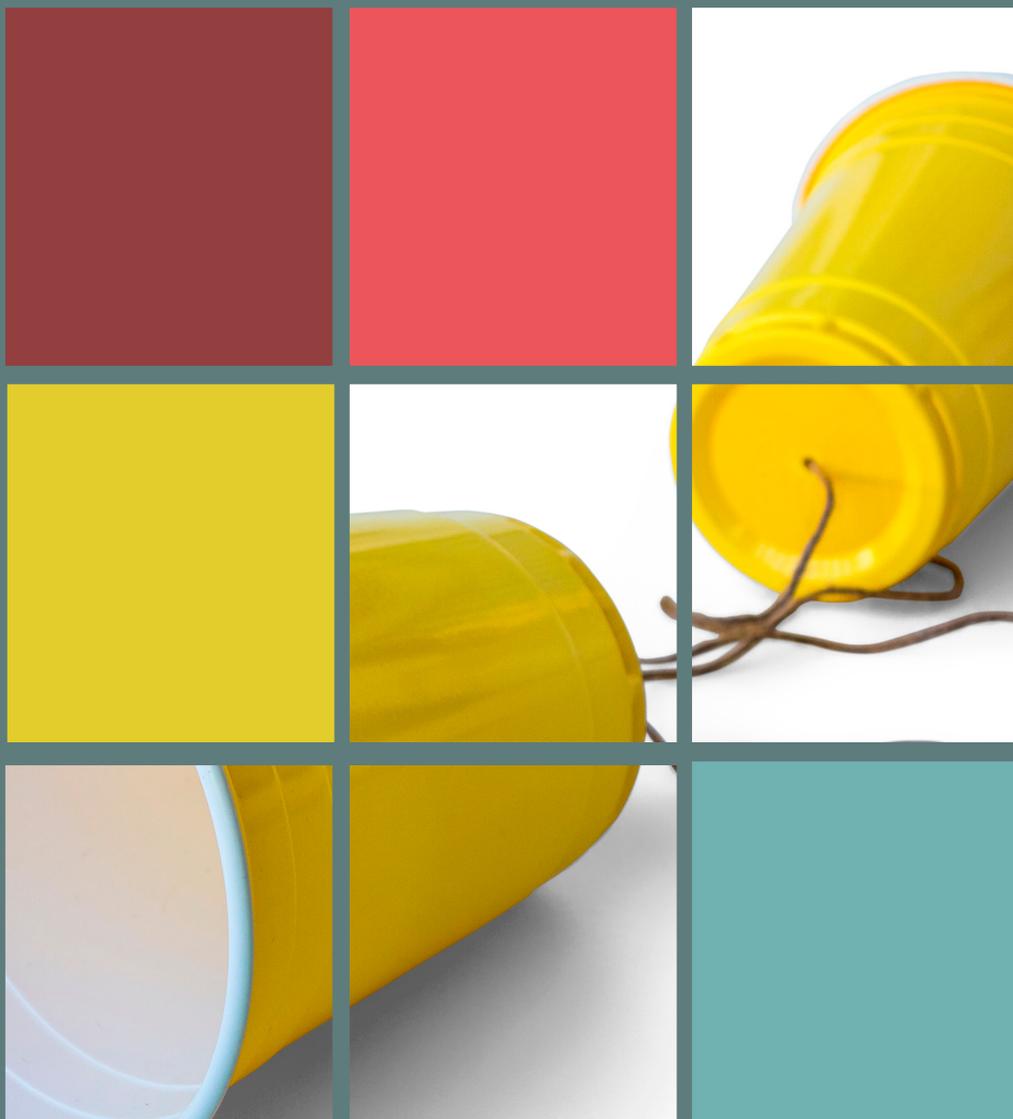
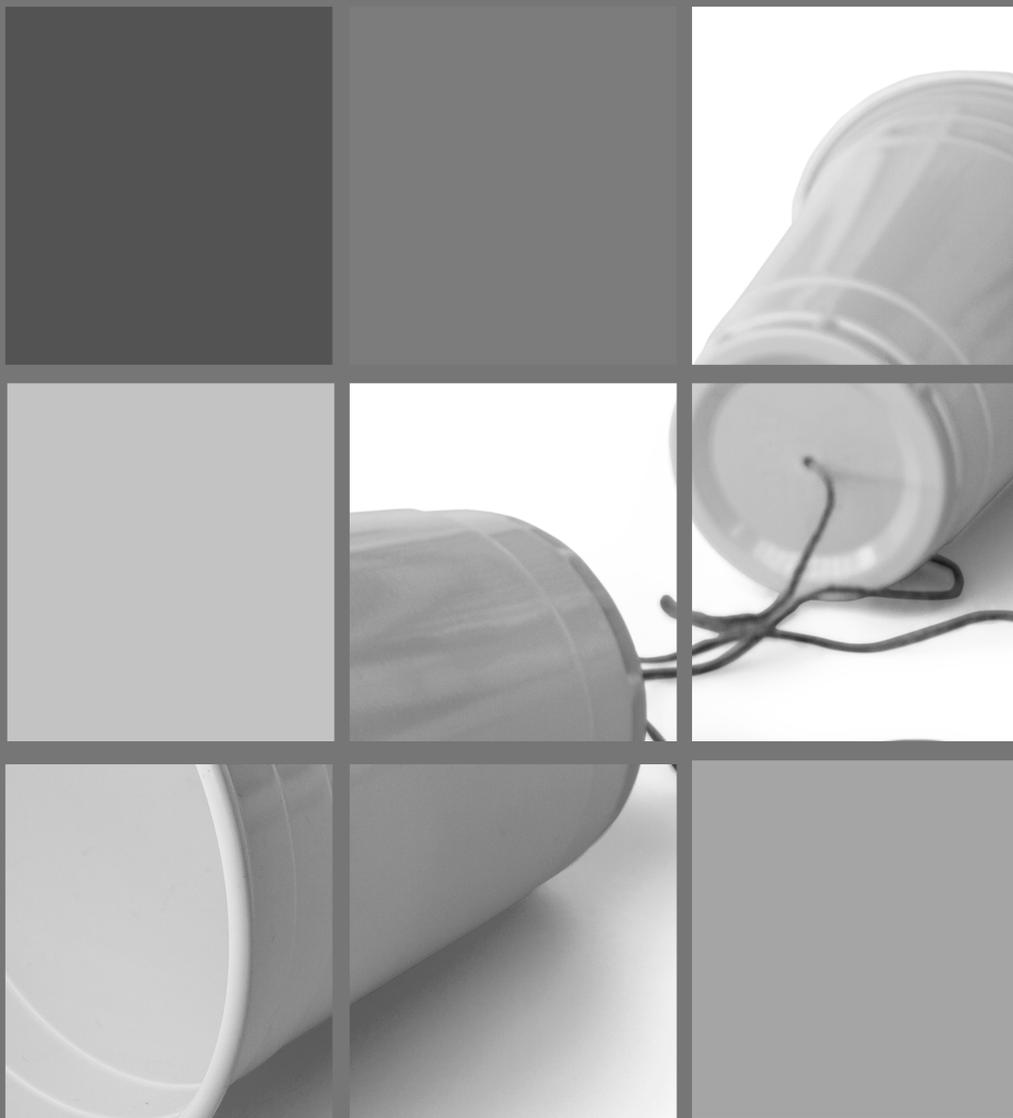


Marcelo Pereira da Silva
(Organizador)



O Imaginário Mágico nas
Ciências da Comunicação

Marcelo Pereira da Silva
(Organizador)



O Imaginário Mágico nas
Ciências da Comunicação

Editora Chefe

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Assistentes Editoriais

Natalia Oliveira

Bruno Oliveira

Flávia Roberta Barão

Bibliotecária

Janaina Ramos

Projeto Gráfico e Diagramação

Natália Sandrini de Azevedo

Camila Alves de Cremona

Luiza Alves Batista

Maria Alice Pinheiro

Imagens da Capa

Shutterstock

Edição de Arte

Luiza Alves Batista

Revisão

Os Autores

2020 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do Texto © 2020 Os autores

Copyright da Edição © 2020 Atena Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena

Editora pelos autores.



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia

Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais

Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília

Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Daniel Richard Sant’Ana – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Profª Drª Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas
Profª Drª Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Ciências Agrárias e Multidisciplinar

Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano
Profª Drª Carla Cristina Bauermann Brasil – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Antonio Pasqualetto – Pontifícia Universidade Católica de Goiás
Prof. Dr. Cleberton Correia Santos – Universidade Federal da Grande Dourados
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Profª Drª Diocléa Almeida Seabra Silva – Universidade Federal Rural da Amazônia
Prof. Dr. Écio Souza Diniz – Universidade Federal de Viçosa
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Fágner Cavalcante Patrocínio dos Santos – Universidade Federal do Ceará
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Jael Soares Batista – Universidade Federal Rural do Semi-Árido
Prof. Dr. Júlio César Ribeiro – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Profª Drª Lina Raquel Santos Araújo – Universidade Estadual do Ceará
Prof. Dr. Pedro Manuel Villa – Universidade Federal de Viçosa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Profª Drª Talita de Santos Matos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Tiago da Silva Teófilo – Universidade Federal Rural do Semi-Árido
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. André Ribeiro da Silva – Universidade de Brasília
Profª Drª Anelise Levay Murari – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás
Profª Drª Débora Luana Ribeiro Pessoa – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Douglas Siqueira de Almeida Chaves -Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Edson da Silva – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
Profª Drª Eleuza Rodrigues Machado – Faculdade Anhanguera de Brasília
Profª Drª Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Profª Drª Eysler Gonçalves Maia Brasil – Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira
Prof. Dr. Ferlando Lima Santos – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Gabriela Vieira do Amaral – Universidade de Vassouras
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Helio Franklin Rodrigues de Almeida – Universidade Federal de Rondônia
Profª Drª Iara Lúcia Tescarollo – Universidade São Francisco
Prof. Dr. Igor Luiz Vieira de Lima Santos – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Jefferson Thiago Souza – Universidade Estadual do Ceará
Prof. Dr. Jesus Rodrigues Lemos – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Jônatas de França Barros – Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof. Dr. Luís Paulo Souza e Souza – Universidade Federal do Amazonas
Profª Drª Magnólia de Araújo Campos – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Marcus Fernando da Silva Praxedes – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Maria Tatiane Gonçalves Sá – Universidade do Estado do Pará
Profª Drª Mylena Andréa Oliveira Torres – Universidade Ceuma
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federaci do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Paulo Inada – Universidade Estadual de Maringá
Prof. Dr. Rafael Henrique Silva – Hospital Universitário da Universidade Federal da Grande Dourados
Profª Drª Regiane Luz Carvalho – Centro Universitário das Faculdades Associadas de Ensino
Profª Drª Renata Mendes de Freitas – Universidade Federal de Juiz de Fora
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto
Prof. Dr. Carlos Eduardo Sanches de Andrade – Universidade Federal de Goiás
Profª Drª Carmen Lúcia Voigt – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Douglas Gonçalves da Silva – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Profª Drª Érica de Melo Azevedo – Instituto Federal do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará
Profª Dra. Jéssica Verger Nardeli – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho
Prof. Dr. Juliano Carlo Rufino de Freitas – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Luciana do Nascimento Mendes – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte

Prof. Dr. Marcelo Marques – Universidade Estadual de Maringá
Profª Drª Neiva Maria de Almeida – Universidade Federal da Paraíba
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Priscila Tessmer Scaglioni – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

Linguística, Letras e Artes

Profª Drª Adriana Demite Stephani – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Angeli Rose do Nascimento – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro
Profª Drª Carolina Fernandes da Silva Mandaji – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Profª Drª Denise Rocha – Universidade Federal do Ceará
Prof. Dr. Fabiano Tadeu Grazioli – Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Profª Drª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná
Profª Drª Miranilde Oliveira Neves – Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará
Profª Drª Sandra Regina Gardacho Pietrobon – Universidade Estadual do Centro-Oeste
Profª Drª Sheila Marta Carregosa Rocha – Universidade do Estado da Bahia

Conselho Técnico Científico

Prof. Me. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo
Prof. Me. Adalberto Zorzo – Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza
Prof. Me. Adalto Moreira Braz – Universidade Federal de Goiás
Prof. Dr. Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos – Ordem dos Advogados do Brasil/Seccional Paraíba
Prof. Dr. Adilson Tadeu Basquerote Silva – Universidade para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí
Prof. Me. Alexsandro Teixeira Ribeiro – Centro Universitário Internacional
Prof. Me. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão
Profª Ma. Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa
Profª Drª Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico
Profª Drª Andrezza Miguel da Silva – Faculdade da Amazônia
Profª Ma. Anelisa Mota Gregoleti – Universidade Estadual de Maringá
Profª Ma. Anne Karynne da Silva Barbosa – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Antonio Hot Pereira de Faria – Polícia Militar de Minas Gerais
Prof. Me. Armando Dias Duarte – Universidade Federal de Pernambuco
Profª Ma. Bianca Camargo Martins – UniCesumar
Profª Ma. Carolina Shimomura Nanya – Universidade Federal de São Carlos
Prof. Me. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Ma. Cláudia de Araújo Marques – Faculdade de Música do Espírito Santo
Profª Drª Cláudia Taís Siqueira Cagliari – Centro Universitário Dinâmica das Cataratas
Prof. Me. Clécio Danilo Dias da Silva – Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Me. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará
Profª Ma. Daniela da Silva Rodrigues – Universidade de Brasília
Profª Ma. Daniela Remião de Macedo – Universidade de Lisboa
Profª Ma. Dayane de Melo Barros – Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Me. Douglas Santos Mezacas – Universidade Estadual de Goiás
Prof. Me. Edevaldo de Castro Monteiro – Embrapa Agrobiologia
Prof. Me. Eduardo Gomes de Oliveira – Faculdades Unificadas Doctum de Cataguases
Prof. Me. Eduardo Henrique Ferreira – Faculdade Pitágoras de Londrina
Prof. Dr. Edwaldo Costa – Marinha do Brasil
Prof. Me. Eliel Constantino da Silva – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita
Prof. Me. Ernane Rosa Martins – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás
Prof. Me. Euvaldo de Sousa Costa Junior – Prefeitura Municipal de São João do Piauí
Profª Ma. Fabiana Coelho Couto Rocha Corrêa – Centro Universitário Estácio Juiz de Fora
Prof. Me. Felipe da Costa Negrão – Universidade Federal do Amazonas
Profª Drª Germana Ponce de Leon Ramírez – Centro Universitário Adventista de São Paulo
Prof. Me. Gevair Campos – Instituto Mineiro de Agropecuária
Prof. Me. Givanildo de Oliveira Santos – Secretaria da Educação de Goiás
Prof. Dr. Guilherme Renato Gomes – Universidade Norte do Paraná
Prof. Me. Gustavo Krahl – Universidade do Oeste de Santa Catarina
Prof. Me. Helton Rangel Coutinho Junior – Tribunal de Justiça do Estado do Rio de Janeiro
Profª Ma. Isabelle Cerqueira Sousa – Universidade de Fortaleza
Profª Ma. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia
Prof. Me. Javier Antonio Albornoz – University of Miami and Miami Dade College
Prof. Me. Jhonatan da Silva Lima – Universidade Federal do Pará
Prof. Dr. José Carlos da Silva Mendes – Instituto de Psicologia Cognitiva, Desenvolvimento Humano e Social
Prof. Me. Jose Elyton Batista dos Santos – Universidade Federal de Sergipe
Prof. Me. José Luiz Leonardo de Araujo Pimenta – Instituto Nacional de Investigación Agropecuaria Uruguay
Prof. Me. José Messias Ribeiro Júnior – Instituto Federal de Educação Tecnológica de Pernambuco
Profª Drª Juliana Santana de Curcio – Universidade Federal de Goiás
Profª Ma. Juliana Thaisa Rodrigues Pacheco – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Kamilly Souza do Vale – Núcleo de Pesquisas Fenomenológicas/UFPA
Prof. Dr. Kárpio Márcio de Siqueira – Universidade do Estado da Bahia
Profª Drª Karina de Araújo Dias – Prefeitura Municipal de Florianópolis
Prof. Dr. Lázaro Castro Silva Nascimento – Laboratório de Fenomenologia & Subjetividade/UFPR
Prof. Me. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Ma. Lilian Coelho de Freitas – Instituto Federal do Pará
Profª Ma. Liliani Aparecida Sereno Fontes de Medeiros – Consórcio CEDERJ
Profª Drª Lúvia do Carmo Silva – Universidade Federal de Goiás
Prof. Dr. Lucio Marques Vieira Souza – Secretaria de Estado da Educação, do Esporte e da Cultura de Sergipe
Prof. Me. Luis Henrique Almeida Castro – Universidade Federal da Grande Dourados
Prof. Dr. Luan Vinicius Bernardelli – Universidade Estadual do Paraná
Prof. Dr. Michel da Costa – Universidade Metropolitana de Santos
Prof. Dr. Marcelo Máximo Purificação – Fundação Integrada Municipal de Ensino Superior

Prof. Me. Marcos Aurelio Alves e Silva – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo

Profª Ma. Maria Elanny Damasceno Silva – Universidade Federal do Ceará

Profª Ma. Marileila Marques Toledo – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri

Prof. Me. Ricardo Sérgio da Silva – Universidade Federal de Pernambuco

Profª Ma. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal

Prof. Me. Robson Lucas Soares da Silva – Universidade Federal da Paraíba

Prof. Me. Sebastião André Barbosa Junior – Universidade Federal Rural de Pernambuco

Profª Ma. Silene Ribeiro Miranda Barbosa – Consultoria Brasileira de Ensino, Pesquisa e Extensão

Profª Ma. Solange Aparecida de Souza Monteiro – Instituto Federal de São Paulo

Prof. Me. Tallys Newton Fernandes de Matos – Faculdade Regional Jaguaribana

Profª Ma. Thatianny Jasmine Castro Martins de Carvalho – Universidade Federal do Piauí

Prof. Me. Tiago Silvio Dedoné – Colégio ECEL Positivo

Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista

O imaginário mágico nas ciências da comunicação

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira
Bibliotecária: Janaina Ramos
Diagramação: Luiza Alves Batista
Correção: Giovanna Sandrini de Azevedo
Edição de Arte: Luiza Alves Batista
Revisão: Os Autores
Organizador: Marcelo Pereira da Silva

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

I31 O imaginário mágico nas ciências da comunicação /
Organizador Marcelo Pereira da Silva. – Ponta Grossa -
PR: Atena, 2020.

Formato: PDF
Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader
Modo de acesso: World Wide Web
Inclui bibliografia
ISBN 978-65-5706-615-7
DOI 10.22533/at.ed.157202411

1. Comunicação. I. Silva, Marcelo Pereira da
(Organizador). II. Título.

CDD 302.23

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

Atena Editora

Ponta Grossa – Paraná – Brasil
Telefone: +55 (42) 3323-5493
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos.

APRESENTAÇÃO

O e-book “O Imaginário Mágico nas Ciências da Comunicação” aglutina não apenas as possibilidades que o campo da Comunicação enseja, mas também os desafios que se erigem na/da sociedade contemporânea, marcada pelo crescente processo de midiatização, pela fragmentação do vínculo social, pela dificuldade de convivência e compreensão de pontos de vista contraditórios, pelo império das narrativas em detrimento dos fatos, pela recusa à efemeridade da ciência, pela vigilância e punição do contrário, pela dessincronia entre ética e estética, etc.

Os avanços tecnológicos, fundamentais ao desenvolvimento da sociedade, dos Estado-nação, dos sujeitos e organizações, portam aporias que devem ser postas na mesa para um tipo de “acerto de contas” que minimize seus efeitos nocivos e potencialize os benefícios que proporcionam ao planeta, sobretudo aos países que primam pela democracia e não flertam com regimes totalitários que ainda existem, como o comunismo.

O tempo de incertezas e dramaticidade pelo qual o mundo passa é a ribalta na qual esta obra foi pensada: reunir pesquisadores de diferentes áreas para jogar luz ao imaginário da Comunicação diante da violência simbólica produzida por variados espectros ideológicos que se capilariza em ambientes on-line e off-line, criando verdadeiras trincheiras que solapam as alteridades, obstaculizam a coabitação e ferem a dignidade humana, aquela que não tem classe, etnia, religião, sexo, que é “humanamente humana”, que tipifica cada sujeito que habita o planeta em sua singularidade e todos os habitantes da terra-mundo.

Esta obra se constitui de artigos que abarcam estudos interdisciplinares sobre distintos objetos da Comunicação, aprofundando em teorias, estratégias, análises, metodologias e processos que propõem mudanças de direção, reformulações e ressemantizações para um campo que se encontra em permanente dialética e é essencialmente dialógico.

A Comunicação, nos múltiplos sentidos constituídos pelos autores de cada um dos 17 artigos deste e-book, é uma grande obra que ainda está construção, sempre investida de magia, mágica e imaginários.

Marcelo Pereira da Silva

SUMÁRIO

MÍDIA, DISCURSO E CONSUMO

CAPÍTULO 1..... 1

FORMAÇÃO DISCURSIVA E ORDEM DE DISCURSO EM PROGRAMAS POPULARES: ANÁLISE DO DOCUMENTO ESPECIAL E BALANÇO GERAL

Marcelo Pereira da Silva

Carlos Alberto Garcia Biernath

Kelly de Conti Rodrigues

DOI 10.22533/at.ed.1572024111

CAPÍTULO 2..... 13

SAÚDE EM FOCO: UMA ANÁLISE DAS NOTÍCIAS SOBRE SAÚDE VEICULADAS POR UM TELEJORNAL DO ESTADO DO TOCANTINS

Meirylaine Pereira Bezerra Viegas

Larissa Queiroz Azevedo de Aquino

Vilker Nascimento Bezerra de Aquino

Celso Henrique Viegas Pereira

DOI 10.22533/at.ed.1572024112

CAPÍTULO 3..... 19

COMUNICAÇÃO, GÊNERO E SOCIABILIDADE: PRECONCEITO ÀS MULHERES PRESENTE NA MÍDIA BRASILEIRA

Katia Maria Belisário

DOI 10.22533/at.ed.1572024113

CAPÍTULO 4..... 30

ESTUDIO DE LA GESTIÓN DEL CONTENIDO DE GÉNERO EN LA PUBLICIDAD: ALORACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS EMPLEADAS POR LOS ANUNCIANTES ESPAÑOLES Y APORTACIONES PARA EVITAR LA PUBLICIDAD SEXISTA

Emma Torres-Romay

Silvia García-Mirón

DOI 10.22533/at.ed.1572024114

CAPÍTULO 5..... 44

MÍDIA E FRONTEIRA: A MÍDIA DE REFERÊNCIA BRASILEIRA NO CONTEXTO DO COLONIALISMO E DO IMPERIALISMO MODERNO

Kelly Sinara Alves de Carvalho

DOI 10.22533/at.ed.1572024115

CAPÍTULO 6..... 55

RELIGIÃO E CONSUMO: UM ESTUDO SOBRE A IGREJA DE JESUS CRISTO DOS SANTOS DOS ÚLTIMOS DIAS

Adille Rigoni Massimini

Andrey Albuquerque Mendonça

DOI 10.22533/at.ed.1572024116

CAPÍTULO 7.....	70
MEMÓRIAS SOBRE A REVISTA “INTERVALO”: HISTÓRIA ORAL E PESQUISA	
Talita Souza Magnolo	
Rosali Maria Nunes Henriques	
DOI 10.22533/at.ed.1572024117	
CAPÍTULO 8.....	83
A CARACTERÍSTICA REGIONAL DO RÁDIO NA REDE CATÓLICA: UM ESTUDO DE CASO SOBRE A REDE CANÇÃO NOVA DE RÁDIO	
Elane Gomes Santos Coutinho	
DOI 10.22533/at.ed.1572024118	
CAPÍTULO 9.....	96
CHARGES EM REDE: OS DISCURSOS ACERCA DA MAIORIDADE PENAL NO FACEBOOK	
Lívia Fernanda Nery da Silva	
Leonildes Pessoa Facundes	
DOI 10.22533/at.ed.1572024119	
REDES SOCIAIS DIGITAIS, EDUCAÇÃO, CULTURA E CINEMA	
CAPÍTULO 10.....	105
O ARTESANATO EM SÃO LUÍS-MA: TRANSFORMAÇÕES E PERMANÊNCIAS NAS RELAÇÕES DE PRODUÇÃO E CONSUMO ARTESANAL NA CONTEMPORANEIDADE	
Ádilla Danúbia Marvão Nascimento Serrão	
DOI 10.22533/at.ed.15720241110	
CAPÍTULO 11.....	117
PROCESSOS TECNOLÓGICOS E PRODUÇÃO DE IMAGENS: PESQUISA E TRANSFORMAÇÃO COM SUJEITOS DE BAIRRÓS POPULARES	
Valnice Sousa Paiva	
Eliana da Silva Neiva Brito	
Jailda Souza do Nascimento	
Letícia Araújo Lima	
Maria José Pitanga Suzart da Silva	
Moizes Ferreira de Paula Neto	
Reijane dos Anjos Figueredo	
Sarlete Almeida Santana Santos	
DOI 10.22533/at.ed.15720241111	
CAPÍTULO 12.....	131
REDES SOCIAIS, UM NOVO JEITO DE SE COMUNICAR NA SOCIEDADE ATUAL	
Rafael Luiz Sanches do Nascimento	
DOI 10.22533/at.ed.15720241112	
CAPÍTULO 13.....	145
PLATAFORMAS, DISPOSITIVOS INTERACIONAIS E CIRCULAÇÃO: MAPEAMENTO DO	

EPISÓDIO “VAZA JATO”

Diosana Frigo

Luan Moraes Romero

Viviane Borelli

DOI 10.22533/at.ed.15720241113

CAPÍTULO 14..... 159

TELEPACÍFICO LABELS PROJECT: ¿TRANSMEDIA OR NON-TRANSMEDIA?

Ismael Cardozo Rivera

DOI 10.22533/at.ed.15720241114

CAPÍTULO 15..... 174

EDUCAÇÃO FINANCEIRA X GAMIFICAÇÃO: RELATO DE EXPERIÊNCIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Waleria Lindoso Dantas Assis

DOI 10.22533/at.ed.15720241115

CAPÍTULO 16..... 184

PROCESSOS COGNITIVOS NO JOGO DE REGRAS RUMMIKUB À LUZ DO APORTE TEÓRICO PIAGETIANO

Luciana Ramos Rodrigues de Carvalho

Francismara Neves de Oliveira

Églin Ribeiro dos Santos

Sérgio Luís Evangelista de Almeida

DOI 10.22533/at.ed.15720241116

CAPÍTULO 17..... 199

IDEOLOGIA E DISTOPIA NO CINEMA PÓS-MODERNO: ANÁLISE DOS FILMES JOGOS VORAZES E DIVERGENTE

Marlon Sandro Lesnieski

Reinaldo José Nunes

DOI 10.22533/at.ed.15720241117

SOBRE O ORGANIZADOR..... 213

ÍNDICE REMISSIVO..... 214

PROCESSOS COGNITIVOS NO JOGO DE REGRAS RUMMIKUB À LUZ DO APORTE TEÓRICO PIAGETIANO

Data de aceite: 01/12/2020

Luciana Ramos Rodrigues de Carvalho

UEL

<https://orcid.org/0000-0003-4936-0472>

<http://lattes.cnpq.br/0549915842189599>

Francismara Neves de Oliveira

UEL

<https://orcid.org/0000-0002-0809-2304>

<http://lattes.cnpq.br/6180367769157831>

Églin Ribeiro dos Santos

UEL

<https://orcid.org/0000-0002-3117-3196>

<http://lattes.cnpq.br/4187833975459407>

Sérgio Luís Evangelista de Almeida

<https://orcid.org/0000-0002-4429-9011>

<http://lattes.cnpq.br/7012901518870670>

RESUMO: O estudo, de natureza qualitativa, na modalidade de estudo descritivo, investigou as condutas lúdicas de 12 estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental, escolhidos aleatoriamente, objetivando demonstrar a evolução das condutas e sua relação com as formas de pensamento evidenciadas nas jogadas. O aporte teórico que fundamentou o estudo é a Epistemologia Genética e o jogo de regras denominado Rummikub, um jogo de tabuleiros. Os dados foram organizados em dois eixos de análise: o primeiro deles enfatizou a construção da noção de sucessão e simultaneidade que gradativamente permite ao jogador estabelecer antecipações. Concluiu-se

que a dinâmica do jogo impôs constante exercício dos princípios da sucessão e da simultaneidade. Considerar os dois critérios significa pensar o jogo na perspectiva de um sistema de relações, neste caso, de relações entre classes e ordens. O segundo eixo discutiu os dados demonstrativos da evolução de condutas mais egocêntricas para mais descentradas, rumo à visão de conjunto. Por essa ótica, ao organizar o tabuleiro, o sujeito deve considerar as partes entre si e sua relação com o conjunto de peças que formam o tabuleiro. Além disso, a organização do tabuleiro também deve estar articulada com os jogos já postos na mesa, bem como com as jogadas dos adversários, tendo como objetivo realizar o maior número de descartes possíveis. O sistema exigiu do sujeito realizar regulações constantes, das mais simples às mais complexas. As regulações ocorrem e geram novos esquemas operatórios que demonstram a qualidade dos procedimentos na organização do tabuleiro.

PALAVRAS-CHAVE: Epistemologia Genética, jogo de regras, sucessão e simultaneidade, elaboração de estratégias.

COGNITIVE PROCESSES IN THE RUMMIKUB RULES GAME IN THE LIGHT OF THE THEORETICAL PIAGETIAN SUPPORT

ABSTRACT: The study, of a qualitative nature, in the form of descriptive study, investigated the playful behaviors of 12 students of the 6th year of Elementary School, chosen at random, aiming to demonstrate the evolution of the behaviors and their relationship with the forms of thought evidenced in the plays. The theoretical contribution

that supported the study is Genetic Epistemology and the game of rules called Rummikub, a board game. The data were organized into two axes of analysis: the first emphasized the construction of the notion of succession and simultaneity that gradually allows the player to establish anticipations. It was concluded that the dynamics of the game imposed constant exercise of the principles of succession and simultaneity. Considering the two criteria means thinking about the game from the perspective of a system of relations, in this case, of relations between classes and orders. The second axis discussed the data demonstrating the evolution from more self-centered to more decentralized approaches, towards the overall view. From this perspective, when organizing the board, the subject must consider the parts between themselves and their relationship with the set of pieces that form the board. In addition, the organization of the board must also be articulated with the games already placed on the table, as well as with the opponents' plays, with the objective of making the greatest number of possible discards. The system required the subject to make constant adjustments, from the simplest to the most complex. The regulations occur and generate new operative schemes that demonstrate the quality of the procedures in the organization of the board.

KEYWORDS: Genetic Epistemology, rules game, succession and simultaneity, elaboration of strategies.

1 | INTRODUÇÃO

Os jogos assumem relevância na pesquisa psicogenética e na prática psicopedagógica construtivista, por ser uma ferramenta que favorece o processo de ensino e aprendizagem. Os jogos de regras em especial têm recebido atenção dos profissionais da área, por serem considerados meios de compreender e intervir nos processos cognitivos (REZENDE; MESQUITA; GONTIJO, 2018).

O presente estudo toma o aporte teórico de Jean Piaget como base para compreender os processos cognitivos envolvidos na construção do conhecimento, o qual valoriza a interação entre sujeito e objeto e entre os sujeitos produtores do conhecimento. Portanto, nesse campo teórico, o cerne da construção de conhecimento deve ser procurado nas relações de interdependência entre aspectos cognitivos, sociais e afetivos. Piaget (1976;1996); Brenelli (1996) e Piantavini (1999).

De acordo com a epistemologia genética, ou teoria piagetiana, se considera-se a existência prévia, mas não inata de estruturas lógicas. Prévia porque construções anteriores são recobradas a cada ação nova, não herdadas geneticamente ou apresentadas por processo maturacional, mas sim construídas pela atividade mental do sujeito. É nesse contexto que a intervenção com jogos engendra situações-problemas que desencadeiam a atividade espontânea do sujeito e possibilitam que seus conhecimentos se tornem observáveis, permitindo agir e refletir sobre suas ações e, dessa forma, o jogo torna-se um espaço para pensar (Brenelli, 1996; Do Nascimento 2019). Afirma Brenelli (1996) que a construção da estrutura mental possibilita conhecimento por um processo de equilíbrio, no qual intervêm os mecanismos de regulação que conduzem às reequilibrações e,

consequentemente, ao aprimoramento das estruturas anteriores. As atividades lúdicas utilizadas na intervenção pedagógica se relacionam ao fazer e ao compreender, visto que os jogos de regras implicam a construção de procedimentos e a compreensão das relações que favorecem êxitos ou fracassos.

Assim sendo, o êxito no jogo depende da compreensão e, neste processo, se apresenta como modo do sujeito compreender e explicar sua realidade por meio de formas mais elaboradas de pensamento (FOGAÇA JUNIOR, 2019; MAGNANI, 2018). Piaget (1978) assinala que jogar é essencial na vida da criança: em seu processo embrionário, predomina a imitação (acomodação) e, em seu desenvolvimento, a sutil integração entre a assimilação e a acomodação.

O jogo de regras, objeto de nosso estudo, começa a se manifestar por volta dos 7 ou 8 anos com o domínio do pensamento operatório concreto. Macedo (1994) assinala que os jogos de regras criam situações de observação e troca de informações a partir do diálogo entre os pares, favorecendo a construção de conhecimento por parte das crianças de acordo com seus limites de aprendizado. Além dos símbolos (estrutura anterior na qual os jogos teatrais, representacionais, de papéis se ancoraram), o jogo de regras requer o estabelecimento de relações sociais, pois, neste processo, as regras do mundo social são confrontadas e construídas ao mesmo tempo (FOGAÇA JUNIOR, 2019).

Por meio das relações de reciprocidade e cooperação do grupo, as regras são imposições passadas às crianças. Piaget (1978) salienta que esse tipo de interação é fundamental e necessária para que a transmissão das convenções sociais e dos valores morais sejam assegurados. Assim, jogos de regras fazem parte do processo de desenvolvimento das estruturas cognitivas, uma vez que, para efetivar esse tipo de jogo, os sujeitos devem coordenar variáveis: estratégias de ação, tomada de decisão, análises e correções dos erros, controle de emoções a partir de perdas e ganhos, replanejamento das jogadas, entre outras. Ao provocar conflitos internos, o jogo permite a busca de modificação da ação e esse movimento cognitivo enriquece e reelabora as estruturas cognitivas dos indivíduos.

Os jogos de regras criam um contexto de observação e diálogo sobre os processos de pensar, além de ajudar a criança a autorregular-se. O jogo atualiza, fundamenta, critica. O jogo propõe uma tarefa, uma situação-problema, e possibilita a análise e a revisão do erro numa outra perspectiva, ou seja, como um convite a uma nova tarefa, provocando (ou desencadeando) o desenvolvimento cognitivo da criança, constituindo um recurso de intervenção que auxilia a construção de estruturas e a compreensão de conceitos muito abstratos. Esta aproximação do mundo mental da criança é possível pela análise dos meios e dos procedimentos que ela utiliza durante o jogo.

21 PERCURSOS METODOLÓGICOS

A presente pesquisa de enfoque qualitativo caracteriza-se como um estudo descritivo, que, de acordo com Valentin (2005), observa, registra, correlaciona e descreve fatos ou fenômenos de uma determinada realidade sem manipulá-los.

Como participantes da pesquisa foram selecionados por sorteio, dentre os que entregaram os termos de consentimento assinados pelos responsáveis, doze alunos com idades entre 11 e 13 anos, matriculados no 6º ano do Ensino Fundamental de uma escola da rede estadual de Londrina-PR. O instrumento empregado foi o jogo de regras Rummikub em 5 sessões realizadas uma a cada semana. Filmamos todos os lances e deslocamentos e registramos em formulário que representava o tabuleiro o movimento das peças, com a devida concordância dos jogadores. Os procedimentos éticos de pesquisa foram seguidos. Nos procedimentos dos jogadores foram observadas as relações: sucessão e simultaneidade, deslocamentos espaço-temporais e análise dos próprios procedimentos.

Por se tratar de um jogo desconhecido por todos os participantes, foram realizadas primeiramente, três sessões de aprendizagem, visando proporcionar o domínio do tabuleiro e das peças e a compreensão das regras. As duas sessões seguintes foram consideradas avaliativas e seus resultados são apresentados neste artigo.

O jogo Rummikub envolve até 4 participantes simultaneamente e é composto por 106 peças, subdivididas em 08 conjuntos. Na Figura1, podemos observar que esses conjuntos são compostos por peças numeradas de 1 a 13, em quatro cores diferentes (azul, laranja, vermelho e preto), a cada dois conjuntos. Existem ainda dois curingas, representados por duas ‘carinhas’, que exercem uma função importante no desenrolar das partidas, como veremos mais adiante.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
					☺					☺		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Figura 1 – Conjunto de peças do Rummikub

O objetivo do jogo é fazer o rummikub, ou seja, esvaziar o tabuleiro, descartando todas as peças por combinações de sequências do mesmo número e cores diferentes, ou

de mesma cor e sequência numérica, de, no mínimo, três peças. Os jogadores compram peças e fazem suas montagens e baixam na mesa. As sequências postas na mesa passam a pertencer a qualquer jogador que pode usá-las para descartar uma peça ou várias peças em uma sequência nova. Nesse momento, o jogador que esvazia seu tabuleiro deve dizer Rummikub.

Analisar os processos cognitivos aplicados ao jogo Rummikub nos permitiu organizar os dados em 2 eixos de análise. O primeiro enfatizou a construção da noção de sucessão e simultaneidade que gradativamente permite ao jogador estabelecer antecipações. O segundo discutiu os dados demonstrativos da evolução das condutas mais egocêntricas para as mais descentradas, até que o sujeito atingisse a visão de conjunto.

3 I EIXO 1- SUCESSÃO E SIMULTANEIDADE

Nossos dados indicaram que alguns sujeitos, ao organizarem suas peças no tabuleiro, trabalham de maneira aleatória, sem observar os critérios de simultaneidade ou de sucessão. Com relação à aleatoriedade, observemos os procedimentos adotados pelo sujeito **LOH**, no protocolo a seguir.

LOH	Organização do tabuleiro
	13 8 6 ⊕ 5 10 8 7 13 13 3 12 11 1

Figura 2 – Partida realizada entre LOH e PH

A configuração acima retrata uma jogada ocorrida na 4ª sessão do jogo Rummikub que **LOH** disputou com **PH**. A aleatoriedade no jogo de **LOH** é demonstrada na colocação das peças no tabuleiro que não seguia os critérios, ao colocar as peças **13** e **13** ou **8** e **7**, por exemplo, não conseguia ordenamento, mas ocorrências casuais.

No caso de **JOH**, na mesma sessão, manifesta-se um critério utilizado: a ordenação das peças no tabuleiro pela cor. Entretanto, a sucessão não aparece. Os números não são considerados. **JOH** distribui no tabuleiro as peças pela ordem de compra, apenas agrupando-as pelas cores.

JOH	Organização do tabuleiro
	10 12 13 13 2 10 1 11 11 94 5 6 10

Figura 3 – Partida realizada entre JOH e MAR

No quadro acima, a reunião das peças **11** e **11**, uma ao lado da outra, ocorre casualmente, não significando que **JOH** aplicou o critério da simultaneidade, mas porque as peças eram idênticas quanto à cor delas. Demonstramos a seguir um exemplo retirado do protocolo de outro jogador também na 4ª sessão, no qual é evidenciado um princípio de consideração da simultaneidade.

No caso da organização do tabuleiro de **ELIS**, percebe-se que o critério da cor das peças foi aplicado, o que é indício de que seu raciocínio já emprega o princípio da simultaneidade. Entretanto, ao examinar o quadro, observa-se que nem todas as peças estão ordenadas respeitando a ordem sucessiva. Embora o jogador ordene algumas peças com o critério **11** e **12**, a sequência **9768** da mesma cor revela o predomínio do critério cor e abandono da simultaneidade.

ELIS	Organização do tabuleiro
	9 7 6 8 11 12 12 12 4 6 7 9 1 3 ☹

Figura 4 – Partida realizada entre ELIS e KAR

No transcorrer da partida, pelo fato dos sujeitos manterem os tabuleiros desta mesma maneira, conclui-se que a organização do tabuleiro não está articulada com os jogos colocados na mesa. A mesa se modificou pela ação de outros dois jogadores, mas **ELIS** e **KAR** mantiveram seu tabuleiro do mesmo modo durante a partida.

Nos procedimentos relacionados à organização do tabuleiro, os sujeitos já dispõem as peças de acordo com a cor e valor numérico, o que revela aplicação dos critérios de sucessão e simultaneidade. Entretanto, ora utilizam um critério, ora outro, o que significa que não conseguem ainda coordenar e organizar segundo os dois princípios. Observemos o protocolo abaixo.

De acordo com o extrato do protocolo de **PED**, sua organização apresenta o critério da sucessão, há a colocação de peças lado a lado, tais como **1, 3, 6, 6** e **11** ou **2, 4, 11** e **12** ou, **2, 8** e **11** ou **5** e **7**, inferindo a possibilidade de jogadas futuras.

PED	Organização do tabuleiro
	1 3 6 6 11 2 4 11 12 2 8 11 5 7

Figura 5 – Partida entre PED e VTT

Ainda assim, **PED** não coordena o critério da sucessão com o critério da simultaneidade. Percebe-se em seu tabuleiro que seria possível organizar o grupo **111111**, cuja soma totaliza 33 pontos, o que lhe permitiria realizar o descarte inicial das peças na

mesa, atendendo à regra. Entretanto, pela ausência da organização levando em conta os dois critérios, ele perde algumas possibilidades de jogo.

Há casos em que os sujeitos, antes de optarem por um ou outro critério, costumam agrupar um primeiro jogo, sem se atentar que as peças oferecem possibilidades de formação de outros grupos para um descarte inicial.

JON	Organização do tabuleiro
	7 7 ☹ 4 5 6 1 2 11 13 8 10

Figura 6 – Partida realizada entre JON e MAR

Percebe-se que **JOH**, na 5ª sessão, organiza um primeiro jogo de grupo em seu tabuleiro, 77☹, mas não observa que seria possível organizar duas sequências 78☺10 e 4567, aproveitando as peças 7 e 7 do primeiro grupo por ele organizado. Isto revela falta de articulação entre os dois critérios, sucessão e simultaneidade, pois o grupo 77☹ lhe confere apenas vinte e um pontos e as duas outras sequências mencionadas lhe garantiriam trinta e quatro pontos adequados ao descarte inicial.

Na 5ª sessão, observamos mudanças qualitativas se estabelecerem nos procedimentos. Neste ponto, os sujeitos dominam melhor a estrutura do jogo e agem com base em um raciocínio de sistema: organizam seus tabuleiros, articulam os princípios da sucessão e da simultaneidade, enfim, trabalham na perspectiva das relações de classe e ordem. A título de ilustração, o tabuleiro de **MAR**, também na 5ª sessão, revela que este sujeito forma sequências, preocupa-se com o pareamento de determinadas peças que poderão ser úteis na formação de grupos a serem descartados no momento oportuno.

MAR	Organização do tabuleiro
	10 10 ☹ 6 5 1 3 4 5 ☺ 9 7 8

Figura 7 – Partida realizada entre MAR e AMA

MAR arranja as peças na sequência 10,10 e ☹ e também pareia as peças 7 e 8, bem como alinha as peças 1, 3, 4, 5, ☺ e 9, e 6 e 5, vislumbrando futuras possibilidades a serem montadas. **MAR** realiza tal organização, articulando todas as suas possibilidades, uma vez que, na compra de mais peças, tanto poderá formar grupos como completar as sequências. Tal formação no tabuleiro demonstra que **MAR** se preocupa em compor peças suficientes para obter trinta pontos para o descarte inicial.

Ademais, ao longo do desenvolvimento da partida, **MAR** modifica a organização de seu tabuleiro, conforme novas peças são compradas. Portanto, **MAR** articula seu tabuleiro tendo em vista os descartes do oponente, antecipando possíveis jogadas futuras.

Nº da jogada	Organização do tabuleiro (MAR)	Jogada	Mesa
6	251011 4 591112	11_11	7777 8888⊗ 56⊗8 11 11 11
14	5 10 4 5 9 12 1 9	Cp 13	678 777 888⊗ 678
		Dc 12_13	23456⊗8 11 11 11 11 11_12_13

cp = compra

dc = descarte

Figura 8 – Partida realizada entre MAR e AMA

No recorte da partida, acima, o sujeito **MAR**, em sua décima quarta jogada da 5ª sessão, compra a peça **13**, deixando-a ao lado da peça **12**. Sabe-se que **MAR** já observou a mesa, antevendo um possível descarte na próxima jogada, qual seja, formação de uma sequência utilizando as peças **12** e **13**, porque a jogada seguinte de **MAR** reúne as peças **111213**, tendo retirado de uma sequência já baixada na mesa o número **11**.

Pode-se concluir que a dinâmica desse jogo implica um constante exercício, utilizando os princípios da sucessão e da simultaneidade. Considerar os dois critérios significa pensar o jogo na perspectiva de um sistema de relações, neste caso, de relações entre classes e ordens. Por essa ótica, ao organizar o tabuleiro, o sujeito deve considerar as partes entre si e sua relação com o conjunto de peças que formam o tabuleiro. Além disso, a organização do tabuleiro também deve estar articulada com os jogos já postos na mesa, bem como com as jogadas dos adversários, tendo como objetivo realizar o maior número de descartes possíveis. O sistema exigirá do sujeito que este realize regulações constantes. As regulações ocorrem e geram novos esquemas operatórios que demonstram a qualidade dos procedimentos na organização do tabuleiro.

4 | EIXO 2 - DESLOCAMENTOS ESPAÇO-TEMPORAIS

O jogo Rummikub implica um sistema de deslocamentos espaço-temporais, exigindo a elaboração de estratégias adequadas para que o objetivo do jogo seja alcançado. Neste jogo são colocados em evidência fatores que indicam a presença de construções dialéticas, tais como: as interdependências espaço-temporais entre as peças, o tabuleiro e as jogadas realizadas; uma relativização constante das significações das peças e dos lugares ocupados por elas, uma vez que as peças compõem sequências diferenciadas a cada lance. Além disso, exigem do jogador uma utilização contínua de implicações entre suas ações e as do adversário, o que se configura como relações de interdependências que permitem a construção da reciprocidade.

As relações espaço-temporais no jogo podem ser compreendidas como as que o sujeito estabelece entre as suas ações e as do outro jogador. No jogo Rummikub, a interdependência entre as partes que o compõem no sistema é fundamental, pois cada

jogador precisa considerar as regras do jogo, suas próprias jogadas e as dos adversários.

Pode-se dizer que o aspecto temporal presente no jogo Rummikub refere-se à duração e sucessão das jogadas, isto é, à sequência intercalada dos movimentos dos adversários. É uma relação entre o antes e o depois, ou melhor dizendo, entre o presente, o passado e o futuro. O presente refere-se ao movimento que um dos jogadores deve fazer, considerando a posição atual das peças, em função das transformações que os movimentos anteriores provocaram e dos próximos movimentos a serem realizados. O passado refere-se às transformações ocorridas em função das ações já efetuadas, que influenciam a ação presente e influenciarão as futuras. O futuro refere-se à possibilidade de antecipar consequências da ação presente, que sofreram consequências de transformações passadas. O futuro é projeção das relações entre as transformações realizadas no passado e a ação presente, ou seja, uma retroação e uma proação das ações.

No livro *As Formas Elementares da Dialética (1996)*, Piaget faz um estudo com o jogo “Xadrez Simplificado” para tratar de três níveis evolutivos de condutas. Será útil apresentá-los uma vez que os consideramos como referência para a análise do jogo Rummikub.

Nível IA: O sujeito não faz nenhum jogo de conjunto e se limita a descartes individuais das peças, sem estabelecer relação entre elas. Não percebe o jogo como um todo e não há ainda implicação entre as ações.

Vejamus um exemplo retirado do protocolo de **LOH**, que, na vigésima rodada da 4ª sessão, descarta a peça **12** para acrescentar à série já posta na mesa **67891011**, transformando-a em **6789101112**. **LOH** não percebe a possibilidade de formação de novos conjuntos com as peças do tabuleiro e séries que já estavam na mesa. Ele poderia ter descartado a peça **9** do seu tabuleiro e ter retirado o **7** da sequência **7777**, e o **8** da sequência **8888** para ter formado o conjunto: **789**. Podemos observar que os procedimentos empregados por **LOH** não revelam jogo de conjunto e nem mesmo projetos parciais, sendo que descarta uma peça de cada vez. O jogo de **LOH** é isolado, ele movimenta uma ou duas peças por vez, limitando-se a descartes individuais sem relacionar parte/todo e a descartes simples, não vendo as possibilidades que a mesa e o seu tabuleiro oferecem. Nesta jogada, por exemplo, ele poderia ter descartado três peças, aumentando a possibilidade de ganho.

Nº da jogada	Organização do tabuleiro (LOH)	Jogada	Mesa
20	34612 1913 1 4 249	12	7777 10 10 10 10 ☹
			55☹ 8888☹ 6789101112

Figura 9 – Partida realizada entre LOH e PHR

Nível IB – é compreendido o valor numérico de cada peça, aparecendo as implicações entre ações de forma simples (AB) e não compostas (AB) e (BC). As implicações se limitam exclusivamente a agrupar de modo simples as peças do mesmo número. Exemplo **777** ou **333**, sendo negligenciadas as possibilidades de sequenciação com diferentes números.

Vejam os protocolo **KAR** que, na vigésima terceira rodada da 5ª sessão, opta pelo descarte simples de suas peças **5555**, não percebendo as possibilidades que o tabuleiro oferecia. Havia a possibilidade de descartes de mais peças como **1234**, **456** e **567**.

Nº da jogada	Organização do tabuleiro (KAR)	Jogada	Mesa
23	54613 3657 1257 18234 3 10 4 6	Cp 5 Dc 5 5 5	78910 101112 333 12 12 12 11 11 11 9 9 9 11 12 □ 9 9 9 5 5 5 5

Figura 10 – Partida realizada entre KAR e AMA

Nível IIA: Neste nível, segundo Piaget (1996), aparecem as implicações que se podem chamar de compostas, uma vez que permitem se coordenar entre si e também em conexões espaço-temporais.

Entretanto, tais composições aparecem em “projetos locais” que modificam localmente o estado do jogo, constituindo apenas um início de reciprocidade entre os jogos dos parceiros. Os jogadores neste nível elaboram sequências simples **1234** ou **678**, entretanto ainda não conseguem antecipar possibilidades, “desmanchando” as sequências postas na mesa para constituir novas possibilidades com seus descartes.

No protocolo de **JON**, isto fica bem visível. Na vigésima terceira rodada da 5ª sessão, ele compra a peça **13**, aproveita as peças **11** e **12** que estavam em seu tabuleiro e monta a sequência **111213**, bem como descarta a sequência **234**. **JON** ainda não percebe as possibilidades de desmanche da mesa para baixar mais peças. Ele tinha no tabuleiro as peças **467**, na mesa havia a sequência **567891011**. Ele poderia ter desmanchado esta série e formado dois novos conjuntos **4567** e **67891011**. Poderia ainda ter descartado as peças **8** e **8**, para acrescentar na sequência **8888**, transformando-a na sequência **888888**. **JON** tinha ainda a possibilidade de formar mais um conjunto com suas peças **7**, **9** e **10**, mais a peça **8** da mesa (a peça **8** sairia da sequência **8 8 8 8**), formando a sequência **78910**. E por último poderia ter descartado a peça **2**, para acrescentá-la à série **34567**, transformando-a na sequência **234567**. **JON**, nessa rodada, descartou 5 peças, mas se tivesse visão de conjunto, poderia ter descartado 10 peças.

Nº. da jogada	Organização do tabuleiro (JON)	Jogada	Mesa
41	<p>1 4 4 6 7 11 12</p> <p>2 4 5 7 7 9 10 13</p> <p>8 6 10 2 8 234</p>	<p>Cp 13</p> <p>Dc 234 11 12 13</p>	<p>5 67891011 8888 12 12 12</p> <p>11 12 13 567 34567 33☺</p> <p>10 11 12 13 9 10 11 12 234</p> <p>111213 111213 345678</p>

Figura 11- Partida realizada entre JON e ANA

Observou-se, entretanto, que os descartes e as previsões aconteciam em alguns setores do jogo, com determinadas peças, não ficando demonstrado que estas jogadas fizessem parte de um plano mais geral. Tratava-se, apenas, de “projetos parciais”, não havendo, ainda, por parte do jogador, um “programa de conjunto” ou uma estratégia geral que fosse anteriormente planejada. Segundo Piaget (1996), as implicações compostas não atingem necessariamente um programa de conjunto. No Rummikub isto significa centrar-se num setor limitado do tabuleiro, negligenciando o todo e deixando de levar em conta as possíveis reações do outro jogador.

Nível IIB: A principal característica ressaltada por Piaget (1996) é a passagem dos projetos locais, presentes no nível anterior, aos “programas de conjunto” (p.72), ou seja, levar em consideração um maior número de interdependências, incluindo, também, um número maior de peças.

As relações deste nível são transformacionais, na medida em que podem modificar o estado total do sistema e as relações entre os jogos dos parceiros. Às vezes, os jogadores iniciam a transformação para depois descobrirem que não era uma boa ideia e “devolvem” as peças aos lugares onde estavam e novamente reorganizam os lances.

Na décima oitava jogada da 4ª sessão, **MAC** começa a compra da peça **10**, e por perceber que esta compra não aumentou suas possibilidades de descarte, reservou a peça. **MAC** recolheu da mesa a sequência **66☺**, para ver se elas a ajudariam a um descarte maior de peças.

MAC pegou o **7** da sequência **1234567** e o colocou na sequência de **7 77☺** para poder retirar o curinga da série, transformando em **7777**. Com esse rearranjo, **formou** a sequência **67☺**. Também retirou o **10** da série **10101010**, transformando-a em **101010**. Retirou também a peça **11** do conjunto **111111111111**, transformando-a em **1111111111**, para poder baixar sua peça **9** e fazer um novo conjunto **91011**. Por último, fez o descarte das peças **22☺**, bem como a peça **10** que havia comprado no início, acrescentando à série **101010**, transformando-a em **101010 10**.

Nº. da jogada	Organização do tabuleiro (MAC)	Jogada	Mesa
18	3913 22 4 24812	Cp 10 Recolheu: 6 6⊙ Dc 10 2,2⊙ 9 8 6	10 10 10 10 1 2 3 4 5 6 7 7 7 7 ⊙ 4 5 6 11 11 11 11 11 11 10 10 10 10 1 2 3 4 5 6 7 7 7 4 5 6 7 8 11 11 11 11 11 6 7 ⊙ 9 10 11

Figura 12 – Partida realizada entre MAC e ANA

Nível III – No último nível predominam as antecipações e o jogo de conjunto. O jogador coordena antes as diversas possibilidades, para depois realizá-las na mesa.

Conforme as jogadas, as transformações que os sujeitos conseguem efetivar durante as partidas, consolidam-se por meio de estratégias mais complexas. Nesse nível, as regulações se manifestam por procedimentos sofisticados que expressam a condição dos sujeitos para antecipar várias jogadas ao mesmo tempo. Todos os aspectos do jogo são considerados ao mesmo tempo. As ações dos sujeitos têm uma intencionalidade clara no sentido de busca das melhores estratégias, com o fim de alcançar a batida. Assim, todas as dimensões do jogo são consideradas como uma rede de relações. O raciocínio dos sujeitos expressa-se de uma maneira sistêmica em toda sua plenitude. Por isso, as partidas tendem a acontecer muito rapidamente e as transformações que ocorrem na mesa são muitas. Assim, note-se o recorte da partida disputada por **VIT**, que revela um conjunto de estratégias bastante complexas que lhe possibilitam descartar vinte duas peças de uma só vez. Seus procedimentos revelam a qualidade de seus esquemas operatórios que dão conta de uma multiplicidade de arranjos e rearranjos.

Nº. da jogada	Organização do tabuleiro (VIT)	Jogada	Mesa
44	777 2346 13 13 678 89 333 15811 491112 22 12	Cp ⊙ Dc 777 234 13 13 1 333 678 6 4 89 9 ⊙ 11 12	4 4 4 4 4 7 7 7 1 1 1 1 1 1 1 13 13 13 13 13 10 10 10 10 10 7 8 9 10 ⊙ 12 4 4 4 4 4 4 13 13 13 7 7 7 2 3 4 10 10 10 10 10 3 3 3 9 ⊙ 11 12 13 7 8 9 13 13 13 678 9 10 ⊙ 12 678 11 11 11

Figura 13 – Partida realizada entre VIT e PM

VIT só consegue baixar suas peças na quadragésima quarta rodada da 5ª sessão. Ela possuía muitas peças em seu tabuleiro, mas não tinha ainda a sequência para somar trinta pontos. Nessa rodada, **VIT** faz a compra do ☺ e, quando vê a peça que acabava de comprar, fala para seus adversários: “*Agora vocês vão ver o que é jogar bem*”. Ela começa usando o ☺ para formar a sequência **9☺1112**. Baixa também as sequências **777**, **333**, **678**, **234**. Então retira uma das peças **13** do grupo **1313131313** e acrescenta essa peça **13** à sequência **9☺1112**, transformando-a na sequência **9☺111213**. A seguir, retira também a peça **13** da série **1313131313** para formar com suas peças o grupo **131313**. Ao mesmo tempo, acrescenta o **1** ao grupo **11111**, transformando-a na sequência **1111111**. Acrescenta também a peça **4** ao grupo **4444444**, transformando-o no conjunto **444444**. Descarta ainda a peça **6** e acrescenta ao grupo **78910☺1112**, que se transforma em **678910☺1112**. Por último, descarta as peças **8** e **9** e retira uma das peças **10** do grupo **1010101010**, formando o grupo **8910**. Dessa forma, sua estratégia dá conta do descarte de vinte duas peças em uma única jogada e seu tabuleiro, que continha vinte e nove peças, fica reduzido a sete peças.

No nível seguinte IIB, os projetos dão lugar aos programas de conjunto, ou seja, as implicações compostas podem ser ditas “transformacionais”, na medida em que há uma compreensão das relações interdependentes, e o jogador leva em conta o estado total do sistema e suas ações podem modificá-lo, transformá-lo. É também neste nível que encontramos a presença da antecipação das ações possíveis para si e para o outro jogador e não mais a simples constatação.

O ponto de chegada é o nível III, que se caracteriza por deduzir, tendo em vista as implicações, as consequências de uma ação possível, mas não realizada. A construção dos significados mais simples nos níveis IIA e IIB passam a levar em conta o significado das direções possíveis para cada uma das peças, para esta construção. A compreensão do significado das direções é apenas parte da compreensão das implicações compostas. A antecipação por dedução é engendrada pelas construções anteriores e é o resultado da conservação que permite levar em conta as transformações, sem perder a relação parte/todo.

5 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da observação das condutas do sujeito no jogo, pode-se verificar de que maneira seu pensamento está estruturado, pois as condutas revelam os recursos de pensamento dos quais dispõe. Além do mais, na utilização do jogo como um meio de intervenção, com o papel de facilitar processos de equilíbrio, percebe-se que sua prática possibilita ao jogador, gradualmente, enriquecer suas estruturas mentais, diante dos desafios implicados no jogar em si, de maneira a superar o sistema cognitivo que

determinava a aplicação de instrumentos inadequados ou insuficientes para o alcance de resultados satisfatórios.

Viabiliza-se, assim, a construção de novos conhecimentos. Transpõe-se igualmente o plano da ação para o da compreensão, pois no plano do fazer, os meios que levam ao resultado de uma ação não são conhecidos. Para a resolução da situação-problema que o jogo impõe, exige-se do jogador utilizar procedimentos que coordenam suas ações para um propósito, o que evidencia o pensamento, revelando o *como* e o *porquê* de suas ações no plano da compreensão.

Pensar as ações em função dos acertos e dos erros nos ajuda a entender como se aprende. Para isso é imprescindível, na prática pedagógica, valorizar as ações enquanto operações do sujeito que conhece e o erro enquanto observável. Errar significa produzir uma contradição no sistema. Tornar o erro observável para a criança significa criar um contexto em que esta possa perceber a contradição, a não-coerência de suas respostas e, com isso, criar um conflito (desequilíbrio) que a mobilize na busca da resolução ou da resposta. Problematizar o erro é transformá-lo em uma situação de aprendizagem. O erro enquanto observável oferece para a criança uma oportunidade de autoavaliação, descentração, antecipações, desenvolvendo seu interesse (motivação) pelo conhecimento, requerendo dela uma atitude de pesquisador. Se jogar permite saber sobre os processos de pensar, transformar o erro em uma pergunta pode também transformá-lo numa tomada de decisão. Um desafio para a mudança de atitude e um excelente recurso para a prática pedagógica.

REFERÊNCIAS

BRENELLI R. P. (1996). **O jogo como espaço para pensar**: a construção de noções lógicas aritméticas. (3.ed). Campinas, SP: Papirus.

DO NASCIMENTO, M. C. **Construção de Possíveis e do Necessário por meio dos Jogos de Regras**: uma intervenção intergeracional com idosos. Tese (Doutorado em Educação). Curso de Pós-Graduação em Educação. Paraná: Universidade Estadual de Maringá, 2019. No prelo.

FOGAÇA JUNIOR, O. M. **O Jogo na Perspectiva Piagetiana**: Contribuições para a disciplina da Educação Física. **9º Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar – CONPEF. 4º Congresso Nacional de Formação de Professores de Educação Física. UEL - Londrina – 21 a 24 de maio de 2019.**

MACEDO L. (1994). **Ensaios construtivistas**. (3ª ed.) São Paulo, SP: Casa do Psicólogo.

MAGNANI, E. M. Hora do jogo: os professores estão prontos? **Revista Educação e Emancipação**. São Luís, v. 11, n. 1, jan./abr. 2018.

PIAGET J. (1976). **A equilíbrio das estruturas cognitivas**: Problema central do desenvolvimento. (Drª Marion Merlone dos Santos Penna, Trad.). Rio de Janeiro: Zahar (Obra Original publicada em 1975).

_____ (1978). **A formação do símbolo na criança:** Imitação, jogo e sonho, imagem e representação. (Álvaro Cabral, Trad.) Rio de Janeiro: Zahar (Obra Original publicada em 1946).

_____ (1996). **As formas elementares da dialética.** (Fernanda Mendes Luiz, Trad.) São Paulo: Casa do Psicólogo (Obra Original publicada em 1980).

PIANTAVINI, F. N.O. (1999). **Jogo de regras e construção de possíveis:** análise de duas situações de intervenção psicopedagógica. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Estadual de Campinas, SP.

REZENDE, F. A. M; MESQUITA, E. C; GONTIJO, L.C. Bingo químico e história em quadrinhos para abordagem de conceitos relacionados a substâncias químicas: uma proposta de ensino e aprendizagem à luz do referencial piagetiano. **Multi-Science Journal**, v. 1, n. 12 (2018) 41-46.

VALENTIM, M. L. P. (2005, novembro). **Métodos qualitativos de pesquisa em Ciência da Informação.** Coleção Palavra-Chave v. 16, n 4, p. 40-47

ÍNDICE REMISSIVO

A

Alteridade 44, 45, 46, 47, 49, 150

Artesanato-Consumo 105

Artesanato Maranhense 105

B

Balanço Geral 1, 9, 10

C

Canção Nova 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95

Casos 25, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 39, 40, 41, 47, 64, 86, 146, 190

Charge 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103

Cinema 1, 58, 76, 159, 170, 199, 200, 204, 205, 209, 210, 211

Circuito 7, 145, 146, 149, 150, 156, 157

Circulação 19, 20, 22, 25, 28, 80, 97, 98, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 156, 157, 158

Colonialismo 44, 45, 47, 48, 49, 51, 52

Complexidade 93, 131, 149, 150, 157

Comunicação 2, 2, 7, 8, 12, 18, 19, 29, 45, 49, 51, 54, 55, 59, 70, 74, 76, 77, 78, 83, 85, 86, 87, 88, 93, 94, 95, 97, 98, 103, 104, 107, 120, 121, 123, 129, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 149, 150, 153, 155, 156, 157, 158, 205, 211, 212, 213

Comunidade 18, 84, 87, 88, 92, 113, 117, 119, 123, 124, 125, 129, 137, 175, 176, 182

Consumo 7, 14, 33, 36, 37, 42, 43, 55, 56, 57, 58, 65, 68, 105, 106, 108, 109, 110, 114, 115, 118, 122, 136, 174, 175, 176, 178

Crítica Ideológica 199, 200

Cultura Local 83, 84, 85, 114

D

Design 105, 106, 107, 108, 109, 114, 115, 116

Discurso 1, 2, 3, 4, 5, 9, 10, 11, 12, 20, 21, 28, 45, 50, 52, 58, 60, 62, 64, 96, 97, 99, 100, 102, 103, 104, 122, 141, 204, 206

Distopia 199, 200, 203, 209

Documento Especial 1, 9, 10

E

Educação Financeira 174, 175, 176, 177, 181, 182, 183

Educação Infantil 174, 175, 176, 177, 179, 181, 182, 183
Ensino 87, 103, 117, 119, 174, 175, 176, 182, 184, 185, 187, 198
Entrevistas 14, 55, 56, 62, 68, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 81, 85, 106, 112, 114
Epistemologia Genética 184, 185
Estratégias 2, 11, 70, 81, 99, 143, 154, 184, 186, 191, 195

F

Facebook 96, 97, 100, 101, 102, 103, 131, 137, 139, 148, 151, 152, 153, 154, 162
Festival de MPB 70
Formação Discursiva 1, 4, 5
Fronteira 29, 44, 45, 49, 50

G

Gamificação 174, 176, 179, 181, 182
Gênero 19, 20, 21, 29, 96, 97, 98, 99, 103, 110, 121, 138, 205, 209, 210
Globalização 44, 48, 49, 83, 84, 85, 106, 121, 130

H

História Oral 70, 71, 72, 73, 74, 81, 82

I

Ideologia 2, 61, 99, 122, 199, 200, 203, 204, 207, 208, 209, 210, 211, 212
Interação 2, 84, 97, 98, 110, 114, 121, 132, 133, 139, 141, 145, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 157, 174, 185, 186

J

Jogo de Regras 184, 186, 187, 198
Jornalismo 7, 14, 16, 19, 47, 49, 50, 51, 54, 76, 78, 79, 80, 91, 92, 93

M

Maioridade Penal 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103
Memória 55, 59, 69, 70, 71, 73, 81, 82
Mídia 1, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 21, 28, 29, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 54, 71, 91, 95, 96, 97, 98, 99, 115, 117, 118, 119, 123, 129, 132, 136, 137, 139, 143, 144, 211, 213
Mórmons 55, 59, 60, 66

O

Ordem do Discurso 1, 11

P

Pesquisa-Ação 117, 118, 119, 124, 129, 175, 183
Plataformas 138, 145, 146, 149, 150, 151, 152, 155, 156, 157
Preconceito 19, 20, 22, 25, 28, 139, 141
Prevenção de Saúde 13
Produção de Imagem 117
Publicidade 42, 88

R

Rádio 1, 25, 76, 78, 80, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95
Redes Sociais 93, 96, 97, 103, 104, 125, 131, 132, 133, 136, 137, 138, 139, 141, 142, 143, 146, 148, 151, 153
Regionalismo 83, 84, 86, 90, 92, 93
Religião 48, 55, 56, 58, 61, 62, 63, 64, 66, 68, 94, 102
Revista “Intervalo” 70, 74

S

Saúde 13, 14, 15, 16, 17, 18, 45, 60, 89, 120, 154, 178, 181
Sétima Arte 199
Sexismo 30, 38, 41, 42, 43
Simultaneidade 184, 187, 188, 189, 190, 191
Sucessão 184, 187, 188, 189, 190, 191, 192

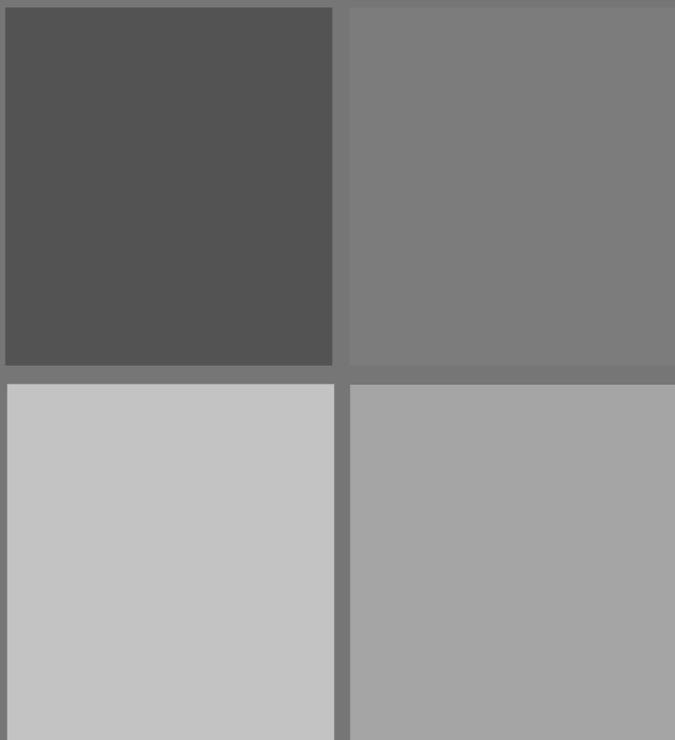
T

Telejornalismo 13
Televisão 1, 2, 5, 8, 9, 11, 14, 25, 70, 71, 74, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 94, 111, 143, 155

V

Vaza Jato 145, 146, 149, 151, 152, 155, 157
Violência 9, 10, 19, 20, 21, 24, 25, 26, 28, 29, 49, 51, 103, 119, 120, 124

O Imaginário Mágico nas Ciências da Comunicação



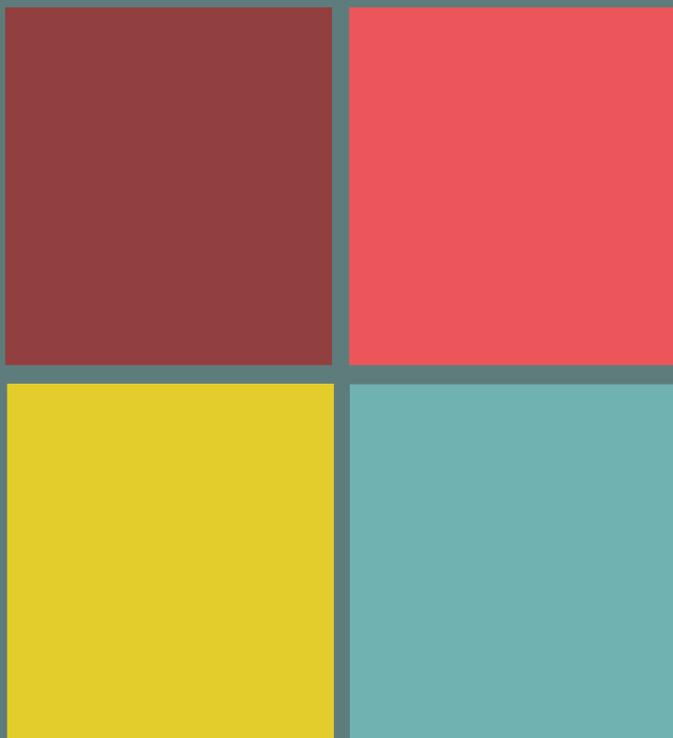
www.atenaeditora.com.br 

contato@atenaeditora.com.br 

[@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora) 

www.facebook.com/atenaeditora.com.br 

O Imaginário Mágico nas Ciências da Comunicação



www.atenaeditora.com.br 

contato@atenaeditora.com.br 

[@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora) 

www.facebook.com/atenaeditora.com.br 