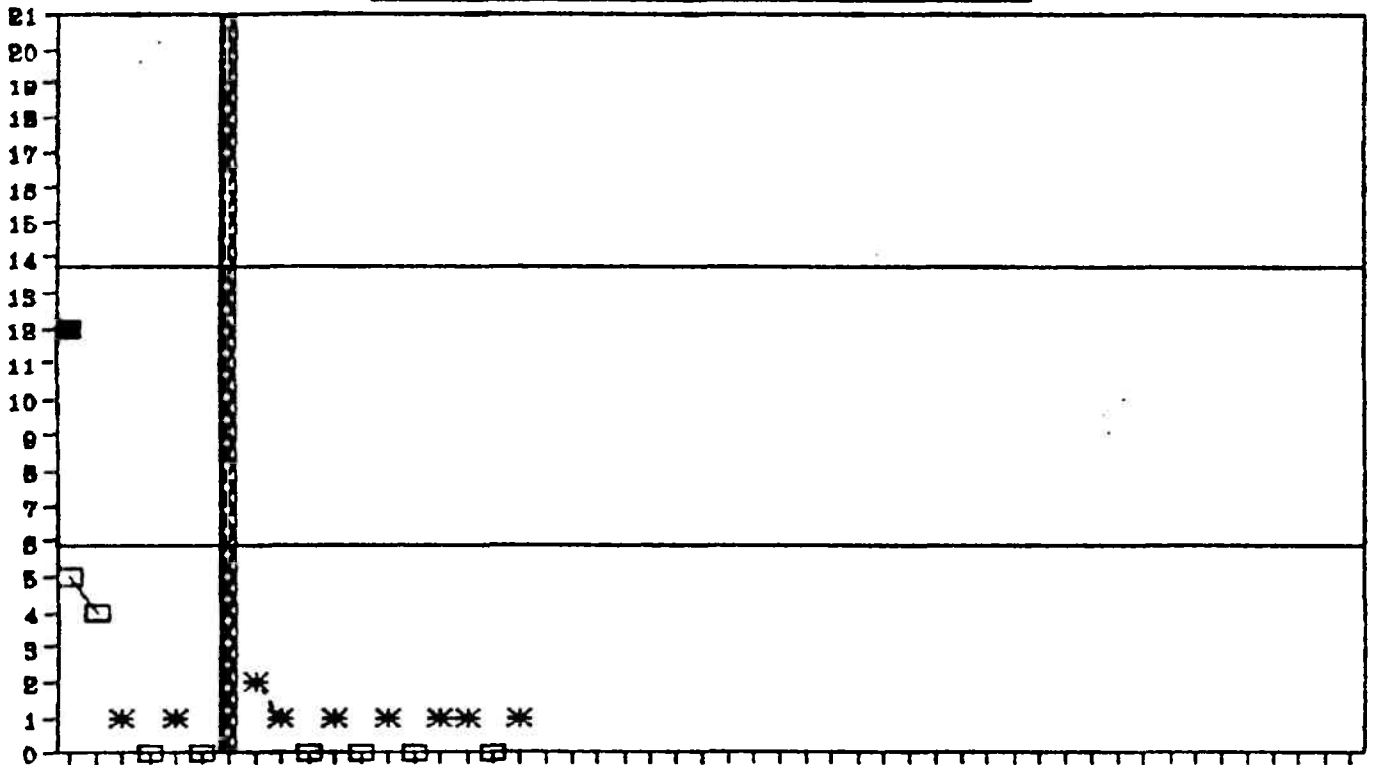
 Acoes da Criança
 * Acoes do Adulto
 Inicio/Fim de Jogo
 Acoes Concomitantes

Grafico 09a
Crianca 2 - Encontro 5 - 07/01/89



□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 Inicio/Fim de Jogo
 ■ Acoes Concomitantes

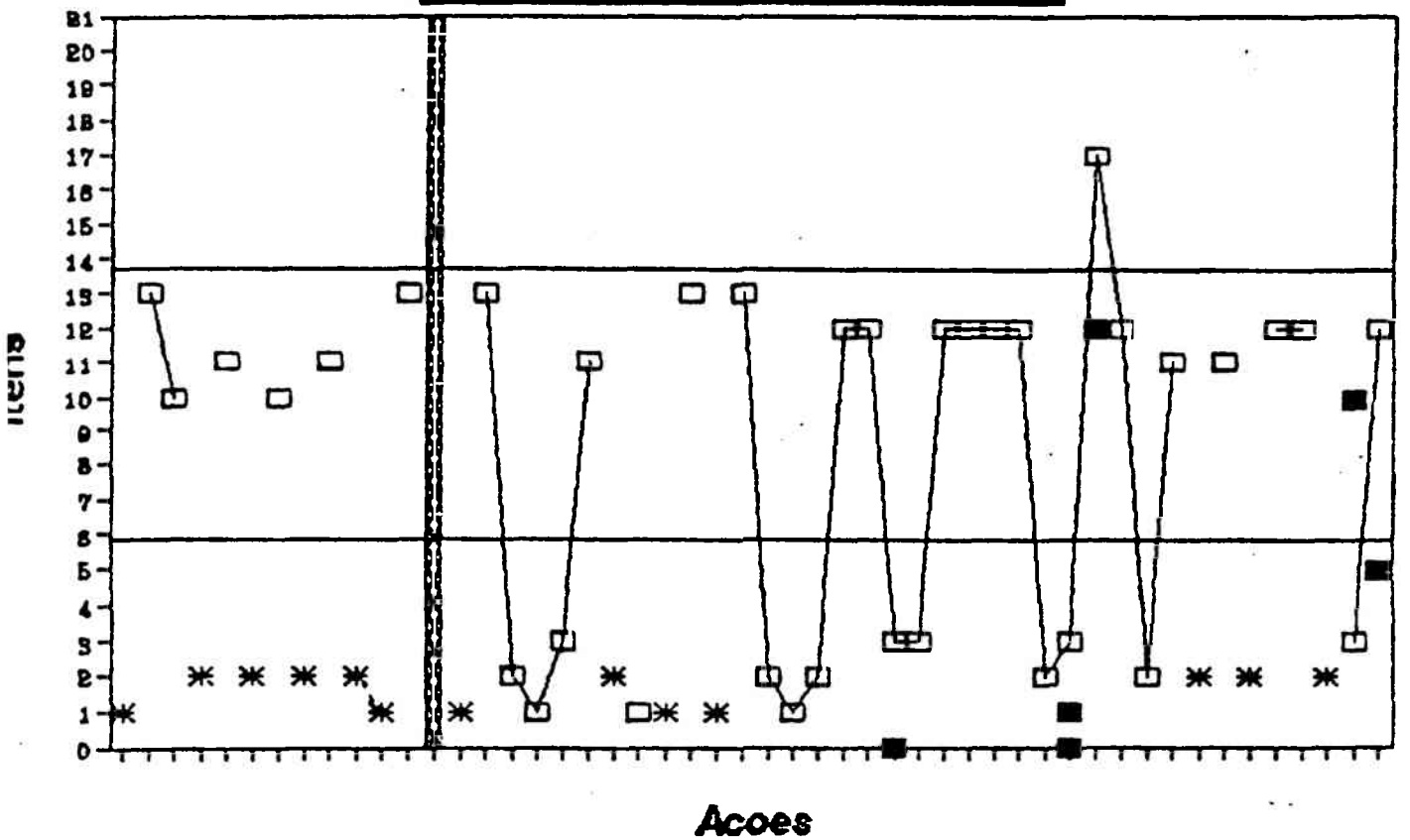
Grafico 09b
Crianca 2 - Encontro 5 - 07/01/89



Acoes

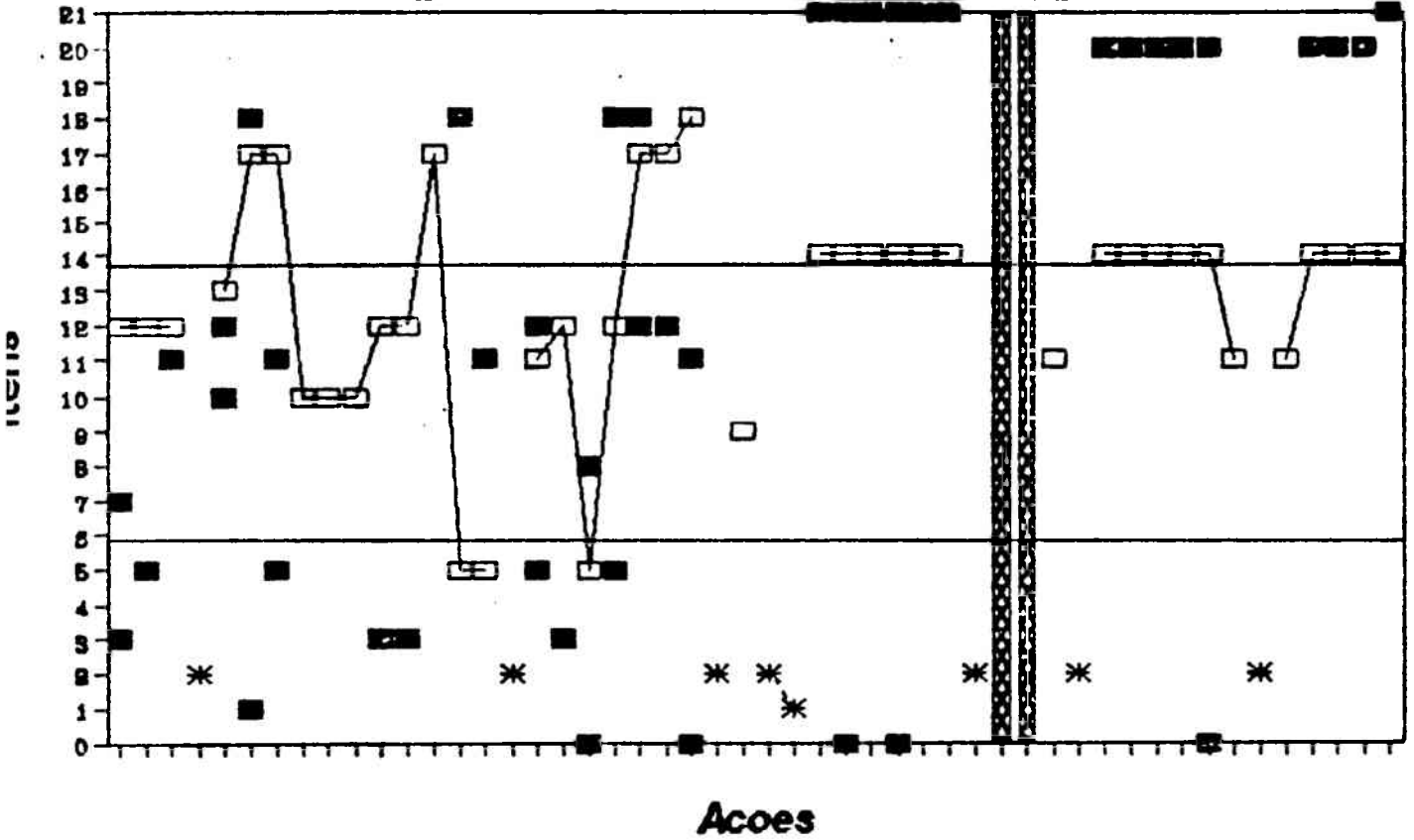
□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 ⋮ Inicio/Fim de Jogo
 ■ Acoes Concomitantes

Grafico 10a
Crianca 4 - Encontro 1 - 08/04/88



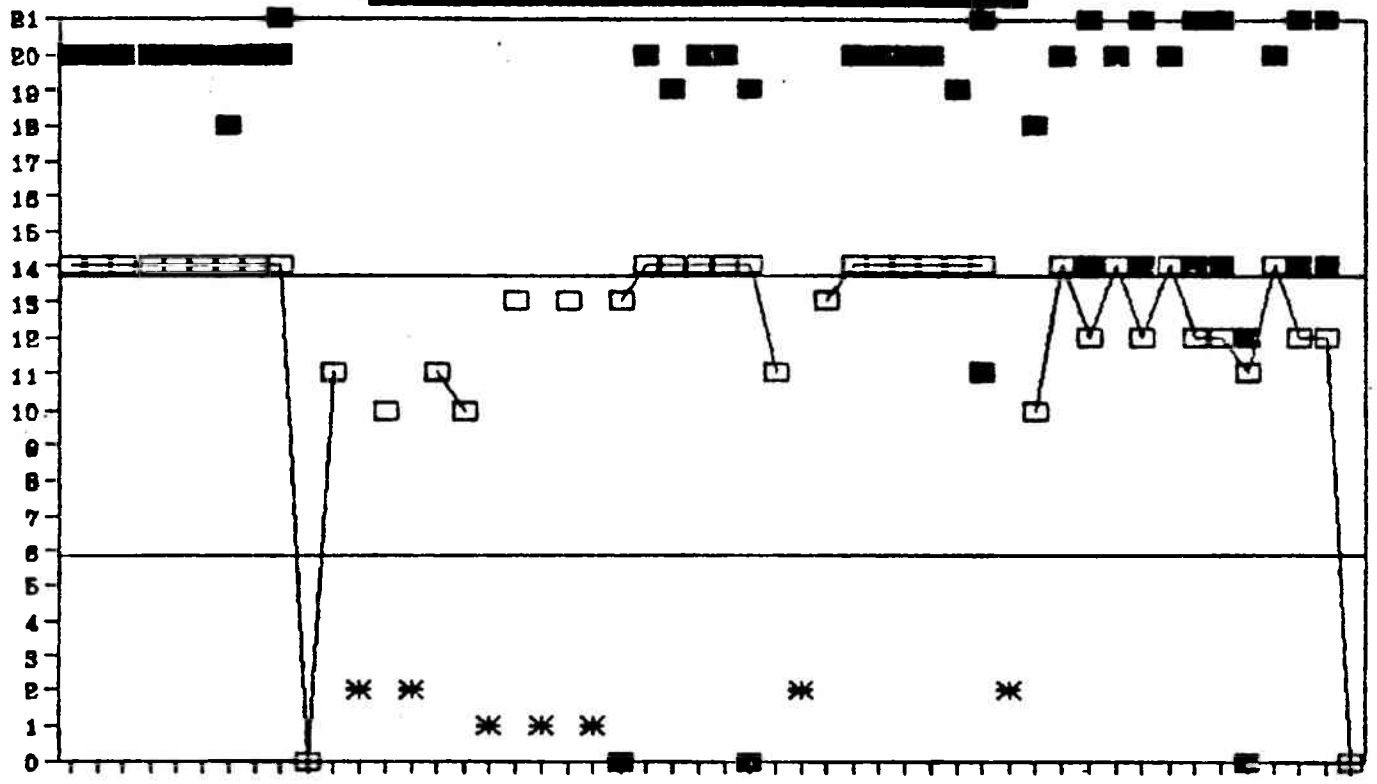
□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 ▨ Inicio/Fim de Jogo
 ■ Acoes Concomitantes

Grafico 10b
Crianca 4 - Encontro 1 - 08/04/88



□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
▣ Inicio/Fim de Jogo
 Acoes Concomitantes

Grafico 10c
Crianca 4 - Encontro 1 - 08/04/88



Acoes

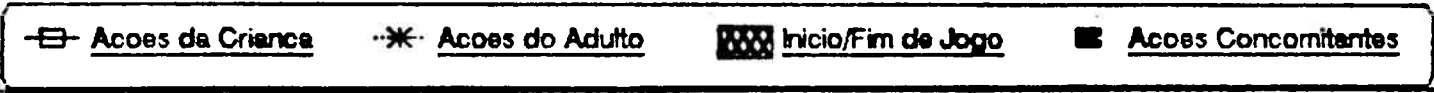
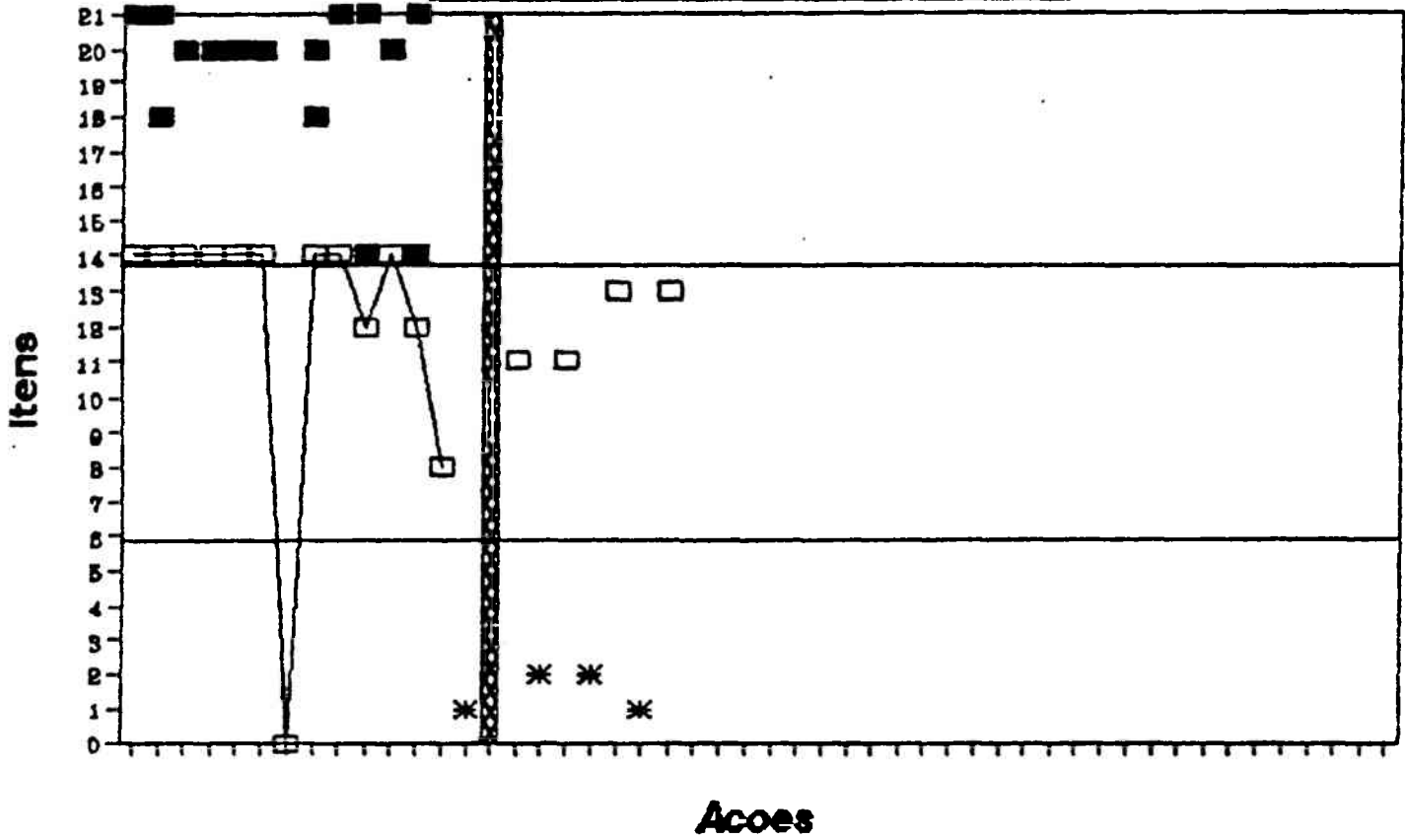
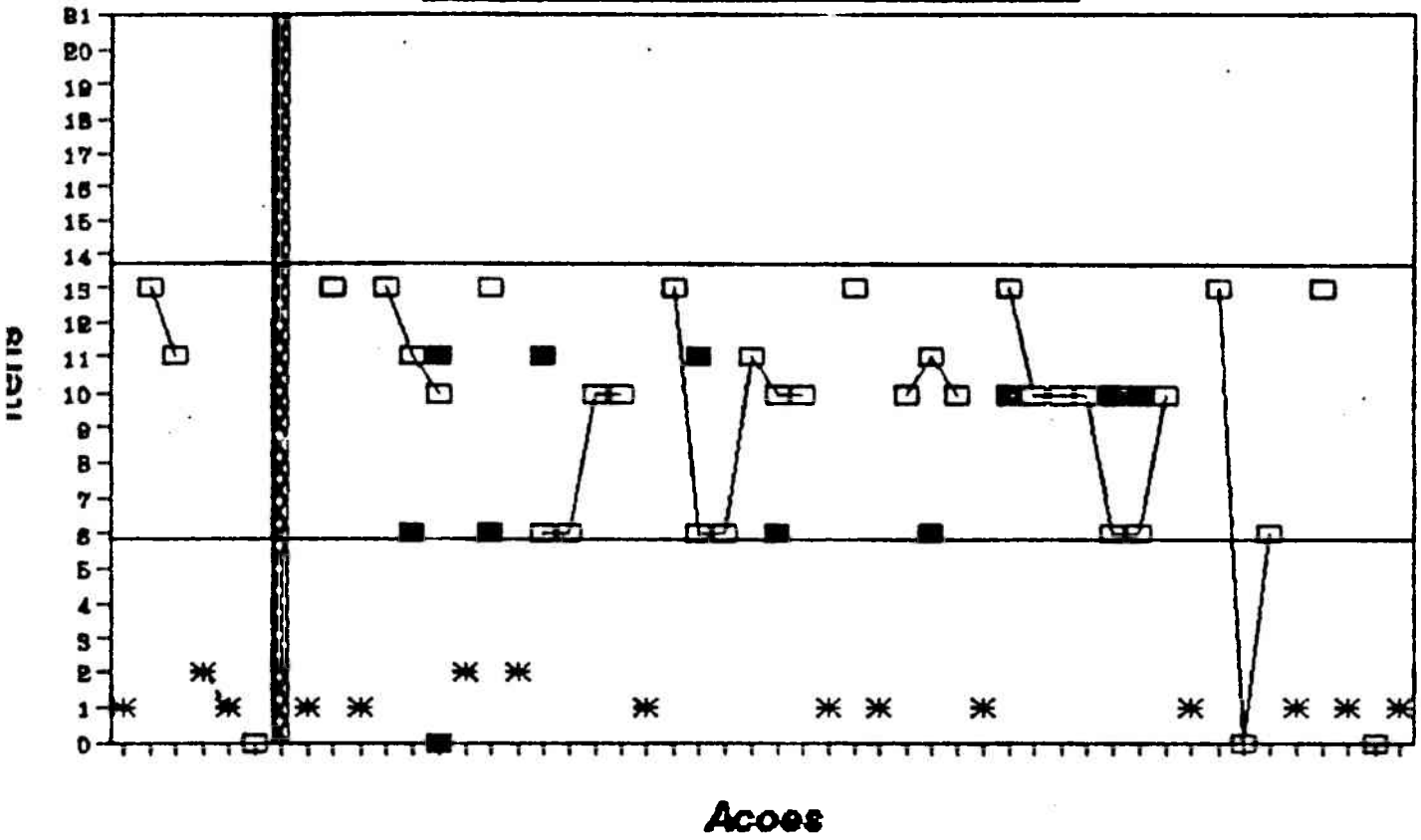


Grafico 10d
 Crianca 4 - Encontro 1 - 08/04/88



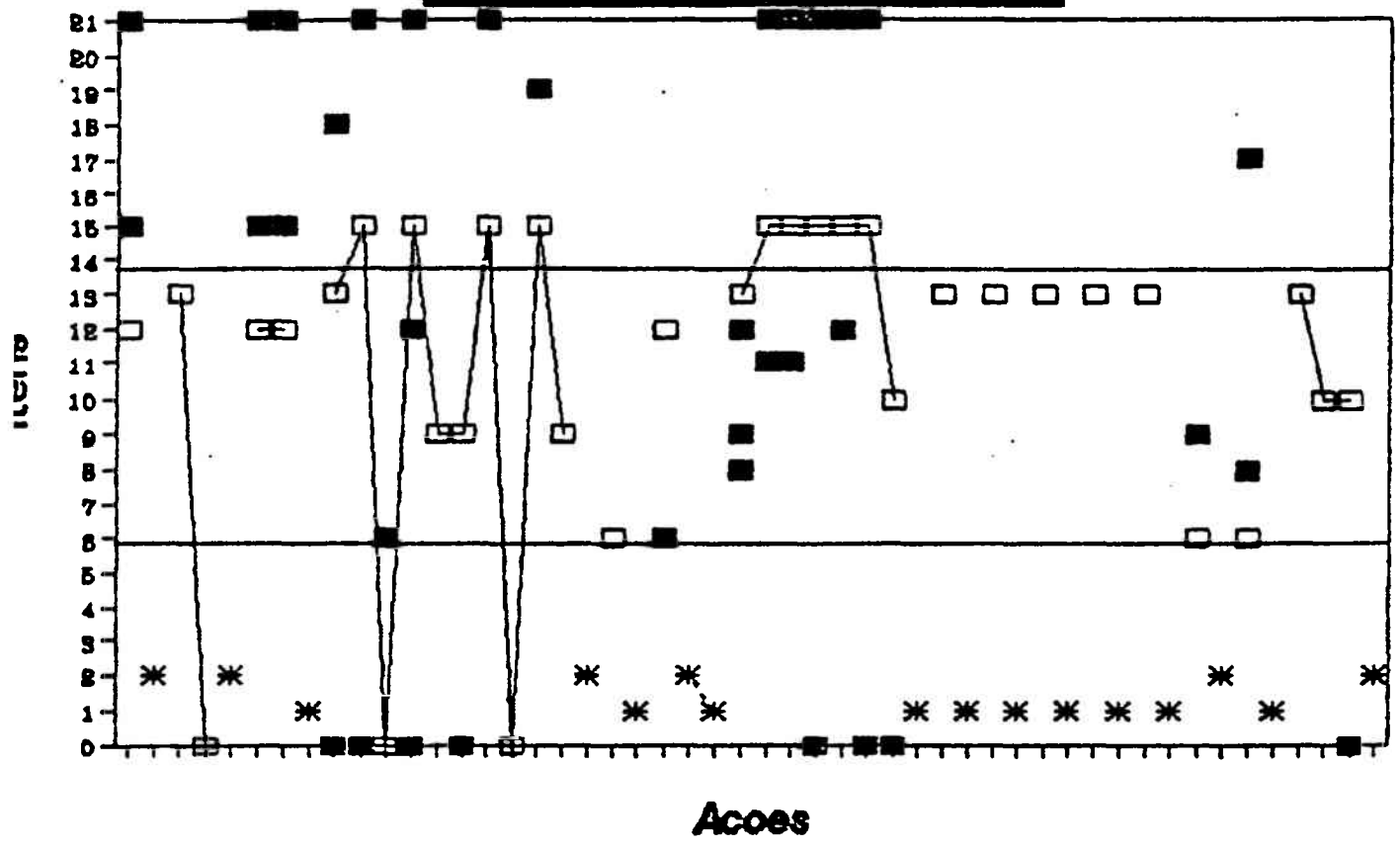
□ Acoes da Crianca * Acoes do Adulto [dotted] Inicio/Fim de Jogo ■ Acoes Concomitantes

Grafico 11a
Crianca 4 - Encontro 2 - 23/04/88



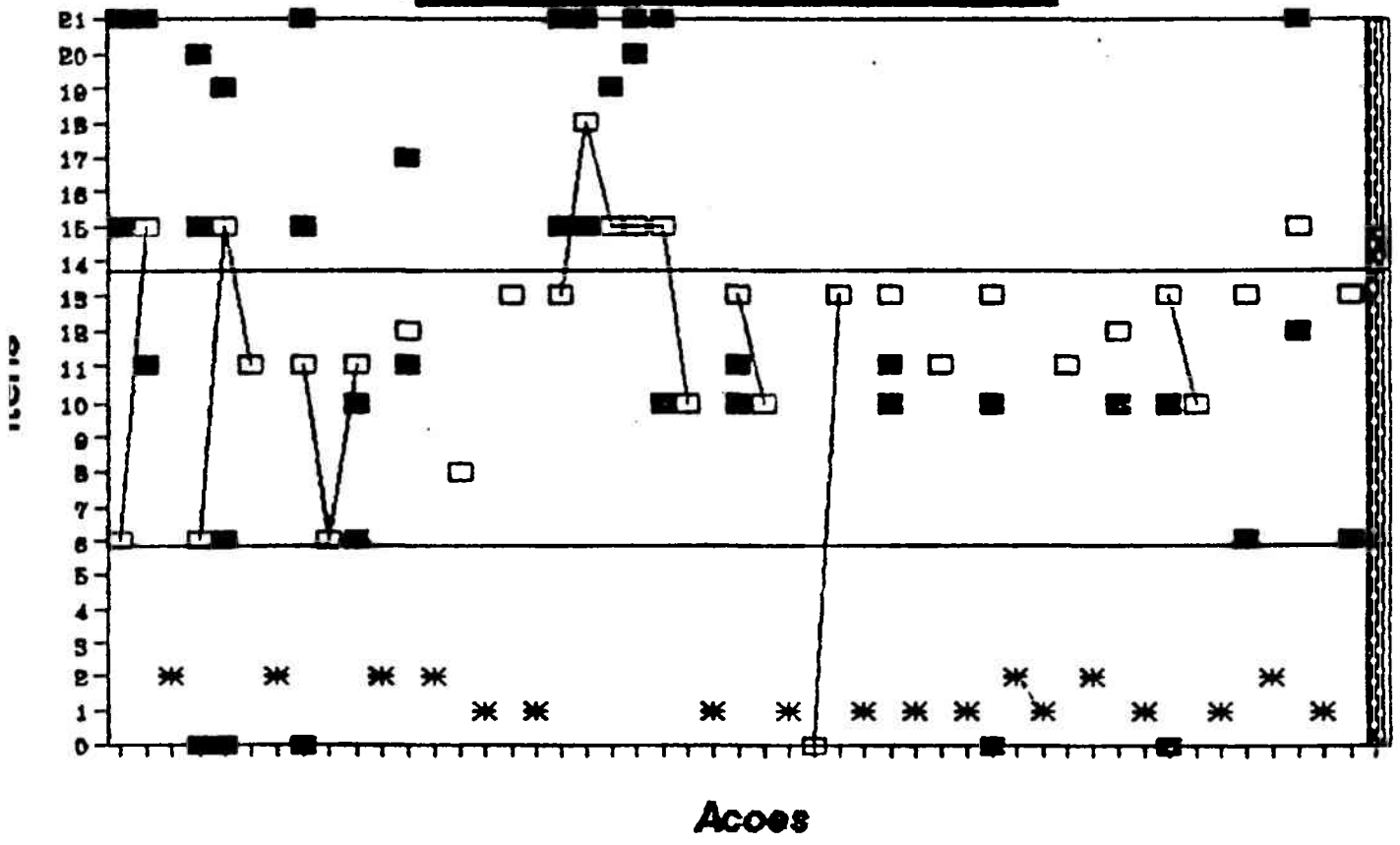
□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 [shaded box] Inicio/Fim de Jogo
 ■ Acoes Concomitantes

Grafico 11b
Crianca 4 - Encontro 2 - 23/04/88



□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
▣ Inicio/Fim de Jogo
 Acoes Concomitantes

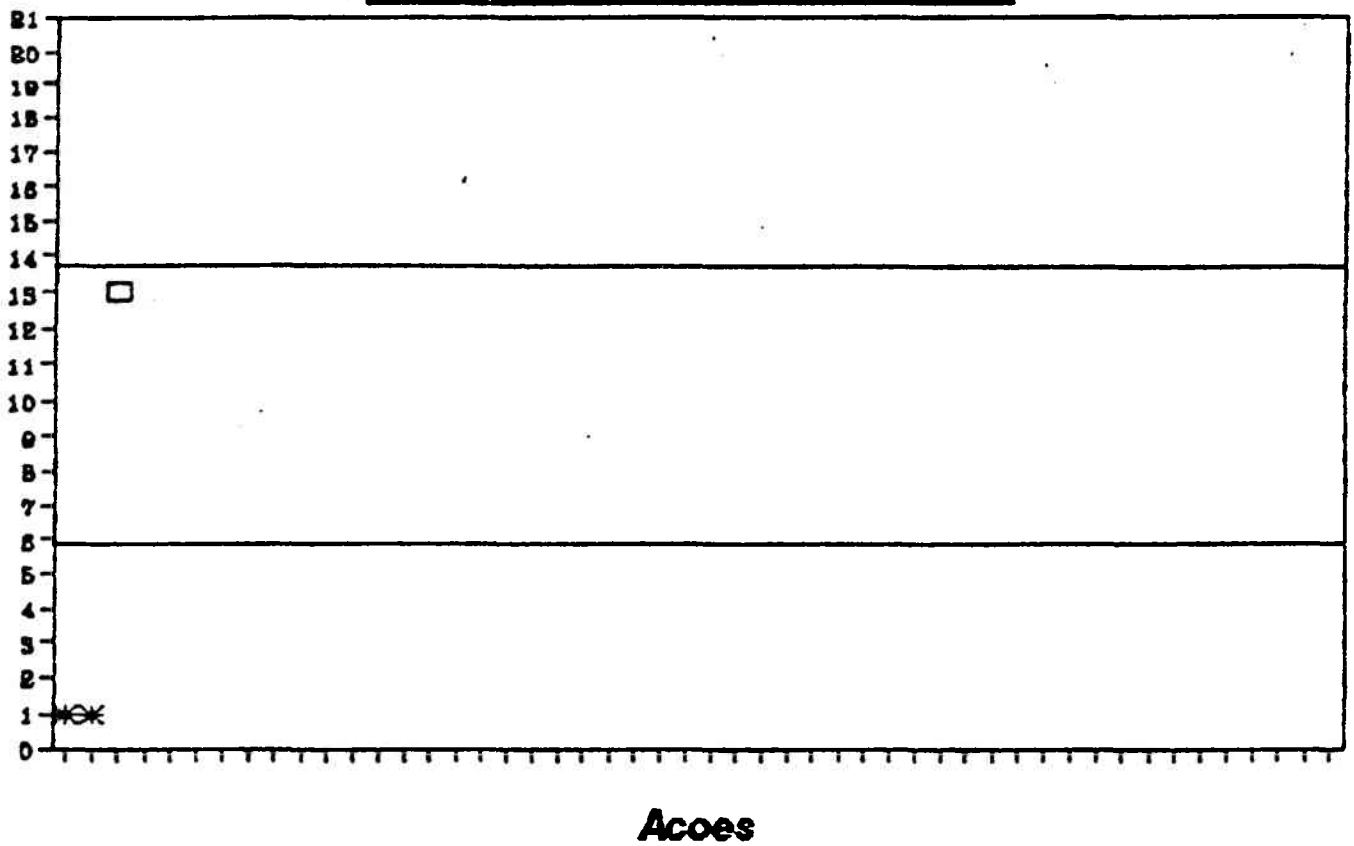
Grafico 11c
Crianca 4 - Encontro 2 - 23/04/88



□ Acoes da Crianca * Acoes do Adulto [XXXX] Inicio/Fim de Jogo ■ Acoes Concomitantes

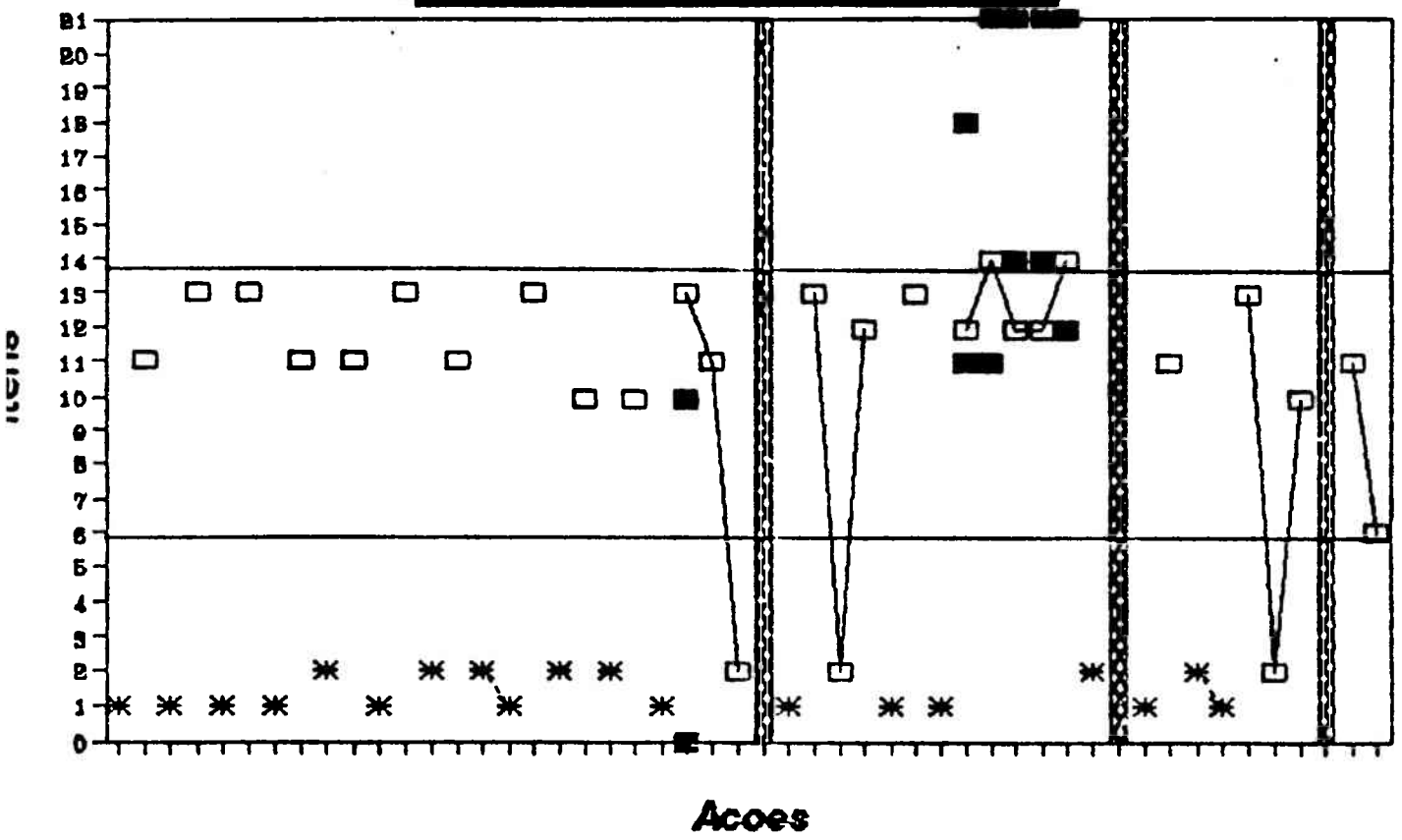
Gráfico 11d

Crianca 4 - Encontro 2 - 23/04/88



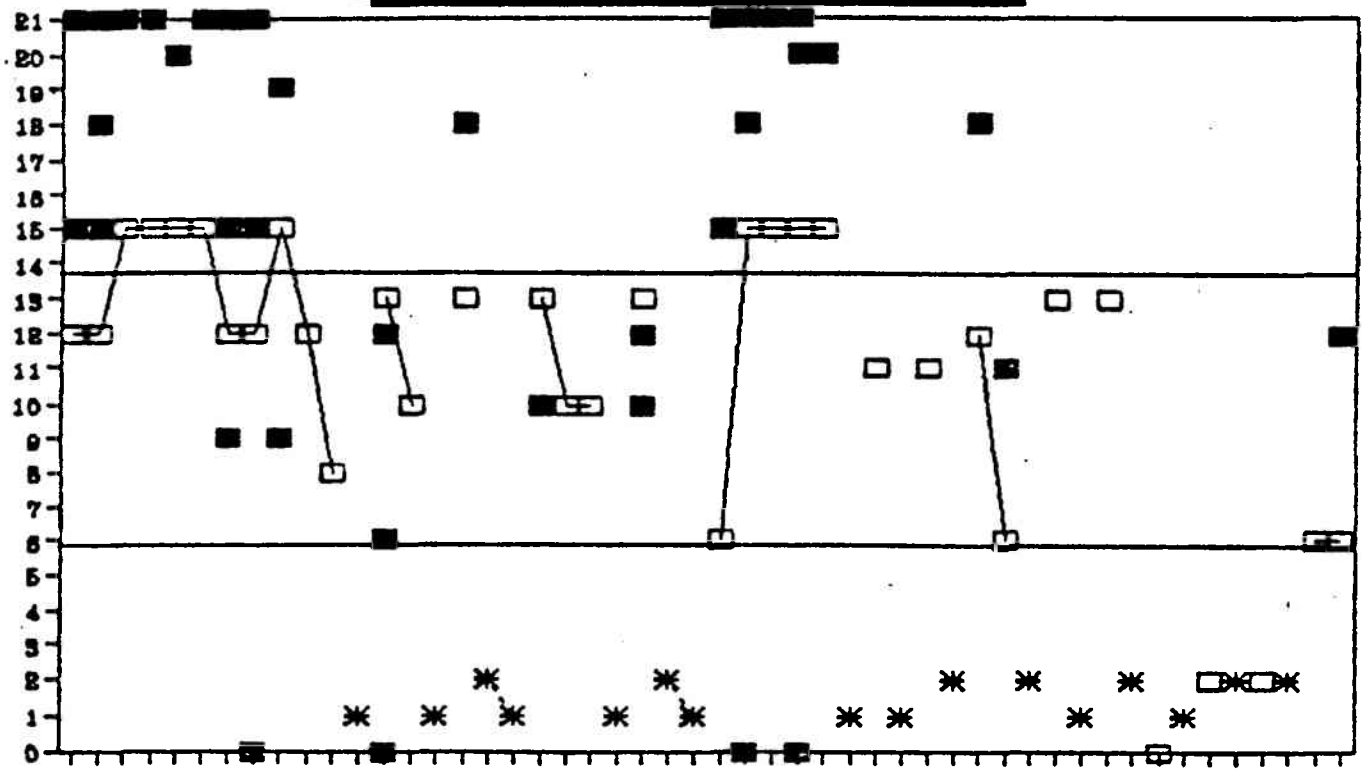
Acoes da Crianca
 ✱ Acoes do Adulto
 Inicio/Fim de Jogo
 Acoes Concomitantes

Gráfico 12a
Crianca 4 - Encontro 3 - 05/05/88



□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 Inicio/Fim de Jogo
 Acoes Concomitantes

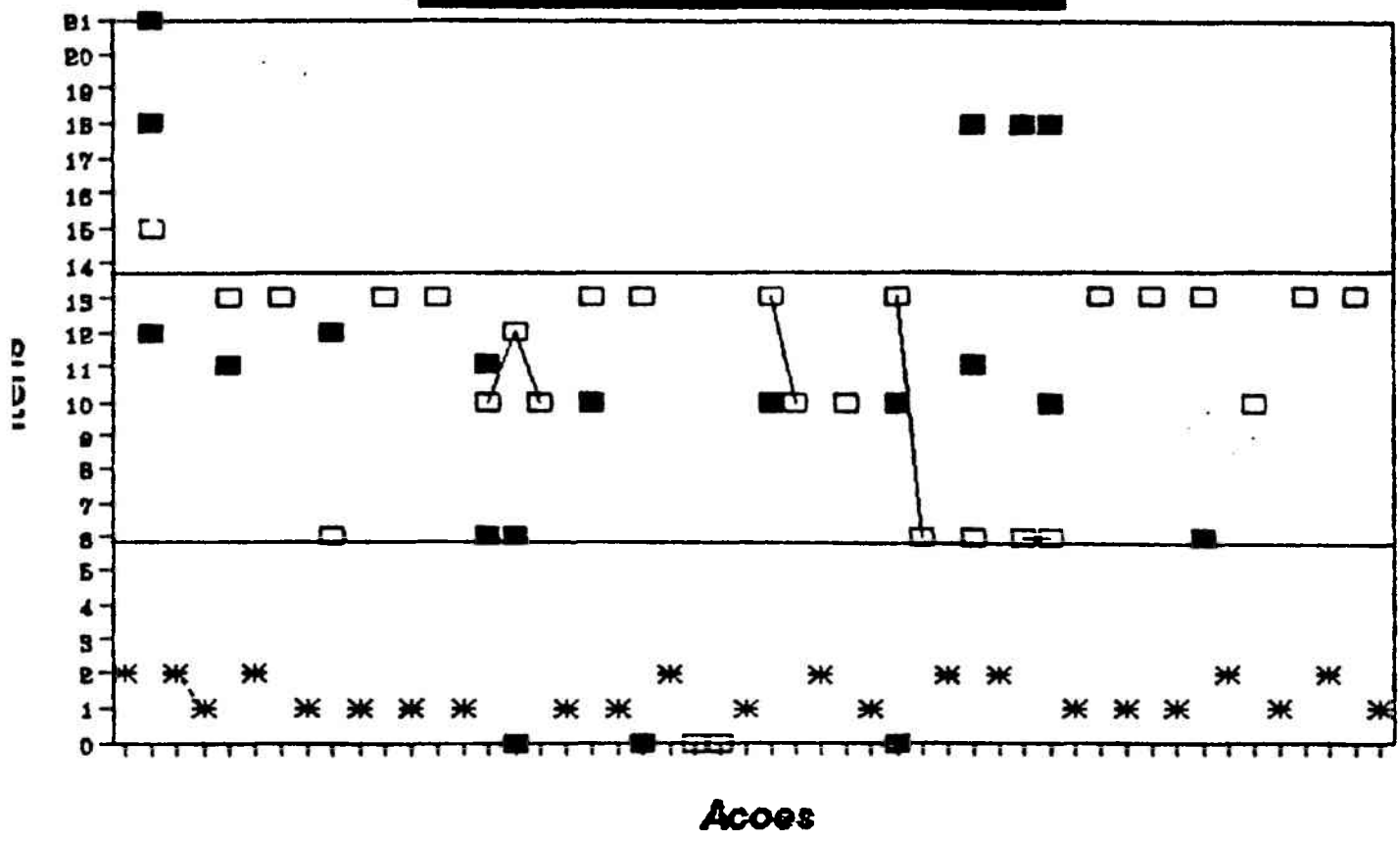
Grafico 12b
Crianca 4 - Encontro 3 - 05/05/88



Acoes

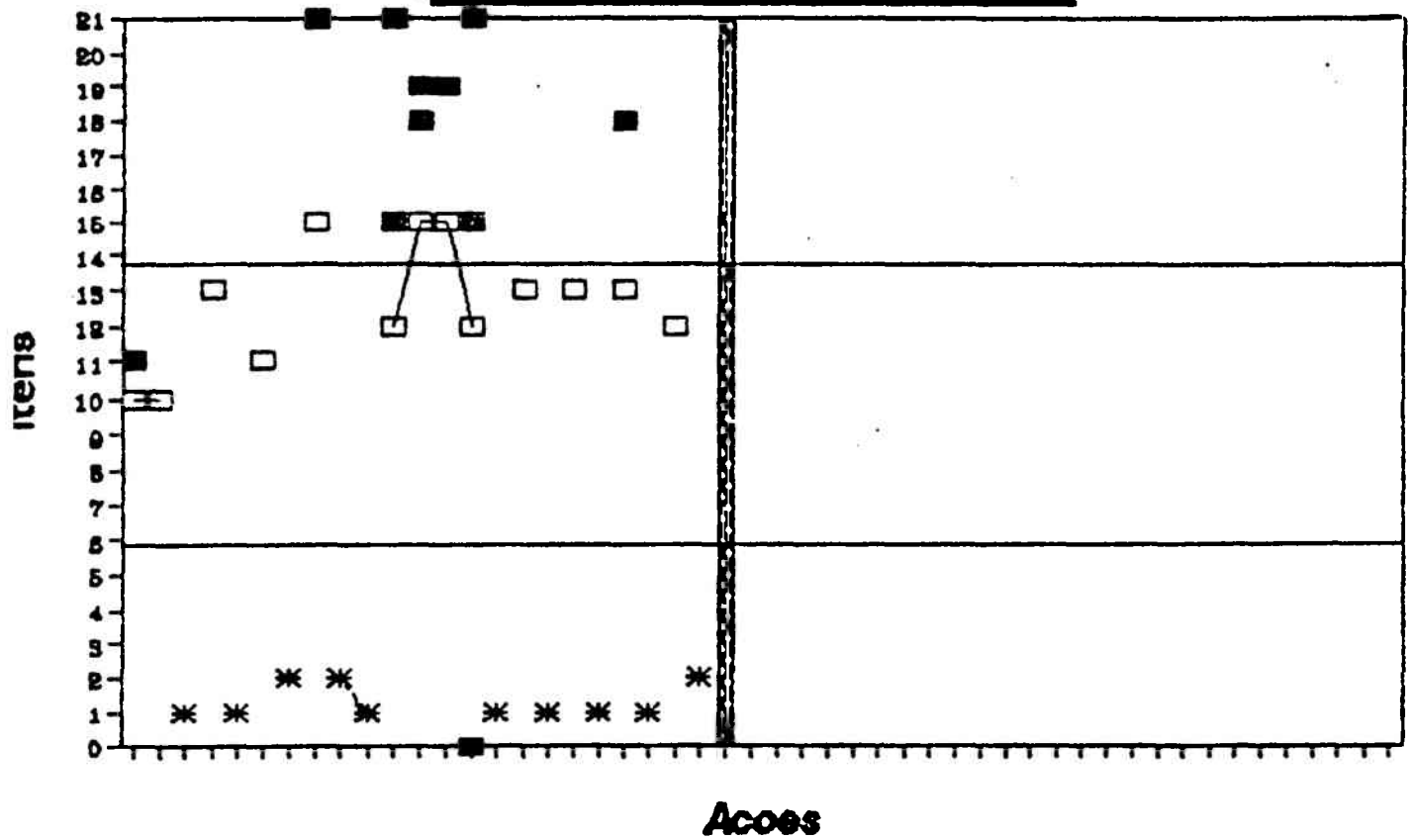
□ Acoes da Crianca
 * * * Acoes do Adulto
 ▨ Inicio/Fim de Jogo
 ■ Acoes Concomitantes

Grafico 12c
Crianca 4 - Encontro 3 - 05/05/88



□ Acoes da Crianca
 * * * Acoes do Adulto
 [hatched] Inicio/Fim de Jogo
 ■ Acoes Concomitantes

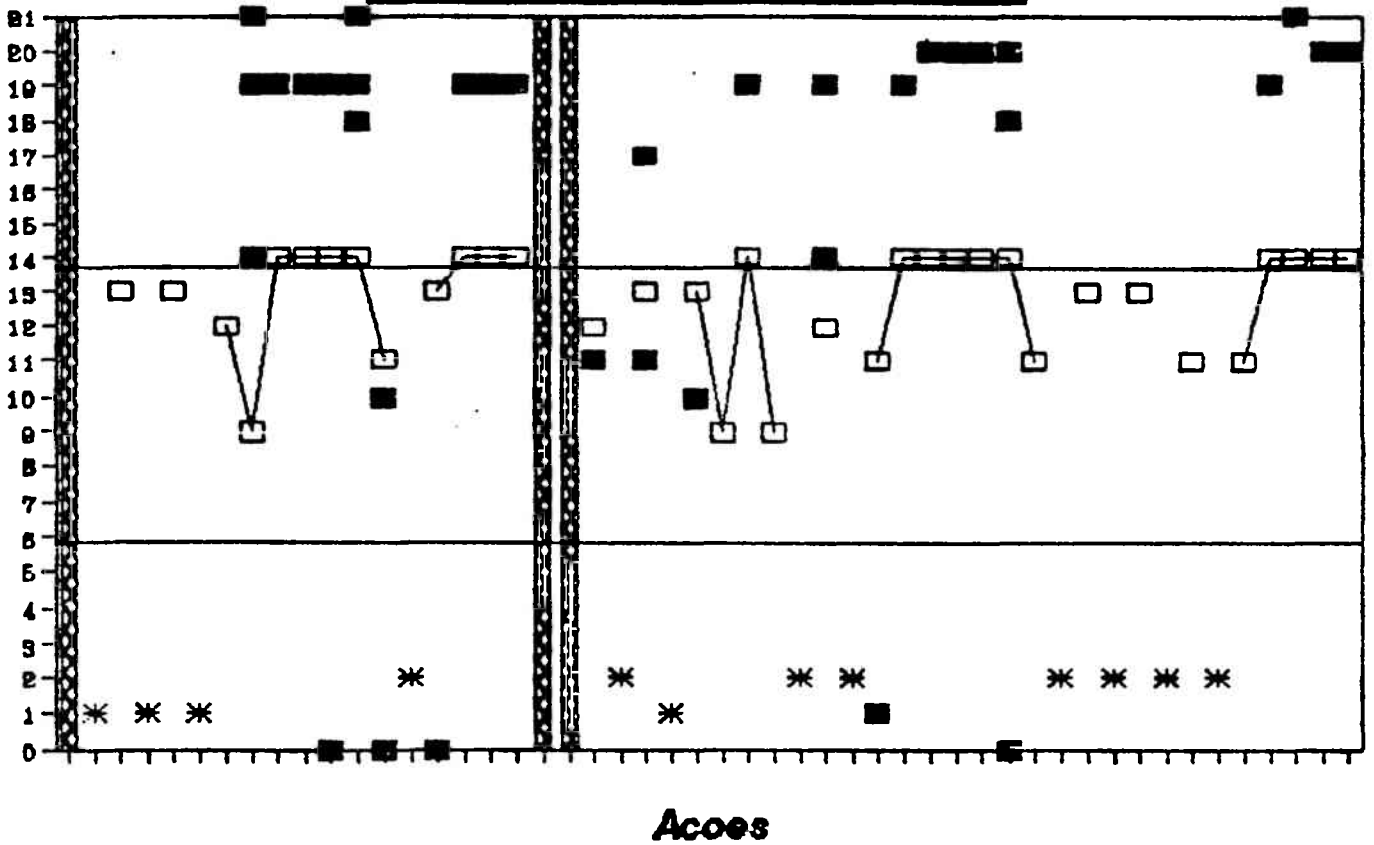
Grafico 12d
 Crianca 4 - Encontro 3 - 05/05/88



□ Acoes da Crianca * Acoes do Adulto [---] Inicio/Fim de Jogo ■ Acoes Concomitantes

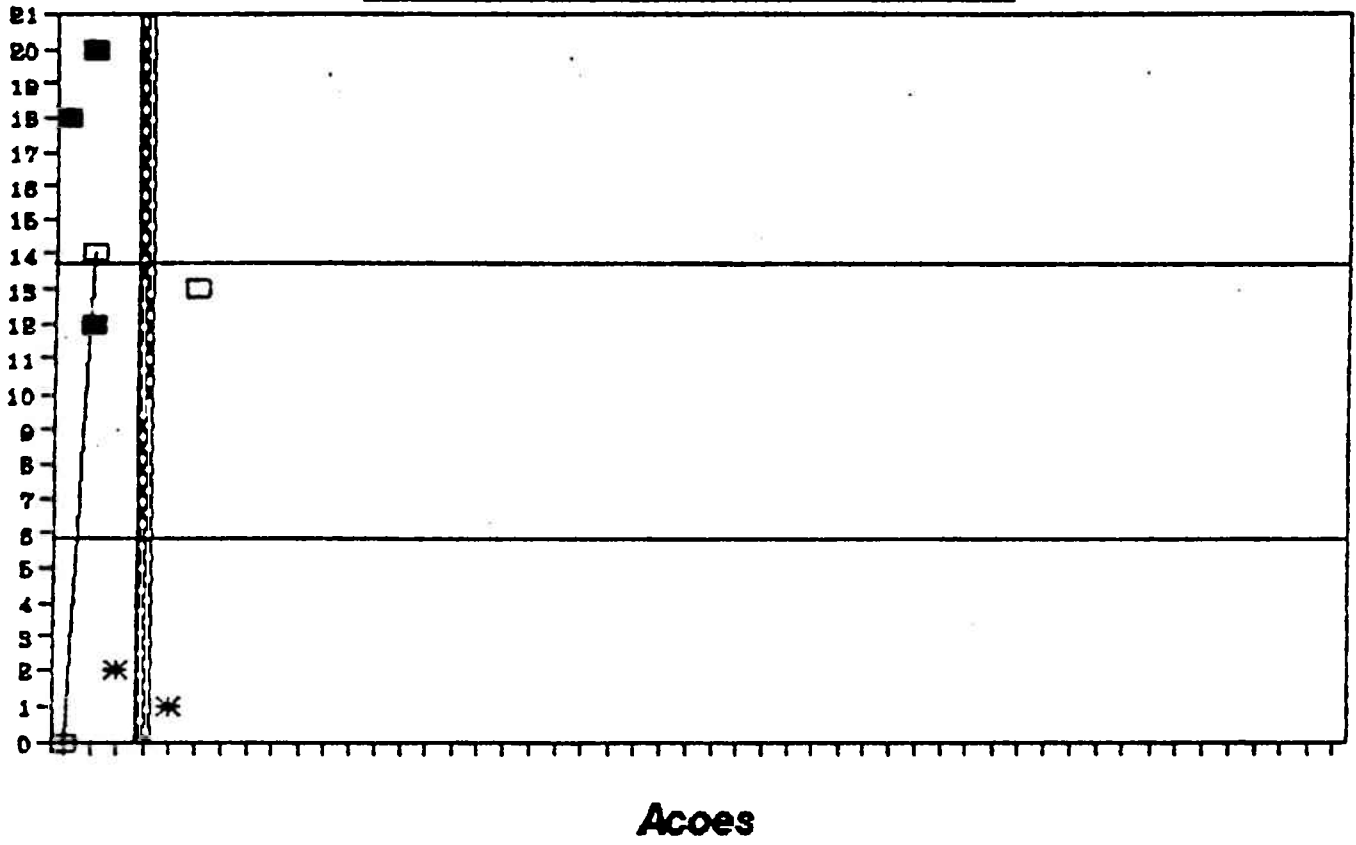
Gráfico 13a

Criança 4 - Encontro 4 - 19/05/88



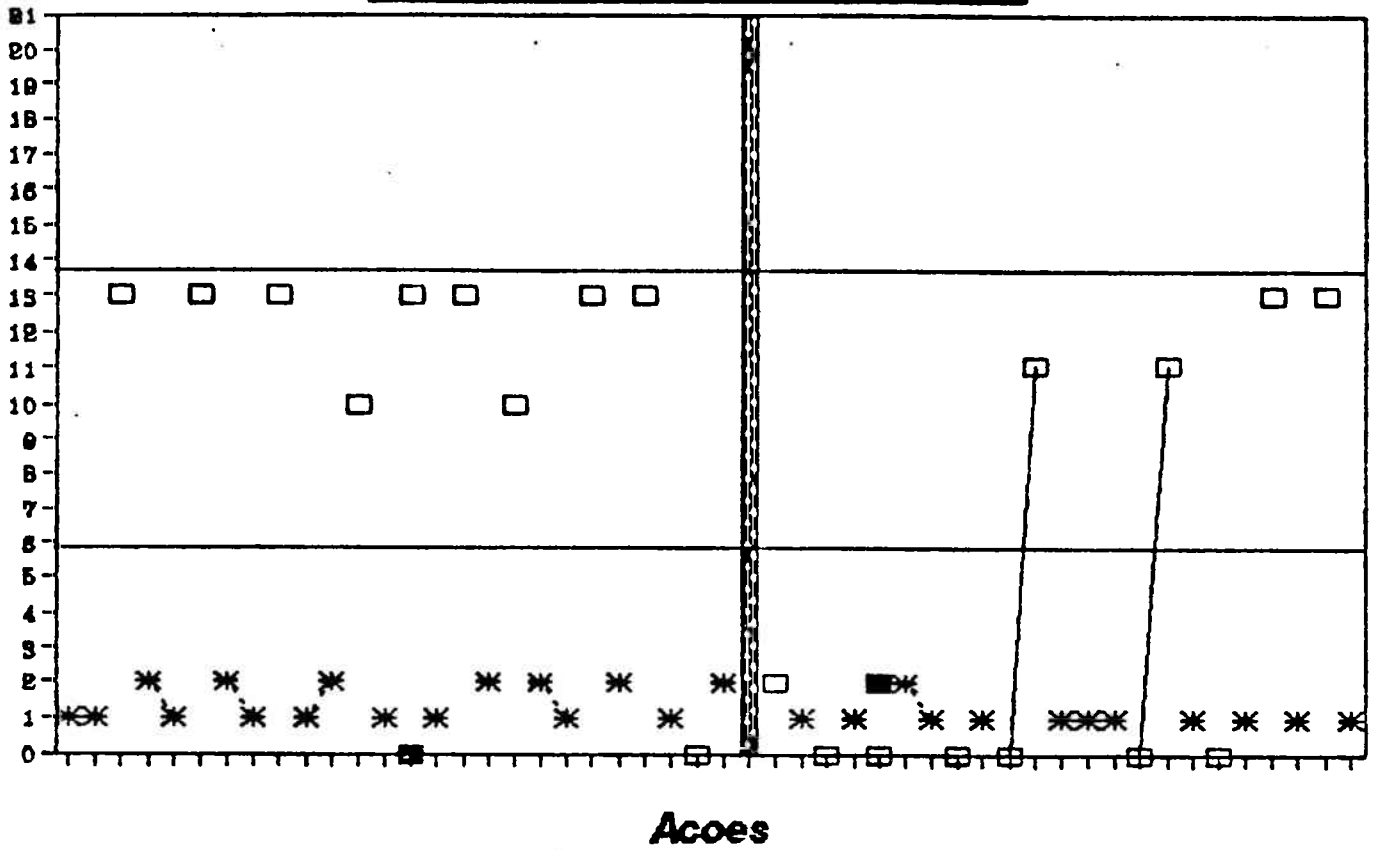
Acoes da Criança
 * Acoes do Adulto
 Inicio/Fim de Jogo
 Acoes Concomitantes

Grafico 13b
Crianca 4 - Encontro 4 - 19/05/88



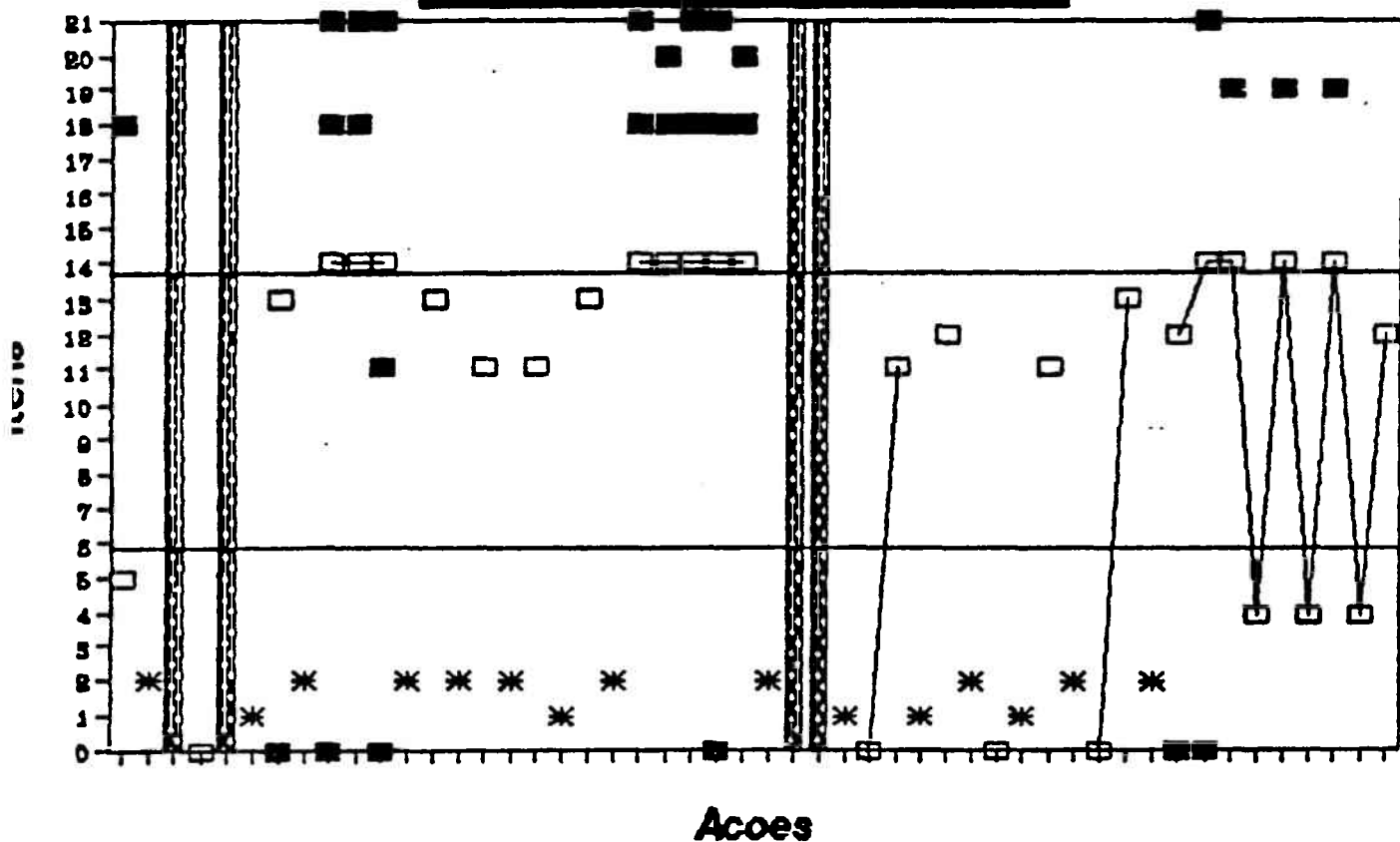
□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 |||| Inicio/Fim de Jogo
 ■ Acoes Concomitantes

Grafico 14a
Crianca 4 - Encontro 5 - 02/10/88



□ Acoes da Crianca * Acoes do Adulto [shaded bar] Inicio/Fim de Jogo ■ Acoes Concomitantes

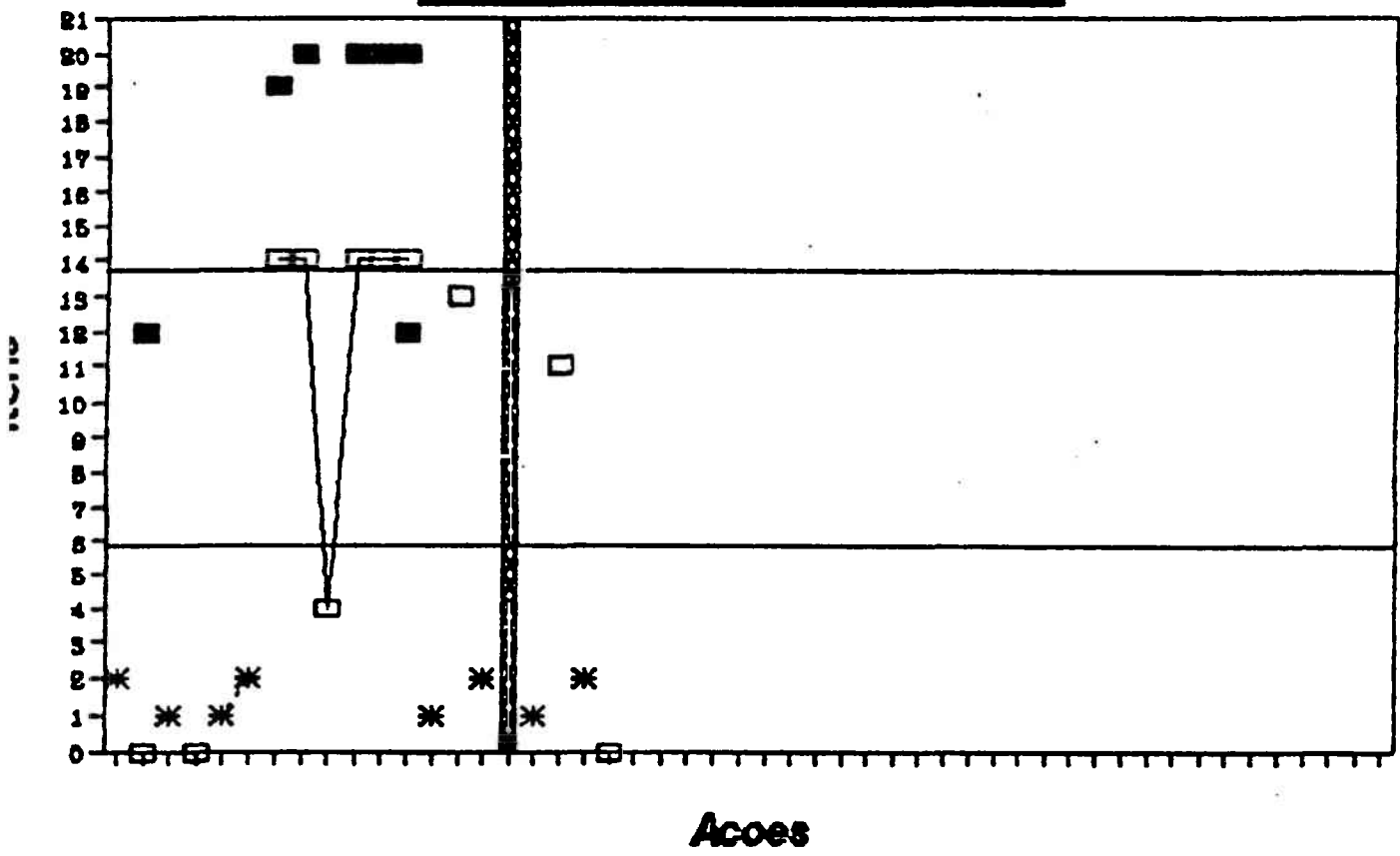
Grafico 14b
Crianca 4 - Encontro 5 - 02/10/88



□ Acoes da Crianca * Acoes do Adulto [hatched] Inicio/Fim de Jogo ■ Acoes Concomitantes

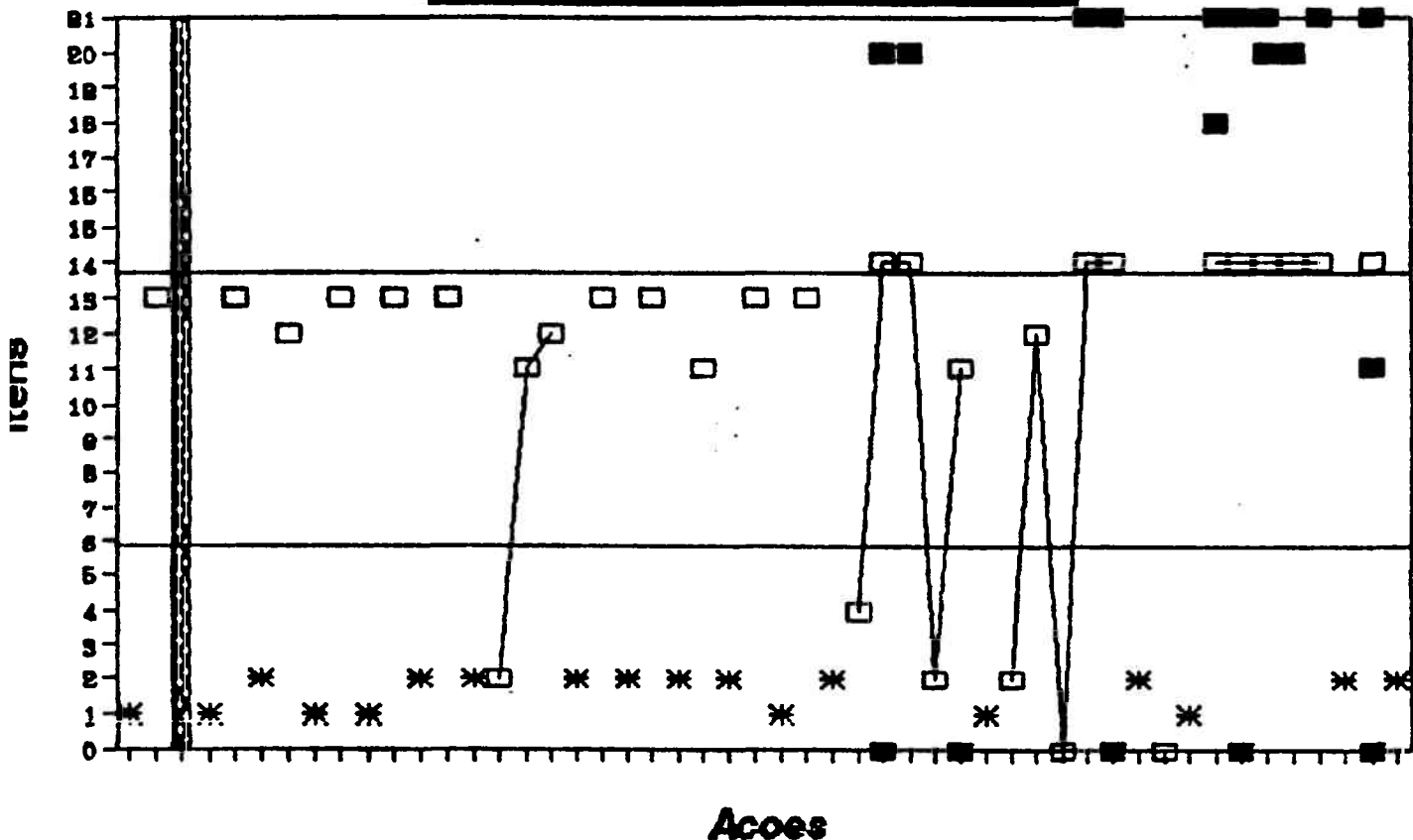
Gráfico 14d

Criança 4 - Encontro 5 - 02/10/88



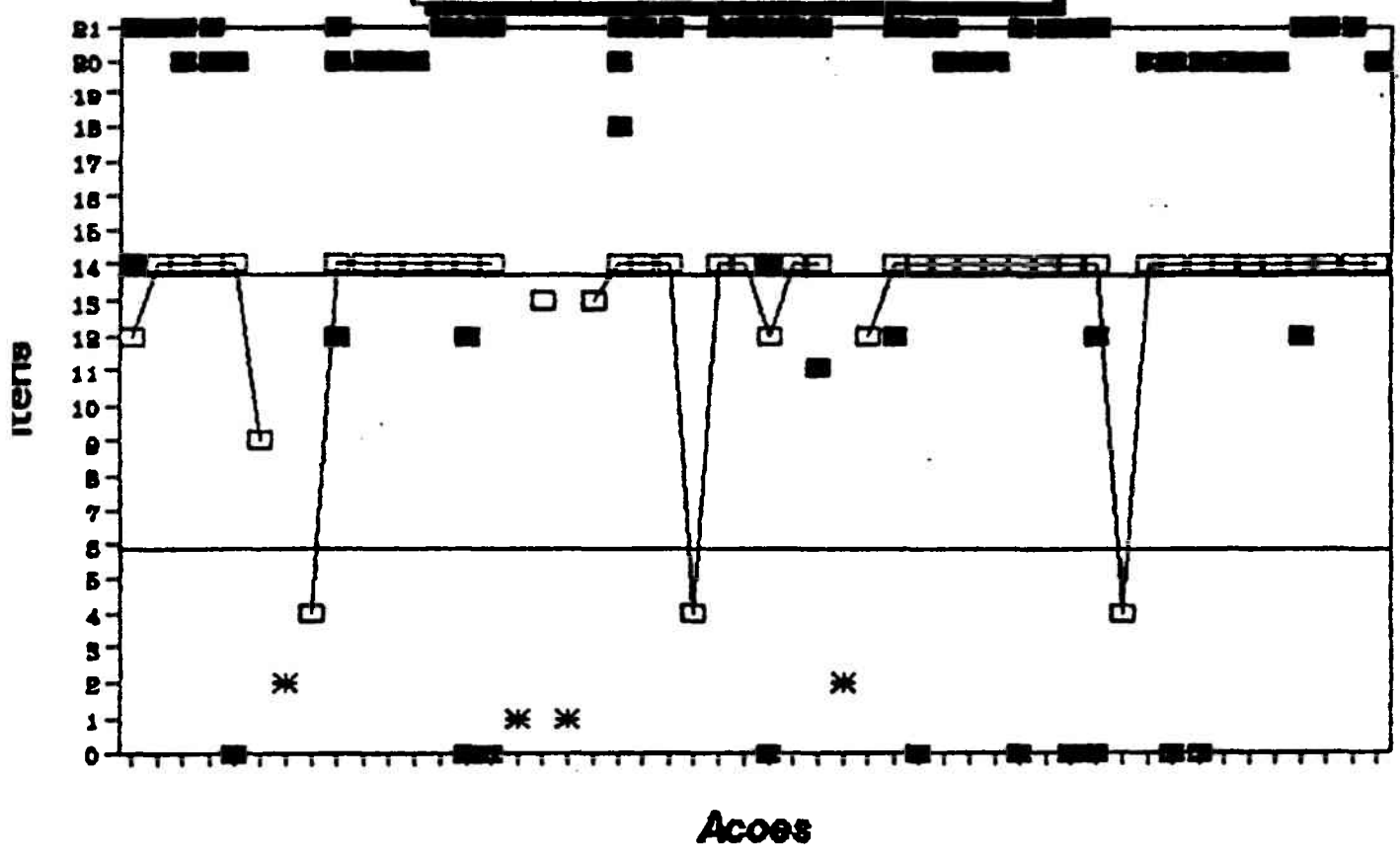
□ Ações da Criança
 * Ações do Adulto
 ■ Início/Fim de Jogo
 ■ Ações Concomitantes

Grafico 15a
Crianca 4 - Encontro 6 - 05/11/88



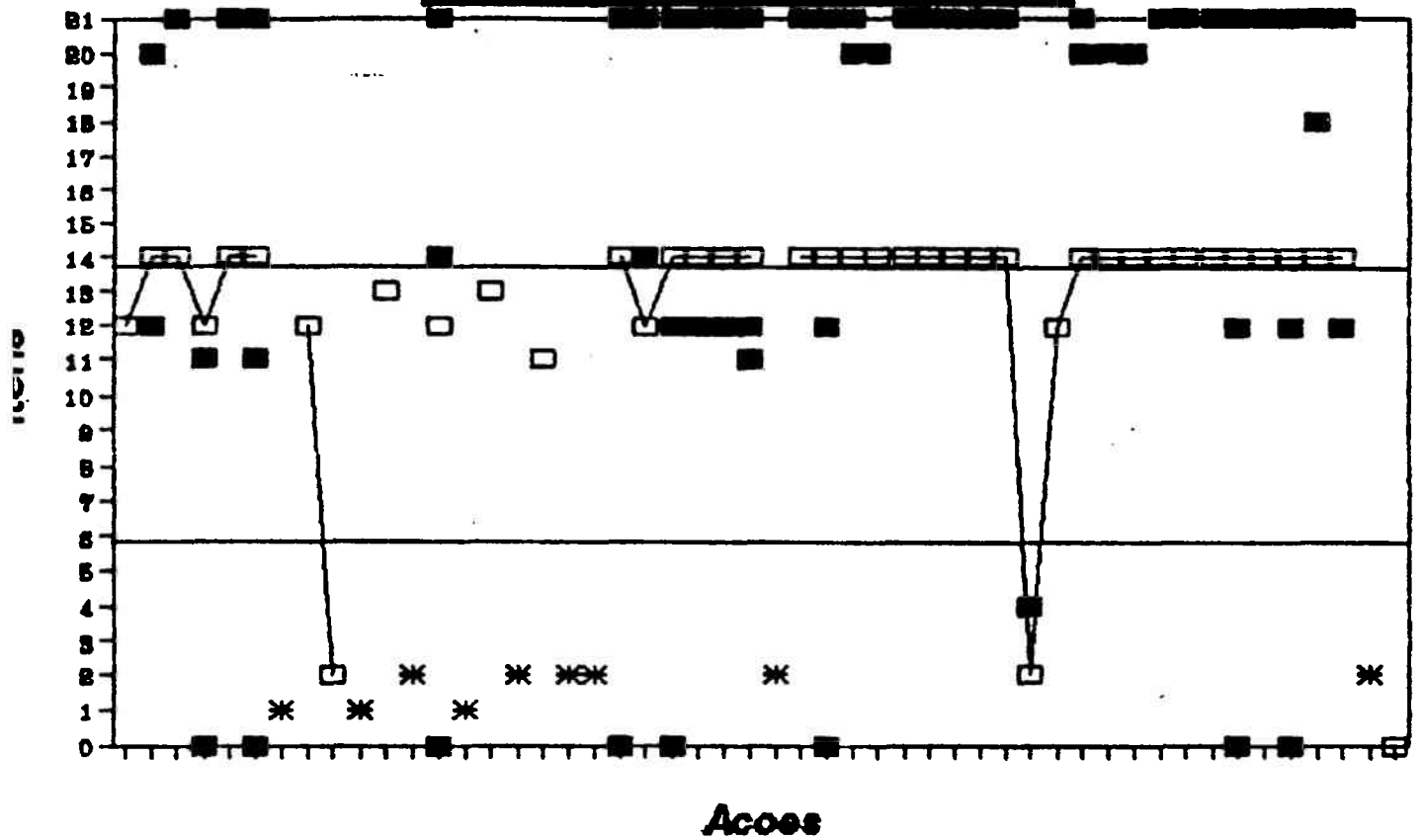
Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 Inicio/Fim de Jogo
 Acoes Concomitantes

Grafico 15b
Crianca 4 - Encontro 6 - 05/11/88



□ Acoes da Crianca * Acoes do Adulto ▨ Inicio/Fim de Jogo ■ Acoes Concomitantes

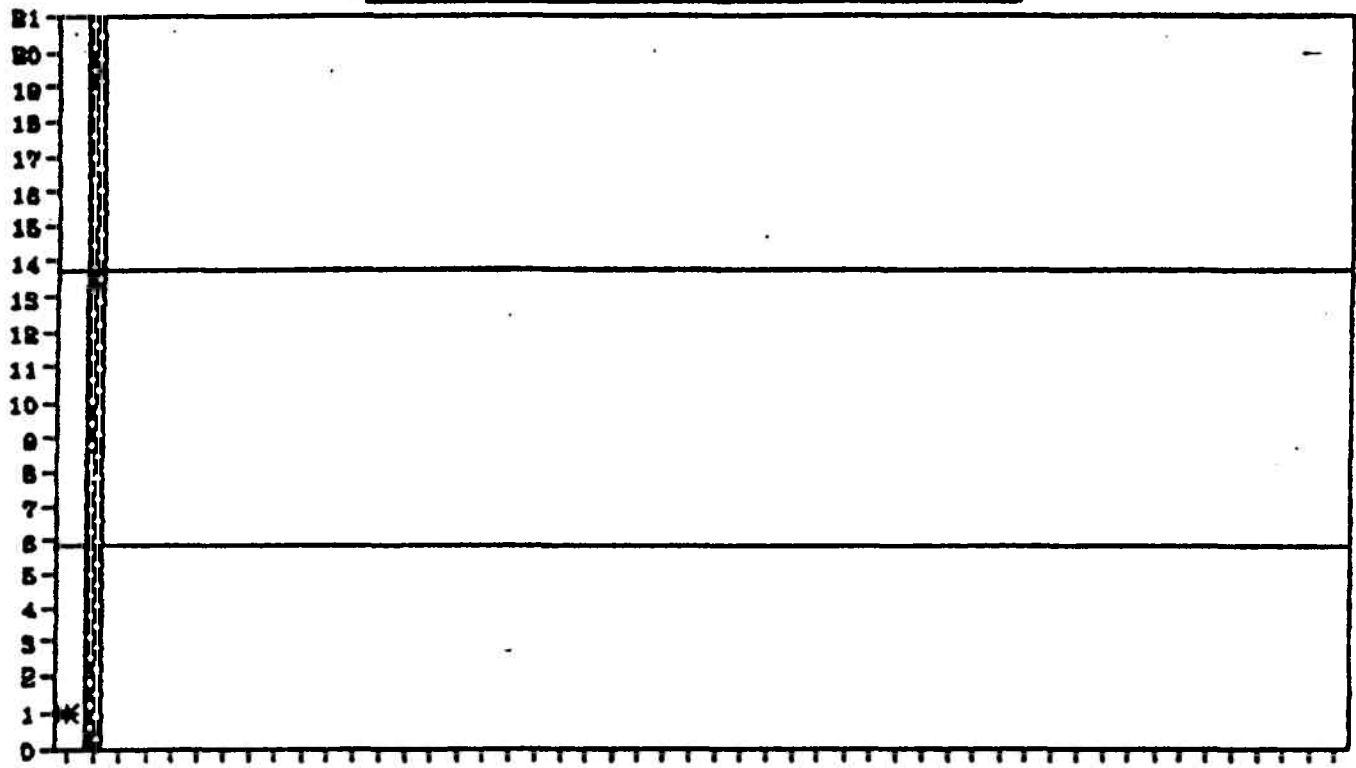
Grafico 15c
Crianca 4 - Encontro 6 - 05/11/88



□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
▨ Inicio/Fim de Jogo
 Acoes Concomitantes

Gráfico 15d

Crianca 4 - Encontro 6 - 05/11/88

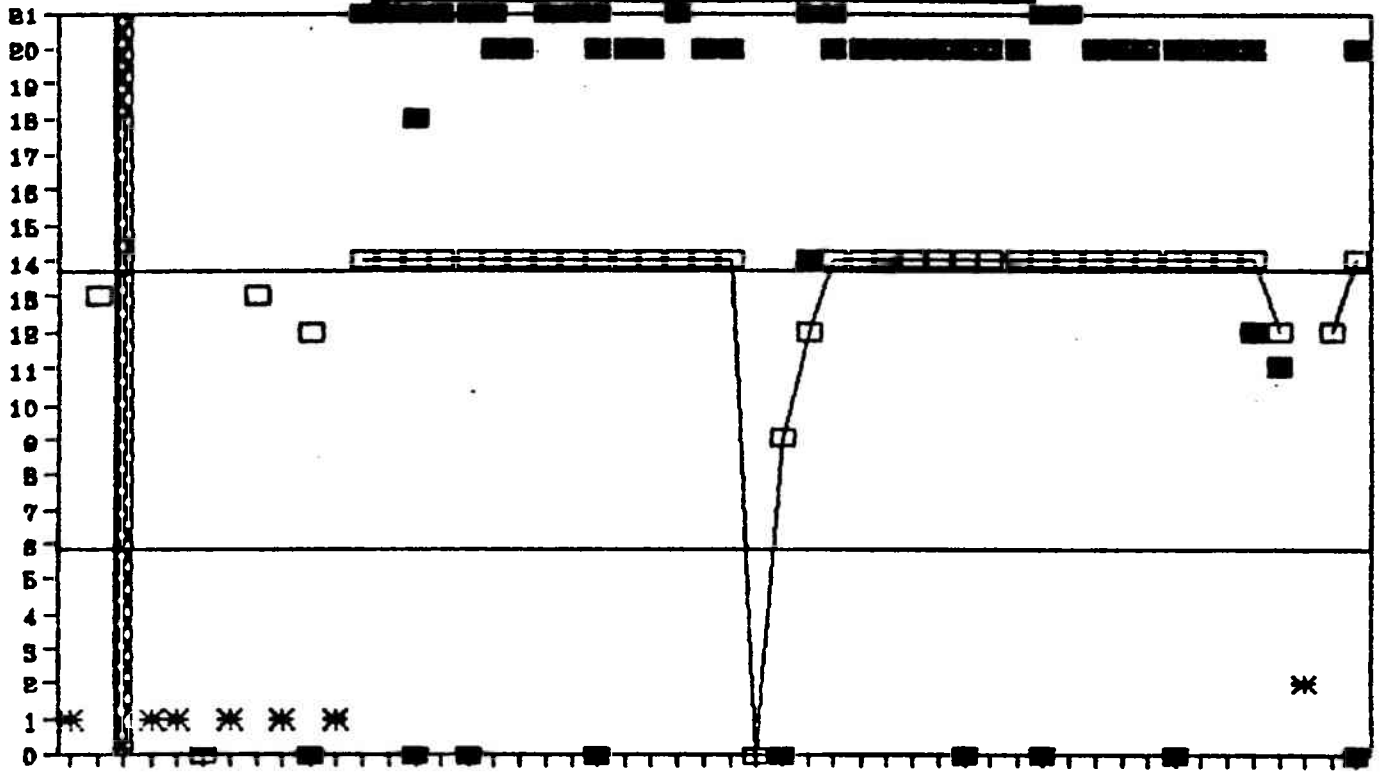


Acoes

- Acoes da Crianca
- Acoes do Adulto
- Inicio/Fim de Jogo
- Acoes Concomitantes

Gráfico 16a

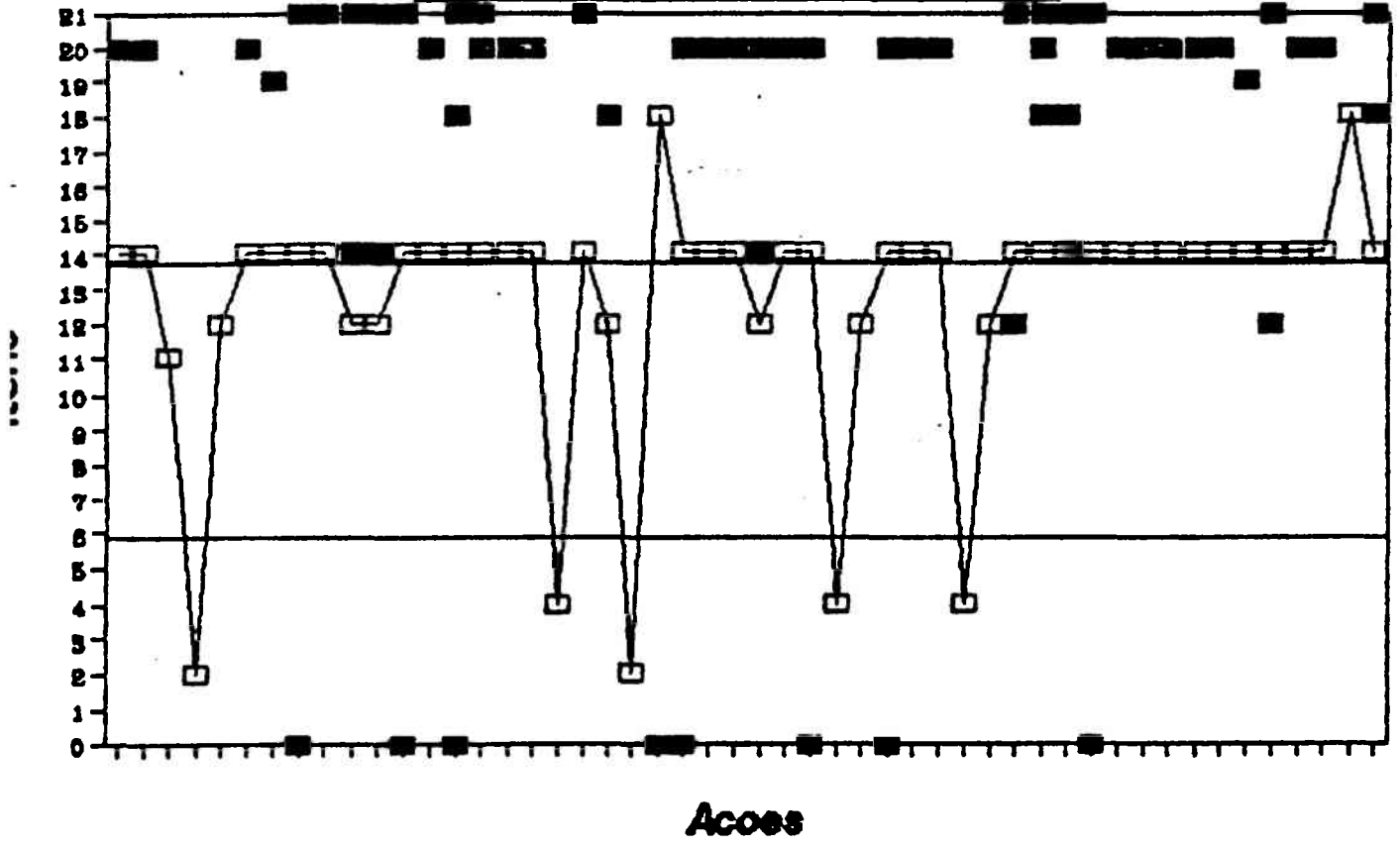
Crianca 4 - Encontro 7 - 03/12/88



Acoes

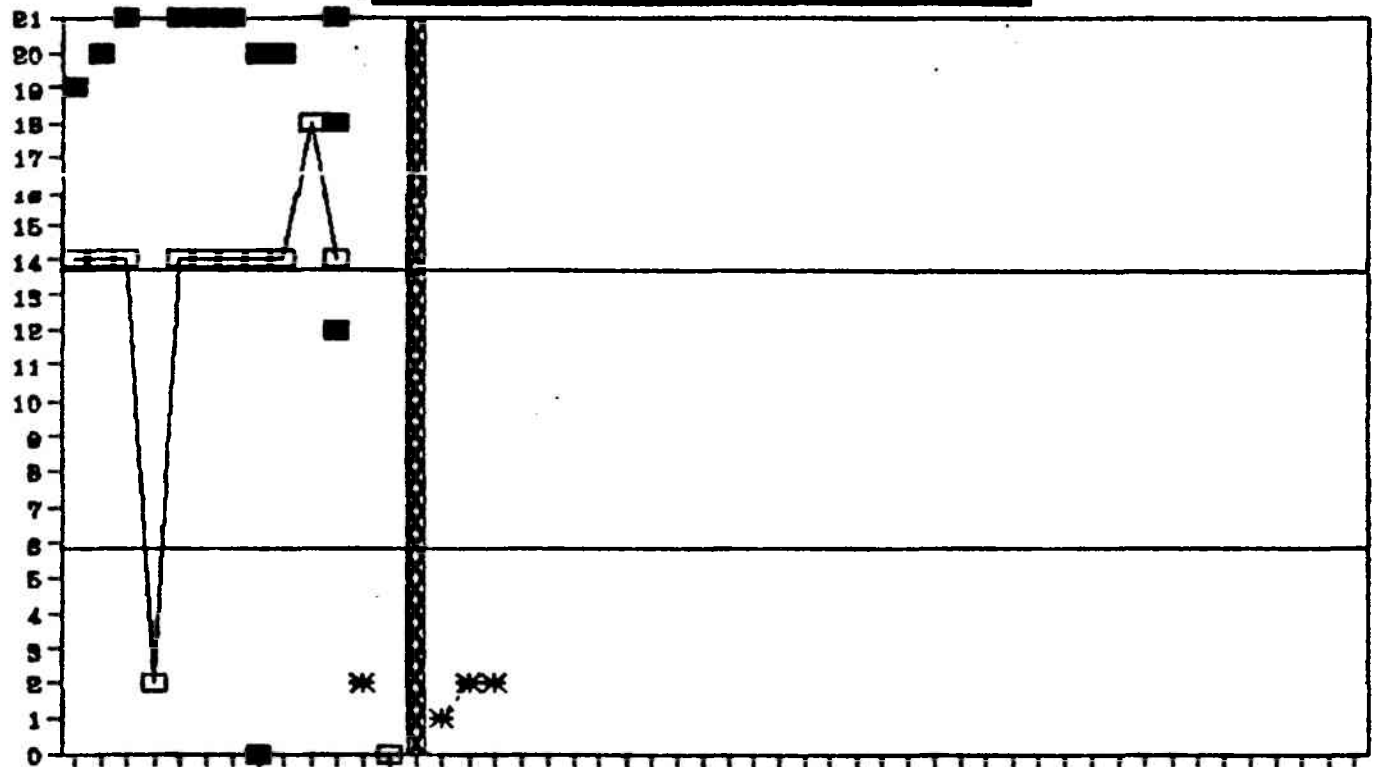
Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 Inicio/Fim de Jogo
 Acoes Concomitantes

Grafico 16b
Crianca 4 - Encontro 7 - 03/12/88



□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 ▨ Inicio/Fim de Jogo
 ■ Acoes Concomitantes

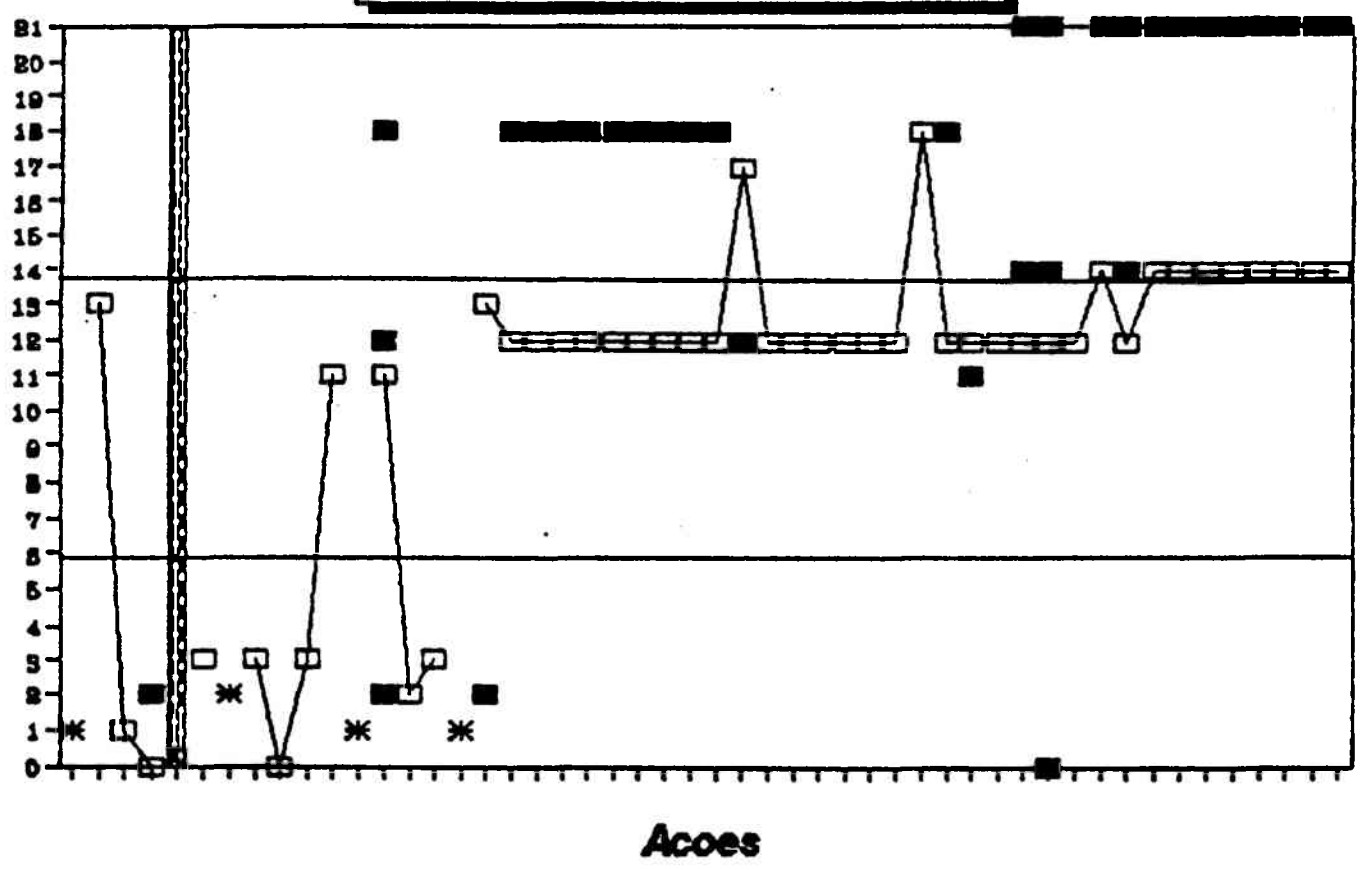
Grafico 16c
Crianca 4 - Encontro 7 - 03/12/88



Acoes

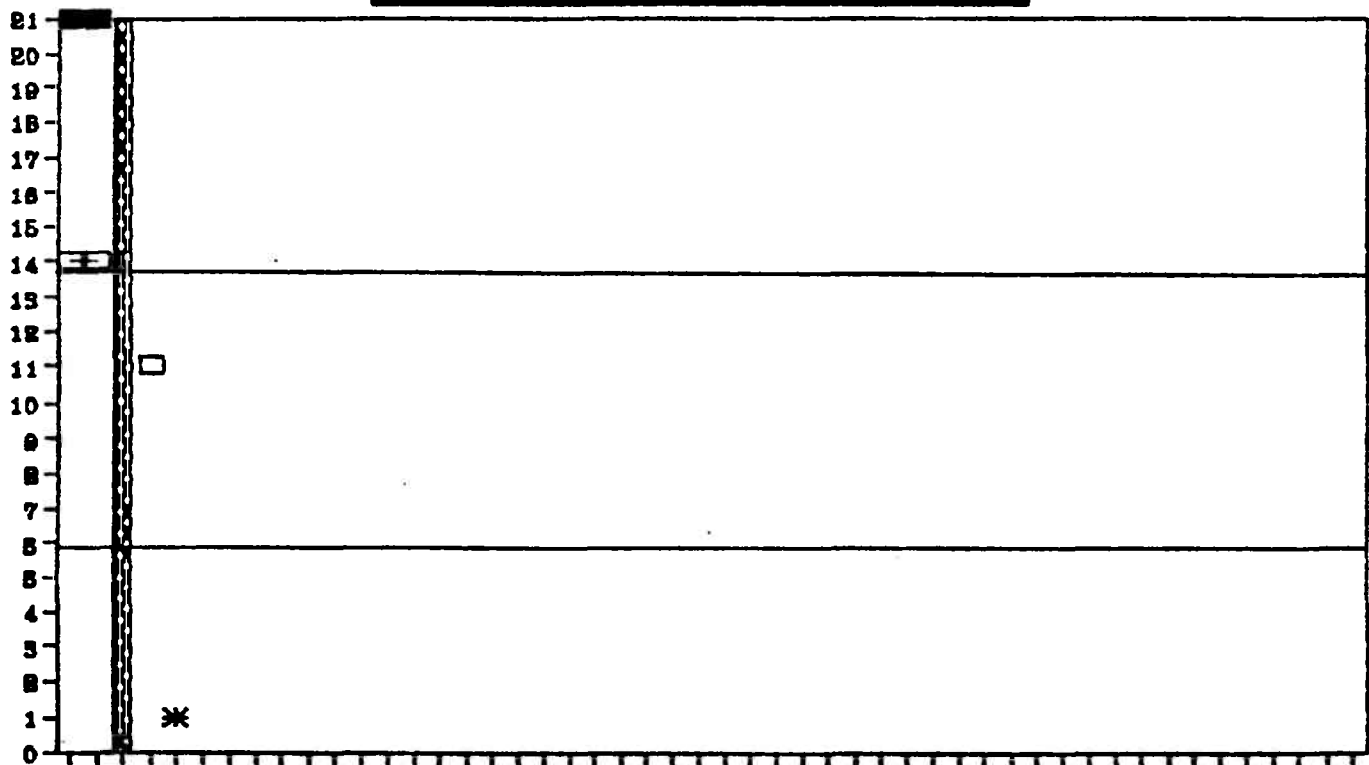
- Acoes da Crianca
- Acoes do Adulto
- Inicio/Fim de Jogo
- Acoes Concomitantes

Grafico 17a
Crianca 8 - Encontro 1 - 25/03/88



Acoes da Crianca
 * **Acoes do Adulto**
 Início/Fim de Jogo
 Acoes Concomitantes

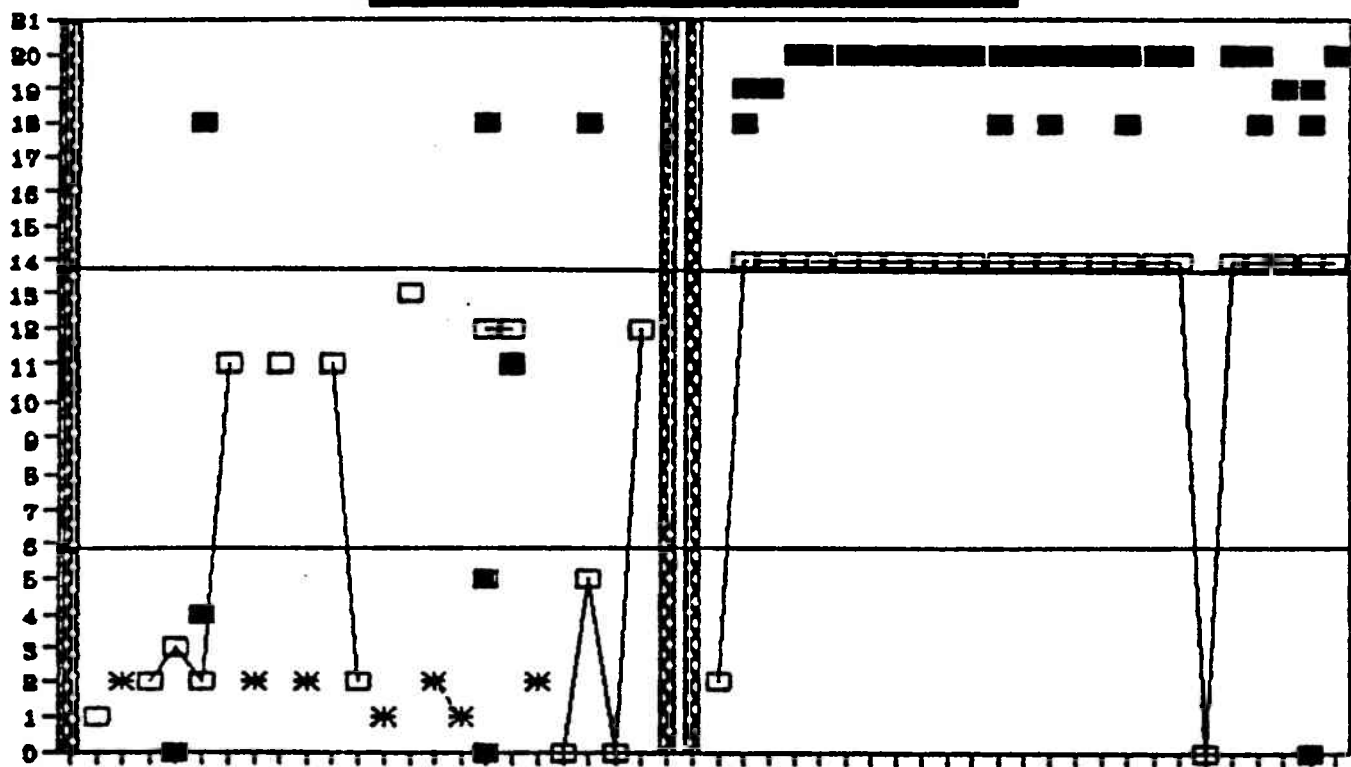
Grafico 17b
Crianca 8 - Encontro 1 - 25/03/88



Acoes

-  Acoes da Crianca
-  Acoes do Adulto
-  Inicio/Fim de Jogo
-  Acoes Concomitantes

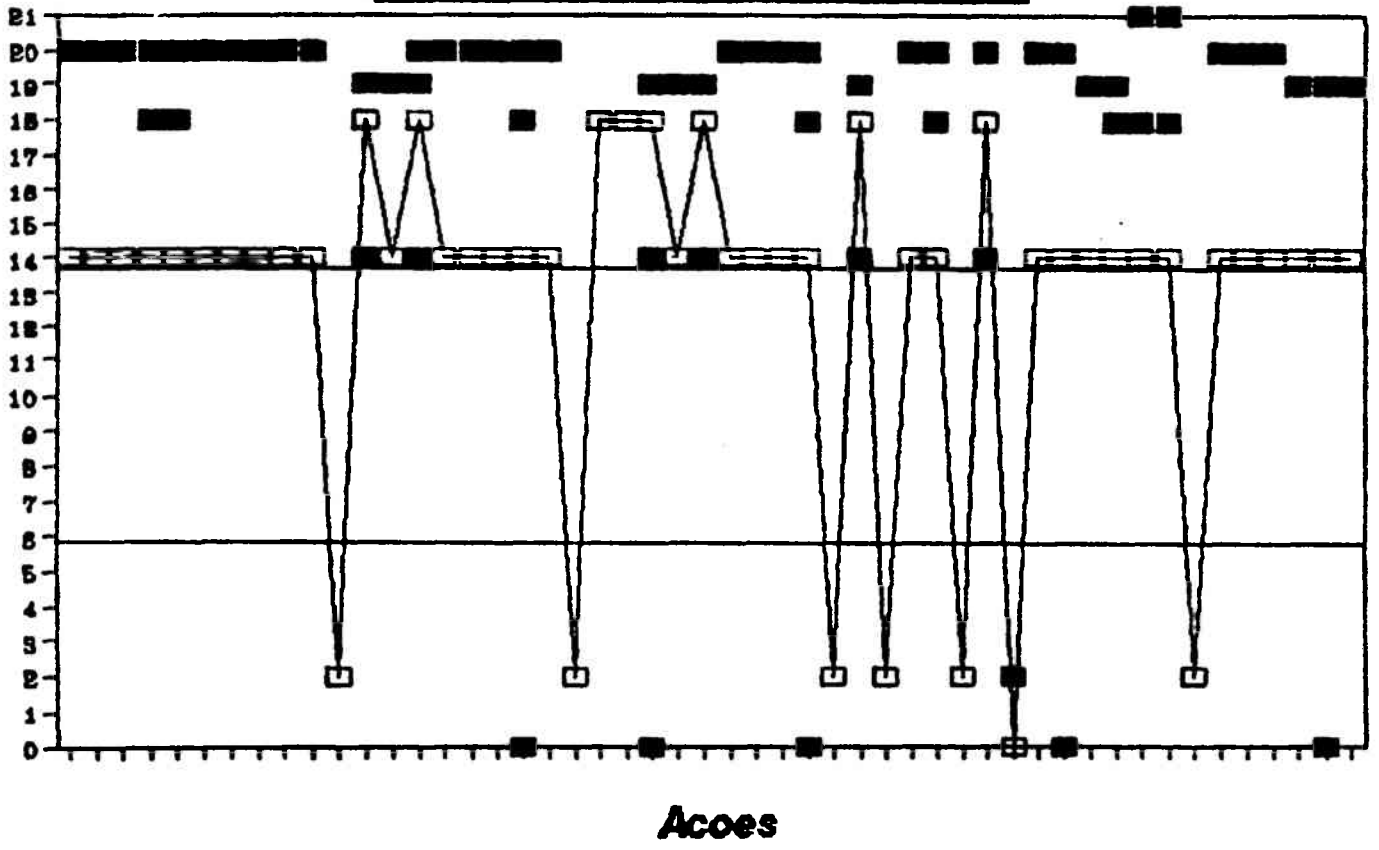
Grafico 18a
Crianca 8 - Encontro 2 - 19/04/88



Acoes

□ Acoes da Crianca
 —* Acoes do Adulto
 □□□□ Inicio/Fim de Jogo
 ■ Acoes Concomitantes

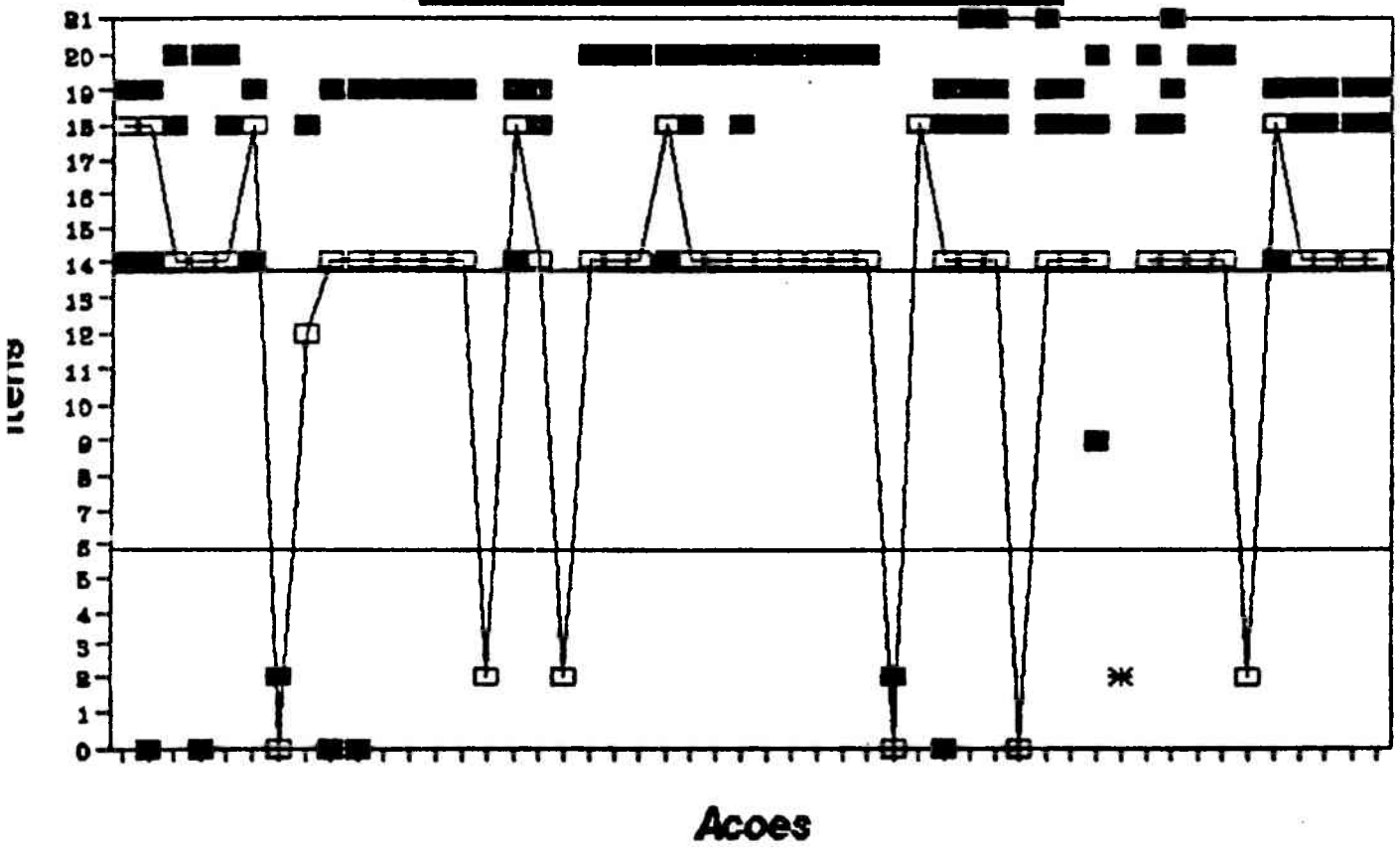
Grafico 18b
Crianca 8 - Encontro 2 - 19/04/88



Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 Inicio/Fim de Jogo
 Acoes Concomitantes

Gráfico 18c

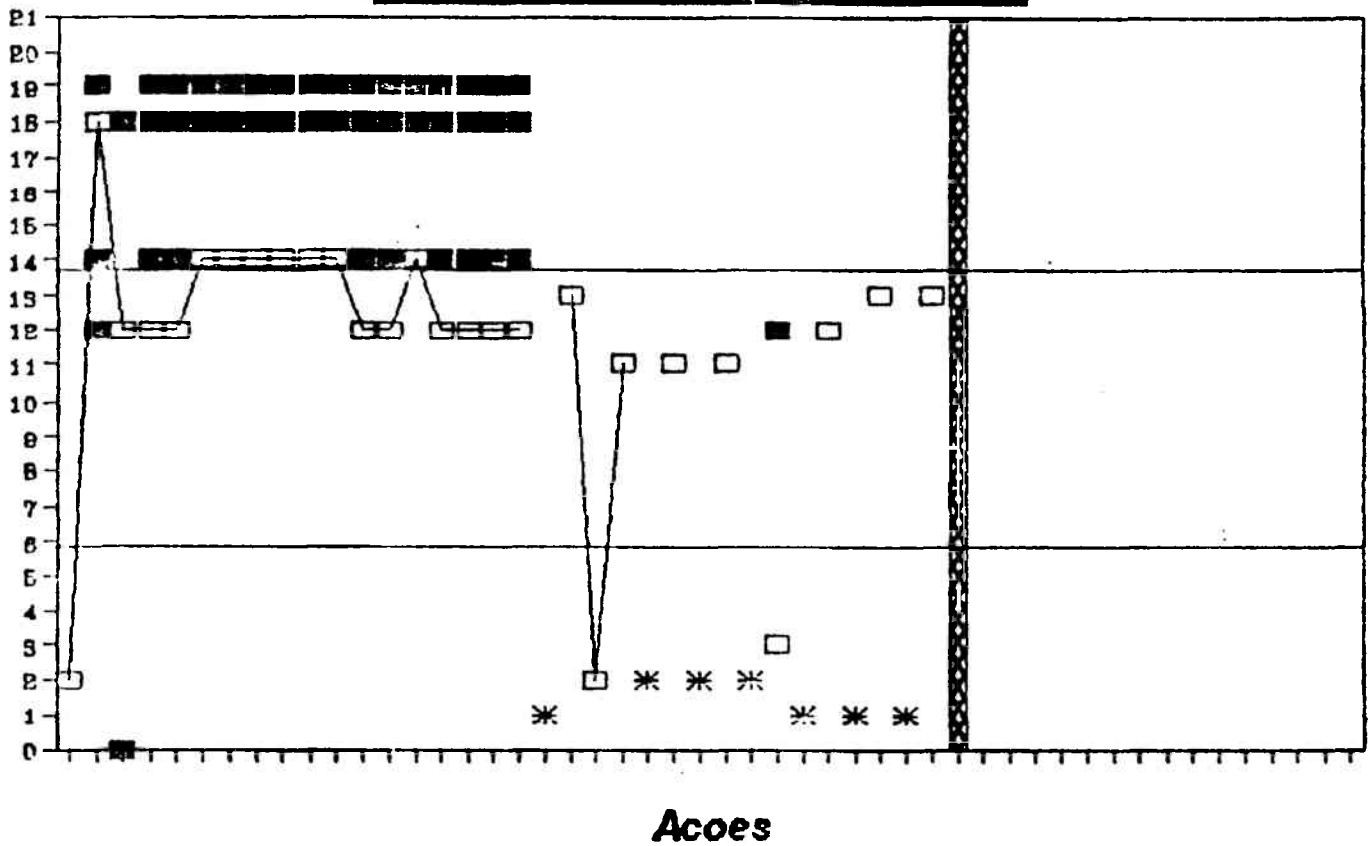
Crianca 8 - Encontro 2 - 19/04/88



Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 Inicio/Fim de Jogo
 Acoes Concomitantes

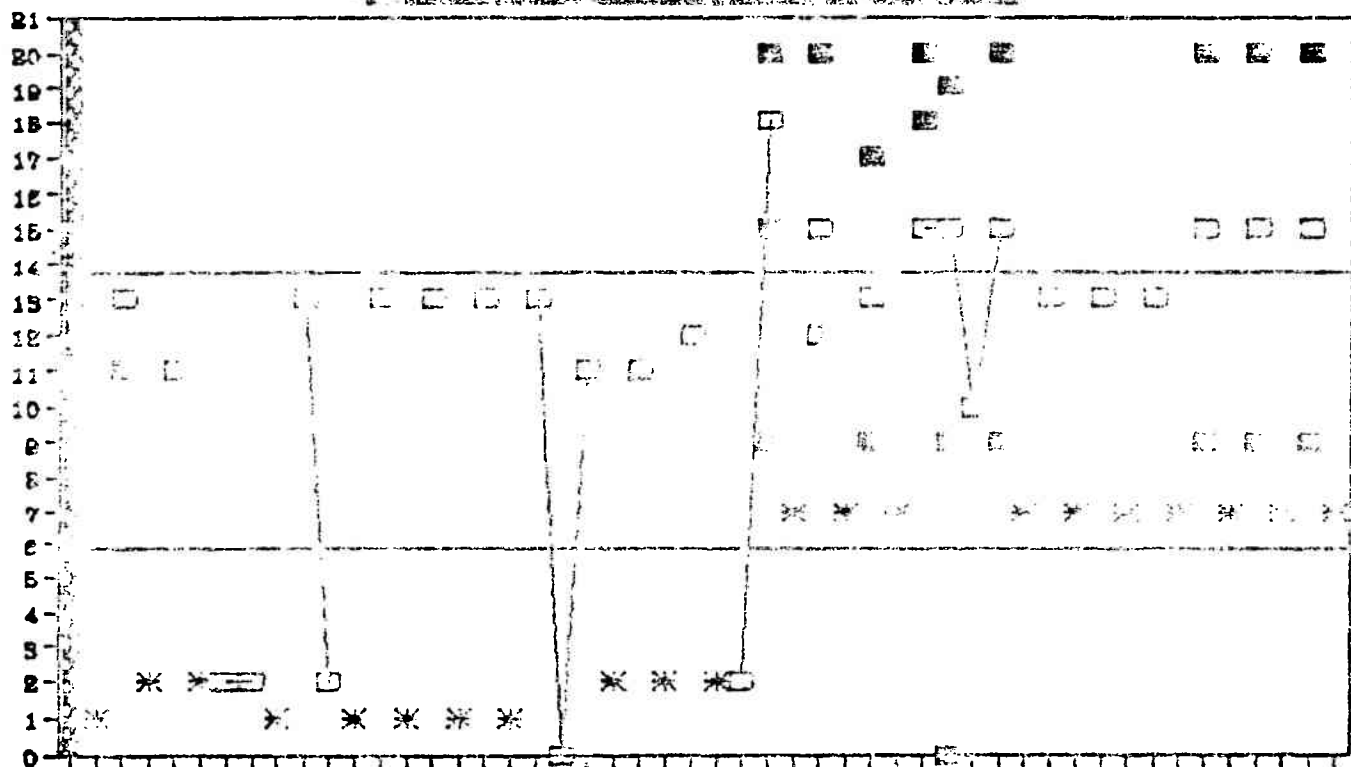
Gráfico 18d

Crianca 8 - Encontro 2 - 19/04/88



 Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 XXXX Inicio/Fim de Jogo
 ■ Acoes Concomitantes

Grafico 19a
Crianca 8 - Encontro 3 - 09/05/88



Acessos

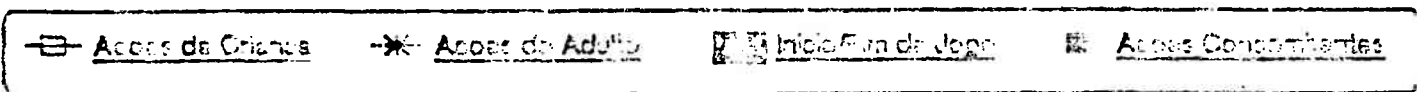
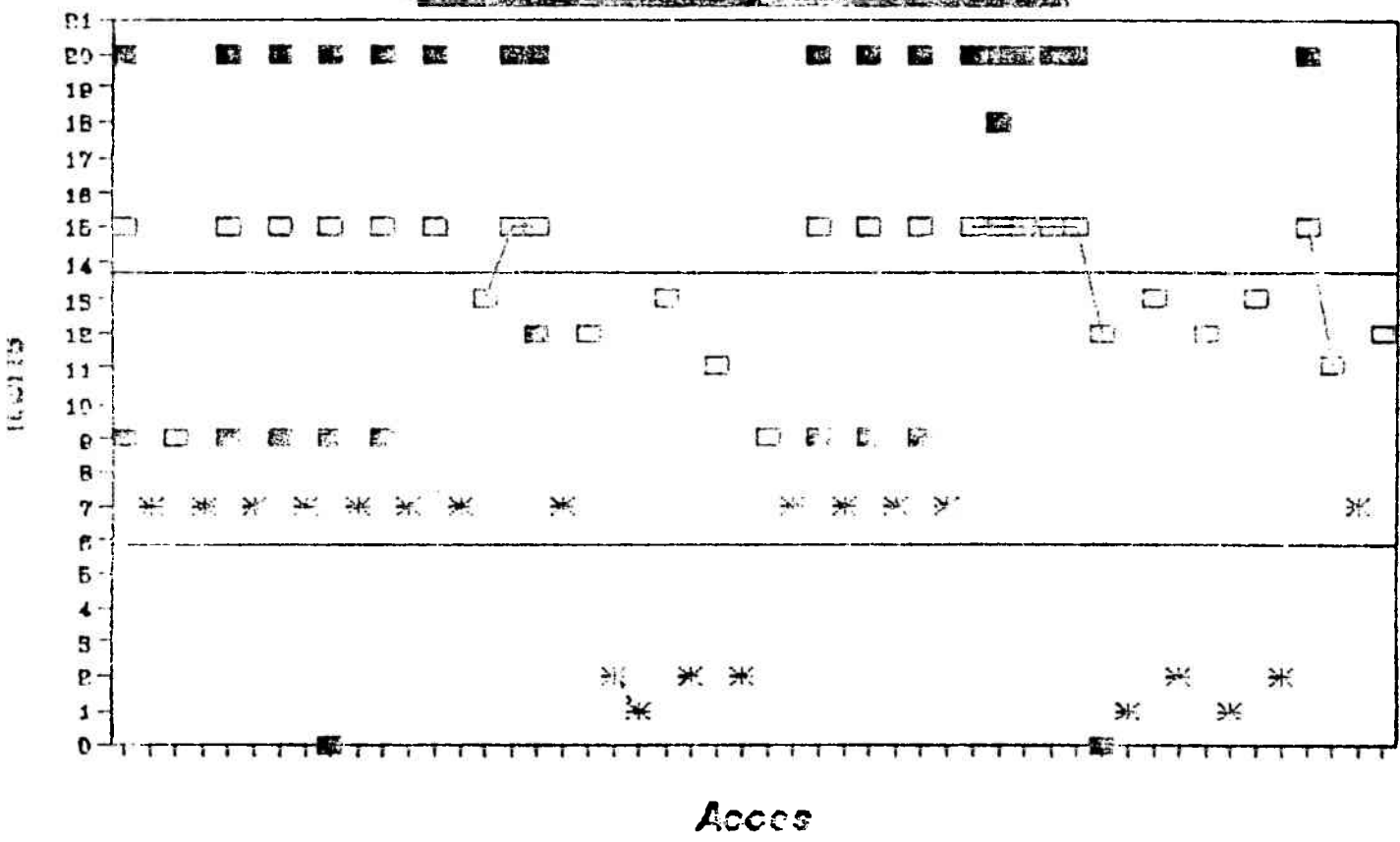
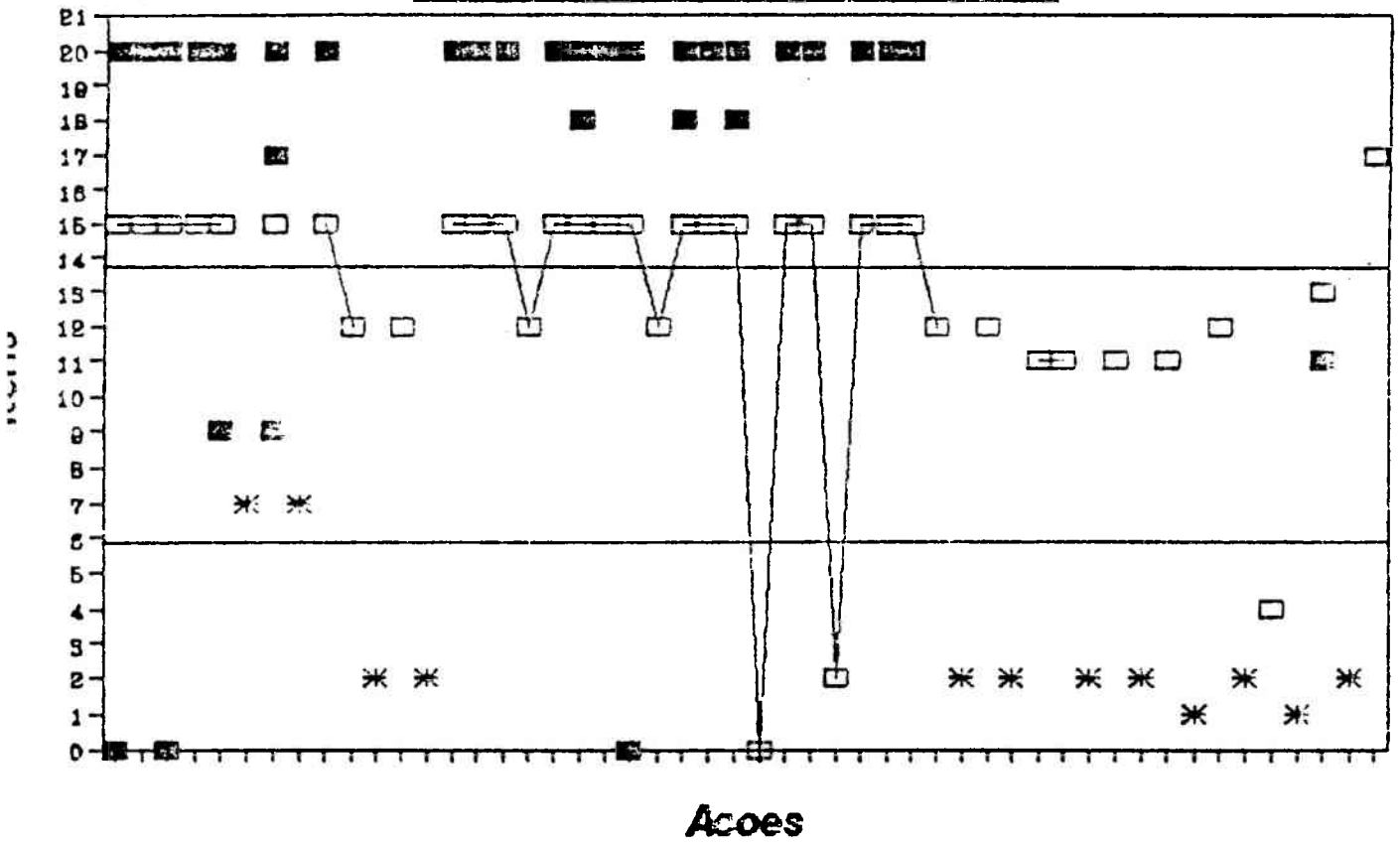


Grafico 19b
Crianca 8 - Encontro 3 - 09/05/88



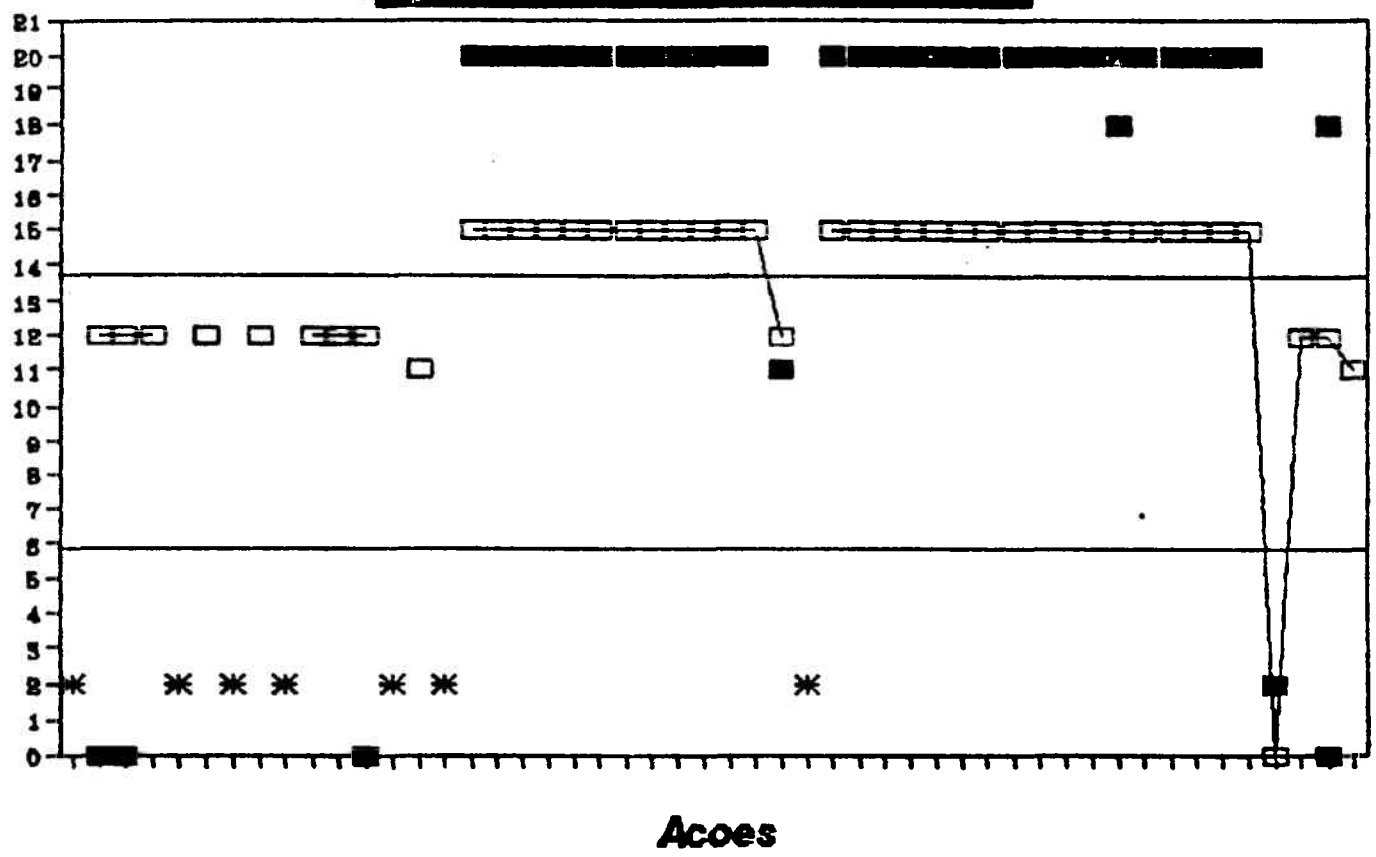
□ - Acessos da Crianca
 * - Acessos do Adulto
⊠ - Inicio/Fim de Jogo
■ - Acessos Concomitantes

Grafico 19c
Crianca 8 - Encontro 3 - 09/05/88



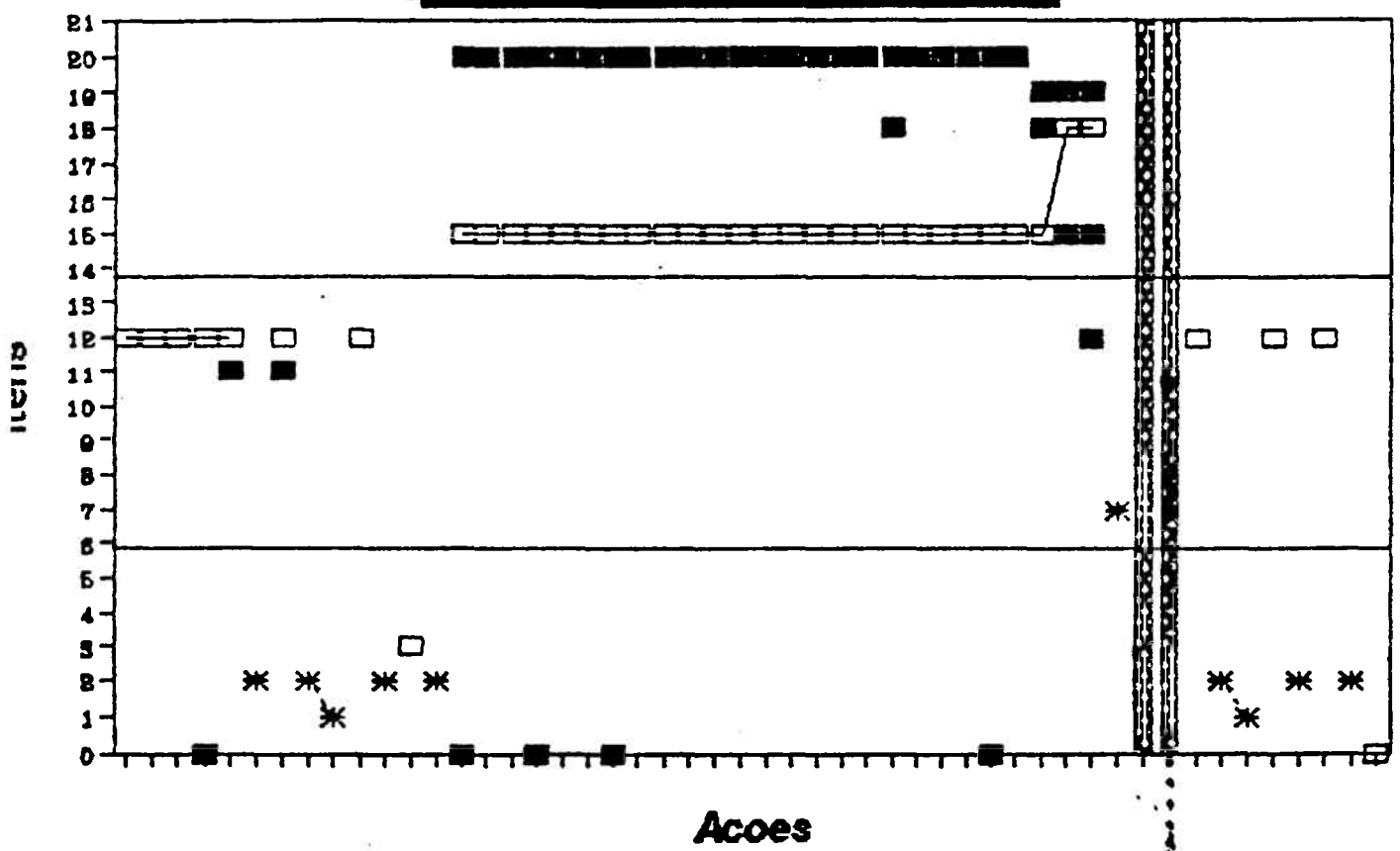
□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 Inicio/Fim de Jogo
■ Acoes Concomitantes

Grafico 19d
Crianca 8 - Encontro 3 - 09/05/88



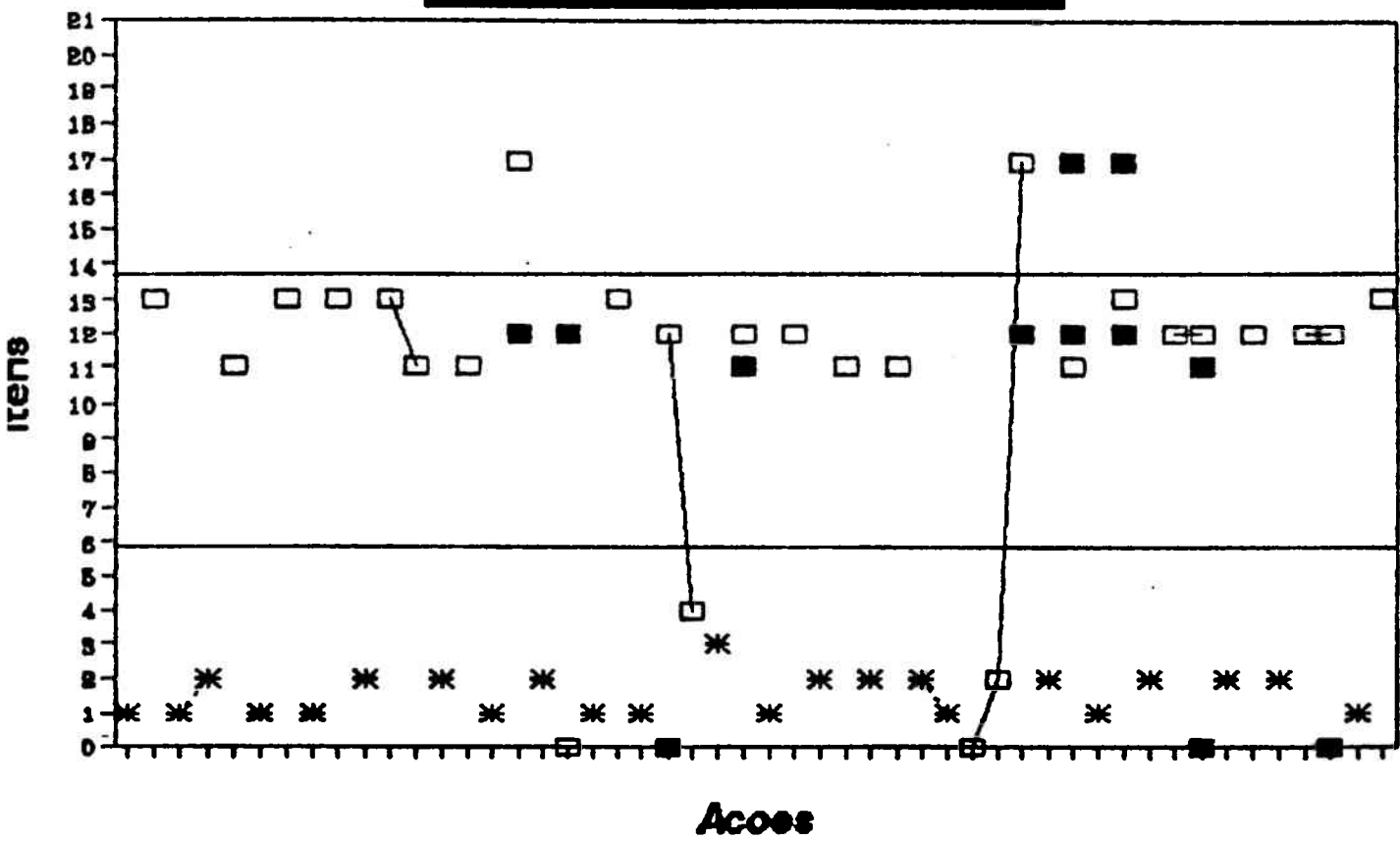
□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 ▨ Inicio/Fim de Jogo
 Acoes Concomitantes

Grafico 19e
Crianca 8 - Encontro 3 - 09/05/88



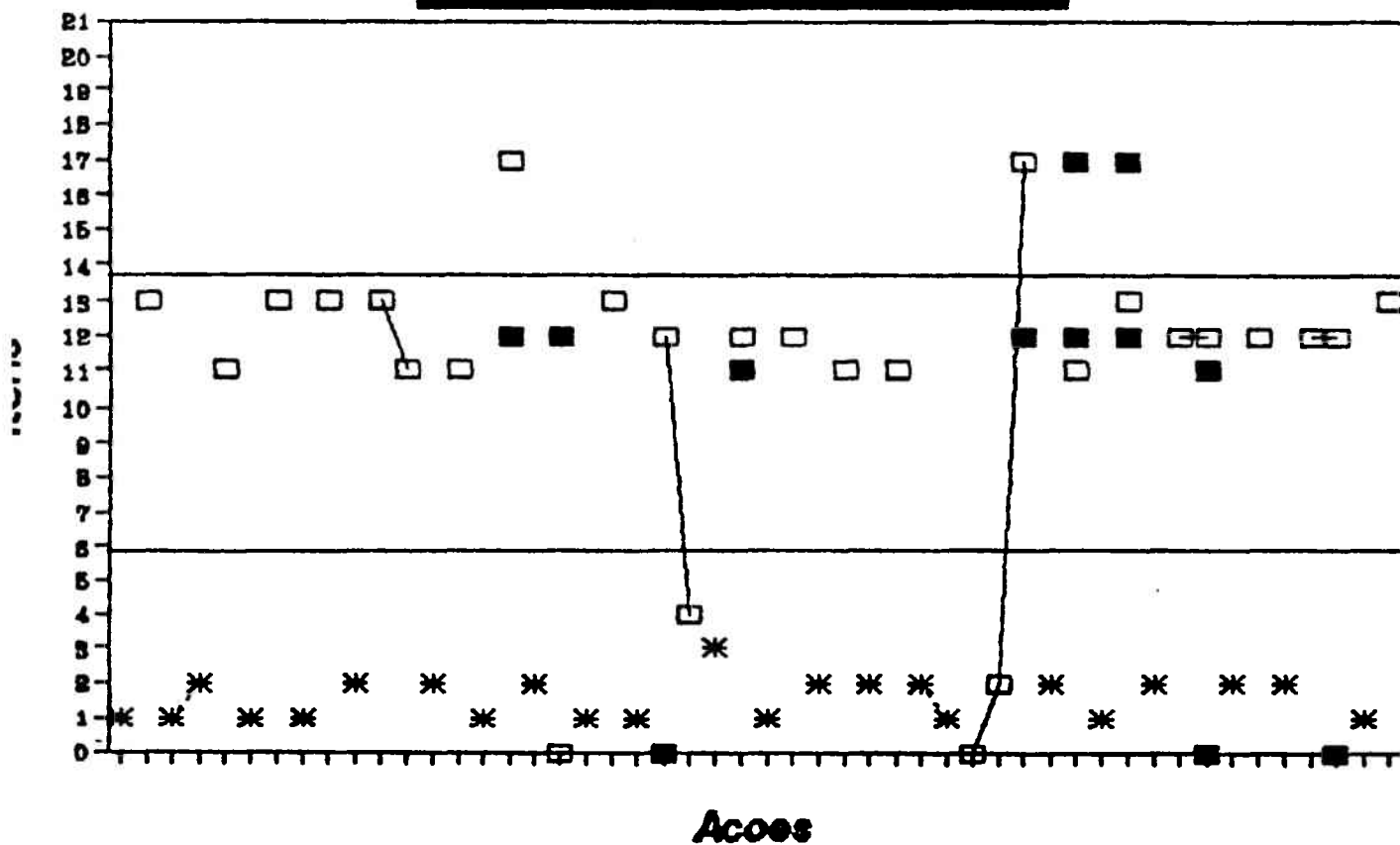
Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 Inicio/Fim de Jogo
 Acoes Concomitantes

Grafico 19f
Crianca 8 - Encontro 3 - 09/05/88



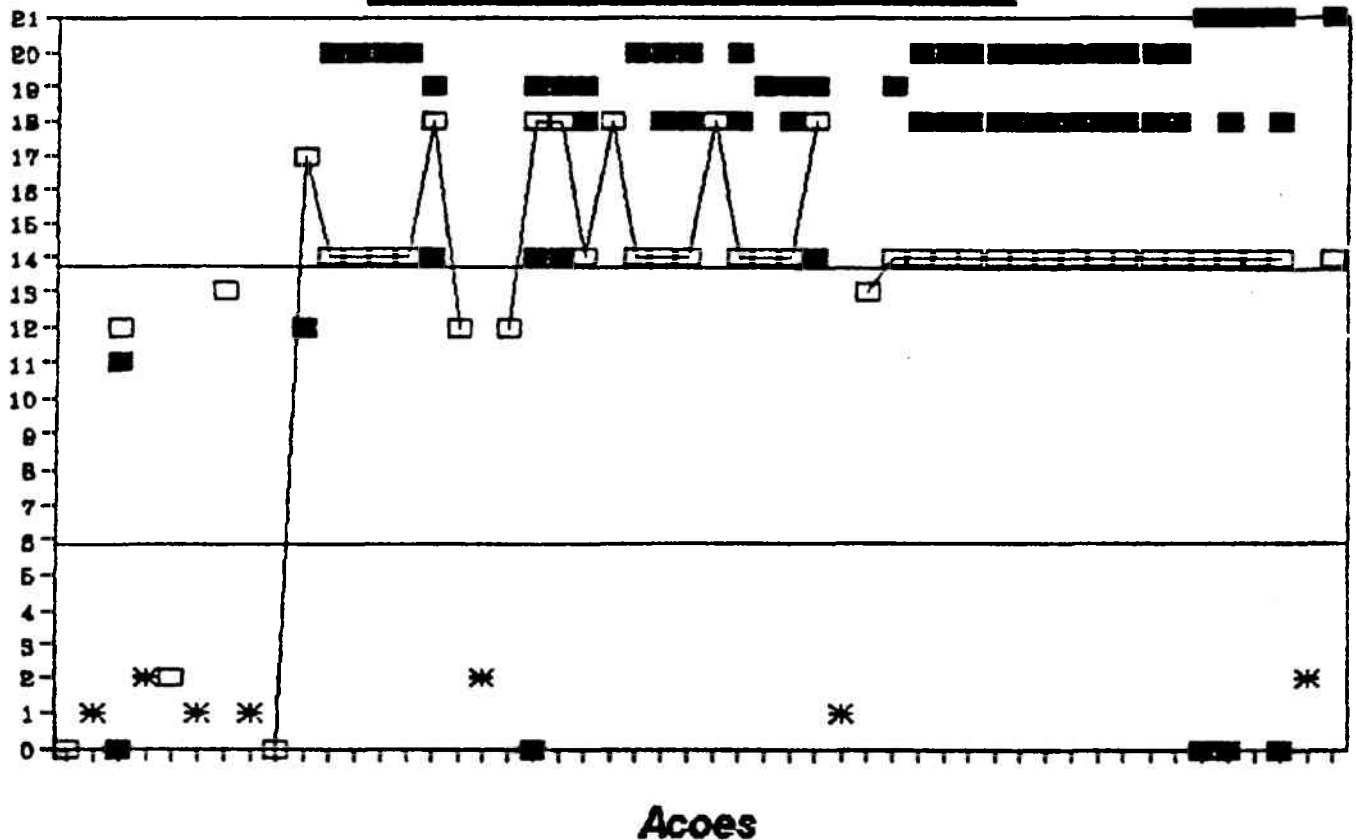
□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
⊠ Inicio/Fim de Jogo
■ Acoes Concomitantes

Grafico 19f
Crianca 8 - Encontro 3 - 09/05/88



□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
XXXX Inicio/Fim de Jogo
 Acoes Concomitantes

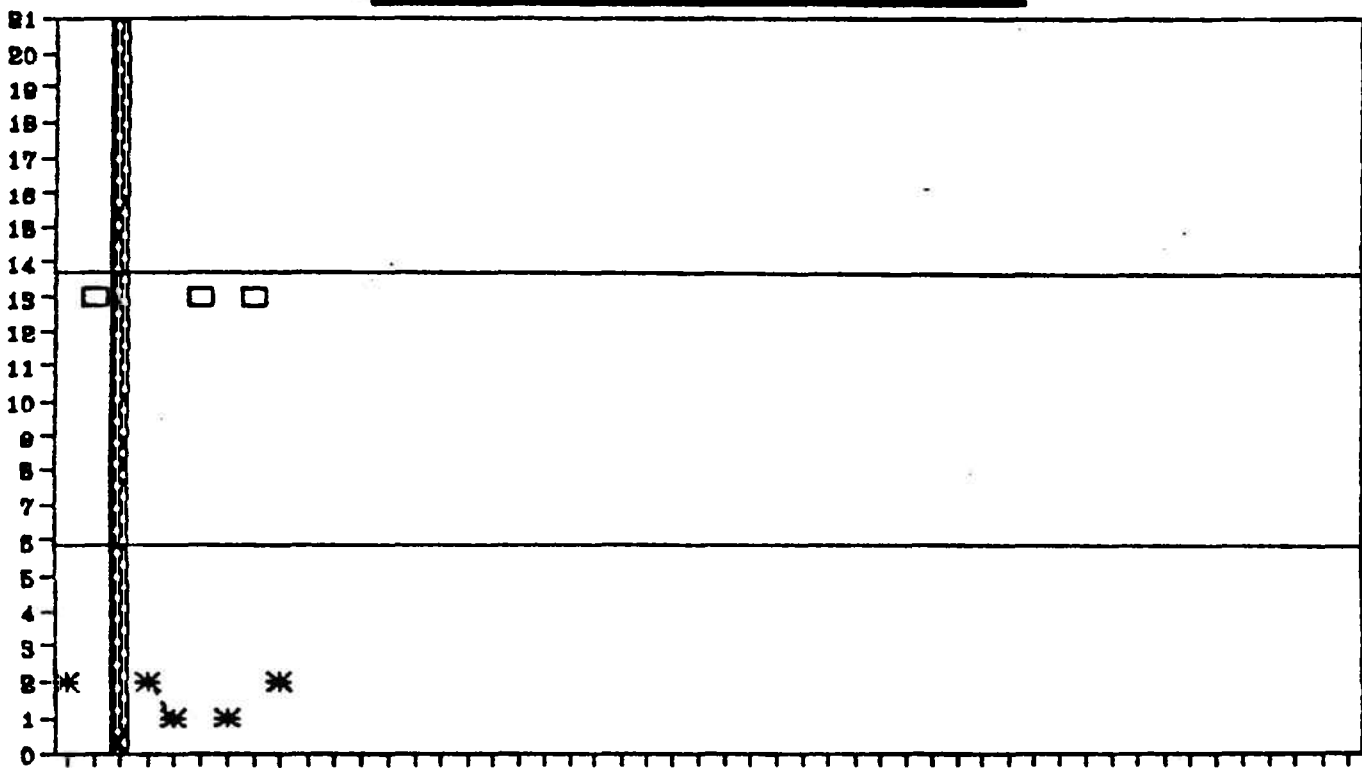
Grafico 19g
Crianca 8 - Encontro 3 - 09/05/88



□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
XXXX Inicio/Fim de Jogo
 Acoes Concomitantes

Gráfico 19h

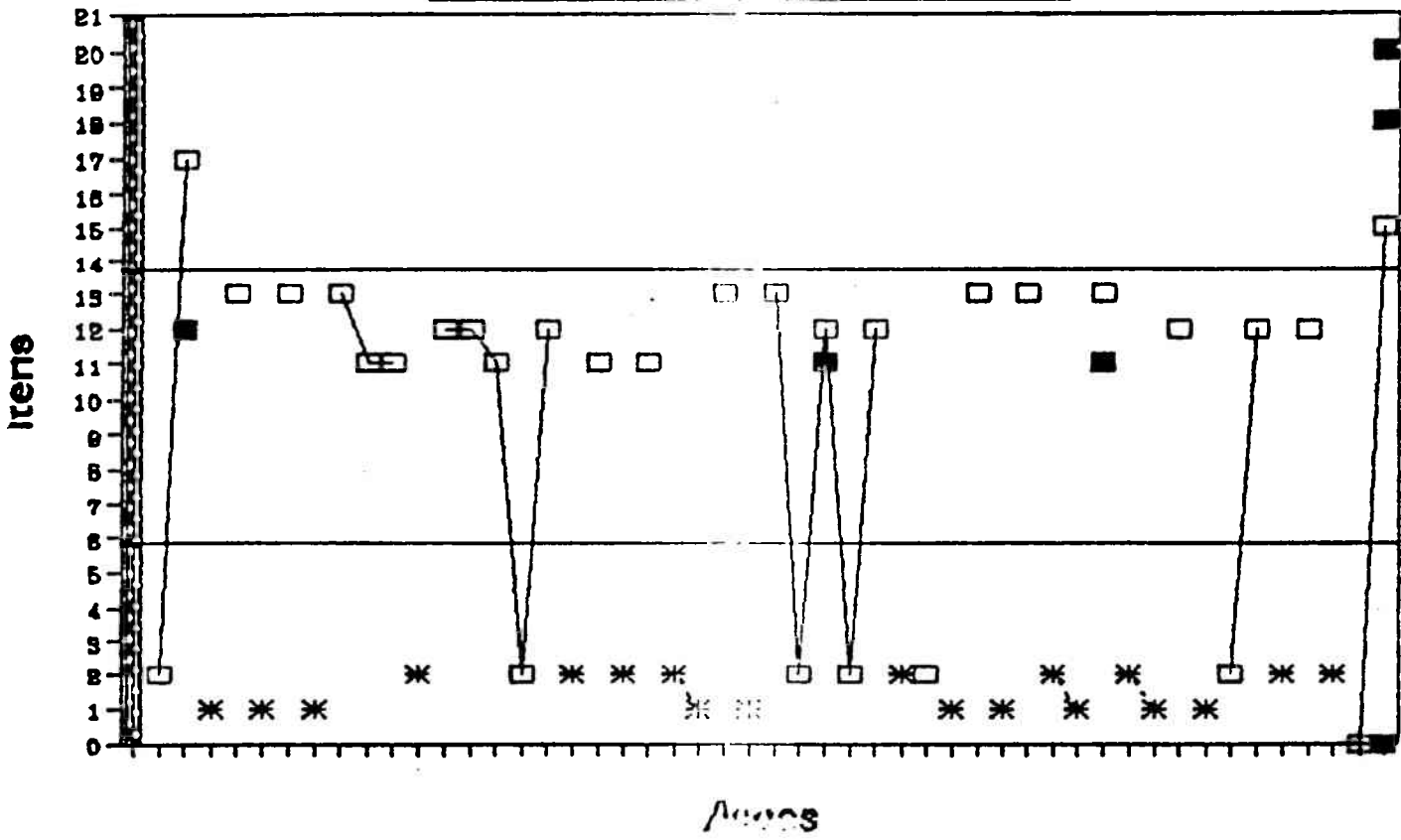
Criança 8 - Encontro 3 - 09/05/88



Acoes

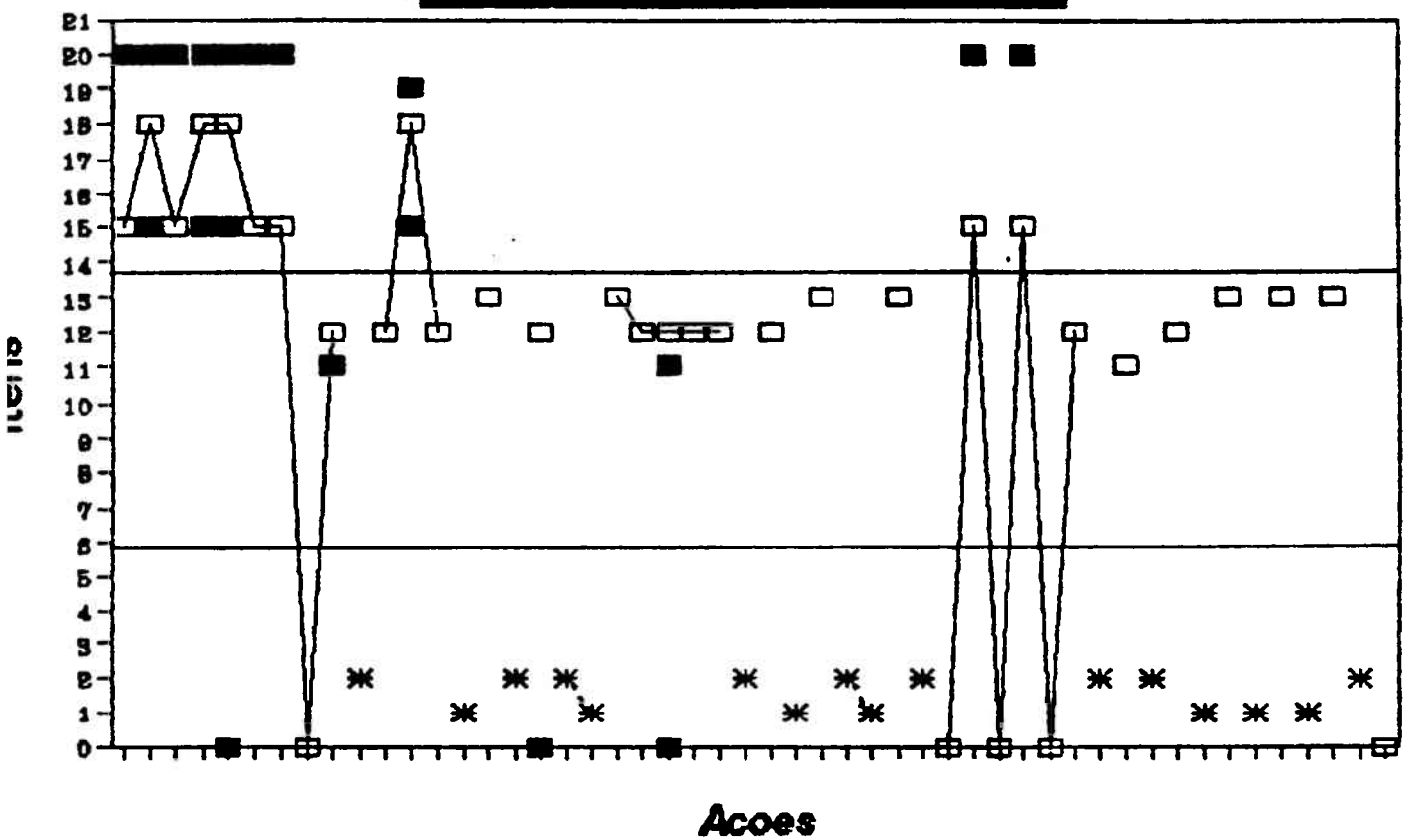
- Acoes da Criança
- Acoes do Adulto
- Inicio/Fim de Jogo
- Acoes Concomitantes

Grafico 20a
Crianca 8 - Encontro 4 - 16/05/88



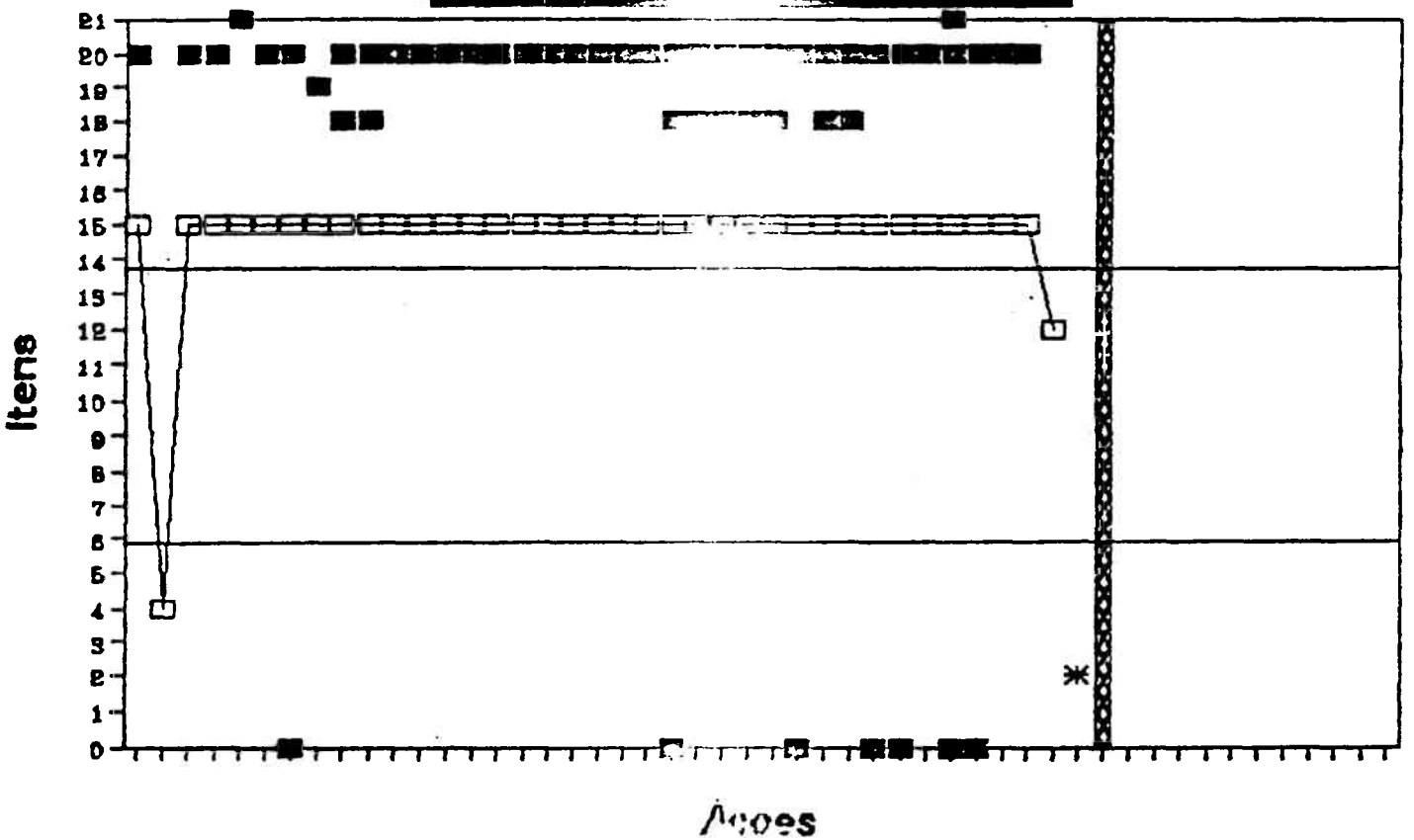
□ Ações da Criança
 * Ações do Adulto
▨ Início/Fim de Jogo
■ Ações Concomitantes

Gráfico 20b
Criança 8 - Encontro 4 - 16/05/88



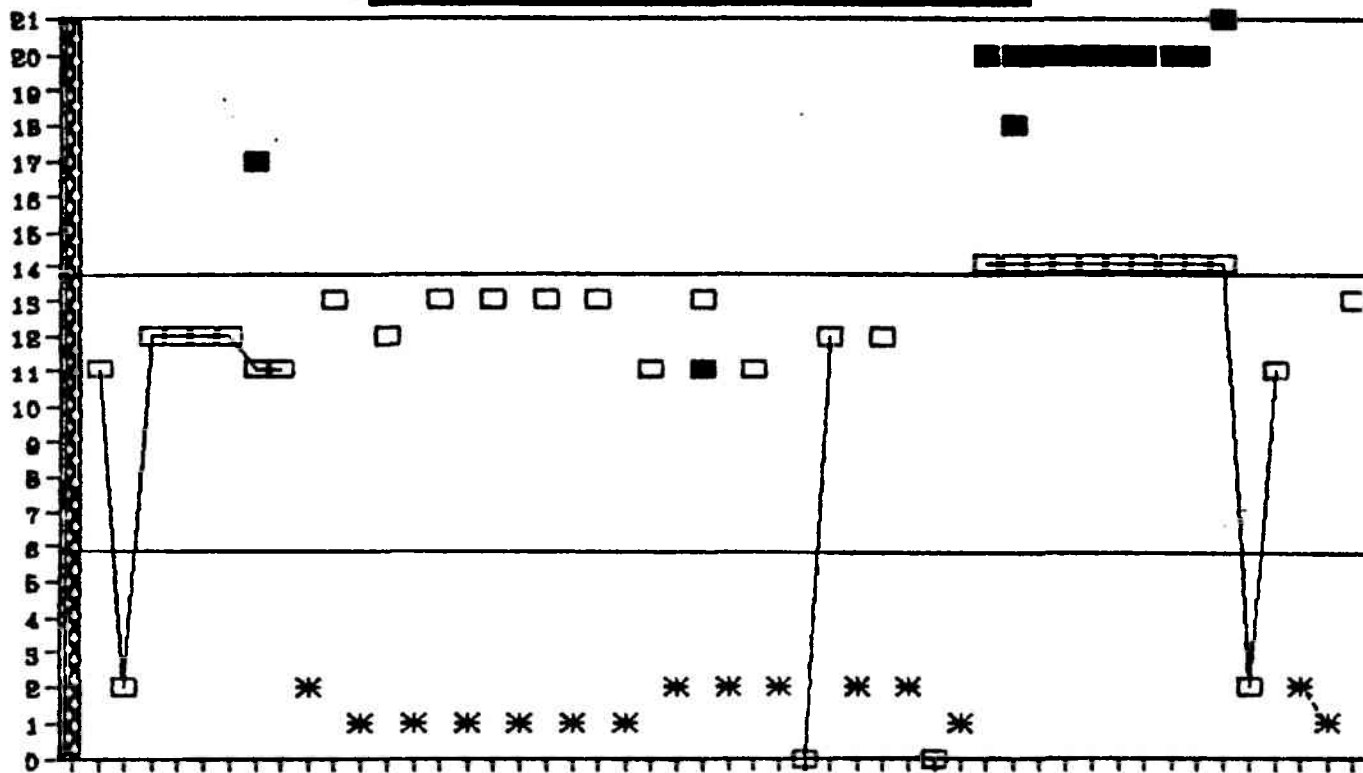
□ Acoes da Criança
 * Acoes do Adulto
 Inicio/Fim de Jogo
 Acoes Concomitantes

Grafico 20c
Crianca 8 - Encontro 4 - 16/05/88



- Ações da Criança
- * Ações do Adulto
- Início/Fim de Jogo
- Ações Concomitantes

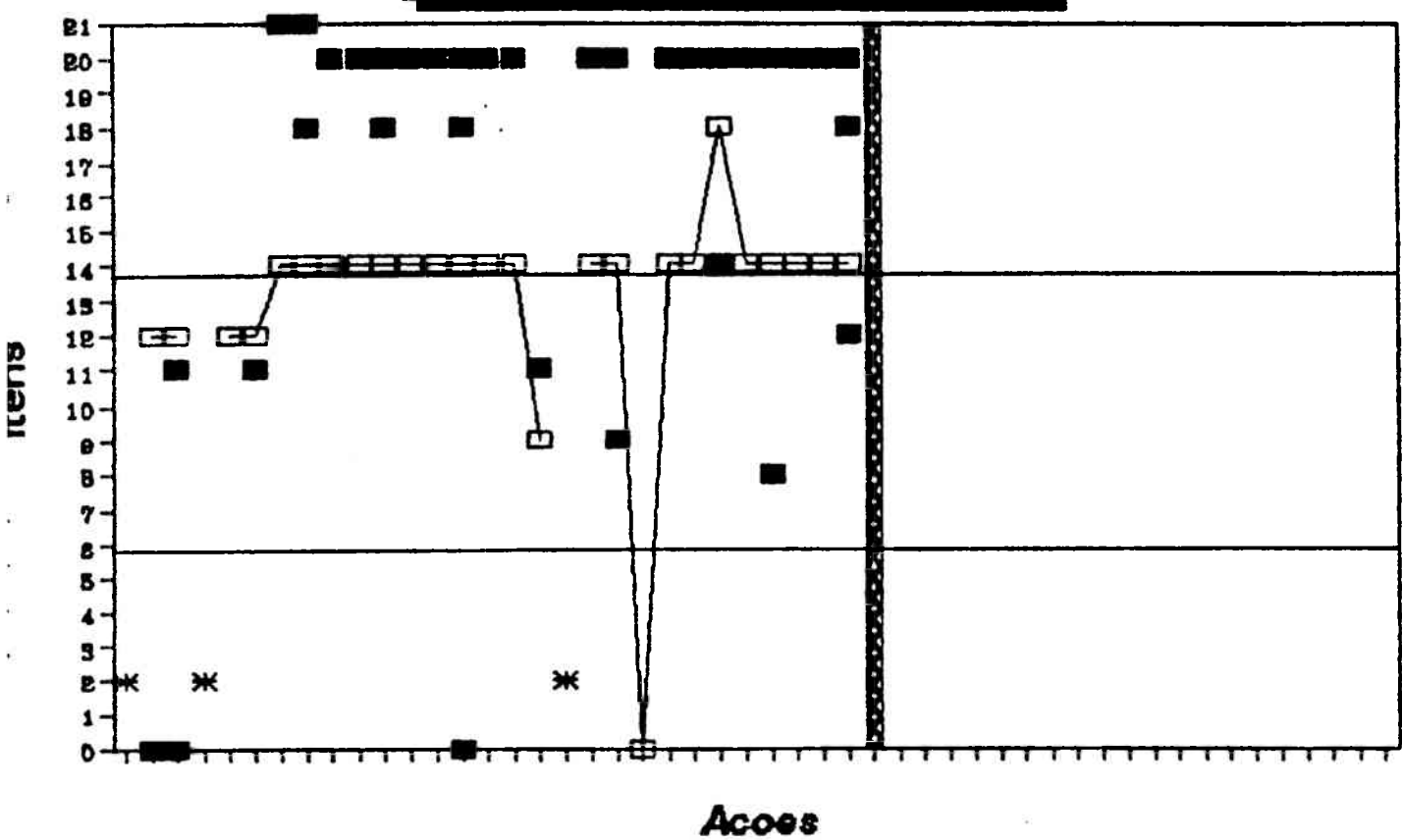
Grafico 21a
Crianca 8 - Encontro 5 - 18/05/88



Acoes

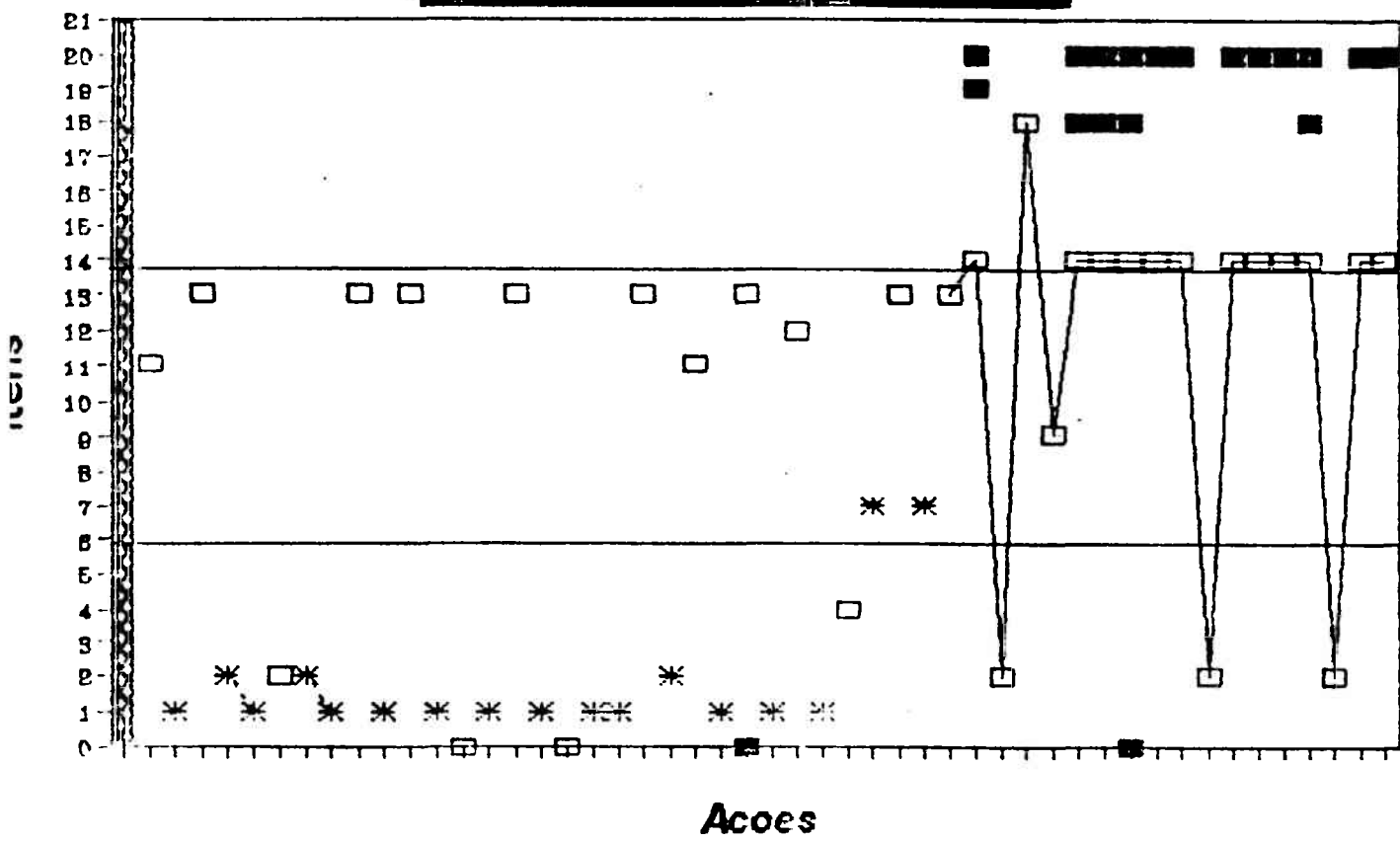
□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
▣ Inicio/Fim de Jogo
 Acoes Concomitantes

Grafico 21b
Crianca 8 - Encontro 5 - 18/05/88



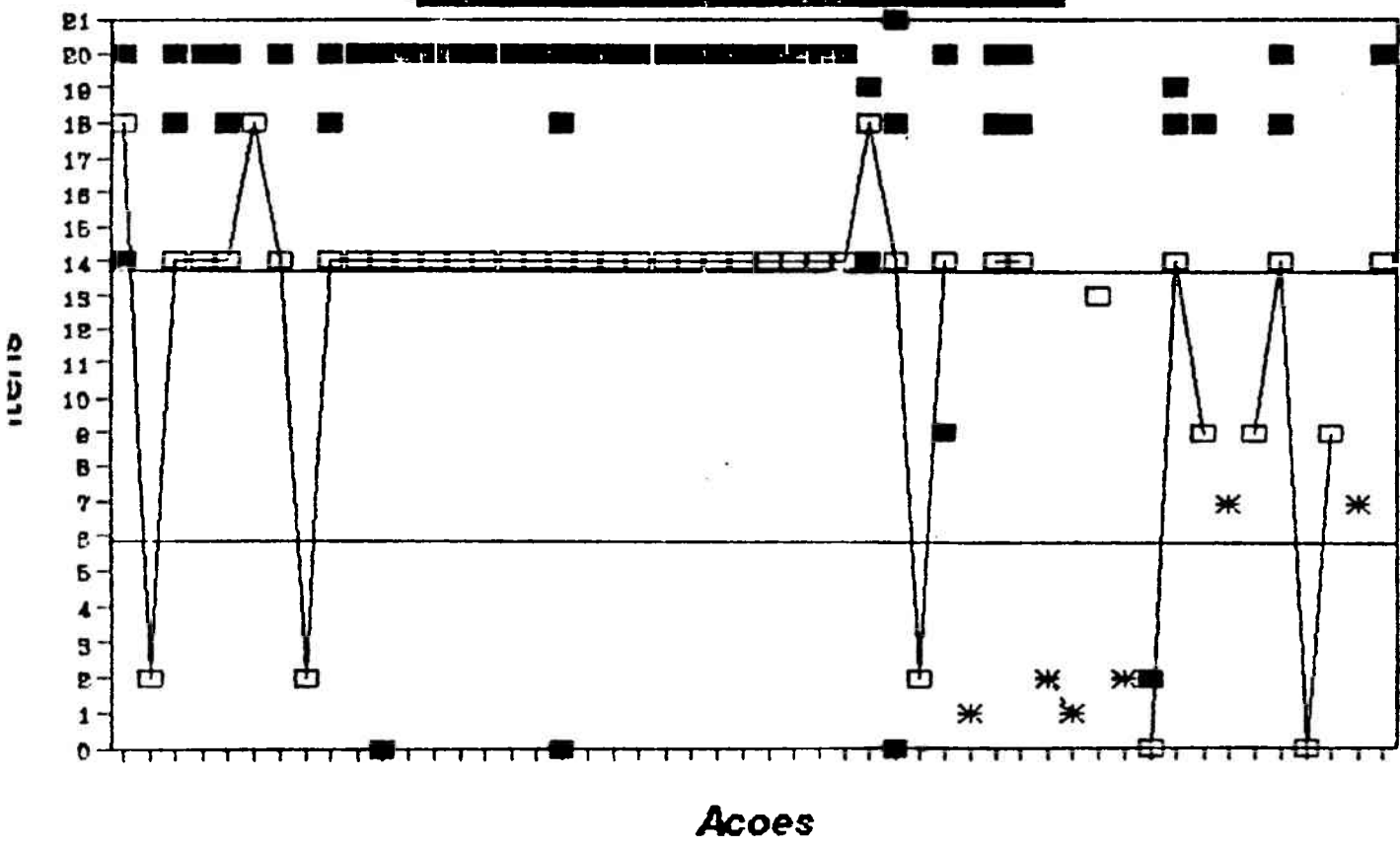
□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
▨ Inicio/Fim de Jogo
 Acoes Concomitantes

Grafico 22a
Crianca 8 - Encontro 6 - 26/09/88



-□- Acoes da Crianca
 -*- Acoes do Adulto
 [X] Inicio/Fim de Jogo
 ■ Acoes Concomitantes

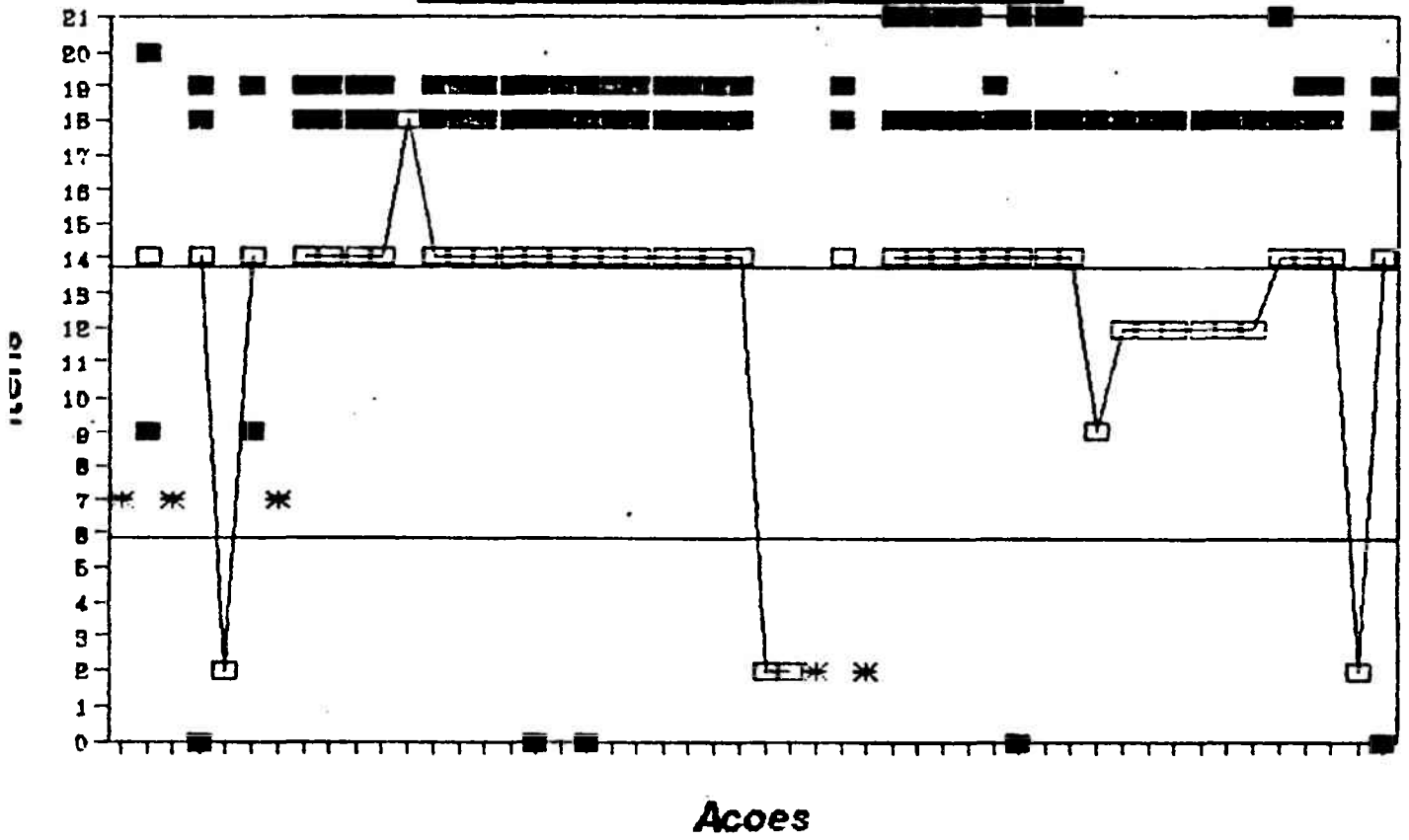
Grafico 22b
Crianca 8 - Encontro 6 - 26/09/88



□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
▣ Inicio/Fim de Jogo
 Acoes Concomitantes

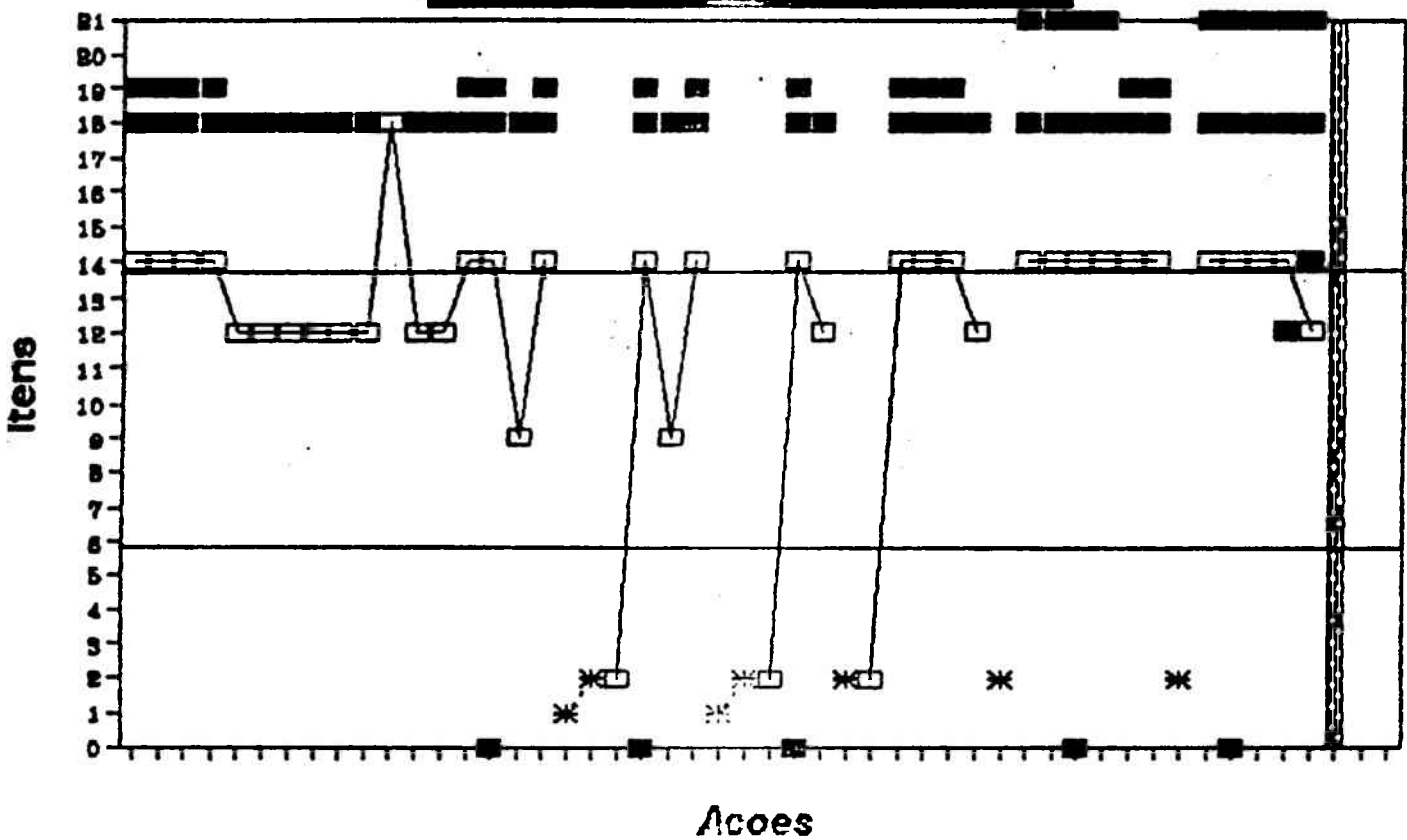
Gráfico 22c

Crianca 8 - Encontro 6 - 26/09/88



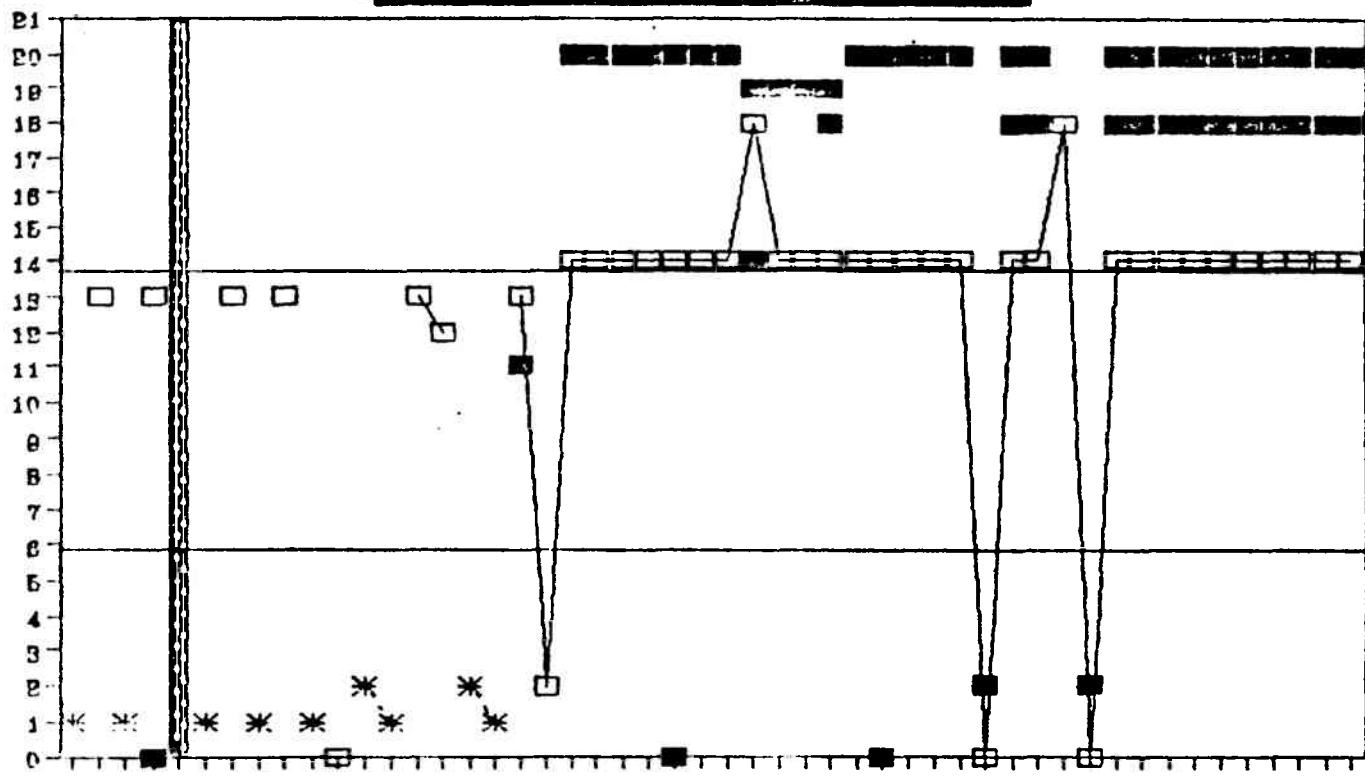
- Acoes da Crianca
- *- Acoes do Adulto
- ▣ Inicio/Fim de Jogo
- Acoes Concomitantes

Grafico 22d
Crianca 8 - Encontro 6 - 26/09/88



□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 ▨ Inicio/Fim de Jogo
 ■ Acoes Concomitantes

Grafico 23a
Crianca 8 - Encontro 7 - 25/11/88

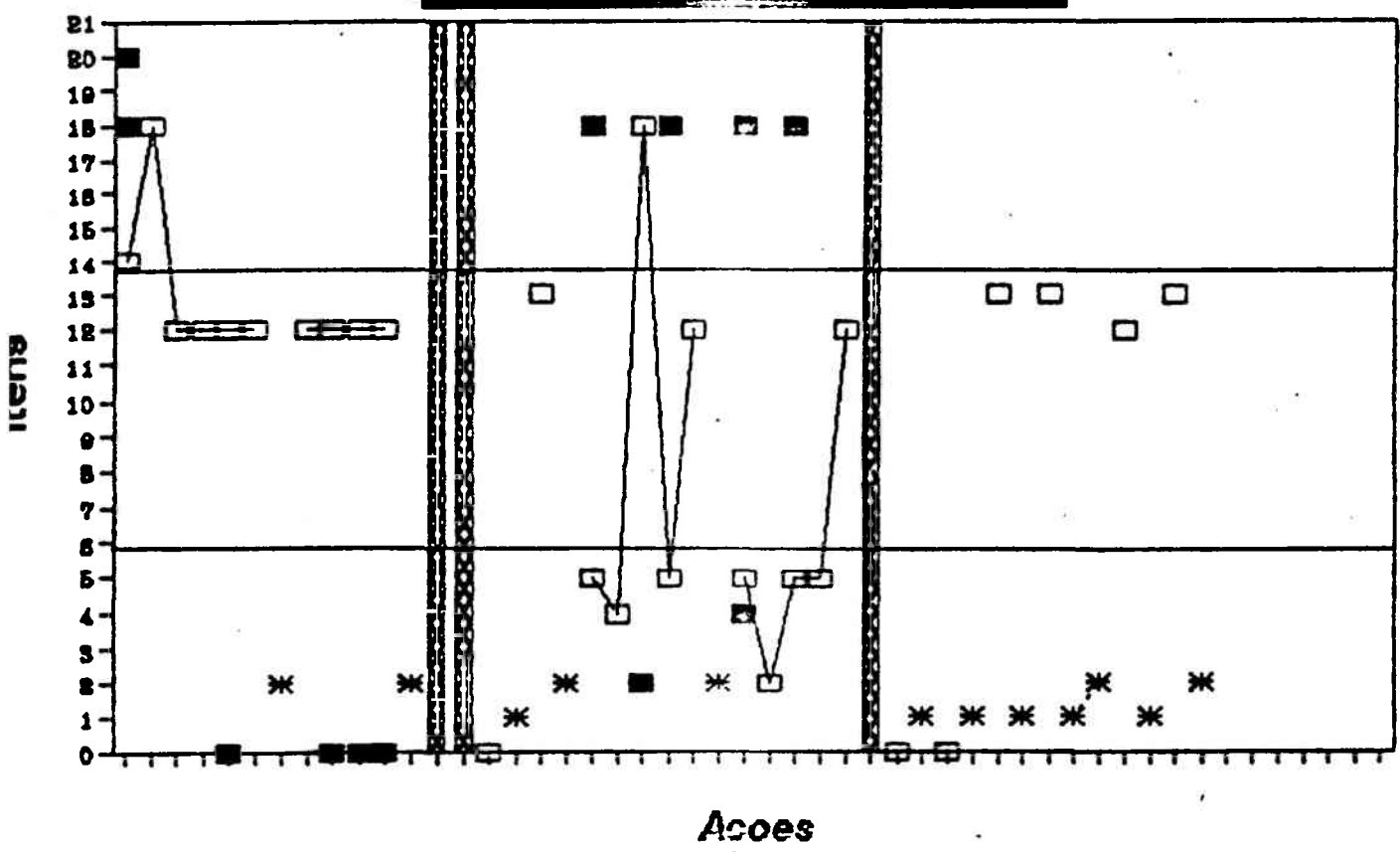


Acoes

□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 ▨ Inicio/Fim de Jogo
 ■ Acoes Concomitantes

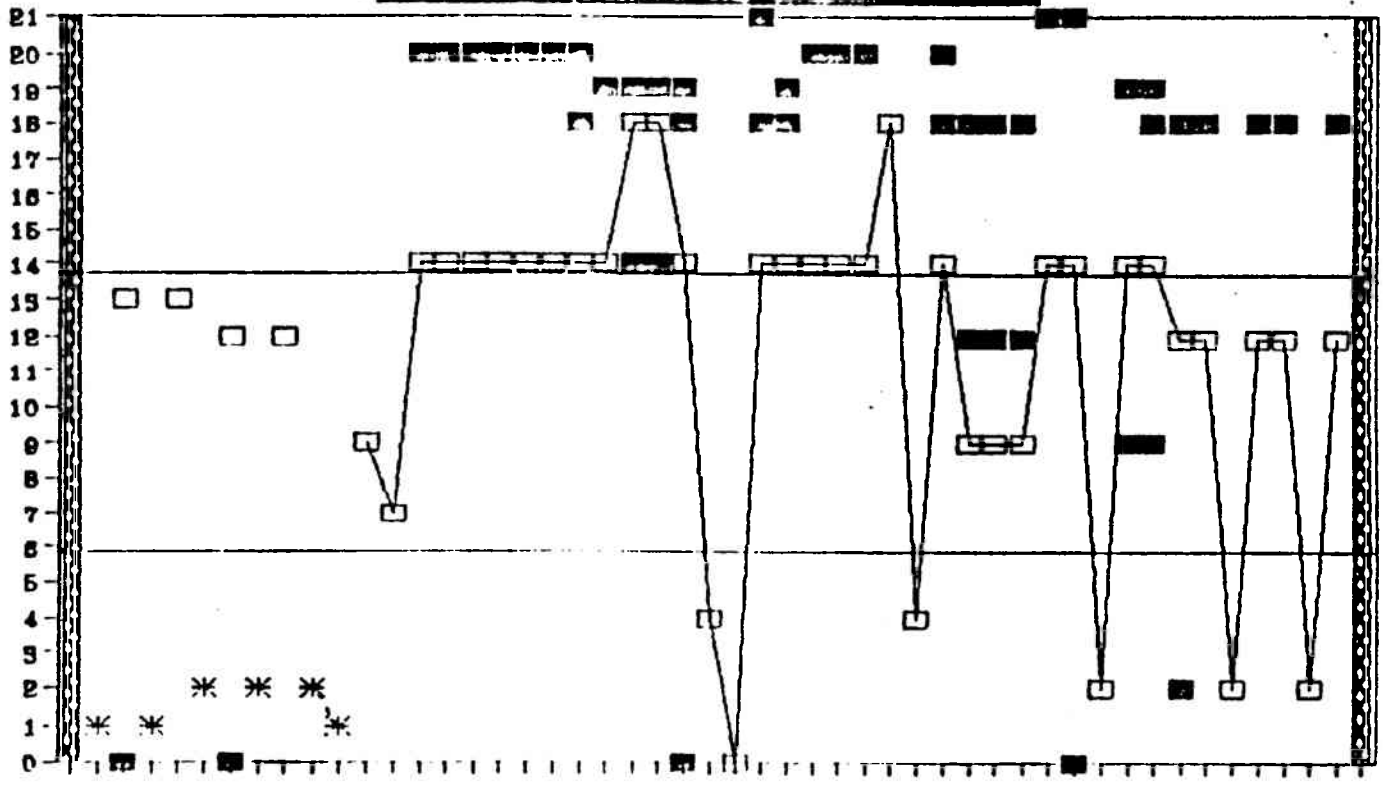
Gráfico 23b

Crianca 8 - Encontro 7 - 25/11/88



□ Acoes da Crianca
 * Acoes do Adulto
 Inicio/Fim de Jogo
 ■ Acoes Concomitantes

Grafico 24
Crianca 8 - Encontro 8 - 03/12/88

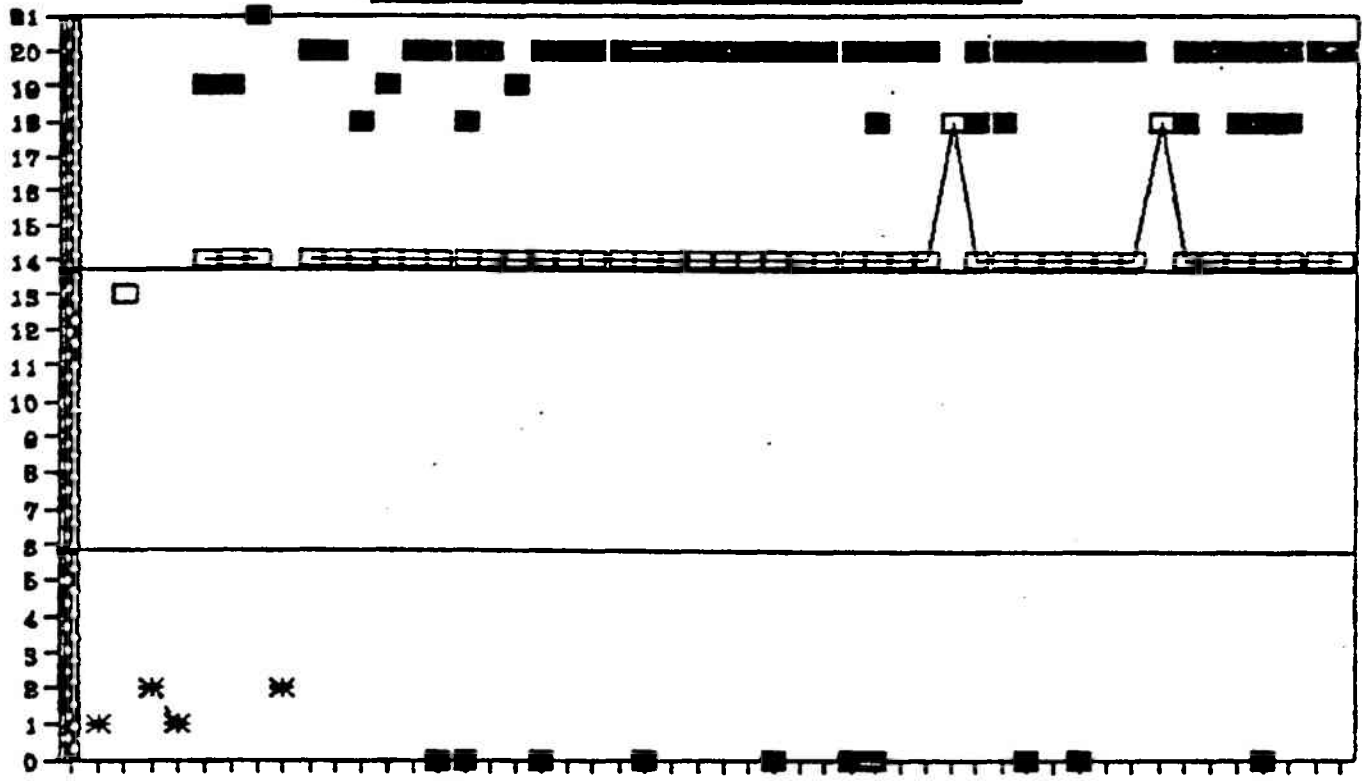


Acoes

- Acoes da Crianca
- * Acoes do Adulto
- Inicio/Fim de Jogo
- Acoes Concomitantes

Gráfico 08a

Crianca 2 - Encontro 4 - 22/10/88



Acoes

- Acoes da Crianca
- * Acoes do Adulto
- Inicio/Fim de Jogo
- Acoes Concomitantes