

ERA UMA VEZ... A BRINCADEIRA DE CONTAR HISTORIA

Rafaela Pugliese Biazon

Ana Christina Pires

Resumo

A arte de contar histórias encanta crianças e adultos de todo o mundo há séculos. Contador e ouvinte têm a oportunidade de se transportar a um mundo de fantasia onde tudo pode acontecer. Este artigo se faz presente na intenção de unir o papel do contador de histórias com o profissional da Educação do Campo a utilizando da história como recurso pedagógico para a aplicação de atividades lúdicas em suas aulas. Apresentando a abordagem do contador de histórias e sua importância no desenvolvimento da criança e o que a brincadeira representa para a criança.

Palavras-chaves: Contador de Histórias, Atividades Lúdicas e Educação do Campo.

1.Introdução

Desde crianças somos conquistados pela arte de contar histórias, seja naquele momento que antecede o sono e que embarcávamos em aventuras contadas por nossos pais, levados pelos sonhos de viver em castelos. Nos contos de nossos avôs de como se vivia antigamente ou até mesmo nos “causos” que com um realismo sem igual convencíamos uma legião de coleguinhas que conhecíamos a terra do nunca.

As histórias são a forma mais singela de um povo para expressar como encaravam a vida, a morte, seus amores, tradições, criando heróis e assim passando seus costumes (MARTINEZ, 2006). Borges e Bortolin (1996) afirmam que contar história é uma arte, uma das mais antigas, que continua tendo como

essência a preocupação em trabalhar a afetividade, a emoção e o imaginário do ouvinte. Constatamos que até hoje as histórias nunca perderam sua importância e que sempre que alguém se senta para contar uma história, prática a arte de abrir as portas da imaginação.

Sisto (1997) afirma que o mundo se modernizou e por essa razão o lúdico deve ser trabalhado de forma a lidar com sentimentos, arte e conhecimento. Onde o professor deve ter recursos do instrumental humano, corpo, voz e emoção.

O lúdico e a aprendizagem devem caminhar juntos, para Gianino (2001) o jogo e a brincadeira são uma forma de aprendizagem. As regras e a imaginação formam um cenário além do habitual. Portanto unir a arte de contar histórias criando um elo fantasioso com o educando durante as aulas de História dentro da escola do Campo é a proposta, através de um trabalho observatório e bibliográfico. Onde, o professor assume o papel de contador de histórias levando a criança ao mundo mágico da fantasia e assim, ela irá assumir um papel na história, desenvolvendo a atividade proposta. A criança então se transporta para a fantasia buscando soluções de problemas, com contribuição para o seu desenvolvimento psíquico e físico, como afirma (WINNICOTT, 1971).

1.1 O Contador de Histórias

Acredita-se que a arte de contar histórias sempre existiu desde que o homem começou a expressar as primeiras palavras, na necessidade de transmitir algo a alguém. Com certeza naquela época não existiam cursos e livros que indicassem a melhor forma de fazê-la, mas o deplorável autodidatismo tão compreensível para pessoas ingênuas e iletradas torna-se hoje centro de interesse e motivação na delicada tarefa de educar.

Para Borges & Bortolin (1996) ser um contador de histórias não é necessário ter um dom especial, mas sim sensibilidade e um poder de

encantamento. Todos somos contadores de histórias, mesmo sem intuir narramos histórias diariamente, isso por meio de relatos de situações, piadas, “causos” contados no portão.

Apesar das inovações do mundo moderno, narrar um texto ainda tem, na sua essência, a preocupação de trabalhar a afetividade, a emoção e o imaginário do ouvinte (BORGES & BERTOLIN, 1996). No passado ao contador de histórias era designada a função de transmitir a história e a cultura do seu povo.

Hoje, o contador não se encontra mais incumbido dessa função, seu papel está voltado para o divertimento das crianças.

A história deve ser usada como uma chave que abre a porta dos sentidos e da imaginação do novo. Permitindo a auto-identificação, a melhor aceitação de ocasiões desagradáveis e ajudando a resolver conflitos, mostrando a esperança. Agradando e sendo essenciais na formação de crianças, jovens e adultos.

Para Dohme (2000) histórias podem ir além do encantamento, quando escolhidas, estudadas e preparadas adequadamente, podem apresentar um papel educativo. Elas apresentam lições de vida, dando contexto a situações, sentimentos e valores, que quando isolados ficam difíceis para a compreensão das crianças. Estas narrações, deliciosamente recebidas, desencadeiam processos mentais que levarão à formação da auto-estima e a cooperação social.

Lopes (2002) concorda que quando se ouve uma história, o ouvinte é levado além do seu mundo. Descobrimos lugares, pessoas, culturas, jeito de agir e de ser. Tem a oportunidade de vivenciar emoções como tristeza, raiva, irritação, medo, segurança e tantas outras. Tem a possibilidade de entender e respeitar outros povos. A história acalma, tranqüiliza, prende a atenção, informa, socializa e educa. Coelho (1986) afirma que quanto menor a preocupação em alcançar objetivos, maior será a influência do contador de histórias. A responsabilidade do narrador é com a história enquanto forma de suprir as necessidades do ouvinte.

As histórias são úteis na transmissão de valores, pois dão razão de ser a conduta humana. Abordam de questões abstratas, difíceis de serem compreendidas pelas crianças quando isoladas de um contexto. A criança é incapaz de raciocinar no abstrato, assim virtudes, defeitos, maus hábitos ou atitudes que levam a conseqüências na sua vida, não são compreendidos com clareza pelas crianças. Falta referencial para associar uma questão de comportamento a um fato.

A história trará esse referencial, transformando o abstrato em concreto. “Toda vez que o Pinocchio mentira, seu nariz crescia”. As histórias trazem o abstrato ao entendimento das crianças e com isso prepara-as com experiências que aumentarão a sua vivência, aumentando suas possibilidades dentro do relacionamento social.

Para Coelho (1986) e Lopes (2002) contar histórias requer segredos e táticas como todas as artes. Tem que saber contar uma história, para que haja o equilíbrio entre o que se ouve e o que se sente. Como essa arte lida com uma matéria-prima especial, a palavra, ela depende de uma tendência inata, que pode ser desenvolvida e cultivada, desde que se goste de crianças e perceba a importância da história para elas.

Portanto, afortunado é aquele que tem o dom de contar histórias e grandioso será aquele que tem sensibilidade para perceber como usar essa esplêndida ferramenta educacional (DOHME, 2000). Usando seu dom para transformar fantasia em realidade.

1.2 A Brincadeira

Brincar é considerado o melhor significado para a palavra “lúdico”. A origem da palavra lúdico, que vem do latim “ludus” Lopes e outros (2002). A ludicidade pode ser definida como presença do jogo, do brinquedo, do faz de conta Pereira (2001).

O brincar é um elemento lúdico que produz prazer alegria e divertimento. Independente da época, da cultura e da classe social, as brincadeiras fazem parte do processo de desenvolvimento de uma civilização. É só deixar uma criança livre para fazer o que quiser e o resultado será uma brincadeira.

A criança diferente dos adultos possui valores próprios como a fantasia, a ingenuidade, a comunicação e a igualdade Lopes e outros (2002). Ao perceber esses fatores se faz necessária uma educação diferenciada, que utilize atividades lúdicas e jogos educativos como suporte didático.

Vygotsky apud Lopes (2002) e Piaget apud Lopes (2002), descrevem a importância da participação ativa da criança no processo de aprendizagem. As crianças em contato com o meio constroem conhecimento, desta forma as atividades lúdicas permitem a manipulação das informações reais reelaborando-as e transformando-as.

Brougère apud Pereira (2001), descreve como cultura lúdica um conjunto de procedimentos que permite tornar o jogo possível, ou seja, para interpretar um jogo ou uma brincadeira, é preciso dispor de certas referências que permitem a compreensão da atividade. A cultura lúdica produz uma realidade diferente da vida cotidiana, pois para iniciar uma brincadeira é necessário certo número de gestos, esquemas e até um vocabulário característico para o desenvolvimento do jogo.

Portanto, a cultura lúdica é dinâmica e diversificada, pois cada grupo de crianças possui sua linguagem e códigos. Transformando-se de acordo com a idade, o sexo e o meio social (PEREIRA, 2001). Em uma brincadeira comum como mãe-pegar, temos diversas variações quanto à estrutura da brincadeira, mãe-ajuda, mãe-corrente dentre outras. No entanto existem algumas variações que possuem um elemento simbólico, estão envolvidas pelo faz de conta, como polícia e ladrão, cowboys e índios, esses elementos do faz de conta estão diretamente ligados a cultura lúdica.

Para Mattos (2004) as aulas de história não devem contemplar somente o desempenho motor. O conteúdo para a construção do conhecimento deve

abranjer diversos componentes da formação do indivíduo, sendo criativo, onde o professor se utiliza de recursos como, histórias e jogos e avançar pelo mundo da imaginação surgindo assim à aprendizagem.

Ter como privilégio o componente lúdico nas aulas o ano todo trás momentos de alegria, descontração, fantasia e fuga da realidade. Tendo a ludicidade uma grande aceitação em todas as idades.

Gianino (2001) afirma que a aprendizagem e a ludicidade não pode ser analisada com objetivos distintos. O jogo e a brincadeira são por si só, uma circunstância de aprendizagem. Onde as regras e a imaginação proporcionam a criança um comportamento além dos habituais.

Pestalozzi aput Gianino (2001), concretizou a importância dos jogos a partir do momento que se considera como fato fundamental para o engrandecimento do senso de responsabilidade e cooperação, elementos básicos para educação das crianças. Froebel aput Gianino (2001) afirma que o lúdico conduz à criança a atividade, a auto- expressão e a socialização.

1.3 Educação do Campo

A educação do campo tem a seu reconhecimento pela Lei de Diretrizes e base no ano de 1998 onde ela enfatizava a democracia e a construção do social a partir da educação. E a na lei da LDB art. 27 fala sobre a importância da inclusão da população do campo a política educacional brasileira, e a diversidade dos processos produtivos e culturais, que são formadores dos sujeitos humanos e sociais do campo.

Como estes conceitos nas leis de organizam a educação podemos ver que as leis propõem que a educação do campo seja feita de uma maneira adequada para os alunos do campo sem sair da sua realidade e estas escolas do campo buscar a valorização do campo e do meio que eles estão inseridos para que o país não sofra um êxodo rural. Mas para isso acontecer de verdade os profissionais destas escolas do campo tem que buscar o exemplo no campo mesmo e até mesmo colocar na grade curricular matérias ligadas ao campo e a

realidade que os alunos estão inseridos. Para que no futuro preciso nós preocupar como as favelas e como vamos inserir estes alunos no mercado do trabalho.

Pois levamos a educação do campo como o objetivo de formar cidadãos dispostos a ficar no campo não precisamos criar outras políticas no meio urbano para supri a necessidade dessas imigrações. Mas isso só vai acontecer quando os políticos derem a verdade importância para estas escolas, pois a maioria das escolas do campo hoje espalhadas pelo Brasil não possuem condições de educar ninguém. E falo mais que elas se encontram de improviso no meio do campo e sem ter uma estrutura social e educacional para funcionarem da maneira de manda as diretrizes da educação do campo e muitos casos elas são copias das escolas urbanas só que ficam no campo e não tem diferencial nenhum em suas estruturas educacionais de ensino. Devemos pensar em primeiramente como fazer esta inclusão deles nas escolas do campo e não simplesmente colocar a escolas no campo sem um estrutura que realmente funcione para não acontecer o êxodo rural em seu futuro.

2.Descrição da experiência

A experiência de contar história e muito rica, pois além de poder utilizar em matérias especifica pode ser usada como técnicas de aprendizagem nas escolas do Campo. Com a observação nas aulas de história vimos que muitos dos educados da escola Itinerante Valmir Mota que fica no núcleo de Jacarezinho-Paraná em um região de ocupação do MST(Movimento dos Sem-Terra como a duração de um ano que foi o que durou o projeto -2009), não sabiam a sua própria origem ou o seu referencial de família, e o pior sem almejar qualquer coisa do seu imaginário ou sonho, que estava totalmente abandonando.

A partir disso começamos a desenvolver técnicas para que o aluno desenvolvesse este universo que em muitos deles estava totalmente esquecido

as técnicas no começo do trabalho foi que eles buscassem a sua própria história como na maioria dos casos isso não foi possível começamos a fazer que eles criassem o seu próprio conto de fada de suas famílias através dos dados reais que eles possuíam. Em um segundo momento da pesquisa com o auxílio do professor de Artes começamos a desenvolver interpretações das histórias e mais tarde a encenação delas, e como o profissional de Educação Física da desenvolver técnicas de brincadeiras para a cotação dessas histórias e assim permitir que os alunos interagissem mais com seu corpo e sua mente.

Como neste trabalho vimos renascer o imaginário e histórias do seu passado e assim para estes alunos que vivem no campo é muito importante. Pois a partir disso eles se viram valorizados e valorizados a sua importância de estudar e trabalhar nele mesmo sem buscar outras opções como ir para o meio urbano educar e mais tarde trabalhar.

Também observamos que muitas das suas histórias imaginárias ou reais contadas pelos alunos do campo e muitas vezes um relato da luta de classe que encontramos no Brasil atual entre a população urbana e a população rural e a própria luta pela terra que muitos dos alunos atendidos nesta escola participam do Movimento Sem terra (MST). E assim estes educandos sofrem duas vezes de preconceitos primeiro por serem da área rural e depois por serem sem terra.

E analisamos através das histórias contadas pelos próprios participantes (alunos) que eles não se sentem inseridos no país que eles vivem mais sim a parte dele mais muitas vezes isso não vem do preconceito da sociedade brasileira urbana mais sim deles mesmos que não querem acreditar no Brasil por terem esquecido eles a margem da sociedade.

Devemos sim nos preocupar com a educação no campo mais também devemos mostrar para eles que o país e os políticos estão preocupados com o seu futuro e não apenas em resolver os problemas deles tanto para eles de terem uma escola perto de casa mais sim o futuro deles que é para a valorização das

peças que vivem no campo para que este meio seja atrativo para os jovens e os seus descendentes.

3. Conclusão

De acordo com leituras e estudos realizados observamos que a fantasia contribui muito para a formação da criança. Levando situações cotidianas ao seu entendimento, compondo uma infinita abertura de possibilidades. Assim como as histórias também as brincadeiras fazem parte do processo de desenvolvimento do indivíduo. Este desenvolvimento do indivíduo dentro da educação do campo pode ser visto como reviver o imaginário dessas crianças que pela vida estão totalmente apagados e sem esperança de dias melhores no campo e buscando melhores condições de vida dentro do campo sem precisar ir para os grandes centros urbanos.

E de mostrar para o aluno que ele também tem um passado uma história e que pode sim ter sonhos e imaginações e que viver no campo não é uma condição desfavorável mais sim uma condição que merece reconhecimento de todos que vivem na cidade, pois sem eles e sem o desenvolvimento do campo não terias como viver nas grandes cidades como, por exemplo, teríamos a falta de comidas como frutas e verduras. Devemos nós preocupar como estas crianças e do modo que eles vêm o mundo que eles vivem, pois isso pode nós acarretar outros problemas mais tarde se não mudamos a nossa visão a respeito das pessoas que vivem no campo que não são à margem da sociedade mais sim fazem parte dela como qualquer cidadão que está inserido nos grandes centros urbanos.

E é nessa perspectiva transformadora que aponto para uma intervenção lúdica na arte de contar histórias. Pois, creio que os alunos são criativos, imaginativos em função das potencialidades de seus pensamentos e isso pode ser trabalhado através de uma linguagem mágica, única e universal que é a linguagem da história.

A partir do momento em que unimos linguagem da história e as atividades recreativas desenvolvidas nas aulas de História criamos uma nova estratégia pedagógica e podemos usar histórias relacionadas com o campo e não só como o ambiente urbano e ver quais como os alunos quais são os seus verdades contos e histórias que eles trazem de seu cotidiano e assim transformar as aulas em algo prazeroso. As brincadeiras não serão vistas apenas como momentos de prazer, mas como momentos ricos de significados, onde o faz-de-conta será relacionado diretamente com o processo de ensino/aprendizagem. Despertando a criatividade tanto do educador quanto do educando na criação de um ambiente lúdico-educativo.

“Entrou por uma porta, saiu pela outra,
e quem quiser que conte outra...”

Referencias Bibliográficas

ABREU, Mariza, **Organização da Educação Nacional na Constituição e na LDB**, Ijuí: Unijui, 19998.

BRUNER, Jerome. **Realidade mental, mundos possíveis**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

COELHO, Betty. **Contar histórias uma ate sem idade**. São Paulo: Editora Ática, 1986.

DOHME, Vania D'Angelo. **Técnica de contar histórias**. 3 ed. São Paulo: Informal Editora, 2000.

GOMES, Adriano Lopes. **O contador de histórias na perspectiva da formação do leitor: estudo de caso**. Salvador: XXV congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2002.

MATTOS, Mauro Gomes; NEIRA, Marcos Garcia. **Educação física infantil: construindo o movimento**. 4 ed. São Paulo: Editora Phorte, 2004.

PEREIRA, Marcos Duran. **O mundo fantasia e o meio líquido: o processo de ensino aprendizagem da natação e sua relação com o faz-de-conta, através de aulas temáticas**. Campinas: Dissertação de mestrado- Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física, 2001.

SILVA, Betty Coelho. **A arte de contar histórias: a voz, o canto, o estudo no percurso da história contada**. Bahia: Revista da FAEEBA, 1992.

TAHAN, Malba. **A arte de ler e contar histórias**. 3 ed. Rio de Janeiro: Conquista, 1961.

WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago Editora LTDA, 1975.

BORGES, Silvia Bortolin; BORTOLIN, Sueli. **Hora da história: toda criança merece**. <<http://mundoquele.ofaj.com.br/Textos/Texto3.doc>> Acesso em 21 set. 2008.

FIGUEIREDO, Taicy de Ávila. **A magia dos contos de fadas**. Brasília: 1998. <http://inforum.insite.com.br/arquivos/1027/Taicy_CONTOS_DE_FADA.doc> Acesso 21 set. 2008.

GIANINO, Lucia Helena Farias. **A importância do lúdico no processo de aprendizagem.** Belém: 2001.

<http://www.nead.unama.br/site/bibdigital/monografias/LUDICO_PROCESSO_APRENDIZAGEM.pdf> Acesso em 30 ago. 2008.

LOPES, Adriana Teixeira; ALENCAR, Ana Paula G. P.; SANTOS, Idalice S. de Jesus; OLIVEIRA, Luciana P.; BRITO, Maria Celina; ROCHA, Telma Brito. **O lúdico e a arte de contar histórias.** Salvador: 2002.

<<http://www.faced.ufba.br/~ludus/trabalhos/2002.1/ludarthi.doc>> Acesso em 21 set. 2008.

MATTAR, Regina Ribeiro. **Os contos de fadas e suas implicações na infância.** Bauru:2007.

<<http://www.fc.unesp.br/upload/pedagogia/TCC%20Regina%20-%20Final.pdf>> Acesso em 30 de ago. 2008.

ROCHA, E.N. PASSOS, J.C.; CARVALHO, R.A. **Educação no Campo: um olhar panorâmico.** Disponível em:

WWW.forumeja.org.br/ec/files/texto%20base%20educa%C3%A7%C3%A3o%20do%20Campo.pdf>Acessado em 10/04/2010

SISTO, Celso. **Contar história: um salto para dentro de si mesmo.**

<<http://www.cidadedoconhecimento.org.br/cidadedoconhecimento/sep/arquivo/97.pdf>> Acesso em 30 ago. 2008.

Carta de Intervenção

Ao término desta pesquisa, sugere-se que o professor de História na escola do Campo encontre na arte de contar histórias mais um recurso para a abordagem das atividades propostas em sua disciplina. Esperando-se que, após a conscientização da importância de apresentar o ato de contar histórias numa visão metodológica, educadores possam com esta atividade trabalhar valores, desenvolvimento de personalidade e caráter. Pois, o foco da disciplina de História na educação do campo é muito mais do que só desenvolvimento Místico.

Organograma

