

Editorial

A Revista Mal-Estar e Sociedade n. 6 nos chama para o jogo, assumindo seu aspecto lúdico como possibilidade de experiência e de reflexão! O jogo tornado como interação, ou seja, como processo de influências mútuas que os sujeitos exercem uns sobre os outros. Para o filósofo russo Mikhail Bakhtin, a linguagem como realidade viva se dá no momento da interação verbal, ou seja, no momento em que a linguagem está em uso dentro da história e da cultura num desenvolvimento dialógico entre o eu e o outro. A interação, assim, é mais que um encontro, é um jogo.

Joguemos!

O que diferenciaria a capacidade humana das demais é a aptidão linguística constitutiva do humano e sua habilidade social para o jogo, para a interação. Para comunicar, jogamos, e dessa forma é importante identificar os sujeitos, suas posições no tempo e no espaço, os limites e os parâmetros de ordem material para que os objetivos comunicativos dos jogadores possam ser alcançados. É o jogo interacional que vai fazer com que os parceiros reconheçam uns aos outros e a si próprios. Cada participante do jogo é ativo na construção do discurso e vai se constituindo em função de suas eventuais respostas na busca do objetivo preciso de sua elaboração.

Propomos nosso jogo ao, nesta edição, por meio dos parceiros-jogadores (autores) e seus textos, que apostam no viés acadêmico, discutir sobre nós mesmos e nossa sociedade de forma interdisciplinar, tendo como elemento principal a educação. Nossa jogo se estabelece pelas regras do conflito, entendido como possibilidade de diálogo, característica fundamental da própria linguagem, limitado por nossas páginas somente até o início do jogo, pois ao se fazer jogado, os limites dessa interação podem e são (des) estendidos de acordo com a forma como pactuam os parceiros que se aceitam como leitores-jogadores.

Como num jogo de xadrez, nossa edição se organiza em

três momentos, em função dos diferentes padrões de estratégias e táticas de seus jogadores: abertura, quando os enxadristas desenvolvem seus exércitos e definem o início dos combates; meio-do-jogo, fase da partida em que as peças, em sua maioria, já alcançaram seu maior desenvolvimento, na qual a maioria das combinações pode acontecer, e o final, no qual a maioria das peças, de ambos os lados, já foram capturadas e os reis iniciam uma participação ativa.

Sendo a abertura a fase da partida que contém o grupo de movimentos iniciais das peças brancas e pretas no tabuleiro, apresentamos dois textos basicamente pensados a partir da história. O primeiro, *Poder e privilégio: a criação da vila de Barbacena* aborda os pressupostos responsáveis para a elevação do arraial da Igreja Nova da Borda do Campo à condição de vila de Barbacena no ano de 1791, na capitania de Minas Gerais, cuja principal visada é a historiográfica. Adriano Braga Teixeira, em seu texto, discute a possibilidade de resgate à nossa memória, principal elemento de nossa identidade social e coletiva. Em sequência, nossas peças preparadas por reflexões memoriais avançam por meio do artigo de Francisco Fernandes Ladeira, *Renda básica de cidadania - importante recurso na luta por justiça social*. Esse texto nos coloca frente a frente com os desafios da nossa contemporaneidade, uma vez que destaca os principais argumentos que defendem a criação de uma renda básica de cidadania incondicional e indiscriminatória em nosso país.

Peças iniciais movimentadas! O meio-do-jogo, fase das combinações por excelência, nos apresentará os artigos que, de forma mais direta, apontam para uma discussão educacional. Essa fase do jogo é constituída por três textos de áreas diversas, como formação de professores, psicologia cognitiva e sociologia, que nos permitem realçar o aspecto interdisciplinar da proposta do Núcleo de Pesquisa *Educação: Subjetividade e Sociedade* para pensar a educação. O primeiro deles é *O desenvolvimento religioso dos professores de ensino religioso e sua influência na ação*

pedagógica segundo James Fowler, dos pesquisadores Ivani Ravasoli e Sérgio Rogério Azevedo Junqueira, que nos apresentam a identificação dos diferentes saberes dos docentes, a compreensão do desenvolvimento de sua fé, a fim de perceber a influência da fé na ação pedagógica dos professores de Ensino Religioso. Da formação de professores passamos ao texto *Estratégias de compreensão da leitura: perspectivas teóricas*. Por meio dele, a professora Elaine Leporat Barroso Faria apresenta uma discussão muito peculiar que faz dialogar referentes da psicologia cognitiva e o desenvolvimento da leitura. Sua proposta é compreender como as estratégias metacognitivas influenciam no processo de compreensão leitora. Fechando a fase de combinações, a jogada seguinte se dá por meio do artigo da pesquisadora Maria Cristina Pratis Hernández, que busca mostrar, dentro do segmento da história das mulheres, a educação para o trabalho como fenômeno sociológico de caráter legitimador do *status quo* dos indivíduos.

O terceiro é o último momento do jogo. Entre as tantas características do final de uma partida de xadrez, uma que muito nos chama a atenção é o fato de o rei, peça geralmente protegida durante todo o meio-jogo, passar a proteger seus próprios peões, atacar peões inimigos e limitar os movimentos do rei rival por meio de oposição. Nossos dois últimos artigos no apresentam essa aparente transgressão, esse conflito, via relação ficção-realidade/realidade-ficção proposta por análises de dois textos literários: *Desonra*, de J. M. Coetzee e *Uma aprendizagem ou O livros dos prazeres*, de Clarice Lispector. No primeiro, Igor Ximenes Graciano propõe um olhar para o romance de J. M. Coetzee de forma a observar a figuração de uma tragicidade possível no mundo contemporâneo, porém com incidência distinta dos exemplos gregos (sem, contudo, perder seus pontos de contato). Ao se falar em trágico, seu texto remete-se ao termo conforme a acepção moderna, formulada no romantismo alemão que, em linhas gerais, refere-se à afirmação da individualidade ante o mundo. No segundo e

último artigo desta edição, Fabrício Possebon e José Roberto Feitosa de Sena nos levam a refletir sobre as passagens em que a jovem protagonista Lóri, do texto lispectoriano, em contato com o mar, é potencializada pela presença do sagrado; para os autores, esse é o encontro entre o *homo symbolicus* e o *numinoso* manifestado pelo encanto das águas do Grande Mar.

Antes, porém, do cheque-mate, mais uma jogada: a resenha da mestrandona em educação Renata Viol e da pedagoga Lílian Veiga, que apresenta e discute academicamente o livro *A sexta história: a face trágica da narrativa em A hora da estrela*, de Felipe Mansur.

O rei está morto! O rei está morto? Senhores leitores, joguemos.

Agradecemos às parceiras Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais (Fapemig), que possibilita o funcionamento do Núcleo de Pesquisa *Educação: Subjetividade e Sociedade*, à Fundação Renato Azeredo (FRA), que disponibilizou e gerencia os recursos da revista *Mal-Estar e Sociedade* e finalmente aos funcionários da Editora da Universidade do Estado de Minas Gerais, que não pouparam esforços para que nossa publicação mantenha sua qualidade técnico-acadêmica.

Janaina de Assis Rufino