

Módulo de Aperfeiçoamento de Contação de Histórias



Elaboraram o presente material:

DCIM BLAIR de Miranda Mendes – IM nas linhas Escotista (Ramos Lobinho e Escoteiro), Institucional e Dirigente de Formação (equivalente ao CF2); geógrafo, Mestre em Ensino de Ciências e Matemática, professor, piloto privado e radioamador.

DCIM Fernando A. L. CAMARGO – IM nas linhas Escotista (Ramo Pioneiro), Institucional e Dirigente de Formação (equivalente ao CF2); pedagogo, Mestre em Educação, pós-graduado em Psicopedagogia e em Gestão de Recursos Humanos, militar do Exército com experiência em formação de quadros profissionais e qualificado em Assessoria ao Comando e Estado-Maior (U. S. Army), professor.

DCIM SALINDA de Sousa Santos Maia – IM nas linhas Escotista (Ramos Lobinho e Pioneiro), Institucional e Dirigente de Formação (equivalente ao CF2) – Graduação em Letras.

IM MIGUEL Augusto Najar de Moraes – IM na linha Escotista (Ramo Sênior); Nível Básico nas Linhas Institucional e Dirigente de Formação (equivalente ao CF1); engenheiro civil, pós-graduado (especialista) em estruturas de concreto armado e fundações, mecânico de manutenção de aeronaves-célula e GMP, professor universitário.

IM Luiz Henrique ANTÃO Siqueira – IM na linha Escotista (Ramo Escoteiro) - Graduado em Letras - Pós-graduação em Abordagem Psicossocial da Adolescência - Pós-graduação em Gênero e Diversidade na Escola – Professor – Curso de Formação de Contadores de Histórias.

IM FABRÍCIO Oliveira Reis – IM na linha Escotista (Ramo Pioneiro) - Psicólogo – Terapeuta Comportamental – Especialista em treinamento de alta performance

Ch PHILLIP Giorgio Camarota Moura – Curso Avançado na linha Escotista (Ramo Escoteiro) – Nível Preliminar na linha Dirigente de Formação – Graduado em Letras – Professor.

MÓDULO DE APERFEIÇOAMENTO DE CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

1. OBJETIVO:

Proporcionar aos Escotistas conhecimentos que lhes permitam valer-se das técnicas de contação de histórias como ferramentas educativas, em variadas situações: ambientação para atividades de campo e jogos; momentos inspiracionais, de reflexão ou de espiritualidade; ações de treinamento; conversas ao pé do fogo; reuniões informais, e outras possibilidades. Diferencia-se das unidades didáticas apresentados nos cursos técnicos de Ramo e do Módulo Interpretação do Livro da Jângal por ter maior abrangência nas suas possíveis aplicações pedagógicas e por enfatizar a vivência das técnicas de contação de histórias.

2. PROBLEMA:

Como um bom vendedor vende sua mercadoria? Contando uma história convincente ao seu cliente. Um líder obtém a aceitação dos liderados por contar-lhes uma história que eles adotam para si. Para transmitir um ensinamento moral, uma história que exemplifique a boa conduta tem muito maior poder de entendimento e aceitação. Entretanto, a capacidade de contar histórias demanda treinamento, para que o contador consiga captar e manter o interesse da plateia, sem se fazer insípido ou maçante, sem pecar pela brevidade nem pela delonga, fazendo uma narração viva e significativa.

3. DADOS DISPONÍVEIS:

Desde o início, o Escotismo teve como um de seus atrativos as histórias: histórias de aventuras, histórias edificantes, “causos” da vida de B-P e, pouco a pouco, as histórias dos próprios jovens. Quer como fundo de cena, quer como mensagem inspiradora, quer como anedotário que estabelece os vínculos entre as pessoas, contar histórias é um tipo de habilidade que tem um grande potencial agregador. As pessoas identificam-se com personagens e com ações, tomam aquilo para si se o contador de histórias for capaz de atrair e manter seu interesse. Por meio das histórias e de suas várias formas de contar, pode-se obter resultados educativos em todas as áreas de desenvolvimento e campos de aprendizagem, desde a leitura e escrita até a sociabilidade. Não apenas a transmissão de mensagens, mas a oratória, a

interpretação, a argumentação e o poder de síntese têm de ser exercidos na prática de contar histórias.

4. CONTEÚDO DO MÓDULO:

Para além da visão geral dos Módulos de Ramo, o Módulo de Aperfeiçoamento de Contação de Histórias (MA-HIST) tem as seguintes Unidades Didáticas:

UD 1: O homem, contador de histórias: história oral; papel social do contador de histórias; criação e preservação de cultura (30 min).

UD 2: A gênese da literatura infantil: a importância das histórias para o desenvolvimento cognitivo e social da criança; o mundo da imaginação e fantasia das crianças; contos de fadas e o universo infantil e lúdico; as histórias e a socialização das crianças; história infantil e os avanços educacionais (40 min).

UD 3: Formas de contar histórias: narrativas, diálogos, canções, imagens, dramatizações (30 min).

UD 4: Que tipo de histórias contar? Quando e para quem? Histórias que rebaixam, inspiram ou instigam; ocasiões mais propícias e tipos de público (100 min).

UD 5: Atraindo e mantendo a atenção: recursos cênicos e ambiente (baú de histórias): vestimentas, adereços, cenários, recursos audiovisuais (60 min).

UD 6: Técnicas de contação de histórias (elocução, postura): técnicas de elocução; postura; posicionamento; pausas; criando e mantendo o clima; suspense; participação da plateia; finalizações (90 min).

UD 7: Dramatização e psicodrama: como preparar, conduzir e usar pedagogicamente as dramatizações; esquetes, autos, entremeses, peças (100 min).

UD 8: Canções que contam histórias: canções de gesta, desafios, repentes, literatura de cordel, canções populares (30 min).

UD 9: Histórias e o fortalecimento da identidade: histórias familiares, das categorias profissionais, dos povos (30 min).

UD 10: O líder, um contador de histórias: como as histórias podem levar as pessoas a realizar coisas, inspiradas pelo líder (30 min).

UD 11: Anedotas e “causos”: descontração; informalidade; como usar; possibilidades e limitações (60 min).

UD 12: As histórias nas faixas etárias e sua aplicação nos Ramos: interesses dos diversos grupos etários e as histórias que lhes despertam a atenção e transmitem mensagens consistentes (45 min).

UD 13: Onde buscar histórias? Grandes contadores e algumas de suas histórias: fontes da literatura, cultura popular, cinema; autores/compiladores de referência (30 min).

UD 14: "Sanitização" das histórias e seus reflexos na criança e no jovem: os efeitos da “preservação” das crianças contra a exposição a “coisas politicamente incorretas”: sangue, morte, castigo por tortura, discriminação (45 min).

UD 15: A importância das histórias na educação do jovem (saberes, valores culturais e éticos): construção de saberes; assimilação de valores culturais e éticos; parâmetros de conduta; equilíbrio psíquico e social da pessoa (60 min).

Vivência 1: Apresentação de dramatizações: apresentações por equipe com duração de até 7 minutos, histórias fornecidas ou montadas pelas equipes (60 min).

Vivência 2: Espiritualidade: histórias e parábolas para a comunhão espiritual e afirmação da fé; parábolas e histórias bíblicas, talmúdicas, corânicas, budistas (15 min).

Vivência 3: Rodada de contação de histórias: apresentações individuais, histórias com fundo moral, de 3 a 5 minutos (150 min).

CARGA HORÁRIA TOTAL: 1140 min ou 19 h/a

FONTES DE CONSULTA

- ANÔNIMO. **Poema do Cid**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1988.
- ANÔNIMO. **A canção de Rolando**. Rio de Janeiro: Francisco Aves, 1988.
- ANÔNIMO. **Alcassino e Nicoleta**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1988.
- ANÔNIMO. **As mil e uma noites**, 9.ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.
- ANÔNIMO. **A epopeia de Gilgamesh**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- ANÔNIMO. **Mahabharata**. São Paulo: Cultrix, 1999.
- ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: Ars Poetica, 1993.
- BADEN-POWELL, Robert Stephenson Smyth. **Escotismo para rapazes**. Curitiba: Editora Escoteira, 2006.
- _____. **Caminho para o sucesso**. Curitiba: editora Escoteira, 2009.
- _____. **Lições da escola da vida**. Curitiba: Editora Escoteira, 2009.
- BEHEIM-SCHWARZBACH, Martin. **Sagas de heróis e cavaleiros**. São Paulo: Paz e Terra, 1997.
- BELMONTE (Benedito Bastos Barreto). **Caricatura dos tempos**. São Paulo: Melhoramentos, 1982.
- BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- BRAGA, Rubem. **Crônicas da guerra na Itália**, 2.ed. Rio de Janeiro: Record, 1986.
- BRENMAN, Ilan. **A condenação de Emília: o politicamente correto na literatura infantil**. Belo Horizonte: Aletria, 2012.
- BROTTTO, Fábio Otuzi. **Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar!** Santos: Projeto Cooperação, 1997.
- BUSATTO, Cléo. **Contar e encantar: pequenos segredos da narrativa**. Petrópolis: Vozes, 2003.
- _____. **A arte de contar histórias no século XXI: tradição e ciberespaço**. Petrópolis: Vozes, 2006.
- CÂMARA CASCUDO, Luís da. **Contos tradicionais do Brasil**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.
- _____. **Literatura oral no Brasil**, 3.ed. Belo horizonte: Itatiaia, 1984.
- CAMÕES, Luís Vaz de. **Os Lusíadas**. São Paulo: Círculo de leitores, 1972.
- CAMPBELL, Linda. **Ensino e aprendizagem por meio das inteligências múltiplas**, 2.ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.
- CANETTI, Elias. **Massa e poder**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- CASHDAN, Sheldon. **Os sete pecados capitais nos contos de fadas: como os contos de fadas influenciam nossas vidas**. Rio de Janeiro: Campus, 2000.
- CERVANTES SAAVEDRA, Miguel de. **Obras completas**. Madrid: Aguilar, 1962.
- _____. **O engenhoso fidalgo Dom Quixote de La Mancha**. Belo Horizonte: Villa Rica, 1989.
- CORREIA, Marcos Miranda. **Trabalhando com jogos cooperativos**. Campinas: Papirus, 2006.
- CORSO, Mario; CORSO, Diana Lichtenstein. **Fadas no divã: psicanálise nas histórias infantis**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2006.

- DE LA FONTAINE, Jean. **Fábulas**. São Paulo: Egéria, 1980.
- DE LA TAILLE, Yves. **Moral e ética: dimensões intelectuais e afetivas**. Porto Alegre: Artes Médicas,
- DE PAULA, Francisco Floriano. **Geografia da história**. Belo Horizonte, UFMG, 1973.
- ESOPPO. **Fábulas**. Porto Alegre: L&PM, 2001.
- FREUD, Sigmund. **O chiste e sua relação com o inconsciente**. Rio de Janeiro: Delta, s/d.
- GARDNER, Howard. **Estruturas da mente: a teoria das inteligências múltiplas**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1994.
- _____. **Leading minds: an anatomy of leadership**. New York: Basic Books, 1995.
- _____. **Intelligence reframed: multiple intelligences for the 21st Century**. New York: Basic Books, 1999.
- GILCRAFT. **Jogos de sede**. Brasília: Editora Escoteira, s/d.
- GÓES, Lúcia Pimentel. **Fábula brasileira ou fábula saborosa: sábia, divertida, prudente, criativa**. São Paulo: Paulinas, 2005.
- GOLEMAN, Daniel. **Inteligência emocional**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.
- GONÇALVES DIAS, Antônio. **Últimos cantos**. Salvador: Livraria Progresso, 1956.
- GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix e o combate dos chefes**. Rio de Janeiro: Record, 2010.
- GUILLEN, E. **Manual de jogos**. São Paulo: Flamboyant, 1962.
- JACQUIN, Guy. **A educação pelo jogo**. São Paulo: Flamboyant, 1960.
- HANAUER, J. E. **Mitos, lendas e fábulas da Terra Santa**. São Paulo: Landy Editora, 2005.
- HARDIN, Terri. **Legends & lore of the American Indians**. New York: Barnes & Noble, 1993.
- HELFT, Claude *et al.* **Explorando a mitologia de todo o mundo**. São Paulo: Arx, 2005.
- HERCULANO, Alexandre. **Lendas e narrativas**. Rio de Janeiro: W. M. Jackson Editores, 1948.
- HOBBSBAWM, Eric. **A era das revoluções, 1789-1848**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.
- _____. **A era do capital, 1848-1875**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.
- _____. **A era dos impérios, 1875-1914**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.
- JUNG, Carl Gustav. **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1964.
- KIPLING, Rudyard. **O livro da Jângal**, 6.ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1964.
- _____. **Kim**, 8.ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1972.
- _____. **Just so stories**. London: Penguin Books, 1994.
- _____. **O homem que queria ser rei e outras histórias**. Rio de Janeiro: Landmark, 2006.
- KNIGHTLEY, Phillip. **A primeira vítima: o correspondente de guerra como herói, propagandista e fabricante de mitos, da Criméia ao Vietnã**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1978.
- KUSHNER, Malcolm L. **Um toque de humor: como agir de forma espirituosa para obter sucesso nos negócios**. Rio de Janeiro: Record, 1993.
- LACERDA, Nair. **Grandes anedotas da história**. São Paulo: Cultrix, 1977.
- LACERDA, Rodrigo; MARTINS, Gustavo. **Fábulas para o ano 2000**. São Paulo: Lemos Editorial, 1998.
- LE GOFF, Jacques. **Heróis e maravilhas da Idade Média**. Petrópolis: Vozes, 2009.
- MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sicoli; PASSOS, Norimar Christie. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

- MARCELLINO, Nelson Carvalho (org.). **Lazer e recreação: repertório de atividades por fases da vida**. Campinas: Papirus, 2006.
- _____. **Lazer e recreação: repertório de atividades por ambientes**. Campinas: Papirus, 2007.
- _____. **Repertório de atividades de recreação e lazer**, 3.ed. Campinas, Papirus, 2005.
- MATOS, Gislayne Avelar; SORSY, Inno. **O ofício do contador de histórias: perguntas e respostas, exercícios práticos e um repertório para encantar**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- McSILL, James. **Cinco lições de storytelling: fatos, ficção e fantasia**. São Paulo: DVS, 2013.
- MEIRELES, Cecília. **Romanceiro da Inconfidência; Crônica trovada da Cidade de Sam Sebastião**, 3.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1983.
- MELLO, Anísio et al. **Antologia ilustrada do folclore brasileiro: série estórias e lendas** (8 vol.). São Paulo: Livraria Editora Itacema, s/d.
- MELLON, Nancy. **A arte de contar histórias**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.
- MIRANDA, Simão de. **101 atividades recreativas para grupos em viagens de turismo**, 2.ed. Campinas: Papirus, 2003.
- MONTEIRO LOBATO, José Bento. **Obra infantil completa**. São Paulo: Círculo do Livro, 1986.
- MORAES, Fabiano; GOMES, Lenice (org.). **A arte de encantar: o contador de histórias contemporâneo e seus olhares**. São Paulo: Cortez, 2012.
- PIGAFETTA, Antonio. **A primeira viagem ao redor do mundo**, 2.ed. Porto Alegre: L&PM, 1985.
- RANGEL, Alexandre (org.). **As parábolas e contos de Nasrudin**. Belo Horizonte: Leitura, 2004.
- RIBEIRO, Antônio Boulanger Uchôa. **O Chapelão: histórias da vida de Baden-Powell**, 3.ed. Rio de Janeiro: Letra Capital, 2011.
- ROCHA, Déa Rodrigues da Cunha. **Os comes e bebes nos velórios das Geraís e outras histórias**. São Paulo: Auana Editora, 2008.
- SAINT-EXUPÉRY, Antoine de. **O pequeno príncipe**. Rio de Janeiro: Agir, 1984.
- SARAIVA, Gumercindo. **Lendas do Brasil**. Belo Horizonte: Itatiaia, 1984.
- SEGANFREDO, Carmen. **As melhores lendas chinesas**. Porto Alegre: L&PM, 2014.
- SHAKESPEARE, William. **The unabridged William Shakespeare**. Philadelphia: Running Press, 1989.
- SILVA, Maria Betty Coelho. **Contar histórias: uma arte sem idade**. São Paulo: Ática, 1999.
- TAHAN, Malba. **A arte de ler e contar histórias**, 4.ed. Rio de Janeiro: Conquista, 1964.
- _____. **Lendas do povo de Deus**, 9.ed. Rio de Janeiro: Conquista, 1958.
- _____. **Lendas do deserto**, 8.ed. Rio de Janeiro: Conquista, 1953.
- _____. **A sombra do arco-íris**, 2.ed. Rio de Janeiro: Editora Getúlio Costa, 1941.
- _____. **Mil histórias sem fim**, 12.ed. Rio de Janeiro: Conquista, 1963.
- TAUNAY, Afonso de Eschagnolle. **Zoologia fantástica do Brasil (séculos XVI e XVII)**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1999.
- TWAINE, Mark. **As aventuras de Tom Sawyer**, 8.ed. São Paulo: Brasiliense, 1974.
- _____. **Aventuras de Huck**. São Paulo: Brasiliense, 1974.
- _____. **Contos**. São Paulo: Cultrix, 1988.

- XAVIER, Adilson. **Storytelling: histórias que deixam marcas**. São Paulo: Best Business, 2015.
- YEATS, William Butler. **Irish fairy and folk tales**. New York: Barnes & Noble, 1993.

FILMES

- CRÔNICAS DE NÁRNIA (trilogia).
- CORAÇÃO DE TINTA: O LIVRO MÁGICO (*Inkheart*) – EUA, 2008, dirigido por Iain Softley.
- AS AVENTURAS DO BARÃO DE MUNCHHAUSEN (*The adventures of Baron Munchhausen*) – Alemanha/Reino Unido, 1989, dirigido por Terry Gilliam.
- DEU A LOUCA NA CHAPEUZINHO.
- HARRY POTTER (octalogia).
- FORREST GUMP, O CONTADOR DE HISTÓRIAS (*Forrest Gump*) – EUA, 1994, dirigido por Robert Zemeckis.
- PEIXE GRANDE E SUAS HISTÓRIAS MARAVILHOSAS (*Big Fish*) – EUA, 2003, dirigido por Tim Burton.
- O HOMEM QUE QUERIA SER REI (*The man Who would be king*) – EUA, 1975, dirigido por John Huston.
- O SENHOR DOS ANÉIS (trilogia).
- O HOBBIT (trilogia).

QUADRO-HORÁRIO DO MÓDULO DE APERFEIÇOAMENTO DE CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS (MA-HIST)

DIA (DDMMAA)	HORÁRIO	DURAÇÃO (em minutos)		CONTEÚDO
		T.U.D.	T.O.A.T.	
1	8:00	30		Abertura - boas vindas. Apresentação da equipe, apresentação dos participantes, constituição das equipes a 4 integrantes
	8:30	20		Atividade de aquecimento (Equipe)
	8:50	30		UD 1: O homem, contador de histórias; o papel do contador de histórias (Camargo)
	9:20	40		UD 2: A gênese da literatura infantil: a importância das histórias para o desenvolvimento cognitivo e social da criança (Antão)
	10:00		20	Intervalo
	10:20	30		UD 13: Onde buscar histórias? Grandes contadores e algumas de suas histórias (Camargo)
	10:50	100		UD 4: Que tipo de histórias contar? Quando e para quem? (Convidado)
	12:30		60	Almoço
	13:30	60		UD 5: Atraindo e mantendo a atenção: recursos cênicos e ambiente (baú de histórias) (Salinda e Sônia)
	14:30	30		UD 3: Formas de contar histórias: narrativas, diálogos, canções, imagens, dramatizações (Phillip)
	15:00		20	Intervalo
	15:20	90		UD 6: Técnicas de contação de histórias (elocução, postura) (Convidado)
	16:50		20	Intervalo
	17:10	100		UD 7: Dramatização e psicodrama (Blair e Fabrício)
	18:50		60	Jantar - Preparação para atividade noturna
	19:50	30		UD 9: Histórias e o fortalecimento da identidade (Camargo)
	20:20	30		UD 10: O líder: um contador de histórias (Fabrício)
	20:50	30		UD 8: Canções que contam histórias (Phillip)
	21:20		20	Intervalo
	21:40	60		Vivência 1: Apresentação das dramatizações (por equipe de cursantes) (Antão)
	22:40			Liberação

DIA	HORÁRIO	DURAÇÃO (em minutos)		CONTEÚDO
		T.U.D.	T.O.A.T.	
2	8:00		15	Abertura; IBOA.
	8:15	15		Vivência 2: Espiritualidade (Antão)
	8:30	90		Vivência 3: Rodada de contação de histórias (cursantes, individualmente) – 1ª parte (Equipe)
	10:00		20	Intervalo
	10:20	40		UD 12: As histórias nas faixas etárias e sua aplicação nos Ramos (Salinda)
	11:00	60		UD 11: As anedotas e os "causos" (Miguel)
	12:00		60	Almoço
	13:00	60		Vivência 3: Rodada de contação de histórias (cursantes, individualmente) – 2ª parte (Equipe)
	14:00	45		UD 14: "Sanitização" das histórias e seus reflexos na criança e no jovem (Camargo)
	14:45		15	Intervalo
	15:00	60		UD 15: A importância das histórias na educação do jovem (saberes, valores culturais e éticos) (Blair)
	16:00	30		Considerações finais e avaliação do módulo (Equipe)
	16:30		30	Encerramento

UNIDADE DIDÁTICA 1: O HOMEM, CONTADOR DE HISTÓRIAS

Ch IM Fernando Antônio Lucas Camargo

Ch IM Blair de Miranda Mendes

Novembro, 2016

“CONTAMOS UMA HISTÓRIA UNS AOS OUTROS PARA QUE POSSAMOS VIVER”

(Joan Didion)



“... Perder-se na noite dos tempos ou seria madrugada? A origem da arte de narrar: fico a pensar no homem primitivo, a entrada da caverna, noite de luar, fogueira acesa para aquecer o corpo. De que falaria entre si? Da fauna do dia, caçadas, troféus, estrelas distantes que talvez fossem deuses, lendas, contadas pelos antepassados. Certamente esse homem primitivo fazia silêncio para ouvir aquele que melhor a revestisse de detalhes, sem fugir ao essencial, o que tivesse mais dons de graça, fantasia, aquele, que contasse com emoção como se estivesse vendo o que sua própria fala evocava na imaginação dos companheiros...”. Assim Talita Félix Schneider, em seu artigo *Moacyr Scliar: contador de histórias e formador de leitores*, publicado pela PUC-RS (capturado em <http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/XISemanaDeLetras/pdf/talitaschneider1.pdf>), cita Maria Betty Coelho Silva, tratando das primeiras práticas de contação de histórias pelos humanos primitivos.

Desde que o ser humano desenvolveu a linguagem, ele conta histórias. A necessidade de transmitir os saberes aos mais novos, de modo a dar-lhes maiores chances de sobrevivência, levou à construção da linguagem, por meio da qual os mais experientes contavam aos mais novos como haviam feito isto ou aquilo para confeccionar

um instrumento ou arma, para obter sucesso na caçada ou na guerra, para ter uma boa colheita...

O ser humano não se limita a buscar assegurar a sobrevivência: ele precisa transmitir os saberes, como mencionado, mas tem também a inquietação de procurar saber *por que* e *como* as coisas acontecem ou precisam acontecer. Daí vem a construção de “explicações”, percebendo fenômenos ou atribuindo-lhes uma causa acima da compreensão humana até que se encontre uma explicação “melhor” – a explicação religiosa ou mítica precedendo o método científico. Assim nascem os mitos de origem e as primeiras correlações entre fenômenos da natureza: como surgiu o universo; como se obteve o fogo; por que plantar segundo certos rituais e em certas épocas do ano dá resultado; como acontece a evolução fisiológica e psicológica no homem/na mulher; por que é preciso preparar o alimento de determinada maneira para que ele não seja venenoso; por que o homem é que faz a corte à mulher...

As histórias podem ser classificadas de diversas formas, e essas formas muitas vezes misturam-se nas suas características e no seu conteúdo: relato histórico, crônica, conto, fábula, mito, lenda, apólogo, parábola, gesta, epopeia, etc. Os seus temas também têm grande variedade: origem do mundo, de um povo, de uma planta; histórias de amor; histórias de assombração; exemplos de reis, guerreiros, sábios ou santos; e por aí vai. A lenda, mito, fábula ou conto de fantasia tem uma feliz definição dada por Luís da Câmara Cascudo: “Lenda é episódio heroico ou sentimental com elemento maravilhoso ou sobre-humano, transmitido ou conservado na tradição oral popular, localizável no espaço e no tempo, conservando as características do conto popular (*märchen, folktale*). Tem como características a Antiguidade, a Persistência, o Anonimato e a Oralidade¹”.

Todo mundo conta histórias: os pais aos filhos; camponeses; trovadores; lavadeiras; amas; pescadores (esses, então...); advogados; professores; sacerdotes, e tantos outros que fazem da palavra sua ferramenta de trabalho, para convencer ou para ensinar.

Pode-se dizer que a grande maioria das artes e ciências nasceu de histórias contadas:

¹ CÂMARA CASCUDO, *apud* SARAIVA, 1984, p.10.

- A História e a Geografia começam com os relatos das caçadas, das guerras, dos reis, as crônicas das viagens, do que se viu noutras terras e com outros povos.
- As descobertas no uso dos recursos da natureza dão início ao estudo da ciência: a construção da roda ou da alavanca, com os procedimentos para obter e usar esses materiais, dá início ao estudo da física, com a ação das forças; da química, com a mistura das substâncias; da biologia, com o trato das plantas e animais e ao lidar com as doenças e fermentos; da astronomia, com o acompanhamento do ciclo dos astros para planejar o plantio, colheita ou migração.
- As noções de justiça e moral: como o homem perdeu o Paraíso e passou a cavar o pão com o suor do rosto; o bom comportamento social.
- A arte da persuasão, tão necessária aos vendedores, políticos e propagandistas: como a serpente vendeu a ideia de que o conhecimento do bem e do mal tornaria o homem igual ao Criador.
- As artes visuais e cênicas e a escrita: das cenas de caçada nas paredes das cavernas até o cinema, passando pela pintura, literatura, histórias em quadrinhos e teatro.
- As noções de fronteiras políticas e culturais, resultantes de histórias da ocupação dos lugares pelos antepassados.
- O exercício da liderança, ao “vender” o líder uma história que os outros “compram”.

Das histórias contadas por meio de figuras pintadas nas paredes das cavernas, a arte evoluiu para outras formas de expressão e outras tecnologias. Os escritores de nomeada assim se tornaram pela sua capacidade de bem contar histórias. Jornalistas e propagandistas têm de contar histórias de forma interessante e convincente para direcionar a percepção e o sentimento do seu público. Políticos contam histórias sobre sua proposta de “atender às aspirações do povo”. Professores e escritores habilidosos são capazes de ensinar ciências e matemática por meio de histórias contadas, como o fizeram Monteiro Lobato e Malba Tahan.

O Escotismo foi uma “história bem contada” por Baden-Powell, que cativou e continua a cativar jovens e adultos pelo mundo afora; é uma história que conta de aventuras, de camaradagem e fraternidade, de superação de dificuldades, de imaginação, de confiança, de autonomia, de capacidade realizadora, de altruísmo e até mesmo de heroísmo.

Muitas histórias chegaram até nós porque foram contadas por pais e avôs para filhos e netos, sejam as histórias contadas antes de dormir ou aquelas dos exemplos

familiares. As histórias contadas pelos pais (ou avôs) aos filhos têm, ainda, uma função importante na estruturação psíquica da criança: elas estão sendo veiculadas pelos “seus maiores”, figuras de referência, portanto, fontes confiáveis no vislumbre de soluções para os problemas vividos pela criança. Os vínculos afetivos entre a criança e os “seus maiores” que lhe contam histórias são reforçados.

Essa preservação dos saberes por meio da história oral trouxe também a necessidade de incutir nas pessoas os valores da tribo, de maneira a manter o grupo coeso; tal transmissão dos valores podia ser reforçada pelo relato dos feitos dos “grandes” da tribo, que por sua conduta obtiveram o favor dos deuses ou o perderam.

A introdução da escrita foi, ao mesmo tempo, bênção e maldição para a transmissão dos saberes: fixando uma forma “certa” de descrever e relatar, a escrita, pelo lado bom, estabeleceu um padrão, uma continuidade coerente naquele conhecimento; pelo lado não tão bom, a escrita “bloqueou” as variações sobre a história, limitando as formas como seria contada e, também, constituindo-se num suporte, reduziu o esforço de treinamento de memorização, tornando o ser humano dependente dos registros para se lembrar dos fatos².

Mais modernamente, a disponibilidade de livros em formato digital e de programas de animação gráfica traz outros veículos para a contação de histórias. Assim como o material escrito, esses meios não eliminam a oralidade, a ação presencial do narrador. Podem trazer, especialmente os recursos computacionais, imagens vívidas, até “mais reais que a realidade”, muito atraentes e, por isso, não são de se desprezar. Entretanto, dependem da disponibilidade de fontes de energia elétrica e da proteção contra as intempéries; dependem da adequada projeção da imagem e do som para que toda a plateia tenha acesso à mensagem que se transmite. Além disso, são impessoais e “já dão prontas” as imagens que poderiam ser construídas na imaginação dos ouvintes; seu formato é previamente definido, sem a possibilidade de se variar a ênfase ou o tom de acordo com as circunstâncias de tempo, lugar e plateia; não criam aquela empatia “olho no olho” da contação presencial, o susto passado pelo contador, o seu riso junto com o da plateia. Ver e ouvir a história ser encenada numa televisão ou numa tela de computador tem sabor diferente de estar ao redor do contador, junto à fogueira, lareira

² YUNES, Eliana, *in*: MORAES; GOMES, 2012, p.62-64.

ou fogão de lenha, ou mesmo de um lampião ou vela acesa. Por mais coloridas e animadas que sejam as imagens e envolventes e atordoantes os sons, fica a mesma diferença da comida feita pela avó no fogão de casa para a comida congelada aquecida no forno de micro-ondas.

O registro dos feitos é ainda uma forma de o ser humano conquistar a “imortalidade”. Diferentemente dos animais, o ser humano tem uma angústia existencial: que sua passagem por este mundo não seja apenas um fenômeno biológico, que faria tanta diferença como se fosse a de um inseto; por isso, busca a imortalidade (como é relatado em tantos mitos) – se não consegue obtê-la para seu veículo físico, tenta-a por meio de sua descendência ou, no mínimo, pela permanência de suas realizações na memória dos demais. Por isso é que Camões³ fala das “memórias gloriosas/daqueles reis, que foram dilatando/a fé, o império e as terras viciosas/d’África e d’Ásia andaram devastando,/e aqueles que, por obras valerosas,/se vão da lei da morte libertando”.

Muitas histórias, ainda que contadas em lugares e tempos distantes entre si, trazem elementos comuns, que demonstram sua condição de portadoras de símbolos universais (arquétipos): o dilúvio devido às iniquidades dos homens; o guerreiro quase invulnerável (Aquiles, Siegfried, Cuchulainn); a busca da cura dos males (o Graal, a pedra filosofal, a fonte da juventude); a esposa/esposo que precisa manter sua origem ignorada até que decorra um prazo (Melusina, Lohengrin, a noiva-cadáver); o grande instrutor (Prometeu, Sumé, Coiote)...

As histórias contadas são excelentes ferramentas pedagógicas para o Movimento Escoteiro, para quem trabalha com crianças, educação, saúde ou mesmo família, pois motivam a criatividade, estimulam ao uso da linguagem e da sua interpretação e fomentam a sociabilidade. Favorecem o desenvolvimento da memória e estimulam os processos de associação/articulação de ideias. Esses recursos educativos constituem um fator de crescimento, pois os meninos se identificam com os personagens, com êmulos para sua conduta.

³ CAMÕES, 1972.

UNIDADE DIDÁTICA 2: A GÊNESE DA LITERATURA INFANTIL

Ch IM Luiz Henrique Antão Siqueira
Ch IM Fernando Antônio Lucas Camargo
Novembro, 2016

Para tratarmos deste assunto, gostaríamos de convidar você a viajar conosco, num retorno ao tempo, quando não existiam televisão⁴ e rádio⁵... Os telefones⁶, a internet⁷ e, claro, as redes sociais⁸, nem se sonhava viessem a existir. Poderíamos retroceder, ainda mais, para antes do surgimento da escrita⁹ e do papel¹⁰... Você perceberá que estamos no início da jornada humana na Terra, quando a comunicação era, apenas, oral - verbal e não verbal.

A atividade de contar histórias surgiu, possivelmente, junto com a linguagem verbal, como forma de coesão social e transmissão de conhecimentos. Nessa época, a memória era a única forma de se "salvar" uma informação, daí a tradição de se contar as histórias, para que a cultura, a moral e outras experiências pudessem ser resguardadas e chegassem às gerações vindouras. Temos um elemento muito importante nessa época – a repetição. Vemos, então, que nossa memória não guarda tudo que é preciso guardar, mas ela retém o que lhe parece ser mais significativo. Da mesma forma, podemos dizer que ela "esconde" o que pode nos causar alguma dor. Podemos perceber que as histórias estão mais ligadas às crianças, já que se considera que é nesta fase que se concentram os ensinamentos, as grandes lições de vida e os costumes de cada sociedade. Vemos, também, que já que não existiam outras formas de se preservar uma história, o jeito que os antigos encontravam era contar o conto, repetir a história.

Embora a arte de contar histórias tenha surgido nos primórdios da humanidade, ainda é vivida, seja pelos telefones, nas rádios, nas TVs, nos livros e nas redes sociais.

⁴ A televisão foi inventada na década de 1920 pelo engenheiro escocês John Logie Baird;

⁵ Ao final de 1900 o canadense Reginald Fessenden transmitiu a própria voz sem uso de fios;

⁶ Em março de 1876 Alexander Graham Bell, por meio de uma ligação telefônica, disse ao seu assistente: "Sr. Watson, venha cá! Quero vê-lo";

⁷ A Internet surgiu, a partir de outro sistema chamado ARPANET, em 1970, disponibilizando aos usuários: e-mails e a navegação pelo "World Wide Web", instalando um enorme meio de comunicação pelo mundo;

⁸ O facebook, a mais popular das redes sociais, surgiu em 2003, por Mark Zuckerberg;

⁹ Acredita-se que a escrita tenha surgido 3.000 a.C.;

¹⁰ No ano 105 o Ts'ai Lun, cortesão do Império Chinês, viu surgir o papel a partir de um experimento que fez com fibras de árvores e caules de trigo com a casca de um tipo de amoreira, trituradas e colocadas sobre um tecido.

Sempre há um grupo de pessoas ávidas para embarcarem na viagem dos contos, assentadas no chão, debaixo da sombra de uma árvore, como fazia Platão. Ao citar esses veículos da narrativa percebemos que nem todos os contos são escritos, ou seja, mesmo com toda tecnologia disponível, ainda usamos muito a oralidade para socializar nossos casos, formados desde o início de nossa vida, ou da vida de outros.

Embora todos nós contemos os acontecimentos de vida para os demais de nosso círculo de convivência, alguns com maior habilidade e outros de forma mais tímida, ou com outras dificuldades, é certo, também, que há pessoas que apresentam tendências de inteligência e personalidade que favorecem o ofício de contar histórias. Contudo, precisamos dizer que algumas técnicas podem ser aprendidas, para que o narrador faça seus ouvintes imaginarem, "enxergarem", vivenciarem aquilo que está sendo contado de forma mais lúdica e prazerosa.

Surge, a partir de “imaginar”, um conceito que está muito ligado a essas práticas de narrar: a fantasia (capacidade de reproduzir, mentalmente, imagens, bem como criar outras). Transportar-se para outro lugar, em outra época, com outros personagens, com personalidades diversas, constitui essa fantasia, esse momento de magia que encanta e faz despertar a criatividade – capacidade criadora. Nesse ponto tanto o contador quanto o ouvinte são beneficiados por estarem envolvidos numa narrativa; a criatividade pode ser distribuída em igual porção a todos.

Escutar uma história pode ser uma bela viagem, com todos os direitos: conhecer outros lugares, sentir os cheiros do local, estar frente a frente com heróis e vilões e viver grandes aventuras. Já para o contador é preciso algo mais: boa memória, criatividade, interação com o público, capacidade de imaginar, fluência verbal, despertar emoções, manter o foco na narrativa, dentre outros atributos. Mas o que gostaríamos de enfatizar é que sempre há a necessidade de se adaptar, recriar o enredo e improvisar. Nesse mesmo sentido, o narrador passa pelo processo de recriar-se e adaptar-se, ou seja, a história atinge a ambos: quem conta e quem escuta, ela transforma o ouvinte, tanto quanto o narrador.

Como todo ser humano busca “explicações” para o que lhe acontece e para o mundo que o cerca, a criança, por ter menos elementos cognitivos para “explicar” – aos

outros ou a si mesma –, entra no mundo da imaginação e da fantasia, onde há magia e “tudo é possível”. Ter alguma forma de entendimento do que se passa com ela mesma, ou com os personagens e que ela pode transpor para sua própria vida, dá a ela maior segurança e tranquilidade, ancora-a psiquicamente para fazer frente aos diversos tipos de desafios e incertezas que a vida lhe apresenta.

Assim, os contos de fadas se integram plenamente no universo infantil. De forma lúdica, trazem à criança metáforas que lhe permitem “ler” suas questões existenciais.

Todos nós precisamos de fantasias que traduzem nossas aspirações. Sem elas o mundo seria menos colorido e a vida cotidiana seria mais monótona, sem graça.

As fantasias, trazidas por meio das histórias, não são apenas passatempos que nos entretêm. Elas ajudam na formação de nossas personalidades, são um exercício de criatividade e são, em sua essência, manifestação do espírito do homem. Alguém já dizia: “Tudo que um homem puder imaginar outros homens, no futuro, poderão construir”. Prova disso é Júlio Verne, com suas ideias futuristas de veículos aéreos, submarinos e espaciais.

Na idade do Lobinho, a necessidade da fantasia está no seu apogeu. As crianças costumam inventar histórias e ficam convencidas de que são verdadeiras. Muitas vezes passam por mentirosas, mas na verdade estão fantasiando. Enquanto ouve uma história, a criança é o personagem e vive as suas aventuras. É a fase do culto aos heróis.

O poder de uma história é tão grande que várias delas sobreviveram e ainda sobrevivem desde bem antes do surgimento da escrita. Pensemos nas aventuras e guerras dos ameríndios ou nas experiências de vida dos africanos subsaarianos, narradas em torno da fogueira nas aldeias, ou dos beduínos no deserto! Aquelas narrativas sempre surgiam sem que uma única folha de papel fosse usada, assim como fez Sherazade com *As Mil e Uma Noites*, adiando, assim, a própria morte e como fez *Forrest Gump*, no banco de praça (*Forrest Gump*: EUA, 1994, direção de Robert Zemeckis). Crianças e adultos conheciam as lendas do seu povo, os feitos dos antepassados e as ações dos seus valorosos guerreiros da atualidade. O narrador se investia da função de uma testemunha do caso, dessa forma ele contava com a credibilidade de seus ouvintes e era um condutor de toda a tessitura. Nesse sentido podemos pensar o narrador como um pai, que conduz

sua cria, orienta, oferece boas lições e valores de forma agradável e consistente. O papel de pai representa a lei (de forma bem simplista), logo a história pode ganhar status de uma ordem paterna.

As histórias para as crianças nascem nesse tempo imemorial e vão sendo, cada vez mais, direcionadas à sua capacidade de compreender o que se relata e à sua relação com o grupo. As histórias contribuem para a socialização da criança. Ela pode ouvir a narrativa junto a outras crianças, tendo seu próprio espaço e devendo respeitar o dos outros; deve adequar-se às regras para ouvir a história sem incomodar os demais e sem atrapalhar o contador; vislumbra, na história, as condutas socialmente aprovadas ou reprovadas, fazendo paralelo com sua própria maneira de se portar.

As histórias vieram sofrendo também adaptações ao longo do tempo para adequar-se à forma como se percebia a criança e como se transmitiam a ela as informações. Histórias como as de Sherazade, ou outras da tradição medieval europeia, passaram, especialmente nos séculos XVII-XVIII, por processos de suavização de seus elementos mais violentos ou eróticos.

A própria criança conta as histórias que ouve, reconta-as “do seu jeito”, e pode criar suas próprias histórias, que muitas vezes dão pistas sobre suas relações afetivas, seus valores, sua percepção do mundo. No exercício de ouvir, ler e contar histórias, ela desenvolve a expressão pela linguagem e a interpretação das mensagens que lhe são transmitidas, com reflexos em sua vida social.

Com o avanço nas técnicas educativas, visam-se objetivos educacionais de complexidade crescente: não basta ao aluno ler, escrever e fazer as quatro operações aritméticas. Temas transversais, como Ética e Cidadania; assuntos mais complexos como Filosofia e Sociologia; a História, a Geografia e as Ciências Naturais exigem cada vez mais do docente, para que o jovem aluno domine essa diversidade de conteúdos e seja capaz de conduzir-se de maneira respeitável na sociedade. De olho nesse objetivo, as histórias “infantis” se mostram como ferramentas de peso considerável, pois são atraentes, interessantes e suas metáforas são compreensíveis para os ouvintes. Daí vir a prática de contação de histórias conquistando espaço nas escolas (especialmente nas infantis), compondo o rol de práticas pedagógicas promissoras. É considerada não apenas

ferramenta pedagógica, mas também como prática de arte e lazer, tanto para crianças quanto para jovens e adultos. O contador de histórias pode, em sua ação, despertar a reflexão, a crítica e o discernimento de seus ouvintes para entender o mundo e as regras que o cercam, num exercício semelhante ao da maiêutica socrática.

Com técnicas variadas o contador dá luz às suas histórias, as encoraja a tomarem vulto e conquistarem a simpatia de seus ouvintes. Na verdade, as histórias não precisam muito para tocar seu público, apenas um: "Era uma vez..." ou "No tempo em que os animais falavam..." para que as portas da imaginação se abram, descortinando uma nova vida e um novo mundo.

UNIDADE DIDÁTICA 3: FORMAS DE CONTAR HISTÓRIAS

Ch IM Salinda de Sousa Santos Maia
Ch IM Sônia Gendorf Silva Oliveira
Ch IM Fernando Antônio Lucas Camargo
Ch IM Blair de Miranda Mendes
Ch Phillip Giorgio Camarota Moura

As histórias podem ser contadas de várias maneiras, usando várias linguagens. As representações pictóricas começam com as pinturas rupestres, que evoluíram para a pintura, a escultura, a fotografia e o cinema. A história oral evolui, associando-se às representações gráficas, por meio da música, da escrita, das histórias em quadrinhos, do teatro e do cinema. As formas de contar podem ser usadas de maneira simples ou associada. As mais usadas são:

Narrativa simples: o contador vai relatando os acontecimentos do enredo, descrevendo os lugares, os personagens, as ações. O contador se porta como observador/testemunha.

História participativa: a plateia participa no desenrolar da história respondendo às perguntas que vão sendo feitas pelo narrador. Uma variação é a **história com eco**, na qual o narrador combina com o público uma frase ou atitude à qual se deve responder com uma palavra, frase ou gesto específico, ou ainda, produzam os efeitos sonoros em diversos momentos da história.

Coros, canções: desde as sagas e canções de gesta até outras como *Domingo no parque*, de Gilberto Gil, tendo sua forma mais elaborada na encenação cantada que é a ópera.

Dramatizações: desde os pequenos quadros (esquetes), muito usados em Fogos de Conselho, até peças, assistidas em teatro ou representadas em adaptações compatíveis com o desenvolvimento dos atores. Como mencionado, há a variação cantada, que é a ópera (teatro lírico), e a encenação filmada (cinema).

Pantomima: representação teatral muda, na qual a expressão corporal, com os gestos e atitudes, dá o desenvolvimento da história.

História dentro de outra história (*1001 noites, Mil histórias sem fim*): esta forma, que é uma variante da narrativa simples, tem maior complexidade, e é preciso lembrar que se deve “fazer o caminho de volta” – se uma história entrou até a 5ª “sub-história”, é preciso ir fechando cada uma delas até voltar à principal.

Diálogo (falado ou cantado): pode ser uma variação da história participativa; outra manifestação deste tipo é o **desafio**, no qual os cantadores vão construindo a história a partir da trova do outro. Uma variação interessante é a **entrevista**, na qual o contador entrevista um personagem convidado, que pode ser uma pessoa ou um boneco.

Imagens: começando com as pinturas rupestres, chegando às pinturas, cartuns, quadrinhos, fotos e cinema.

Literatura de cordel: na forma gráfica, aparecerá como texto ou quadrinhos (imagem mais texto); na forma cantada, alia os versos à melodia para envolver a plateia.

Teatro de bonecos: marionetes ou fantoches representando os personagens; permite contar a história com o máximo de diálogos e o mínimo de narração.

Teatro de sombras: com silhuetas ou pessoas, colocadas atrás de uma cortina e na frente de uma fonte luminosa.

Jogo de personificação: cada criança assume um personagem e deve reagir às situações que o narrador apresenta.

Teatralizando: após contar rápida e resumidamente a história, deixe as crianças se tornarem os personagens.

Além dos processos acima apresentados, vejamos exemplos de diferentes tons para contar Chapeuzinho Vermelho:

Veja abaixo como a imprensa brasileira divulgaria a história da chapeuzinho:

JORNAL NACIONAL

(William Bonner): ‘Boa noite. Uma menina chegou a ser devorada por um lobo na noite de ontem...’.

(Fátima Bernardes): ‘... mas a atuação de um caçador evitou uma tragédia’.

FANTÁSTICO

(Glória Maria): ‘... que gracinha, gente. Vocês não vão acreditar, mas essa menina linda aqui foi retirada viva da barriga de um lobo, não é mesmo?’

CIDADE ALERTA

(Datena): ‘... onde é que a gente vai parar, cadê as autoridades? Cadê as autoridades?! A menina ia para a casa da avozinha a pé!
Não tem transporte público! Não tem transporte público! E foi devorada viva... Um lobo, um lobo safado. Põe na tela!! Porque eu falo mesmo, não tenho medo de lobo, não tenho medo de lobo, não.’

REVISTA VEJA

Lula sabia das intenções do lobo.

REVISTA CLÁUDIA

Como chegar à casa da vovozinha sem se deixar enganar pelos lobos no caminho.

REVISTA NOVA

Dez maneiras de levar um lobo à loucura na cama.

FOLHA DE S. PAULO

Legenda da foto: ‘Chapeuzinho, à direita, aperta a mão de seu salvador’.
Na matéria, box com um zoólogo explicando os hábitos alimentares dos lobos e um imenso infográfico mostrando como Chapeuzinho foi devorada e depois salva pelo lenhador.

O ESTADO DE S. PAULO

Lobo que devorou Chapeuzinho seria filiado ao PT.

O GLOBO

Petrobrás apoia ONG do lenhador ligado ao PT que matou um lobo pra salvar menor de idade carente.

ZERO HORA

Avó de Chapeuzinho nasceu no Rio Grande do Sul.

AQUI

Sangue e tragédia na casa da vovó!

REVISTA CARAS (Ensaio fotográfico com Chapeuzinho na semana seguinte)

Na banheira de hidromassagem, Chapeuzinho fala a CARAS: 'Até ser devorada, eu não dava valor para muitas coisas da vida. Hoje sou outra pessoa'.

PLAYBOY (Ensaio fotográfico no mês seguinte)

Veja o que só o lobo viu.

REVISTA ISTO É

Gravações revelam que lobo foi assessor de político influente.

G MAGAZINE (Ensaio fotográfico com lenhador)

Lenhador mostra o machado.

(Capturado em 15/08/16 em <http://blogdu.com.br/uncategorized/as-varias-versoes-da-historia-de-chapeuzinho-vermelho>)

Apesar de muitas vezes associarmos a contação de histórias à narrativa oral, várias são as formas de contar. Serão adequadas ao público, ao local, ao tempo e aos recursos disponíveis.

UNIDADE DIDÁTICA 4: QUE TIPO DE HISTÓRIAS CONTAR? QUANDO E PARA QUEM?

Ch IM Salinda de Sousa Santos Maia
Ch IM Sônia Gendorf Silva Oliveira
Ch IM Fernando Antônio Lucas Camargo
Ch IM Blair de Miranda Mendes
Ch Phillip Giorgio Camarota Moura

Histórias são formas de transmitir percepções das pessoas e do mundo, valores e conhecimentos.

Os diversos povos mantiveram vivas as tradições de seus mitos de origem e as suas lendas heroicas.

A Assíria forneceu o primeiro “super-herói” de que há registro, Gilgamesh, que enfrentou monstros e gigantes e tentou conquistar a imortalidade.



A mitologia grega (absorvida pelos romanos) traz um rico repertório de deuses com atributos humanos, semideuses, heróis e monstros, com histórias como os trabalhos de Héracles, a guerra de Tróia, Narciso, Níobe, Édipo e tantos outros.

Os árabes têm numerosas lendas e histórias de cunho moral, povoadas de gênios, magos, nobres e pobres, anteriores e posteriores às revelações de Maomé.



Os judeus, além das historietas de fundo moral e da Bíblia (continuada pelos cristãos), têm uma rica tradição de anedotas que demonstram uma singular capacidade de rir de si mesmos, mesmo na adversidade.



Chineses e hindus, com suas civilizações antigas, têm um vasto repertório de lendas e histórias de grande beleza.

Celtas, nórdicos, germânicos também não ficam atrás em histórias com fadas, duendes, monstros, guerreiros valentes e equipamentos mágicos (armas, elmos, instrumentos): as lendas de Beowulf, dos Nibelungos, de Cuchulainn, da Távola Redonda ou da Rainha das Fadas dão farto testemunho.



As lendas e histórias dos nativos do Novo Mundo, da África e da Oceania são também um forte manancial, com seres sobrenaturais, animais falantes e guerreiros valorosos que combatem os inimigos ou que buscam o conhecimento.



Há os mitos de origem, que explicam “como foi feito o mundo”, “como os homens obtiveram o fogo” ou “como surgiu a mandioca”; as lendas e histórias com fundo moral, ensinando a boa conduta, o risco do orgulho, os valores a fazer valer; as histórias heroicas, exaltando o valor de um personagem ou de um povo.



As histórias podem rebaixar (geralmente “o outro”), inspirar (à conduta “boa” ou até “heroica”) ou instigar (à reflexão, à busca de soluções).

Quanto às histórias que “rebaixam”, são geralmente associadas a situações de grave antagonismo: no Antigo Testamento, os hebreus contam histórias de abominações praticadas pelos povos que não eram como eles (crentes no Deus Único e guiados pela Sua Lei); na Idade Média, cristãos emprestavam os atributos de barbárie aos muçulmanos, judeus e pagãos, enquanto os muçulmanos faziam outro tanto. Usualmente, neste tipo de histórias, algum grupo representado reúne os “bons”

atributos e outro congrega tudo que tem de ruim, podendo chegar ao extremo de se pregar a sua destruição como medida “saneadora”. Exemplos mais atenuados são as piadas étnicas – o brasileiro pinta o português como burro, enquanto o inglês faz isso do irlandês.

As histórias inspiradoras procuram dar modelos de conduta – às vezes muito fortes, com heróis sobre-humanos (super-heróis ou semideuses) ou em circunstâncias excepcionais (guerras, calamidades), outras com modelos palpáveis e cuja imitação seja factível. Histórias de heroísmo, de abnegação, de superação, de exercício de virtudes (lealdade, solidariedade, verdade...).

As histórias instigadoras podem estimular a “buscar saber mais sobre o assunto”, ou a refletir sobre como a pessoa vem pautando sua vida, seus propósitos, suas limitações e potencialidades.

As histórias devem ter um tema interessante para o seu público, com que ele se sinta familiarizado ou curioso; a linguagem deve ser compreensível, a ocasião propícia. Contar, por exemplo, história de assombração para meninos de 11 a 13 anos num local ermo, especialmente à noite, não é das ideias mais interessantes (ao ouvir histórias assustadoras, convém que haja algum elemento de ancoragem para a segurança psíquica): atingindo um público sugestionável, poderá criar um estado de estresse e temor desnecessário, que pode pôr em risco todos os presentes. Ou contar uma história escatológica perto do horário da refeição pode também afetar a aceitação do alimento pelas pessoas.



Periodicamente, aparecem os que advogam o expurgo das histórias “fantasiosas”, por considerarem que alienam as crianças e jovens da realidade. Defendem que se apresentem apenas histórias realistas e com fins utilitários de apontar exemplos claros de moral, de trabalho, de vida comunitária.

Entretanto, cabe lembrar que a fantasia faz parte da psique humana. Deixar de dar-lhe vazão seria remetê-la para a “sombra” junguiana, de onde pode aflorar sem aviso e até sob a forma de surto psicótico. Se a pessoa não desenvolve a capacidade de “entrar e sair” da *realidade da história*, transitando entre a fantasia e o *mundo real*, há o risco de ela, considerando a sua realidade muito insípida, transportar-se permanentemente para uma “realidade” que mais lhe agrada, na qual essa pessoa, em lugar de ser mais uma entre tantos milhões iguais, vive uma vida muito mais interessante no mundo imaginário, na qual pode ser rei, herói, mestre...

Sem fantasia não há criatividade, sem laços espirituais só há materialismo e utilitarismo oportunista. Quando a pessoa pode “entrar no outro mundo” por meio da história, ela se coloca em condições de interpretar os símbolos apresentados na história, que acontece ao mesmo tempo num espaço-tempo “impreciso” – muito tempo atrás, num lugar muito distante, quando os animais falavam – e com situações humanas que são familiares ao ouvinte: uma criança, uma família, três irmãos...

Bruno Bettelheim, na *Psicanálise dos contos de fadas*, apresenta com muita clareza o papel das histórias como auxiliares no processo de autopercepção e ajustamento psíquico da pessoa: mesmo ocorrendo no *mundo da fantasia*, muitas situações vividas pelos personagens são identificáveis na realidade do indivíduo: a necessidade de resolver os problemas por si mesmo, conquistando a autonomia; a presença do bem e do mal não necessariamente como excluindo um ao outro, mas ambos presentes e passíveis de serem vivenciados – apesar de bem caracterizados nos personagens; superar provas, ou mesmo morrer e renascer numa nova condição.

Os contos de fadas, em geral, não têm uma construção utilitária, não apresentam explicitamente uma “recomendação da conduta boa” ou “condenação da conduta má”. Neles, há personagens marcadamente “bons” e marcadamente “maus”, mas o

protagonista defronta-se com situações nas quais ele terá de ser “mau” ou determinado, combativo, para triunfar e levar o conto ao seu final feliz.

Um bom exemplo de histórias modernas que podem ser enquadradas como similares aos contos de fadas é a série literária juvenil *Harry Potter*. A autora, Joanne K. Rowling, empresta os elementos de fantasia, de imperfeição, de dúvida dos contos de fadas e faz com a história até mesmo um trânsito para lá e para cá entre o mundo fantástico e o mundo “real”. O final feliz termina por assegurar a retribuição correspondente aos males feitos e a superação sucessiva das etapas evolutivas pelos jovens personagens, tornando-se adultos não só cronologicamente, mas construindo seu *self*. *O pequeno príncipe*, de Saint-Exupéry, é outro exemplo de conto de fadas moderno, no qual o príncipezinho só evolui quando sai de seu planeta e descobre o que há no universo, enquanto busca com determinação o objetivo que se propôs.

Nancy Mellon¹¹, em sua *Arte de contar histórias*, traz não apenas a técnica narrativa, mas também a técnica de construção das histórias, explicando o significado psicológico das diferentes situações e movimentos: quando o personagem “desce ao mundo inferior”, ou “se eleva”, ou a ação se desenrola numa montanha, num mar tempestuoso, ou é preciso enfrentar um monstro poderoso ou sedutor, a sedução da riqueza ou do poder, fazer uma jornada através dos elementos... Ou dos nomes que os personagens recebem, remetendo pela sonoridade a alguma característica que neles seja marcante.

O próprio espaço a ser usado também influi na técnica. Recintos fechados trazem maior sensação de aconchego; lugares abertos podem descansar mais a vista e ser mais arejados, mas podem facilitar a dispersão – entretanto, é muito aprazível contar histórias ao pé de uma árvore ou junto à fogueira. Importante é estarem todos juntos. A disposição em círculo ou em semicírculo permite que o foco esteja no narrador. No caso do círculo, o narrador deve fazer parte do círculo, de maneira a não dar as costas aos ouvintes.

Se o lugar não oferecer alternativa senão palco e plateia, o narrador terá de dar muito mais atenção à interação “olho no olho” com o seu público. Entre os acertos antes

¹¹ MELLON, 2006.

de iniciar a narrativa, é importante o de ninguém poder entrar ou sair do local durante a história: primeiro, para ouvi-la toda; segundo, para que não haja interferências que dispersem a atenção ou interrompam a narrativa.

Se as histórias são contadas em sala de aula, aplicam-se as técnicas de voz, ritmo, gestos, pausas, olhar e memorização; usam-se contos literários ou da tradição oral; fundamentação teórico-metodológica e discussão sobre a narração de histórias na escola como instrumento de estímulo à leitura. Pode-se apelar à literatura infanto-juvenil brasileira. Conforme o público, pode-se apelar a recursos como bonecos, sombras e objetos. Numa biblioteca, oferece-se a oportunidade de instigar os ouvintes a “fuçarem” nas estantes, buscarem outras fontes de histórias, outros recursos de apresentação.

Não basta contar as histórias. Elas devem ser adequadas às circunstâncias de local, ocasião e, principalmente, público. Independentemente da “censura” do conteúdo, elas devem ser contadas de maneira a serem compreensíveis e numa condição de espaço e tempo em que o ouvinte não se sinta ameaçado.

UNIDADE DIDÁTICA 5: ATRAINDO E MANTENDO A ATENÇÃO: RECURSOS CÊNICOS E AMBIENTE

Ch IM Salinda de Sousa Santos Maia
Ch IM Sônia Gendorf Silva Oliveira
Ch IM Fernando Antônio Lucas Camargo
Ch IM Blair de Miranda Mendes

É muito gratificante para um Velho Lobo contar histórias para a Alcateia. Sentados em círculo, os Lobinhos esperam ansiosos a oportunidade de ouvir alguma coisa nova. Esta ansiedade motiva e desafia qualquer Escotista a dar o melhor de si para ajudar o jovem a explorar, a pensar e a entender as coisas. Para auxiliar na visualização ou na participação da plateia durante a narrativa, o contador pode valer-se de alguns recursos.

Recursos utilizados para contar histórias:

- **Livros** – Algumas histórias se tornam mais ricas com ilustrações.
- **Sacolas de leitura** – trazem livros e elementos ilustrativos para as histórias.
- **Avental de história** – o avental tem bolsos dos quais vão sendo tirados elementos ilustrativos da narração. Pode ser confeccionado como um flanelógrafo que se veste; assim, as peças são tiradas dos bolsos e pregadas no avental à medida que a história caminha.
- **Trajes ou adereços** – o contador pode vestir-se a caráter, para colocar a plateia no ambiente da história: beduíno, hindu, baratinha, ou algum personagem a quem é atribuído ser o narrador.
- **Baú e maleta** – com os mais variados recursos ilustrativos e auxiliares.
- **Gravuras** – Imagens ampliadas com ideias centrais (introdução, clímax e desfecho).
- **Gravuras/personagens colocadas sobre o cenário** (na parede ou num tapete de feltro com o cenário costurado e colocado no chão).
- **Projeter.**
- **Quadros de figuras ou palavras** – Elemento surpresa: o que será apresentado depois?
- **Fantoches** – Bonecos (mais usualmente de mão ou de dedo) que representem os personagens, movimentando-os conforme a ação e falando por meio deles. Pode usar fundo musical.
- **Bonecos** apresentados e movimentados sobre o cenário ao longo da narração.
- **Cartões ilustrados** – Utilizar figuras para ilustrar a história; poderão ser colocadas num painel, parede, varal ou mesmo numa mesa ou chão.
- **Sucatas diversas.**
- **Marionetes ou Títeres** – Diferenciam-se dos fantoches por serem articulados e moverem-se por meio de fios ligados a uma armação manejada pelo marionetista ou titereiro.

- **Flanelógrafo** – Recurso visual, onde os personagens entram e saem de cena (quadro de flanela e figuras com lixa), **imantógrafo** (quadro de metal e figuras com imã) ou **velcrometro** (quadro e figuras com velcro).
- **Mapas** – Contar a história usando um mapa para indicar trajetos dos personagens.
- **Maquetes.**
- **Dobraduras** – Contar a história acompanhando os movimentos de uma dobradura (claro que o contador já marcou previamente os locais de dobra).
- **Figuras misteriosas** – À medida que a história é contada, vai-se desenhando linhas e formas, de forma aparentemente aleatória, até que as linhas formem objetos reconhecidos que dão ênfase a diversas partes da história; desenhar a lápis antes.
- **Rotofólio** – consiste em dois rolos com a folha contínua de papel, e a história é narrada passando o papel de um rolo para o outro; pode ser usado simplesmente com o rotofólio exposto, ou como “cineminha, dentro de uma caixa de papelão cortada para ficar como uma televisão.
- **Narração com figuras projetadas** – Projetar os desenhos das principais cenas e personagens.
- **Saco surpresa** – Todos os bonecos e objetos conexos à história são colocados num saco; à medida que a história avança, vão-se tirando objetos do saco; aguça a curiosidade.
- **Tabuletas** – Com a imagem de cada personagem; as falas de cada um são preparadas e apresentadas por cada um na sua vez.
- **Álbum serial** – Álbum com folhas de cartolina com ilustrações referentes à história, do qual se vai virando as páginas à medida que a história evolui.
- **Computador** – mediante a apresentação de figuras ou por programas de animação gráfica.
- **Recursos de sonoplastia:** objetos produtores de ruído (quebra, pancada, mergulho, etc.), ou por meio de programas de computador; aqui se pode lembrar também de fundo musical ou música temática conforme o tipo de cena (tensão, viagem, triunfo...).
- **Desenhos** – Feitos na lousa/quadro branco.

Pode-se considerar ainda o ambiente especialmente decorado de acordo com o tema, com ou sem o uso de equipamentos auxiliares para fazer acontecer um “voo”, ou uma “transformação”, ou um “fenômeno da natureza”.

Os recursos cênicos, variando de um simples adereço até complexos programas de computador, ajudam a dar maior atratividade à história que se conta; podem servir de “atalho” na construção das imagens que são relatadas pelo contador, ou incentivar à participação do público. O inconveniente do “atalho”, especialmente quando se dá uma imagem “pronta e padrão”, é que leva a não ser dada ao ouvinte a oportunidade de

construí-la na sua própria imaginação. Especialmente as modernas adaptações cinematográficas dotam as histórias de tantos efeitos de animação gerada por computador, que os personagens humanos meio que se transformam em “super”, fugindo à característica dos contos de fadas de apresentar ao ouvinte um personagem com o qual ele pode se identificar, por ter capacidades e limitações humanas como as suas. Se Joãozinho e Maria (*Hänsel und Gretel*) têm ao seu dispor armas, ou habilidades marciais, deixaram de ser crianças comuns como aquelas para quem a história é contada; se os Sete Anões são destros no manejo de armas, podem fazer de Branca de Neve uma guerreira cuja principal característica deixa de ser a generosidade e o cuidado com o próximo. Nesse caso, se a criança deixa de se identificar com os “possíveis” da história de fadas, há menos chances de ela transpor essas circunstâncias para os seus conflitos psíquicos, dificultando, assim, a sua resolução.

Num teatro de sombras, as silhuetas devem ser simples, do contrário não se conseguirá identificar com clareza o ser ou objeto a que se referem. São apresentadas à medida que o roteiro vai-se desenrolando. Sua apresentação deve dar tempo à plateia de enxergar, identificar a figura e associá-la à passagem que se representa.

A confecção de recursos auxiliares pode ser uma oportunidade de desenvolver habilidades com trabalhos manuais, com progressividade (do desenho na folha de papel até o fantoche, ou mesmo a marionete) e variedade. Além do prazer de fazer e ver o produto do seu trabalho, isso atenderá a objetivos educacionais, desenvolvendo conhecimentos (identificar o que será representado, materializar descrições, pesquisar), habilidades (destreza na confecção, psicomotricidade, espacialidade) e atitudes (autoconfiança, autoexpressão, criatividade, perseverança, objetividade, paciência, busca da originalidade).

Os recursos materiais e cênicos são **auxiliares**. Ajudam a colocar a plateia no clima da história, ou a ilustrar algo que seja mais difícil de ser imaginado. Mas não substituem de maneira nenhuma a habilidade de comunicação do contador de histórias. Ele deve ser capaz de enfatizar os momentos certos da história, as mensagens mais importantes a transmitir, criar as pausas e os suspenses, manter o foco dos ouvintes no que é importante para aquele momento da história ou que será importante num momento

futuro – por exemplo, quando Kipling várias vezes ressalta a importância de o marinheiro estar usando suspensórios, na história “*Como a baleia obteve sua garganta*”.

UNIDADE DIDÁTICA 6: TÉCNICAS DE CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

Ch IM Salinda de Sousa Santos Maia
Ch IM Sônia Gendorf Silva Oliveira
Ch IM Fernando Antônio Lucas Camargo
Ch IM Blair de Miranda Mendes

“Como toda arte, a de contar histórias também possui segredos e técnicas. Sendo uma arte que lida com matéria-prima especialíssima, a palavra, prerrogativa das criaturas humanas, depende, naturalmente, de certa tendência inata, mas pode ser desenvolvida, cultivada, desde que se goste de crianças e se reconheça a importância da história para elas¹²”.

“Contar histórias constitui-se num tesouro pessoal de valor inestimável, um ‘abre-te sésamo’ de portas colossais, portas que dão acesso aos mais receptivos e calorosos vestíbulos. Sinto-me como um menestrel dos tempos antigos, a deslumbrar-me com a riqueza da comunicação que a oralidade oferece¹³”.

As histórias são um importante alimento para a imaginação. Quando bem contadas, envolvem os ouvintes e propiciam-lhes entrar no mundo da fantasia, “ver” situações com possibilidades não convencionais, recuperar o equilíbrio psíquico e ter o consolo e esperança do final feliz. Como diz Betty Coelho: “A história aquieta, serena, prende a atenção, informa, socializa, educa. Quanto menor a preocupação em alcançar tais objetivos explicitamente, maior será a influência do contador de histórias¹⁴”. A história poderá também ser usada para que as crianças e jovens compreendam algum pensamento, ideia ou venham a atingir um objetivo educacional.

Todos têm capacidade de contar histórias; alguns podem ficar mais apreensivos, outros podem ser excessivamente desembaraçados, mas, com vontade e determinação para estudar e treinar, pode-se atingir a proficiência na contação de histórias.

A narrativa oral exige do seu praticante o conhecimento da trama que se dispõe relatar, atitudes de simpatia e empatia com relação aos ouvintes, habilidade para

¹² SILVA, 1999, p.9.

¹³ SILVA, 1999, p.9.

¹⁴ SILVA, 1999, p.12.

“personificar” a história e dar-lhe o tom e o ritmo. Ele não pode ser um mero “falador” e nem ser um *show-man* cuja atuação obscureça o verdadeiro foco, que é a história. Apelarà à sua capacidade de articular ideias e de memorizar a história para valer-se o mínimo possível da leitura de textos. A linguagem deve ser adequada aos seus ouvintes; evitar o uso de orações intercaladas. Evitar o tom dogmático, pontificante, moralizador.

A contação de histórias aproxima-se da encenação teatral, sendo ao mesmo tempo algo bem distinto¹⁵. Ambas as atividades fundam-se fortemente na expressão oral. A encenação teatral é predominantemente em discurso direto e, se o cenário não o explicita, geralmente um corifeu (que também é personagem) explica o local e a circunstância da cena. O contador de histórias, por sua vez, não é personagem da história; ele a relata em discurso indireto, como se fosse uma testemunha, dando ele mesmo voz a todos os personagens e construindo, com as palavras, as imagens de cenário e seres que se fazem presentes na história.

Segundo Aristóteles, na *Poética*, as histórias, nas suas várias formas de contar, têm alguns componentes comuns: espetáculo (ação), mito (trama, enredo – peripécia, reconhecimento e catástrofe), personagens, pensamento (ideia central, mensagem), melopeia (música) e elocução (texto que é interpretado).

Malba Tahan fala dos cuidados que o narrador deve ter em relação à história e ao auditório¹⁶.

Em relação à história:

- Verificar se está bem seguro de todo o enredo da história (nomes, versos, frases rimadas).
- Verificar se a história que pretende narrar é adequada aos ouvintes.
- Verificar se a história ainda não foi narrada para aquele público.
- Verificar se a história vai exigir algum material de apoio (figuras, bonecos, etc.).
- Verificar se a história exige, para ser contada, alguma explicação prévia.

¹⁵ PÉREZ, Elvia, *in*: MORAES; GOMES, 2012, p.153-170.

¹⁶ TAHAN, 1964, p.51-61.

Em relação ao auditório:

- Verificar se a plateia é homogênea.
- Verificar se todos estão confortavelmente instalados.
- Verificar se há necessidade de um contato prévio com os ouvintes (uma auto-apresentação, por exemplo).
- Motivação preparatória (frases que instiguem à curiosidade para ouvir a história).
- Proceder, por meio de comentários, à verificação da história (se foi bem entendida, se agradou, se os alunos aprenderam algo com ela, se deve sofrer modificações).

Sobre circunstâncias que influem para o maior brilho e interesse da narrativa, Malba Tahan¹⁷ destaca:

- Recursos do contador: habilidade para contar, disponibilidade de recursos visuais...
- Local em que a história é narrada: sala de aula, biblioteca, auditório, ambiente familiar, enfermaria, sala de espetáculos, ar livre...
- Tempo da narrativa: sua duração (5 a 10 minutos para crianças, 10 a 20 minutos para jovens).
- Gênero da narrativa: fábula, história de fadas, mito, apólogo, conto patriótico, lenda oriental, conto popular...
- A plateia: crianças, adolescentes, adultos, grau de instrução, nível socioeconômico, local de morada, elementos familiares...
- Finalidade da narrativa: divertir, preparar para atividade, criar centro de interesse, contextualizar nalgum evento, instruir...
- Quantidade de ouvintes: um, dois, até dez, mais de dez, mais de vinte, plateia grande...

¹⁷ TAHAN, 1964, p.128-130.

O compromisso do contador deve ser com a história, enquanto fonte de satisfação das crianças. A história será contada para atender às necessidades dos ouvintes, não do narrador. Quem são os ouvintes, que história eles pedem, que linguagem deve ser usada, que recursos podem ser usados em auxílio, são fatores que o contador deve ter como fundamentais. Além das técnicas didáticas o narrador precisa ter naturalidade para contar histórias, o que implica ser simples e sem artificialismos. É preciso paciência, principalmente com os indisciplinados, pois são esses os que mais necessitam ouvir histórias. Como diz Betty Coelho: “... o narrador deve estar consciente de que importante é a história, ele apenas conta o que aconteceu, emprestando vivacidade à narrativa, cuidando as limitações impostas pela escrita. A história é que sugere o melhor recurso de apresentação, sugere inclusive as interferências feitas por quem a conta¹⁸”.

ESCOLHA DA HISTÓRIA:

As histórias devem ser selecionadas de acordo com a faixa etária, condições socioeconômicas, familiaridade dos ouvintes com a história ou com situações nela apresentadas, os objetivos específicos da ocasião... O narrador, pela sua experiência e capacidade, escolherá a história adequada. Poderá referir-se diretamente a algum atributo desejável (coragem, humildade, honestidade, tolerância, etc.), ou ser um conto de fadas (ou mesmo um “causo”) do qual a própria plateia extrairá aquilo que for significativo. Observar bem a faixa etária, do contrário pode ocorrer a não assimilação por parte dos envolvidos. O contador precisa estar consciente que a história é importante, e deve ser capaz de contagiar os outros com esse sentimento de importância da história. Pode ser necessário gastar um tempo considerável pesquisando para encontrar a história adequada que atenda aos interesses dos ouvintes. Determinados ouvintes com certas deficiências podem demandar uma atenção maior na seleção do que se vai contar para eles.

O estabelecimento dos objetivos para a história que será contada é uma etapa do planejamento quando se usa essa ferramenta no Movimento Escoteiro. As histórias de Mowgli, por exemplo, chamam a atenção para atributos que se pretende que os Lobinhos venham a desenvolver, em cada etapa de seu desenvolvimento pessoal. A

¹⁸ SILVA, 1999, p.11.

história pode enfatizar o tema da atividade, introduzir algo divertido numa reunião, ou até corrigir alguns problemas de comportamento.

ESTUDO DA HISTÓRIA

Depois que a história for escolhida, o narrador precisa estudá-la previamente para familiarizar-se com ela e seus personagens e depois adaptá-la com a devida técnica. Estudar uma história em primeiro lugar é divertir-se com ela, captar a mensagem que nela esteja implícita e, após algumas leituras, identificar os elementos essenciais à sua estrutura.

O sucesso da narrativa está na elaboração de um roteiro. O roteiro transforma o imprevisto em técnica. Nesse roteiro, o narrador pode construir o ambiente da narração: local aberto, recinto fechado, de dia ou à noite, com ou sem iluminação, usando uma vela, uma fogueira ou um archote...

UMA HISTÓRIA PODE SER COMPREENDIDA EM 4 PARTES¹⁹:

INTRODUÇÃO: momento em que o narrador situa os ouvintes no tempo e no espaço da história, apresenta os principais personagens. Ela deve ser clara, sucinta, curta, mas o suficiente para esclarecer os elementos que compõem a história. O narrador pode completá-la. Da introdução bem feita pode depender todo o andamento da história, captando o interesse dos ouvintes ou deixando-os apáticos.

ENREDO ou DESENVOLVIMENTO: é a sucessão dos episódios, com os conflitos e a ação dos personagens. É importante destacar o que é essencial e que são acessórios. O essencial deve ser rigorosamente respeitado, mas os acessórios podem variar de acordo com o narrador. Apesar da riqueza das histórias de Mowgli, muito ricas em detalhes, elas podem ser difíceis para o entendimento das crianças – justamente por essa riqueza de detalhes. É preciso descobrir o essencial da história.

PONTO CULMINANTE (CLÍMAX): em uma história bem contada, o ponto culminante surge como uma consequência natural dos fatos arrolados ordenada e

¹⁹ TAHAN, 1964, p.79-85.

sucessivamente. Corresponde ao “reconhecimento” na estrutura proposta por Aristóteles.

DESFECHO ou CONCLUSÃO: para uma boa conclusão, o narrador não precisa apontar a moral da história, nem fazer aplicações de lições/sermões. As conclusões pertencem aos ouvintes. Convém ao contador fazer somente algumas intervenções que levem os ouvintes a refletirem sobre temas específicos. Outra possibilidade é abrir para comentários depois da conclusão; é uma forma de aumentar o interesse. Geralmente, os ouvintes gostam de comentar sobre os fatos que mais os impressionaram durante o enredo (tal como quando se sai do cinema e os espectadores comentam o filme). Isso favorece ao narrador compreender suas reações e aperfeiçoar sua prática de contar histórias.

Tomando como exemplo a história *Caçadas de Kaa*, vejamos os elementos presentes.

- Introdução, que vai até o momento do rapto de Mowgli (a “catástrofe” aristotélica).
- No desenvolvimento (“peripécias”, segundo Aristóteles), vêm as etapas sucessivas:
 - O auxílio de Chil.
 - A recepção a Mowgli pelos *bandar-logs*.
 - O comportamento dispersivo dos macacos.
 - A conversa de Baloo e Bagheera.
 - O convencimento de Kaa.
- O clímax (“reconhecimento” em Aristóteles) vem com o combate nas Tocas Frias.
- A conclusão é o retorno de Mowgli com seus mentores.

EXPLICANDO AS TÉCNICAS

Técnicas de elocução: imitação de voz, destaques, pausas.

A contação de histórias deve ser original, com naturalidade, mas sem perder a essência. A animação, o entusiasmo, a alegria devem ser sinceras (contar com o coração). Isso transmite confiança a quem está ouvindo a história – uma excessiva e artificial animação vai produzir exatamente o efeito contrário; se a criança enxerga que aquilo ali é

jogo de cena, ela se descompromete com aquela contação de histórias. Por ser uma prática usualmente oral, a contação de histórias se apoia fortemente no vigor dessa forma de expressão²⁰. Em lugar do frio texto no papel, entra em ação o entusiasmo, a expressão das emoções pelo narrador, o calor com que apresenta os vários momentos do enredo, a trama da relação entre os personagens.

Se for preciso *ler* a história, que isso seja feito como quem conversa com os ouvintes, devagar e com animação. Não é obrigatório que o narrador saiba toda a história de cor – as frases ou trechos mais importantes e significativos pelo menos já ajudam. Uma técnica útil é manter consigo uma “colinha” que ajude a lembrar da sequência dos eventos. Enriquecer as descrições também ajuda, não só a treinar a memória e a criatividade, como a suprir eventuais esquecimentos e, pelo colorido, manter a atenção dos ouvintes. Linguagem simples e correta, à altura do entendimento da plateia. O contador deve, ao máximo possível, conhecer e contar *a história*, e não meramente o seu resumo. O “resumo” priva a plateia daqueles elementos de maior colorido e, muitas vezes, de cenas que têm grande simbolismo para a criança.

É muito importante preparar pelo menos as três primeiras sentenças de forma a atrair o interesse de cada ouvinte.

Conte a sua versão da história. Isto é uma forma de se envolver com cada jovem em particular fazendo com que você viva a sua história com eles.

Memorizar as falas mais significativas, evitar dar muito detalhamento de pormenores que não sejam relevantes para o andamento da história. Deixar as crianças completarem os detalhes com a imaginação; tentar explicar tudo nos mínimos detalhes não contribui para o interesse (ao contrário, satura). Mantenha o foco da plateia naquilo que é central à história. Procure manter a narrativa sem interromper. Procurar manter certo grau de mistério e surpresa ao longo da narrativa.

O narrador se expressa através de sua voz, dando clareza e intensidade ao relato, trazendo os ouvintes “para dentro da história”. Existem vários tipos de voz, ela se modifica de acordo com o momento da narrativa. A impoção da voz é que empresta à narrativa o seu mais forte componente emocional. A gesticulação, só a que for

²⁰ YUNES, Eliana, *in*: MORAES; GOMES, 2012, p.69-71.

imprescindível para estabelecer e manter o contato com a plateia, do contrário esta prestará mais atenção na agitação do contador do que na história que ele conta. Dos “tiques” verbais e gestuais, então, nem se fala. A história perde muito quando os ouvintes ficam contando quantos “tás” e “nés” o narrador usou.

É preciso pronunciar com clareza (dicção e volume), corrigir a linguagem, evitar repetições (a menos que sirvam para reforçar algum ponto que será importante mais à frente). Variar a voz para bem caracterizar o personagem ou a situação, descrever os ambientes com cores bem vivas, para que os ouvintes “vejam”, “sintam”, “cheirem” o que acontece na história. O narrador deve traduzir oralmente as imagens, cheiros, sensações e emoções da história. O ritmo da narrativa deve ter variação de acordo com o momento da história, nem tão morno que enfade os ouvintes, nem tão acelerado que os deixe sem entender, nem aos solavancos, que confundem quanto à ênfase que se dá à cena.

Quando terminar uma narrativa, não entre com outra imediatamente em seguida. É preciso dar um intervalo para que a plateia “diga” a história. É a ocasião em que se pode colocar a plateia para comentar a história (como quem comenta o filme ao sair do cinema). Pode-se ter na manga algumas perguntas instigadoras.

Segundo alguns, o contador já nasce pronto – faz sentido, de certa forma, uma vez que todo ser humano conta alguma história, de alguma forma, para assegurar a sobrevivência no grupo social. Mas uns contam melhor determinados tipos de histórias do que os outros, e para alcançar isso é preciso aprimorar a técnica e a disciplina.

É preciso que o contador de histórias desenvolva simpatia com seu público. Se vai contar para crianças, por exemplo, é fundamental que ele goste e tenha uma boa interação com elas. O contador também precisa divertir-se no momento da história, converter seu relato em emoção e transmitir isso aos ouvintes.

POSTURA, EXPRESSÃO CORPORAL E FACIAL (COMUNICAÇÃO NÃO-VERBAL)

O contador precisa se colocar no nível dos ouvintes, próximo a eles (Roca do Conselho, no caso dos Lobinhos), e evitar muitos movimentos, para que eles se concentrem. Deve ser visível para todos e assegurar-se de que todos possam ouvi-lo bem.

O sorriso, a postura corporal, a entonação de voz dirão da sua animação, do seu entusiasmo em estar ali e em contar aquela história.

Deve estar numa postura natural e tranquila, e adequar suas expressões e movimentos ao conteúdo, intensidade e ritmo do relato. Ele não vai relatar uma situação assustadora, por exemplo, com o sorriso tranquilo de quem conta um passeio no parque. Contar a história em pé ou sentado é uma opção do contador. Contar sentado permite que a plateia se assente mais próxima, ao seu redor; contar em pé dá-lhe maior liberdade de movimento e de expressão corporal, e pode ser mais interessante quando a plateia tem um número grande de ouvintes.

Os ouvintes precisam estar confortáveis, para não dispersarem a atenção. Crianças sem sono e bem alimentadas assimilam melhor as histórias. Se a contação de história não for para pôr as crianças a dormir, as crianças com sono dormirão ou ficarão intratáveis; se as crianças estiverem com fome, não se interessarão pela história: estarão mais preocupadas com as reclamações do estômago.

POSICIONAMENTO

Conforme a história e a forma como se pretende contar, o narrador definirá se vai “ver e ser visto” ou “ver e não ser visto”; pode não ser o caso de o contador ser visto pelo público – por exemplo, quando o narrador acompanha uma apresentação de teatro de bonecos. De todo modo, seu posicionamento deve ser tal que lhe permita a interação com a plateia, sentindo o clima e variando o ritmo e a intensidade de acordo.

CONTANDO HISTÓRIAS COM ARTE

A duração da narrativa depende da faixa etária e dos interesses dos ouvintes.

Não convém que as histórias sejam lidas, pois prejudica a beleza do trabalho, ocasionado pelas vacilações e suporte de leitura. Passa aos ouvintes a impressão de um mero “leitor de texto”, não de alguém que vai “levá-los ao mundo da história”.

Deve-se evitar a participação do ouvinte com vozes ou gestos. Uma situação assim pode tornar a história um “programa de auditório”. Para isso, uma técnica interessante pode ser conversar com os ouvintes antes da narração. Conversas informais sobre

animais, brinquedos, irmãozinhos, castelo, palácio, gigantes, solidão, medo, fazem com que o narrador conheça melhor o seu público e se evitem interrupções. Conversando antes com as crianças, já se pode saber se elas têm noção do que é (ou mesmo se já viram), por exemplo, uma fazenda, ou uma cavalaria, ou uma jaula, ou se a história poderá ferir alguma susceptibilidade (algum trauma ou predisposição negativa).

Se houver a conversa antes da história, dificilmente haverá interrupções. Caso ainda assim alguém tente interromper, a história não pode parar; o contador confirma com um sorriso, uma palavra, um gesto e pede para que aguarde. Depois de finalizada a narrativa, abra espaço para que quem interrompeu fale, se ainda for de seu interesse.

Malba Tahan²¹ recomenda diversos cuidados ao contador de histórias:

- Impor silêncio ao auditório, ao começar a narrativa.
- Não romper o fio da narrativa com conselhos e admoestações.
- Evitar tiques, cacoetes e estribilhos.
- Usar um suporte (ponteiro, varinha ou adereço).
- Ter presença de espírito para tirar partido de alguma anormalidade que ocorrer durante a narrativa.
- Dar atenção igualmente a todos os ouvintes.
- Não se perturbar com a eventual impassibilidade de algum dos ouvintes.
- Resolver, de pronto, as questões ou dúvidas.

DURAÇÃO DA NARRATIVA

Depende da faixa etária e do interesse do ouvinte. Para crianças menores, é preciso enredos mais curtos, de cinco a dez minutos. Para crianças maiores, Lobinho para cima, de quinze a vinte minutos.

O contador pode adaptar as histórias para a faixa etária que deseja, tendo estudado a história previamente.

RECURSOS USADOS NAS DIVERSAS SITUAÇÕES

²¹ TAHAN, 1964, p.37-44.

Saber escolher o recurso é fundamental.

Os recursos permitem apresentações recreativas e originais.

A apresentação das histórias pode ser por meio de:

- Uma simples narrativa – Nenhum acessório, somente expressão corporal.
- Livros – Algumas histórias se tornam mais ricas com ilustrações.
- Gravuras – imagens ampliadas com ideias centrais (introdução, clímax e desfecho).

Flanelógrafo – Recurso visual, no qual os personagens entram e saem de cena.

Desenhos – Feitos na lousa – (quadro-negro).

UNIDADE DIDÁTICA 7: DRAMATIZAÇÃO, DANÇA E PSICODRAMA

Ch IM Blair de Miranda Mendes
Ch IM Fernando Antônio Lucas Camargo
Ch IM Fabrício Oliveira Reis

“Representar deleita o Lobinho; é uma coisa cheia de romance; um verdadeiro faz de conta, com a vantagem de ser organizado pelos adultos” B-P.

POR QUÊ?

Histórias e dramatizações cresceram lado a lado na história da humanidade, e, para a nossa finalidade, eles tem a mesma ideia geral: educar, manter o interesse e entreter.

A dança também pode contar uma história. Várias danças rituais de povos nativos das Américas, África e Pacífico representam mitos das origens daqueles povos, e mantêm vivo seu senso de identidade. Uma versão ocidentalizada e moderna disso é o balé, com histórias como *O quebra-nozes* e *A bela adormecida*. Há um enredo, que é representado por meio dos movimentos e interações da dança, combinando a expressão corporal à música para “contar” o que se passa a cada momento.

Portanto, dramatizar é uma parte essencial e natural do processo educativo, tal como as histórias, porque transforma as palavras da história em ações da peça. A sequência lógica depois da história é a dramatização.

Tanto as histórias quanto as dramatizações são fundamentais na vivência do jovem.

Do ponto de vista do participante, a dramatização traz:

- A magia de entrar num mundo diferente onde as coisas acontecem e tudo “vai sendo como devia ser”; a pessoa entra e sai conscientemente de uma *realidade própria*, que não se confunde com a do seu dia a dia, e na qual encontra a reversibilidade, a chance de “mudar de papéis” e de “tentar diferente”, como no jogo.

- A excitação de ser um personagem em lugar de apenas ouvir falar sobre ele; faz-se, aqui, um exercício de empatia: “como eu me sentiria/agiria se fosse uma pessoa assim?”.
- O prazer de se fantasiar e caracterizar, de mudar de *persona* – mesmo que seja com materiais simples; como mencionado, testar “formas diferentes de proceder”, valendo-se da simulação e da reversibilidade do ambiente da representação.

VALOR EDUCACIONAL PARA OS JOVENS

- É um excelente meio de auto-expressão;
- Ajuda as crianças/jovens acanhados a dominarem a sua timidez;
- Incentiva a disciplina (esperar a sua vez de falar, falar o texto certo, estar no lugar e hora determinados), o trabalho em equipe e o altruísmo;
- Desenvolve o senso artístico, as atitudes, maneiras, senso de humor, cavalheirismo;
- Ajuda a desenvolver a memória, a articulação do pensamento, a improvisação (pensar e responder com rapidez);
- Expressões corporais: coordenação de movimentos, expressões faciais, posicionamento do corpo, detalhes do movimento, porte apropriado;
- Expressões verbais – tom, impositação, velocidade, volume, dicção e clareza, composição de frases diretas e simples, palavras estratégicas, etc.;
- Tem grande relação com TRABALHOS MANUAIS, por exemplo: Confecção das vestimentas, acessórios, adereços, cenários, etc.

COMO?

- Começar com coisas simples.
- Jogos de representar. Fichas ou papéis de representação para os mais tímidos.

- “Atuar ou representar nos bastidores (ou como figurante)” dá ao menino retraído uma oportunidade.
- Charadas, imitações, e estátuas.
- Quadros vivos sobre a os fatos relevantes da nossa História, vida dos santos, Histórias da Bíblia, da Jângal, etc.

OBS.:

1 – Os Velhos Lobos devem, às vezes, tomar parte na representação, MAS TOMAR CUIDADO PARA NÃO DOMINAR.

2 – Deve-se, também, deixar os Lobinhos realizar suas próprias ideias. É bom lembrar que estamos sempre usando as dramatizações com objetivos educacionais e não procurando transformá-los em atores. ISSO NÃO IMPEDE QUE ALGUNS DELES SE TORNEM ATORES OU ATRIZES REAIS ALGUM DIA.

3 – Podem usar também a mímica, que é uma técnica na qual os participantes não podem se fantasiar ou disfarçar. Não podem falar ou fazer qualquer tipo de ruído, por menos que ele seja. Tudo deve ser transmitido por gestos e expressão corporal.

4 – Ter na Alcateia o “baú de teatro”, onde se guardam os materiais que vão ser utilizados nas dramatizações. Ex. Roupas, sapatos, chapéus, alfinetes, cartolinas, tesouras, durex, etc.

PSICODRAMA

Psicodrama provém do grego “psiqué” (alma) e drama (ação, realização).

O psicodrama é, segundo Moreno, a ciência que explora a verdade dos seres humanos ou a realidade das situações por métodos dramáticos.

O psicodrama seria, então, o teatro do homem liberado, fora de si, fora de seus eixos, no meio de um auditório de pessoas também fora de si, participando juntas do fato de que uma delas sai de si para reviver sua vida e reencontrá-la no palco. Liberada dos constrangimentos, ele libera e exprime os problemas do grupo.

É por isso que o psicodrama é um encontro privilegiado que não pode comportar senão participantes (a títulos de atores ou de competidores ativos na sua atenção). Não se pode assistir um psicodrama. Só se pode fazê-lo, estar em psicodrama.

UNIDADE DIDÁTICA 8: CANÇÕES QUE CONTAM HISTÓRIAS

Ch IM Fernando Antônio Lucas Camargo
Ch Phillip Giorgio Camarota Moura
Ch IM Blair de Miranda Mendes



“A música é uma linguagem especial que pode ser usada para expressar diferentes estados de espírito de modo tão simples como as palavras”.

Segundo alguns autores, a música nos aproxima de Deus. A música pode expressar alegria e ambiente feliz, mas pode também expressar ânimo combativo e coesão grupal – como nos hinos nacionais ou de clubes, ou nas canções guerreiras. Será que estamos cantando bem em nossas reuniões?

As canções podem falar de amor humano, do Amor divino, do que compõe o culto religioso, de aspirações, de planos, apresentar uma pessoa ou um lugar, descrever um produto comercial, expor uma doutrina política, exaltar algo ou alguém, contar uma história.

Já na Antiguidade, o homem usava as canções como recurso para contar histórias ou fazer conhecer regras de conduta: as leis de Esparta, por exemplo, eram recitadas em canto para facilitar a memorização.

As **canções de gesta** (ou as sagas) eram poemas que os trovadores cantavam, geralmente relatando os grandes feitos, ou gestos (daí *gesta*, plural de *gestum*) de algum herói, ou de um antepassado ilustre do castelão, ou da própria nação. A *Canção do Cid* é

um exemplo de canção de gesta – apesar de a melodia não ter chegado aos nossos dias. A canção *Faroeste caboclo*, do conjunto musical Legião Urbana, pode ser considerada uma versão moderna de canção de gesta. Assim também as narrativas cantadas dos cordelistas. Há sua contrapartida nas **cantigas de mal dizer**, nas quais se ressaltam os defeitos e malfeitorias do desafeto.

Literatura de cordel: assim chamada por usualmente ser constituída de pequenos livros que eram expostos em varais de barbante (cordel) nas feiras do Nordeste do Brasil, as obras de cordel geralmente contam pequenas histórias com fundo moral – um homem que enganou o Diabo, a vingança de um marido traído, os feitos de algum grande personagem. O cordelista, muitas vezes, apresenta suas histórias de forma cantada.



O **desafio** é uma forma de expressão poética e musical em que os cantadores se apresentam e lançam estrofes (mais usualmente quadras) sobre um dado tema e, muitas vezes, tomando por mote um verso do “adversário” para compor a sua trova como glosa. O **repente** é uma variante em que não há necessariamente um “adversário”, mas que igualmente exige pensamento rápido para compor uma trova de acordo com o tema. A canção Escoteira Quebra-coco é um exemplo típico de repente.

As canções folclóricas podem contar uma história, ou podem ser parte dela. Estão aqui as canções infantis, as canções de festejos como o *Bumba-meu-boi*...

Canções religiosas podem relatar fatos da vida daquele que revelou a doutrina, podem falar dos “santos” e pessoas de conduta exemplar, podem encenar episódios do livro em que se baseia a doutrina, podem referir-se a momentos da celebração.

Canções populares do próprio país e de outros países. *Saudosa maloca*, de Adoniran Barbosa, é um exemplo de canção popular que conta uma história, entre tantas

outras: *Cabocla Teresa* e *Chico Mineiro*, da dupla Tonico e Tinoco; *Menino da porteira*, de Sérgio Reis; *Domingo no parque*, de Gilberto Gil; a sul-africana *My Sarie Marais*, a italiana *C'era un ragazzo come me che amava i Beatles e i Rolling Stones*, de Gianni Morandi; a austríaca *O Du lieber Augustin*; ou *Eleanor Rigby*, dos Beatles, são apenas amostras de um vasto repertório de histórias: amorosas, tristes, satíricas, de protesto.

Até mesmo canções militares podem contar histórias: a *Canção do Expedicionário*, de Guilherme de Almeida e Spartaco Rossi, conta “de onde vem o *pracinha*”, para que ele pudesse apresentar-se aos demais combatentes, nas terras d’além-mar... Ou *Carnaval em Veneza*, canção oficial da Aviação de Caça brasileira, sintetizando o que eram as missões dos aviadores verde-amarelos na Campanha da Itália. [Essas duas, aliás,](#)

A ópera é um caso peculiar: a história é contada por meio da encenação, como no teatro, só que todas as falas são cantadas. Além dos personagens, pode haver ou não um corifeu, fazendo as vezes de narrador, ou um coro, ambos sem interferência direta na trama, mas servindo para trazer informações que ajudam no entendimento.

Paródias, muitas vezes nascidas durante a realização de cursos, execução de projetos ou operações, acabam sendo parte da história, contada de uma forma bem peculiar e bem característica dos que *partilharam esse pão*. Mais usualmente, contam a história de forma humorística. [Carnaval em Veneza, Ópera do Danilo, Rango de amargar.](#)

UNIDADE DIDÁTICA 9: HISTÓRIAS E O FORTALECIMENTO DA IDENTIDADE

Ch IM Fernando Antônio Lucas Camargo
Ch IM Blair de Miranda Mendes

“Segundo Luc Tapahonso, para os índios Navajos, o que determina o valor de uma pessoa são as histórias e canções que ela sabe, porque é através deste conhecimento que a pessoa se liga à história de todo o seu grupo”.

Todos temos história, e é ela que nos define, que nos caracteriza. Somos porque viemos de algum lugar, de alguma condição, e contamos essa história que nos dá a conhecer.

A tribo indígena ou o clã se identifica pela história do seu ancestral comum, ou do seu animal totem (que lhe empresta seus atributos: força, coragem, sagacidade, velocidade, perseverança, prudência); depois, com os relatos dos feitos dos seus “grandes nomes”. E o **pertencimento** a cada grupo social se estabelece pelas histórias compartilhadas: os guerreiros que lutaram como parceiros num mesmo combate (*Henrique V*, de Shakespeare: “... nós poucos felizardos, nós bando de irmãos, pois aquele que hoje verter seu sangue comigo será meu irmão”.); os que enfrentaram os mesmos dissabores, como no serviço militar ou num curso exigente (conheceram as mesmas durezas e os mesmos marcos significativos); os que *conhecem o jargão dos iniciados* e entendem as anedotas da categoria profissional; os que viveram as situações tipicamente Escoteiras, os que foram da mesma Patrulha (com os atributos do animal totem), com os mesmos percalços (alimentando o anedotário), marcos simbólicos e canções.

Como o ser humano é histórico, a história sob as mais diversas formas está em seu processo formativo. Sua identidade é dada pelos valores historicamente adquiridos e pelas coisas que fez em sua vida. Esses valores e a identidade grupal têm em sua construção a forte influência dos mitos fundadores e das narrativas reais ou míticas, que se refletem na constituição moral do indivíduo. O mito fundador é a narrativa primordial do grupo, de como o ancestral comum ou o grande educador criou ou ofereceu dons ao grupo (como se criou o mundo, como se capturou o fogo, como surgiu a mandioca...). As

narrativas edificantes mostram os feitos nobres ou vis dos indivíduos e como a *boa conduta* contribui para o bem comum, fazendo a pessoa valorizada no grupo.

Sempre cabe lembrar, as histórias são validadas pelo seu contexto e pela forma como são relatadas. Tomemos, por exemplo, o episódio do cerco de Mafeking. De que maneiras essa história pode ser contada?

- Baden-Powell, comandando a guarnição de Mafeking, foi capaz de, com sagacidade, criatividade e tenacidade, resistir aos 217 dias de cerco, contribuindo para que não se desmoronasse a autoridade do governo britânico na África do sul.
- Baden-Powell reteve forças bôeres num cerco inútil, que minou a capacidade combativa dos bôeres, ajudando a pavimentar o caminho para a dominação imperialista britânica.
- Baden-Powell não teve visão estratégica para manter os bôeres inquietos por meio de ações de colunas móveis, preferindo deixar os habitantes de Mafeking à mercê da sorte dos canhoneiros e da falta de suprimento num cerco.
- Baden-Powell expôs crianças aos riscos do combate, permitindo que trafegassem por áreas batidas pelo fogo de artilharia e de armas leves dos bôeres; para piorar, empenhou-as em tarefas diferentes das de brincar e estudar.
- Baden-Powell deu prioridade para distribuir os alimentos aos soldados e aos brancos britânicos, deixando os nativos com rações reduzidas e “como pudessem se arranjar”, mostrando-se assim, um desumano elitista.
- Baden-Powell fez do cerco uma oportunidade de tornar públicos seus dons de ator, palhaço, animador de circo, blefador e promotor de si mesmo.
- Baden-Powell valeu-se da prontidão dos jovens de Mafeking para se fazerem úteis durante o cerco, dando-lhes responsabilidades compatíveis com seu grau de desenvolvimento, mantendo-os fora das ações militares.

Como se pode ver, por essa variedade de formas de contar, o ouvinte/leitor do cerco de Mafeking pode considerar B-P de herói do Império Britânico até um patife defensor da opressão imperialista; de criminoso de guerra que sujeitou crianças ao risco

do combate até um sujeito que soube fazer bom uso dos seus recursos materiais e humanos, dando aos jovens responsabilidade e fazendo-os perceberem-se úteis à comunidade.

As histórias em comum do grupo estabelecem a familiaridade entre os membros: aqueles que partilharam o mesmo pão nas situações de aperto tendem a se juntar e apoiar mais entre si do que com estranhos, pois estes ainda não provaram sua ligação espiritual com o grupo; não têm as anedotas comuns, não têm os mesmos marcos significativos. Essa situação, ao mesmo tempo em que fortalece o espírito de grupo, traz um perigoso potencial de rejeição e isolamento, de divisão do grupo social entre “nós” e “os outros”.

UNIDADE DIDÁTICA 10: O LÍDER, UM CONTADOR DE HISTÓRIAS

Ch IM Fabrício Oliveira Reis
Ch IM Fernando Antônio Lucas Camargo

Muitas são as percepções sobre liderança e líderes: o líder tem carisma; o líder é contingencial; o líder nasce feito; o líder é treinado; o líder convence; o líder arrasta; o líder manda; o líder serve; o líder vende; o líder espelha; o líder influencia; o líder traduz ou sintetiza...

Howard Gardner (1995) diz que o líder conta ou personifica uma história que os outros aceitam para si – para o bem ou para o mal. Assim, podemos lembrar algumas histórias que os líderes contavam aos seus povos: uns contando histórias de supremacia com base em estereótipos “raciais”; outros contando histórias da necessidade de controlar todos os aspectos da vida das pessoas, que de outro modo se portariam anarquicamente; outros contando histórias sobre a preservação da cultura ocidental; outros, sobre “liberdade, igualdade e fraternidade”; outros, sobre “o direito divino dos reis”; outros, ainda, sobre a democracia e a liberdade de se expressar.

Essas histórias apresentadas pelo líder não são “totalmente novas chegando a folhas em branco”: como cada pessoa da “audiência” tem sua própria história, a do líder tem de conquistar espaço na adesão da pessoa, pois haverá o cotejo: o que essa história que o outro me conta tem de mais interessante ou que se combine com as que eu tenho, ou com as que outros estão me contando? Se ela for considerada “mais interessante” ou se encontrar eco nas que o “ouvinte” reputa válidas, ele poderá incorporá-las, dispondo-se a acompanhar o líder²².

De importância estratégica para garantir a sobrevivência de uma organização, seja ela uma empresa, uma ONG ou qualquer outra, especialmente em tempos de competição acirrada, é o exercício da liderança. Etimologicamente, a palavra líder tem origem celta, e tem como significado “o que vai à frente”, “aquele que indica o caminho”. Ao indicar o caminho, o líder obtém que as pessoas se identifiquem com o objetivo e se motivem para que ele seja atingido, tanto individualmente quanto como equipe.

²² GARDNER, 1995, p.14.

Para ser efetiva, a liderança deve ser legítima. Essa legitimidade será alcançada mediante o reconhecimento da sua proposta (a “história que ele conta”) como correspondendo às aspirações do grupo e à percepção do método como viável e aceitável. Ao “contar essa história”, o líder deve mostrar suas raízes sólidas, autenticidade de caráter, coerência com o que propõe (no discurso e nas atitudes); a “história” será motivadora se tiver significado para as pessoas, mantendo-as inspiradas e focadas em atingir o objetivo desenhado.

Lincoln, considerado um dos maiores líderes da história, foi um grande contador de histórias: nos debates, ele sempre contava um “causo”, o que ajudava a reduzir as tensões e compunha a sua argumentação. Seus discursos em Gettysburg (novembro de 1863) e no encerramento da Guerra Civil (abril de 1865) são emblemáticos: contam e reiteram uma história de busca da reconciliação, sob o guarda-chuva da legalidade e no caminho do progresso.

Storytelling é uma palavra em inglês, que está relacionada com uma **narrativa** e significa a **capacidade de contar histórias**. Em inglês a expressão *tell a story* significa "contar uma história" e *storyteller* é um contador de histórias.

Saber contar histórias inspiradoras, que façam todos abraçarem uma causa, é uma habilidade essencial para quem ocupa um cargo de liderança ou deseja assumir essa posição. O ser humano estabelece **ligações interpessoais** por meio do ato de contar histórias.

Um exercício possível para aprimorar a capacidade de contar uma história é colocar sua própria história no papel. Essa autoanálise, na qual a pessoa reflete sobre as diversas passagens e decisões da sua vida, pode fornecer elementos para “contar uma história interessante”, ou para “fazer uma história interessante”; constitui um exercício sobre “como contar a história”.

Contando sua própria história, será possível analisar suas raízes, onde estão seus valores e crenças. A história da sua vida é a base da sua liderança, logo, se não existe base, não existe construção. Por essa análise, o líder se encaminha à compreensão de como chegou ao posto de liderança – por força de poder institucional, por manipulação ou por atributos pessoais inspiradores. Essas formas de alcançar a liderança (ou o poder)

têm suas próprias formas de contar histórias. De todo modo, demandam do *storyteller* a capacidade de tocar os afetos das pessoas; segundo Gardner, usar com proficiência suas ferramentas de processamento intrapessoal e interpessoal, ou, segundo Goleman, usar sua “inteligência emocional”.

Na percepção de Daniel Goleman (1995), seriam consideradas “emocionalmente inteligentes” as pessoas capazes de gerenciar as emoções das pessoas para serem estáveis ou se portarem de maneira assertiva e positiva. Gardner (1999) refuta essa orientação “moral” do que seria “ser inteligente”. Para Gardner, as inteligências são ferramentas, e sua existência ou funcionamento não são condicionados moralmente. Conforme Gardner, um manipulador das massas como Goebbels é tão “interpessoalmente inteligente” quanto Nelson Mandela ou Winston Churchill – um contando histórias de superioridade racial e de extermínio, outro contando histórias de reconciliação e igualitarismo perante a lei, e outro contando histórias de tenacidade e perseverança para resistir à opressão. A ferramenta – inteligências pessoais – é a mesma; a forma de empregá-la e os seus objetivos é que podem ser moralmente recomendáveis ou inaceitáveis.

UNIDADE DIDÁTICA 11: ANEDOTAS E “CAUSOS”

Ch IM Miguel Augusto Najar de Moraes
Ch IM Fernando Antônio Lucas Camargo

Em todos os lugares, em todos os tempos, os seres humanos contam histórias, suas ou sobre outros, reais ou inventadas, sérias, engraçadas ou tristes, realistas ou absurdas. Podem ser os “causos” vividos ou “contados por fonte segura”, as lorotas (aí incluídas as histórias de pescador), as piadas...

Para Aristóteles, a Tragédia e a Epopeia apresentam os homens melhores do que são, e a Comédia apresenta-os pelo que têm de pior, tornado ridículo²³.

A ferramenta do humor, largamente utilizada em palestras e outras situações de treinamento, é um poderoso instrumento de fixação do assunto. O humor é tão importante para a raça humana, especialmente quando se concentra em nossos aspectos de cognição e desenvolvimento, tendo atuado de forma significativa na evolução de nossa espécie, que chega a ser surpreendente que não tenha sido amplamente estudado. Aliás, até bem recentemente, era tido como assunto de somenos importância. A possibilidade de o planeta ser atingido por um asteroide, o aquecimento global e até mesmo os perigos da gordura hidrogenada se acumulando em nossas artérias, são assuntos tão sérios quanto o humor. Então por que tão poucos levam o humor a sério?

Na verdade, Freud buscou entender o que produzia a reação de humor e o que a situação de humor poderia afetar no equilíbrio psíquico do indivíduo. Constatou que a produção e os efeitos do humor envolvem mecanismos neuropsicológicos de difícil interpretação – um exemplo simples é o estilo de contar piadas: uma piada que um alemão considere engraçadíssima pode ser considerada “desprovida de sal” por um brasileiro. Percebeu que o “atalho psíquico” e a “quebra da expectativa lógica” presentes numa *punchline* (linha do chiste) traziam o prazer e o relaxamento, com uma sensação de gratificação.

A neurociência tem chegado a conclusões interessantes, e a mais instigante delas é que o humor ativa muito mais áreas do cérebro que o drama ou uma informação

²³ ARISTÓTELES, 1993, p.23.

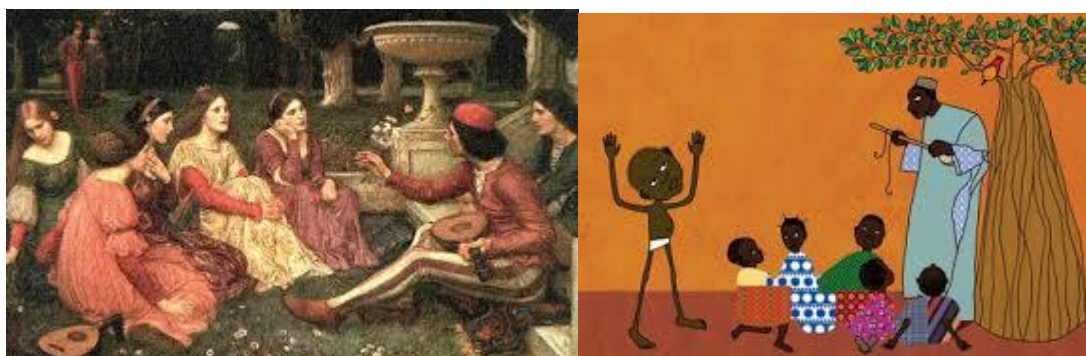
audiovisual, porque, mediante uma operação mais “relaxada”, sem os imperativos das conexões “lógicas”, o trânsito dos impulsos cerebrais é muito mais rápido. Por isso professores de cursos preparatórios fazem tanto uso do humor, de jograis, de trovinhas e outros processos mnemônicos para que seus alunos fixem informações. Políticos experientes também assim o fazem em discursos, bem como afamados palestrantes mundo afora.



As anedotas são histórias curtas, não necessariamente engraçadas. Toda piada é uma anedota, mas nem toda anedota é piada. O anedotário pode nascer da revolta contra um estado de coisas ou da percepção de algo ridículo nele; pode nascer da intenção de atacar determinada pessoa ou grupo social; pode criar ou evocar uma situação engraçada; pode registrar fatos pitorescos ocorridos com o grupo; as anedotas comuns são fator de construção da identidade entre os membros do grupo. Não é à toa que se diz que uma anedota é validada pelo contexto: somente aqueles que viveram ou conhecem uma determinada experiência são capazes de achar o jocoso em alguns chistes (para os não iniciados, pode ser incompreensível, uma “ofensa” ou simplesmente uma “bobagem”). É o caso das piadas ligadas a categorias profissionais.

Entender uma piada não tem ligação direta com o sentido óbvio e por isso é necessária certa dose de “inteligência” ou de desenvolvê-la para entender o contexto. A isso os pesquisadores chamam de incongruência. Analisemos, por exemplo, a piada: “Por

que os tubarões não atacam os advogados? Por cortesia profissional.” A piada não faz o menor sentido imediato e isso confunde o interlocutor. Eis aí a tal incongruência. É preciso para entendê-la, que ele vasculhe seus “arquivos mentais” procurando ligações de sintaxe, linguagem e experiências sociais, para então num lampejo perceber a história sob uma nova óptica, uma nova perspectiva. Dessa forma, vale-se dos “atalhos psíquicos” que criam um sentido que é ao mesmo tempo uma falta de sentido (*nonsense*). Ao rir, o ouvinte se delicia com a lógica surpreendente, percebe até uma verdade pouco comentada sobre a natureza humana e se liberta de tabus morais. Faz isso em segundos, o que é surpreendente mesmo para os padrões exigentes da mente humana. Às vezes, a graça, para ser entendida e produzir efeito, exige certo aporte cultural do ouvinte. Por exemplo, em *Asterix e o combate dos chefes*, o druida Amnesix, que se especializou em pessoas “com uma telha de menos”, é uma figura cujo desenho é coerente com o dos demais personagens; o toque sutil de humor adicionado à sua figura é que, nos traços e na personalidade, ele é uma caricatura de Freud.

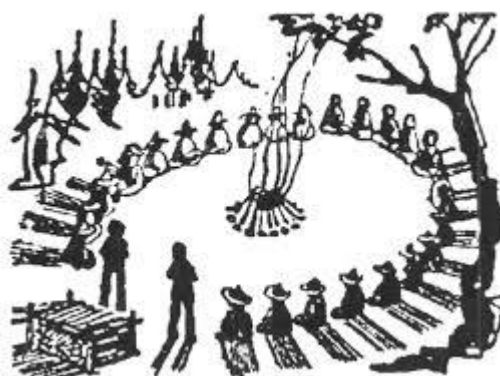


Os casos (ou “causos”, como dizem no interior de Minas Gerais) são histórias de duração variável, nas quais o contador pode ser protagonista, ou pode “ter presenciado”, ou “ter ouvido de alguém”. Diferentemente da anedota, que na maioria das vezes tem a *punchline*, aquela tirada curta que desencadeia o chiste, o “causo” pode estender-se, com várias situações pitorescas ao longo do relato. As conversas ao redor do fogo de campo com B-P, em Brownsea, tinham muito de contação de “causos”. Em Minas Gerais, é comum a rodada de “causos” e anedotas ao redor do fogão de lenha, especialmente nas

noites frias – nas cidades maiores, especialmente em Belo Horizonte, capital nacional do boteco, a rodada é ao redor de uma mesa com bebida e tira-gosto.

O “causo” pode ser plenamente verídico, e nesse caso, conquanto pitoresco, constitui-se em relato histórico; pode ser verídico, com alguns acréscimos para “dar-lhe mais tempero e colorido” – quem conta um conto, aumenta um ponto –; pode ter elementos fantásticos, entrando no campo da lenda; pode tomar emprestados elementos doutras histórias, constituindo-se numa nova história.

O Dr. William Fry, professor de medicina psiquiátrica e pesquisador do humor da Universidade de Stanford, explica que “cada experiência engraçada faz a gente crescer um pouco, pois o cérebro se expande e forma novas conexões”. O lobo frontal é fundamental para o entendimento do cômico. Pacientes que tiveram lesões no córtex pré-frontal não conseguem entender um humor inteligente, mas riem tranquilamente de uma comédia pastelão. Uma pesquisa levada a cabo na Caltech, pelos Doutores Allman e Watson, descobriu que quando se ouve uma piada o centro de linguagem do lado esquerdo do cérebro compreende as palavras e as envia para o lado direito. Então o córtex frontal direito investiga regiões que armazenam emoções e memórias sociais e as relaciona com as informações recebidas até “cair a ficha” e então entender-se a piada. Em seguida, uma estrutura que fica nas “profundezas” do cérebro inunda o dito com dopamina, uma substância que produz um elevado nível de bem-estar e então uma região primitiva próxima à base do crânio nos faz rir. Sim, aprendemos a rir antes de falar e não são só os bebês que fazem isso; aliás, nós, seres humanos, fazemos isso porque estamos “programados” evolutivamente para agirmos dessa forma.



Em atividades Escoteiras, certamente não faltarão os fatos cômicos e interessantes: do “arroz em bloco” ao “carvão de caçador”, passando pelas canelas mordidas no jogo noturno e pelo ataque de marimbondos; do menino que comeu uma lata inteira de doce até o pernoite improvisado num trevo de rodovia, passando pela pedra rolante e pela destruição da barraca ao queimar estrume de vaca para espantar mosquitos. Essas peripécias acabam por constituir-se em piadas sadias relacionadas ao Movimento Escoteiro e suas atividades, mas também encerram grandes lições e aprendizado, reforçando nas gerações vindouras ao menos o que não deve ser repetido – ou, noutra vertente, permite ao jovem entender que “acontece com os outros da mesma forma que pode acontecer com ele”, o que lhe empresta certa tranquilidade em perceber que não é tão inepto quanto se poderia pensar.

Não é que se pretenda que as atividades sejam conduzidas sem planejamento ou segurança, mas haver alguma peripécia é que fará daquela uma atividade memorável (não tente fabricar uma peripécia na atividade: elas acontecem espontaneamente). Se tudo funciona como um relógio suíço, não se geram anedotas que sejam partilhadas pelo grupo. Ademais, aprende-se mais pelo erro que pelo acerto. Conta-se que Thomas Edison tentou cerca de 2000 filamentos diferentes para sua lâmpada incandescente, até acertar o material (tungstênio). Questionado se não tinha tido vontade de desistir após tantos fracassos, ele disse que não havia fracassado, mas descoberto 2000 maneiras que não funcionavam, poupando assim muito trabalho aos futuros pesquisadores. Fato é que jamais se conseguiu modificar significativamente seu projeto de lâmpada elétrica, permanecendo praticamente com o mesmo design até os dias de hoje.



Mencionou-se a mineirice da rodada de papo ao redor do fogão de lenha ou no boteco. Muito característico é também o velório, que invariavelmente terá CCCP: cafezinho, cachaça, “causo (incluindo piadas)” e pão de queijo.



Nas rodadas de “causos”, virão à tona situações engraçadas, ou histórias de assombração, ou experiências marcantes. Predomina a informalidade, a espontaneidade, chama-se à cena a verve do contador.

Tal como nos contos de fadas, o “causo” geralmente não traz de forma direta, explícita, alguma espécie de lição moral ou diretriz: isso fica para a percepção pelo ouvinte, que extrairá aquilo que chamar mais a atenção para as suas situações-problema.

A anedota ou o “causo” podem tratar de uma situação de esperteza, ou de estupidez, ou de bisonhice, ou de perseverança, ou de assombração; pode falar de alguma figura notória, real ou lendária, ou de alguma curiosidade. As anedotas do “Joãozinho”, endiabrado, politicamente incorreto nas suas várias idades e manifestações, trazem à tona muitos conteúdos inconscientes que, se expressos doutra forma, poderiam ser tomados como ofensa.

Nelson Mandela disse certa vez que por ter procurado ver sempre o lado bom da coisa ruim, de rir nas dificuldades, tinha percebido que jamais perdia. Ou ele ganhava, ou

aprendia. Com isso é que, muitas vezes, os “causos” permitem que deles se extraiam ensinamentos práticos.

Ao contar “causos” aos jovens, o adulto induz neles mesmos a mesma verve. Em pouco tempo terão suas próprias histórias e, com isso, seu arcabouço de experiências, que levarão consigo vida afora, a reforçar a percepção de autoconfiança, autocontrole e autodeterminação. E, ao contar “causos”, desenvolverão o desembaraço na elocução, com a capacidade de bem articular ideias.

Rir de si mesmo ao contar um “causo” em que se é protagonista e, por isso mesmo, não raro o próprio agente do ridículo, faz com que se exercite a maravilhosa experiência de livrar-se dos grilhões que nos aprisionam quando pautamos nossa existência pelo que os “outros” vão achar de tudo que nós decidimos fazer em nossas vidas.

Esse tipo de experiência nos faz mais tolerantes com nossas imperfeições e as alheias; mais ainda, sabendo-nos imperfeitos e passíveis do ridículo, tornamo-nos menos “machucáveis” quando a graça é apontada em nossa direção, e rimos junto com o gracejador, em lugar de gastar energia sentindo-nos “ofendidos”. O humor é, na maioria das situações, “politicamente incorreto”, porque é feito “à custa de alguém” – segundo Elias Canetti, o sorriso mostrando os dentes imita a satisfação da fera por haver apanhado a presa entre os dentes.



A questão final é então: por que rir? Em 1987, a professora de psicologia da Universidade de Cornell, Alice Isen, percebeu em seus estudos que o humor nos deixa mais criativos. Resultados similares foram reportados pela professora Barbara Fredrickson, da Universidade da Carolina do Norte, em estudo realizado em 2006. Ao nos divertirmos, brincamos e exploramos possibilidades, nos compreendemos melhor aos outros e ao mundo que nos rodeia. A fantasia, o “surreal”, o inusitado do chiste cria uma situação na qual “tudo é possível”, dando ao pensamento liberdade de associação sem condicionamentos, permitindo vislumbrar caminhos diferentes. O mais incrível é que essas mudanças são duradouras e nos ajudam a superar momentos difíceis no futuro. Estabilidade e equilíbrio emocional... Sorrir na adversidade... Esse é um grande legado que podemos deixar aos nossos jovens Escoteiros e Escoteiras, que contribuirá, por certo, e em muito ao seu “quociente emocional”, conforme conceituado por Daniel Goleman, redator de ciência do *The New York Times*, em seu *best seller*, *Inteligência Emocional*.

Assim, vamos tornar nossas mentes e de nossos jovens mais ágeis, dando uma boa gargalhada? E por falar nisso, você conhece aquela das duas minhocas que estavam numa festa de *réveillon*?

UNIDADE DIDÁTICA 12: AS HISTÓRIAS NAS FAIXAS ETÁRIAS E SUA APLICAÇÃO NOS RAMOS

Ch IM Salinda de Sousa Santos Maia
Ch IM Blair de Miranda Mendes
Ch IM Fernando Antônio Lucas Camargo

Como cada faixa etária tem seus interesses e sua capacidade de interpretar as informações que lhe chegam, há histórias que são mais adequadas para Lobinhos, Escoteiros, Seniores, Pioneiros e adultos.

Para as crianças na idade correspondente ao Ramo Lobinho (7 a 10 anos), a fantasia ainda é muito presente, e as crianças gostam de histórias em que podem personificar os personagens.

Para os jovens na idade correspondente aos Ramos Escoteiro (11 a 14 anos) e Sênior (15 a 17 anos), aventuras, explorações e descobertas despertam o interesse. Os super-heróis vão cedendo lugar aos heróis de carne e osso. Histórias que envolvem guerras e batalhas, mas também aquelas que se referem à sua própria faixa etária, com os conflitos e dúvidas usuais. Nessas histórias, jovens semelhantes são os heróis, mostrando que o próprio jovem também pode ser herói – daí o sucesso de algumas versões “modernizadas” dos contos de fadas, feitas para o cinema, nas quais os heróis são jovens como a sua plateia, e se defrontam com os adversários de formas que jamais seriam imagináveis nos contos tradicionais.

No Ramo Pioneiro (18 a 20 anos), o jovem já é capaz de construir suas próprias ideias e agir de acordo com elas, tem maior capacidade de decisão, diferente da instabilidade dos adolescentes; seus anseios e expectativas já são diferentes. As demandas da vida estudantil, social e profissional dos jovens os levam a buscar um pouco de fantasia – não para alienar-se da realidade, mas para trazer um pouco de alívio das incessantes “pressões da realidade”. E até, de certa forma, para dar-lhes metáforas que os ajudarão a entender e lidar com os desafios cognitivos, sociais, afetivos e éticos dessa etapa de “iniciação no mundo adulto” pela qual passam. “Buscam o seu Graal” passando pelas diversas “provas”, nas quais os conhecimentos, habilidades e atitudes construídos

nas etapas anteriores devem fornecer-lhes os meios para, preservando seus valores, trilhar o “caminho para o sucesso”.

O fundo de cena: As histórias da Jângal.

Fundo de cena é a atmosfera que se cria no grupo dos jovens (na Alcateia, no caso dos Lobinhos), ligada a uma fantasia motivadora, colocando ao alcance das crianças a compreensão de formas de comportamento e modelos de sociedade, por meio de imagens e símbolos, em lugar de ideias e conceitos. É um grande recurso de motivação para as crianças e jovens.

O *Livro da Jângal*, grande obra de Rudyard Kipling, relata, entre outras, as aventuras de Mowgli, um menino criado por animais selvagens, que conhece, por experiências, as forças vitais da natureza. Foi escolhido por Baden-Powell para fornecer o fundo de cena do Lobismo, por revestir-se de todo o valor de um símbolo. O símbolo da selva tem valor de realidade para o espírito do Lobinho, porque numa idade em que os processos do pensamento e da linguagem verbal estão recém-formados, a criança é incapaz de a eles recorrer, com as características próprias do pensamento lógico formal a que os adultos estão habituados.

Assim, quando o Lobinho é confrontado com esse símbolo, é submetido não à ficção, mas a um elemento que para ele tem o valor de verdade e se reveste de um significado, a um elemento capaz de penetrar no seu mundo interior.

A transferência simbólica do ambiente dos lobos para a Alcateia que as crianças integram está presente em quase todos os aspectos da vida de grupo, cujos trabalhos são feitos utilizando os marcos simbólicos.

A selva é um símbolo universal. Isso significa que onde quer que estejamos, qualquer que seja o nosso grau de evolução, desenvolvimento, origem, cultura, religião ou língua, sempre que submetidos ao estímulo da noção de selva, emergirão e surgirão emoções análogas. A selva não é apenas um local perigoso, povoado de animais selvagens onde o homem pode entrar devidamente protegido. A selva representa algo mais: é um símbolo universal do nosso inconsciente, uma parte de nós mesmos porque

nos coloca de novo em contato com uma origem da qual nos desligamos em algum ponto da nossa evolução.

A selva, por outro lado, é ainda confundida com uma fonte inesgotável de recursos naturais, de forma que, quando falamos de selva ao Lobinho, quando lhe apresentamos a temática da selva, quando imaginariamente o colocamos na selva, quando o ensinamos a viver nela, ele se sente parte das aventuras de Mowgli e conseguimos ligá-lo a si próprio, conseguimos uni-lo ao seu próprio “eu”, a uma necessidade psíquica profunda, ao seu subconsciente, tão importante quanto seu próprio ser, tão precioso como a própria vida. Como Mowgli adquire sua força e coragem nos caminhos pela floresta, instruído pelos seus companheiros Baloo, Akela, Raksha e outros, ele conquista sua própria personalidade, colocando esse aprendizado a serviço da comunidade.

Nas histórias, principalmente *Os irmãos de Mowgli*, *As caçadas de Kaa*, *Tigre! Tigre!*, Mowgli, o menino-lobo, vai aprendendo e aplicando a Lei da Selva – que, no fim das contas, é uma metáfora de todas as leis, tanto as dos bichos quanto as dos homens. Ela determina o lugar e as ações de todos, e violá-la resulta sempre em dano, por consequência, em castigo.

A Lei da Selva não dá margem à discussão e, com ser inevitável, sabemos que temos que viver de acordo com ela.

No livro há o desenvolvimento de várias habilidades e atitudes, descritas nas histórias: capacidades físicas e destrezas; amor à natureza; amizade; autoconfiança; obediência; lealdade; cortesia; cuidado uns com os outros, entre outras. Todos os artigos da Lei do Lobinho e da Lei Escoteira encontram ilustração no *Livro da Jângal*.

Outro elemento marcante neste livro: os animais. Essa fauna é composta por animais que possuem a faculdade de pensar, de falar e de se comunicar com o homem. **Cada um deles** representa uma qualidade, um aspecto, uma tendência, uma disposição do espírito humano. O livro vem ao nosso encontro por meio de sua clara linguagem animista e antropomórfica. Animismo é a atitude de dar alma ou espírito às coisas que não possuem. Antropomorfismo consiste em dar qualidades humanas aos seres vivos. > animais e vegetais. Quem de nós já não “conversou” com uma boneca, uma planta ou um bichinho de estimação? Se as crianças agem assim é porque desta forma começam a

edificar o seu mundo, projetando nos objetos que as envolvem os próprios sentimentos, emoções e pensamentos. A criança define cada um dos seus conteúdos psíquicos e situa-se em relação a eles por meio de um ser concreto do mundo exterior – mais usualmente, animais ou coisas. Daí o valor e a importância da utilização dos animais da selva, da construção, com eles e através deles, de todo um conjunto de episódios, de trabalhos, de histórias de ação e imaginação. Quando falamos de Shere Khan, de Baloo ou Kaa não estamos nos referindo a simples animais, mas à realidade da alma humana.

A obediência, o respeito e o amor para com o Akela, e a capacidade de renúncia aos interesses individuais em proveito dos coletivos, são pontos primordiais.

Outro fator importante deste livro é a figura de Mowgli, pois a criança é o centro da ação. Eis aí outro símbolo universal, pois a criança é tudo o que pode ser moldado, tudo o que é potencial em nós, tudo o que é ingênuo e puro. Outro fato marcante é o regresso de Mowgli, já crescido, à aldeia hindu. É a entrada do indivíduo adulto, na vida comunitária e social dos seus semelhantes. Os animais afastam-no, mas na realidade vão com ele, estão no seu interior. Pronto para viver com os homens, começa a sua vida humana.

A Lei da Selva ensinou Mowgli a levar uma vida mais evoluída, não anárquica como a dos *bandar-logs*, mas livre na observância da Lei. O caminho de Mowgli não é apenas uma representação da educação de cada ser humano, das etapas de seu crescimento, é algo mais. Ele não é apenas “um que segue a Lei da Jângal”, pois ele combina essa observância da Lei com sua condição humana, diferenciada pela inventividade e pela capacidade racional.

Os personagens do *Livro da Jângal* não foram escolhidos para comporem o marco simbólico do Ramo Lobinho pelas características de sua espécie animal, e sim pelas que lhes foram atribuídas na obra; simbolicamente, tais caracteres são muito mais parecidos com os que se apresentariam numa sociedade humana. Cada personagem representa uma qualidade, um aspecto, uma tendência, uma disposição do espírito humano.

Quando Baden-Powell solicitou a Kipling autorização para usar o *Livro da Jângal* como fundo de cena para o Lobismo, Kipling respondeu positivamente, e sugeriu que os

adultos que trabalhassem com o Ramo recebessem como nomes místicos os daqueles que ensinaram a Mowgli as leis da jângal²⁴.

Baden-Powell, com seu típico pragmatismo, transformou as imagens poéticas numa forma de vida prática, adaptando as imagens e alegorias de Kipling em um método educacional para crianças e jovens. Esse casamento da poesia com a ação foi muito feliz, e permaneceu como um elemento importante na história de sucesso do Escotismo.

A publicação do *Manual do Lobinho*, em dezembro de 1916, é considerada o marco fundador do Ramo, embora as regras completas para o Lobismo só viessem a ser reconhecidas em 1923. Como disse Baden-Powell: “Nós ensinamos pequenas coisas brincando, as quais poderão eventualmente adestrar os jovens para fazerem grandes coisas a sério”.

O valor educacional das histórias da jângal.

Pelos exemplos de comportamento e suas influências, pelas ações e suas consequências, o *Livro da Jângal* é um excelente auxiliar no processo educacional, pois as crianças definem pensamentos, sentimentos e emoções por meio da projeção em seres concretos, do mundo exterior, e assim edificam seu mundo – no caso, os animais da jângal e suas características.

Kipling, que sempre se manifestou por prezar a autoridade e as instituições, passou uma mensagem simples com o *Livro da Jângal*: mesmo os animais na selva precisam de leis. Em lugar de serem sermões moralistas, as histórias transbordam de ação e poesia; o acatamento à lei fica no texto como uma coisa tão natural que não há como negar a sua necessidade. Falando das leis da natureza, fala-se também de leis que os homens deveriam observar, num modelo de sociedade em que as regras são observadas com rigor e energia. Assim, adaptou as imagens poéticas aos valores importantes na vida em sociedade.

O principal marco do contexto em que Kipling escreveu sua obra, inclusive o *Livro da Jângal*, foi a expansão neocolonial imperialista, como produto acabado do desenvolvimento tecnológico de meados do século XIX. Após o torvelinho da *Era das*

²⁴ Revista “Fogo de Conselho”, União dos Escoteiros do Brasil, edição abril/maio/junho de 1993.

revoluções (1789-1848), veio o período que Hobsbawm batizou *Era do capital* (1848-1875), que motivou o estabelecimento da *Era dos impérios* (1875-1914), durando até a Primeira Guerra Mundial. Na *Era do capital*, a Revolução Industrial consolidou-se e criou a necessidade de assegurar fornecedores de matérias-primas e consumidores de produtos acabados; assim, países como Inglaterra, França, Alemanha, Bélgica e Itália lançaram-se à dominação de territórios na África e na Ásia, cuja repartição foi ratificada pelo Congresso de Berlim (1885). Os impérios coloniais sofreriam modificações após a Primeira Guerra Mundial e terminariam de desmontar-se nas décadas que se seguiram à Segunda.

As histórias, contos e fábulas sempre fizeram parte da história humana; são excelentes recursos educativos que possibilitam trabalhar com reações e emoções humanas a temas que interferem nas emoções dos ouvintes.

As crianças são mais receptivas a contos e fábulas, permitindo-nos trabalhar diversos aspectos de sua personalidade.

A reunião junto ao lume – Fogo de Conselho, Lamparada ou Flor Vermelha – é uma excelente ocasião para contar histórias.

Há muitas outras boas obras literárias que podem motivar reuniões ou ser ambientação para jogos. Alguns exemplos:

OBRA	POSITIVO	MENOS INTERESSANTE
<i>Robin Hood</i>	Emoção, cavalheirismo	Moral ambígua
<i>A ilha do tesouro/ histórias de índios e cowboys</i>	Vida ao ar livre, aventura, emoção	Ações violentas e pouco exemplo moral
Ficção científica (homens no espaço, extraterrestres)	Aventura, fantasia, novidade	Não se trata de amor à natureza nem de apreciação de um ideal
Obras de Júlio Verne	Aventura, descobertas, fantasia	Moral ambígua
<i>Robinson Crusoe</i>	Aventura, criatividade, iniciativa	Situações de violência, isolamento social

Robinson suíço	Aventura, criatividade, iniciativa, vida familiar	Situações de violência
Obras de Monteiro Lobato	Aventura, criatividade, amor ao conhecimento	Irreverência

O LIVRO DA JÂNGAL ENCERRA TODA UMA FILOSOFIA!

Precisamos ter em mente a importância educacional das histórias da jângal, para podermos aplicar corretamente; à medida que associamos nossa vida de alcateia à de Seeonee, quando assumimos um compromisso de sermos fiéis a ela, sob pena de destruirmos a própria credulidades nos valores que tentamos transmitir.

O *Livro da Jângal* povoa-se de personagens que têm personalidades próprias e distintas, cada uma representa uma qualidade, um aspecto, uma tendência em emoções e ações, condicionadas pelo rigoroso código moral que é a Lei da Jângal; estes aspectos se entrelaçam em histórias bonitas que se apresentam em verdadeiros exemplos de vida, e estes exemplos são úteis para nós, pois são eles que transmitem aos meninos, de forma simples, nossa difícil tarefa de valorização e construção do caráter. Tais características são refletidas e orientadas como exemplos de valores a serem seguidos ou descartados para a vida real das crianças. O Lobinho possui uma imaginação muito viva e se identifica prontamente com os personagens que admira, daí a necessidade de certa cautela quando se lhe apresentem histórias ou jogos que envolvam violência. Vejamos os principais personagens da Jângal e seus atributos:

- Akela (Lobo Solitário): é quem guia, quem põe a sua sabedoria a serviço da coletividade. É justo, experiente, leal, responsável, seguro, inteligente, líder.
- Kaa (serpente píton): sábia, experiente, segura, independente, age com eficiência.
- Baloo (urso): professor dos lobinhos, maduro, sábio, modesto, severo, tranquilo, cumpridor das leis.
- Bagheera (pantera negra): astuto, corajoso, incansável, orgulhoso, carinhoso, inteligente, assertivo, convincente.

- Raksha (Mãe Loba): amorosa, sensível, generosa, corajosa, protetora, ousada.
- Pai Lobo: ponderado, precavido, tolerante, respeitador e cumpridor das leis, minucioso, calmo, cuidadoso.
- Hathi (elefante): prudente, sábio, espiritualmente forte, orientador, respeitável pela força e pelo caráter.
- Chil (abutre): observador, atento aos sinais.
- Lobo Cinzento (Irmão Gris): leal, protetor, colaborativo, observador.
- Shere Khan (tigre): vaidoso, covarde, inseguro, cruel, arrogante, prepotente, temido, falso, violento.
- Tabaqui (chacal): adulator, hipócrita, interesseiro, mau, desprezível, mentiroso, oportunista, sarcástico, covarde, traiçoeiro, ladino, mesquinho.
- Rikki-tikki-tavi (mangusto): afetuoso, fiel, alegre, valente. Simboliza a amizade e a disponibilidade.
- Kotick (foca branca): solidariedade, consciência social, espírito aventureiro, idealismo, obstinação, generosidade.

A criança na faixa etária de Lobinho não consegue se relacionar por meio do pensamento lógico (razão) como estão habituados os adultos; por isso, ela precisa de símbolos que possam expressar e associar às suas realidades e assim entender o seu significado. Daí os personagens apresentados como símbolos para as seis áreas de desenvolvimento:

- Bagheera (físico): grande caçadora, ensina as peculiaridades da caça, como ser forte, como ter movimentos precisos e estar atento a todos os indícios.
- Kaa (intelectual): sempre trazendo uma ideia inteligente ou uma solução original; ensinava a planejar a defesa e o ataque de maneira sábia e meticulosa.
- Baloo (caráter): fonte de aprendizagem de todos os valores que deveriam ser respeitados pelos que desejassem viver em Seeonee.

- Rikki-tikki-tavi (afetivo): estimula os Lobinhos a lidar com suas emoções e sentimentos; mostra que os afetos se desenvolvem buscando o bem de quem se ama.
- Kotick (social): representa a solidariedade e a justiça; prima pelo zelo com os demais (pensa primeiro nos outros), é um autêntico líder que leva os Lobinhos em sua caminhada ao encontro do próximo.
- Francisco de Assis (espiritual): apesar de não ser personagem do *Livro da Jângal*, Francisco tem uma história pessoal ligada aos animais e a todas as criaturas de Deus.

Assim, o Lobinho quando é confrontado com o símbolo da selva, é submetido não a uma função, mas a um elemento que para ele tem valor de verdade e reveste-se de um significado, a um elemento capaz de penetrar no seu mundo interior e criar a atmosfera na qual os objetivos do Lobismo são transmitidos. Viverá o marco simbólico do “**Povo Livre dos Lobos**”.

O Ramo Lobinho

Por meio de contos e representações, Lobinhos e Lobinhas se familiarizam com as dezenas de histórias do “Livro da Jângal”, a centenária fábula de Rudyard Kipling.

O processo de aquisição de hábitos e valores se reforça mediante o contraste entre os povos que representam estilos muito diferentes e formas de ser, que simbolizam atitudes que nos assediam continuamente na vida e diante das quais devemos optar.

A Alcateia de Seeonee é uma sociedade reconhecida na selva por sua capacidade de organização. Em oposição aos Bandar-logs, o povo sem lei dos macacos, os lobos têm uma sociedade baseada no pertencimento a uma Alcateia e no cumprimento da lei, o que faz deles um povo respeitado pelos demais. Sem ordem, solidariedade, metas claras e constância para alcançar suas metas, não se pode ser livre: assim são os Bandar-logs. E ser Bandar-log é coisa muito diferente, é viver sempre com a cabeça no ar, e dos galhos das árvores, criticar sem participar, fazer barulho, tecer intrigas, porém nunca pisar em

terra firme, jamais assumir reponsabilidades. **Não tem como errar, é melhor ser como o povo livre dos lobos que têm uma lei.**

O Ramo Escoteiro

No Ramo Escoteiro, vive-se o marco simbólico **“Explorar novos territórios com um grupo de amigos”**. A existência de um símbolo ajuda a tomar impulso para chegar a ser aquilo com que alguém se identifica. Estimula os jovens a ir mais além da vida cotidiana, transformando o comum em extraordinário, o impossível em possível, o imperceptível em algo que se pode sentir intuitivamente, pondo diante dos olhos, do pensamento e do coração aquelas realidades que habitualmente não conseguimos perceber.

Esse marco simbólico relaciona-se estreitamente com as necessidades experimentadas pelos jovens, que eles expressam por meio de suas atividades espontâneas. Apoia-se em três pilares: o gosto por explorar; o interesse pela conquista de um território (não apenas físico: intelectual, afetivo, social...); e o senso de pertencer a um grupo de amigos.

O Ramo Sênior

No Ramo Sênior, vive-se o marco simbólico **“Superar seus próprios desafios”**. Nesse intuito, oferece algumas vantagens educativas: incentiva e desenvolve a sensibilidade; permite aos Escotistas apresentar os Valores Escoteiros de maneira atraente, e ajudar os jovens a se identificarem com esses valores. Na educação Escoteira, o exemplo de pessoas que viveram segundo seus princípios apresenta valores contidos na Lei Escoteira e entusiasma o jovem a fazer o mesmo em sua própria vida; reforça o senso de pertencimento a uma comunidade que caminha em busca de um propósito; motiva e dá importância à conquista de objetivos pessoais.

Nessa etapa, o jovem busca a construção de sua identidade pessoal. Não se trata apenas de descobrir o mundo, mas também de identificar o espaço que ocupará nesse mundo. Para isso, o jovem precisará se conhecer melhor, testar seus limites, reconhecer, aceitar e aprimorar suas características pessoais e se desafiar constantemente na busca de sua identidade. Prepara-se para viver no nosso mundo e não apenas aventurar-se nele.

Por isso é que o marco simbólico enfatiza o caráter pessoal do desafio próprio dessa fase. É hora de descobrir seus próprios limites e superar seus próprios desafios.

O Ramo Pioneiro

No Ramo Pioneiro, vive-se o marco simbólico “**Ter um projeto de vida**”. Os marcos simbólicos oferecem ao jovem uma motivação apropriada ao seu processo de amadurecimento e acompanham seu crescimento, desde a etapa do pensamento imaginário e a moral convencional até a idade do pensamento crítico, da consciência ética e do compromisso. Com o termo Rover (em inglês, “errante”, “aquele que percorre as terras”), o Escotismo convida o jovem a iniciar uma viagem real pelos caminhos da vida, a descobrir outras realidades e, nesse processo, ir delineando o seu projeto de vida.

Os Pioneiros vivem uma aventura que já não é simbólica ou imaginária, uma vez que permite aos jovens experimentar o papel real do adulto por meio do serviço e das atividades de desenvolvimento comunitário. Estabelece vínculos de solidariedade bem além das barreiras sociais, culturais, nacionais ou étnicas, e incentiva a integração social e profissional. É uma aventura no coração da vida real, a rota da vida. Por estas razões, não existe nenhum fundo de cena no Ramo Pioneiro. O único Ramo que tem fundo de cena é o Ramo Lobinho.

“Ter um projeto para a vida”, expressão simbólica proposta aos Pioneiros, faz eco à concitação de Baden-Powell no *Caminho para o sucesso*: “Conduze com o remo a tua própria canoa”. Já não se trata de viver uma aventura que é em parte individual e em parte em equipe. Já na etapa de definir sua identidade pessoal, é o tempo em que o jovem deve começar a definir um propósito para sua vida. E a equipe que está presente, porém de um modo diferente, pode ajudar muito nesta tarefa. No entanto, a responsabilidade é individual. Ninguém poderá viver pelo jovem a vida que ele começará a viver a partir desta etapa.

Por isso, o jovem tem que ter um projeto para a vida. A expressão não é puramente simbólica: na prática, a grande tarefa dos Pioneiros no Clã é a construção, desenvolvimento, avaliação e reformulação contínua, por escrito, de um Plano de Desenvolvimento Pessoal (Projeto de Vida).

As histórias neste Ramo podem ser associadas às virtudes Pioneiras: Verdade, Lealdade, Altruísmo, Fraternidade, Perfeição, Bondade, Consciência, Felicidade, Eficiência, Pureza. As histórias dos cavaleiros da Távola Redonda inspiram pelos exemplos de força de caráter, de capacidade física, de habilidade, de fé, de perseverança.

Se as histórias continuam a ser bem contadas, com temas e formas adequadas ao seu nível de conhecimento e compreensão, os jovens incorporam para si o que delas conseguem extrair, e vão, em diversas situações de vida, usar como metáfora para resolver os problemas apresentados.

UNIDADE DIDÁTICA 13: ONDE BUSCAR HISTÓRIAS? GRANDES CONTADORES E ALGUMAS DE SUAS HISTÓRIAS

Ch IM Fernando Antônio Lucas Camargo
Ch Phillip Giorgio Camarota Moura

Quem se propõe contar histórias não precisa “inventá-las” todo o tempo. Além daquelas que muitas vezes foram protagonizadas ou presenciadas pelo contados, há os “causos” de família ou do folclore local. O contador pode valer-se, ainda, das tradicionais compilações de contos de fadas e histórias da Carochinha e dos fabulistas.



Shakespeare e Cervantes

Entre autores e compiladores, podemos mencionar:

- Esopo: em suas fábulas curtas e expressivas, transmite o ensinamento moral com os animais a representar os comportamentos humanos;
- La Fontaine: ressuscita as fábulas na linha esopiana com outra visão de sociedade;
- Perrault, Andersen e os irmãos Grimm: contos bem mais elaborados;
- Carlo Collodi: com sua fábula moral *Pinocchio*, ilustra o caminho da criança para conquistar sua condição humana;
- Lewis Carroll: com *Alice no País das Maravilhas* e *Alice através do espelho*, leva o leitor a um mundo de fantasia verdadeiramente delirante, mas que metaforiza vários tipos de caracteres e atitudes com que nos defrontamos em diversos momentos da vida real;
- Malba Tahan: resgatando pequenos contos árabes e judeus e de várias outras origens, apresenta não apenas lições morais, mas uma grande beleza imaginativa que toca o lirismo;

- Monteiro Lobato: na obra adulta, apresenta a realidade brasileira; na infantil, mostra, permeando a fantasia, valores importantes: criatividade, determinação, probidade, conhecimento... Transmite grandes mensagens de amor ao Brasil calcadas não no ufanismo vazio, mas na busca do progresso e da grandeza pelo caminho “difícil” da educação, do trabalho e da ação produtiva e positiva numa sociedade democrática;
- Cervantes: apesar do ridículo de várias situações, *Dom Quixote* ressalta que, se a forma (a cavalaria andante) está superada, o espírito (os valores) permanece;
- Shakespeare: os diversos caracteres humanos em suas peças trazem vários tipos de exemplos de conduta, da fanfarronice vazia de Pistol e da crueldade de Ricardo III à bondade de Próspero e à liderança carismática de Henrique V;
- Molière: procurou, em suas obras, mostrar, pelo ridículo, as mazelas da sociedade, golpeando não apenas os pretensiosos, mas também os prepotentes e os espertalhões;
- Histórias de cavalaria andante, arturianas e do Santo Graal: evocando a bravura, a lealdade e a busca por algo mais elevado;
- A Bíblia, um grande conjunto de histórias que tratam desde a afirmação identitária de um povo até as orientações morais;
- Mark Twain: retratando, com suas coisas boas e suas mazelas, a sociedade interiorana estadunidense dos meados do século XIX (antes e após a Guerra Civil), com seus saberes e preconceitos;
- John R. R. Tolkien: sua saga do *Senhor dos anéis* é uma empolgante narrativa, ao estilo de um longo conto de fadas;
- Obras da literatura luso-brasileira: teatro de Gil Vicente, contos e crônicas de Aluísio Azevedo, Artur Azevedo, Rubem Braga, Paulo Mendes Campos, Fernando Sabino, Carlos Drummond de Andrade;
- Luís da Câmara Cascudo: o grande compilador folclórico brasileiro;
- Alexandre Herculano: aliou à erudição do historiador a expressividade do cronista; destacam-se em sua obra os romances históricos *Eurico*, *o Presbítero*, *O monge de Cister* e *O bobo*; sua coletânea *Lendas e narrativas* (em algumas edições, denominada *Histórias heroicas*) relata edificantes histórias ambientadas no Portugal antigo, à moda das crônicas medievais – notáveis, entre elas, *O castelo de Faria*, *A morte do Lيدador*, *A abóbada* e *O alcaide de Santarém*;
- Gonçalves Dias: o grande nome da poesia indianista brasileira, em poemas como *O canto do piaga* e *I-Juca Pirama* conta histórias que, pela linguagem e pelo ritmo, arrebatam o leitor ao cenário.

E muitos outros poderiam agregar-se à lista, como Daniel Defoe, com as aventuras de *Robinson Crusoe*, inspirando o homem a construir e melhorar sua condição sem esmorecer; ou Rudyard Kipling, com o *Livro da Jângal*; a *Ilíada* e a *Odisseia*, de Homero; as histórias do Príncipe Valente, Robin Hood, das grandes explorações, mitologias e lendas

tradicionais de vários povos (chineses, árabes, africanos, polinésios), histórias de bruxas e duendes, histórias em quadrinhos...



Monteiro Lobato e Malba Tahan (Júlio César de Mello e Souza)

Cléo Busatto lembra, ao recomendar onde buscar histórias, que os livros mais antigos geralmente têm versões menos adulteradas das histórias, com grande riqueza de detalhes, de um tempo “quando ainda se acreditava que era possível ler uma história com mais de três páginas²⁵”. E recomenda: “Se você não for um bom leitor dificilmente será um bom narrador²⁶”.

Características de um livro para crianças: tamanho que possibilite o transporte e manuseio; linguagem usando expressões conhecidas; elementos (personagens, animais, ambientes) familiares ou reconhecíveis; pode ter ilustrações que ajudem a visualizar trechos do texto; história com um enredo fácil de ser entendido e acompanhado (histórias familiares, histórias com animais, mitos, lendas do folclore, histórias alusivas a eventos do ano); situações que explicitem atributos dos objetos e dos seres; fantasia; pode apresentar pequenos poemas ou cantigas; conteúdo relacionável às experiências das crianças.

²⁵ BUSATTO, 2003, p.85.

²⁶ BUSATTO, 2003, p.90.

UNIDADE DIDÁTICA 14: “SANITIZAÇÃO” DAS HISTÓRIAS E SEUS REFLEXOS NA CRIANÇA E NO JOVEM

Ch IM Fernando Antônio Lucas Camargo

As histórias que contamos e que ouvimos contar são reflexo da época em que foram difundidas. Sejam as fábulas de Esopo ou La Fontaine, ou os contos de Grimm, Perrault ou Andersen, reproduzem formas de pensar no caráter, nas ações e nas reações sem se preocupar em apresentar à criança um “mundo limpo da maldade e do malfazer” – as histórias têm sangue, têm tristeza, tem suplícios, têm enganação, têm castigo. Mais que mostrar à criança que “o Mal pode ser derrotado”, elas podem mostrar que “o crime não compensa” – ou, numa vertente menos otimista, que “contra a força não há argumentos”.

As histórias traduzem a agressividade e o sadismo atávicos do ser humano, assim como podem traduzir a compaixão e o desejo de justiça. Essas percepções e sentimentos têm de ser trazidas ao palco e processadas pela criança – do contrário, ela nunca saberá lidar com elas quando a vida lhas apresentar. Se a criança é “poupada” de conhecer a morte ou o sofrimento, ela será insensível ao mal causado ao seu semelhante – até mesmo causado por ela própria! O Buda só se tornou o conhecido modelo de compaixão pelos demais quando saiu do isolamento protegido e conheceu a velhice, a fome e a doença.

Essa tendência “higienista” até com os fatos naturais da vida é bem lembrada, com seus efeitos perniciosos, por Brenman²⁷. A criança, na vida real, vai defrontar-se com situações de temor, de pesar, de perda, de raiva, de injustiça. Sem “treinamento” para percebê-las e encará-las (muitas vezes iniciado pelas peripécias dos contos), que será dessa pessoa? Desprovida de sua identidade, de “seu jeito” de interpretar e enfrentar os problemas, ficará sempre à mercê de algum “maior” que lhe diga o que fazer, aquilo que “os outros” aprovarão? Fica-se como na história *O velho, o menino e a mulinha*, na qual o velho tenta atender a todas as opiniões sobre como conduzir-se com a mulinha até

²⁷ BRENMAN, 2012, p.79-82.

entender, exasperado, que isso só teria como resultado desgastá-lo sem nenhum resultado que lhe fosse positivo.

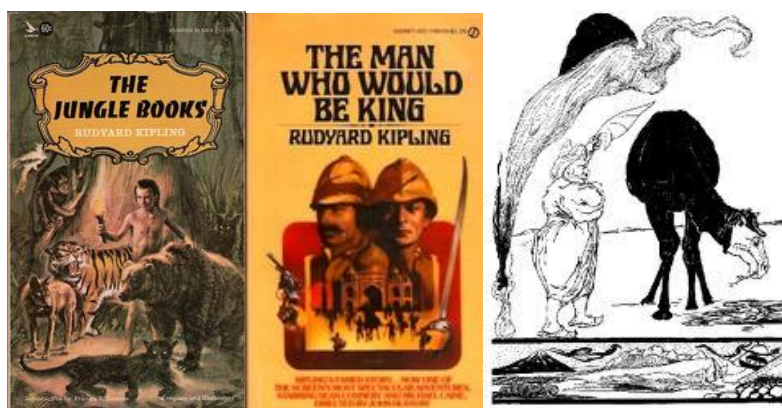
Não poder dizer, ou pensar certas coisas é uma forma de ditadura sobre o pensamento, tendente a deixá-lo pré-formatado, simplista e prontificando o indivíduo a considerar uma ameaça mortal qualquer coisa que difira do que lhe foi dado – ou a buscar precisamente o que é proibido, mas sem elementos de informação que lhe permitam cotejar e escolher que rumo seguir. A linguagem, expressão de liberdade, passa a ser domada, dominada, direcionada apenas para o que for insosso e anódino, trazendo tudo para a mesma ausência de cor, a mesma monotonia na qual ninguém é responsável por nada. Se a criança acha algo feio, não se tente dizer-lhe que é “um bonito diferente”; isso faz parte da afirmação da sua personalidade. A divergência do “e se?”, o atrito gerador da luz, a construção do argumento em contraponto (tese-antítese-síntese, para mencionar a dialética tão cara ao discurso marxista), a assunção pelo indivíduo das ideias que expressa é que permite que se produza o “novo” e que a pessoa se faça autônoma.

Alguns creem que a barbárie presente em muitas histórias instiga a criança a ser violenta e praticar os atos que ouviu contar. Pelo contrário, ao ouvi-los no contexto da história, ela entrará no mundo da fantasia onde as coisas acontecem, e sairá dele tendo a percepção de que, mesmo que contra a força não haja argumentos, a razão do mais forte não é necessariamente a melhor razão; aprenderá que a conduta desleal, mesmo que dê resultados imediatos, acaba por não compensar. Ela compreende que há uma reversibilidade: entra no mundo da fantasia, onde tudo é possível, e sai dele para o mundo real, com suas limitações e mazelas.

É uma tendência normal nas crianças buscar nas histórias a sanguinolência, a violência, a escatologia, as emoções fortes, o terror, o humor; vendo-os pelas lentes do conto, ela sabe que aquilo é uma fantasia na qual ela entra e sai, com fronteiras bem definidas. O temor de que a criança “entre no mundo de fantasia e dele não saia” é muito mais aplicável à moderna “realidade virtual” do que às histórias de fadas. Nos jogos de desempenho de papéis animados por recursos computacionais “mais reais que a realidade”, a fronteira entre a realidade e a fantasia torna-se borrada, e não há personagens com os quais a criança possa interagir afetivamente de maneira efetiva – somente funcional e utilitária, e é assim que vai aprendendo a ver as outras pessoas.

Há histórias que fogem à “regra” do final feliz: em *A sereiazinha*, mostra-se que um amor sincero pode renunciar a tudo, mesmo que não encontre contrapartida; *A pequena vendedora de fósforos* é uma censura à falta de compaixão; em *O soldadinho de chumbo*, novamente é o sacrifício final pelo amor que entra em cena; a lenda do *Negrinho do pastoreio* censura a maldade dos poderosos e exalta a humildade, a veracidade e a fé expressas pelo Negrinho; a fábula *O lobo e o cordeiro* censura a prevalência da “razão do mais forte”. Como se vê, só por não terem final feliz, estas e outras histórias não são menos portadoras de referências positivamente educativas. Será que se “atenuássemos” a história do *Negrinho do pastoreio* o impacto da revolta contra o opressor teria a mesma eficácia?

É preciso tomar em conta também o contexto histórico em que a história é produzida. O *Negrinho do pastoreio* acontece numa época em que a escravidão era o normal, e os maus tratos, moeda comum, ressaltando-se na história a questão da crueldade e da injustiça. As aventuras de *Huck Finn*, de Mark Twain, acontecem no Sul escravagista dos Estados Unidos, antes da Abolição e da Guerra Civil; concordando ou não com os abolicionistas, a linguagem e o comportamento dos personagens estão de acordo com a época e o lugar – “higienizar” a obra de Mark Twain seria descaracterizá-la, quando o mais acertado é compreendê-la no seu contexto e cotejá-la com as mudanças que ocorreram na sociedade norte-americana desde então. Contos como o da *Moura Torta* colocam o mouro, de pele escura e não-cristão, como cheio de todos os defeitos e capaz de todas as maldades, numa Europa em que Cristandade e Islã se guerreavam oficialmente e para valer.



Que dizer, então, de Rudyard Kipling, o grande menestrel do imperialismo britânico vitoriano? Deveríamos, então, pôr de lado os ensinamentos dos personagens da *Jângal*, ou dos humanos que protagonizam os diversos contos desse autor? *O homem que queria ser rei* é uma história de desejo de dominação, calcada na concepção de “caber ao homem branco dominar toda a Terra com sua civilização”; nem por isso encerra menos ensinamentos de política e de moral.

Monteiro Lobato, em seu tempo, foi atacado por se contrapor ao Modernismo; foi considerado “comunista” por denunciar a pobreza e ignorância em que se mantinha o caboclo brasileiro; foi tachado de “subversivo” por defender a construção da autonomia econômica do Brasil; foi chamado “fascista” por não concordar com os comunistas; mais modernamente, foi apodado “racista” pela leitura descontextualizada que alguns fizeram das maneiras como faz os personagens (especialmente Emília) se referirem à Tia Nastácia, negra e cozinheira da família. Mas uma mulher negra, nos seus sessenta e alguma coisa anos de idade no Brasil da década de 1930 (portanto, seria nascida antes de 1888), dificilmente seria algo além de uma doméstica/cozinheira semi-analfabeta; e, se olharmos no contexto das obras, ela é tratada com respeito e carinho por todos os personagens – até Emília.

Que diríamos então de Shakespeare, que coloca o vilão Caliban, na *Tempestade*, como tão escuro de corpo quanto de alma? Ou que apresenta um *Othello*, mouro que só é aceito na sociedade veneziana por ser um grande capitão em combate? Ou Gil Vicente, que coloca o judeu na *Barca do inferno*, e faz outro personagem dizer que “Deus o livrasse do Brasil”? Se “sanitizássemos” todas as histórias para não pintar ninguém com más cores, elas teriam a mesma expressividade? Transmitiriam as lições que se pretendeu trouxessem?

A morte, a violência, o “mau-caratismo”, o engano, são fatos da vida. Como poderá a criança identificá-los se não lhe forem apresentados? Como poderá indignar-se perante uma injustiça se não a puder reconhecer? Como poderá saber se uma conduta é correta se não teve nenhuma referência? Como poderá identificar seu monstro interior, suas intenções destrutivas e suas fantasias assustadoras para enfrentá-los? Se ela só vê

essas coisas pela tela do computador, nos joguinhos, ou no noticiário da TV, ela não desenvolve a imaginação e a sensibilidade – morrer, nessa percepção, seria apenas como no jogo, e causaria um mero estranhamento não poder se dar um reset para que a pessoa voltasse.

Como diz Bruno Bettelheim (2001, p.14-15), os contos de fadas transmitem à criança a inevitabilidade da luta contra dificuldades na vida, e que a pessoa será capaz de emergir vitoriosa quando enfrenta os obstáculos com determinação. Aponta que as histórias modernas evitam apresentar problemas existenciais às crianças.

A criança necessita muito particularmente que lhe sejam dadas sugestões em forma simbólica sobre a forma como ela pode lidar com estas questões e crescer a salvo para a maturidade. As estórias “fora de perigo” não mencionam nem a morte nem o envelhecimento, os limites de nossa existência, nem o desejo pela vida eterna. O conto de fadas, em contraste, confronta a criança honestamente com os predicamentos humanos básicos²⁸.

Quando se contam histórias estritamente realistas à criança, ela dificilmente extrairá algo além do conteúdo óbvio, o que acaba resultando em informação sem enriquecimento, pois não se chamaram à tona as inquietações da criança quanto às suas pulsões, seus desejos, seus temores, suas frustrações, suas invejas. A fantasia dos contos de fadas assemelha-se à dos sonhos, aliando elementos fantásticos aos reais e permitindo à pessoa enxergar “além do óbvio aparente”. As histórias “realistas”, ou com mensagens moralistas óbvias, ou nas quais se mostram condutas desejáveis dos adultos, não são tão facilmente assimiláveis pelas crianças, porque ou lhes dizem “como as crianças boazinhas devem ser”, ou exigem uma racionalidade para a qual a criança ainda não está pronta. Não se pode esperar de uma criança que ela interprete situações e aja como um adulto. A “necessidade” adulta de encher tudo de explicações torna também as histórias “sanitizadas” algo árido e cansativo – a criança quer que a história ande; se ela não entender ou não construir um entendimento sobre alguma coisa, ela perguntará. É mais importante ela entender “mais ou menos” o que acontece do que encher de informações acessórias que quebram o ritmo da narrativa (ela está mais preocupada com a ação da história do que com os “comos” e “porquês”).

²⁸ BETTELHEIM, 2001, p.14-15.

As histórias com direcionamento óbvio acabam por “atalhar” na criança a visão da “mensagem moral” que se quer transmitir; sem o “treinamento” de processar mentalmente o que lhe é apresentado, criará o hábito de aceitar o que lhe dão pronto; condição excelente para aceitar a manipulação, as ideias acabadas e incontestáveis, aquilo contra o que Chaplin clamava em seu discurso final do *Grande Ditador* (*The great dictator*: EUA, 1940, dirigido por Charles Chaplin):

[...] Não vos entregueis a esses brutos... que vos desprezam... que vos escravizam... que arregimentam as vossas vidas... que ditam os vossos atos, as vossas ideias e os vossos sentimentos! Que vos fazem marchar no mesmo passo, que vos submetem a uma dieta, que vos tratam como gado humano e que vos utilizam como bucha de canhão! Não sois máquinas! Homens é que sois! E com o amor da humanidade em vossos corações! [...]

Ao mostrar o bem e o mal presentes nas histórias, o conto de fadas instrui muito mais com a mensagem “o crime não compensa” do que com “o mau sempre recebe punição” ou “só o bonzinho é aceito”, porque a identificação positiva com o herói é muito mais significativa. Mas convém lembrar que no conto de fadas, a punição do “mau” atende muito mais ao senso de justiça da criança do que se os “bons” mostram clemência – uma resposta mais ligada à percepção adulta e que, aos olhos da criança, transmitiria uma ideia de impunidade, sem, portanto, haver a devida retribuição pelo que se praticou. Mesmo histórias modernas, como a saga *O senhor dos anéis*, de J. R. R. Tolkien, ou, mais recentemente, as da série *Harry Potter*, de Joanne K. Rowling, procuram resgatar essa humanidade da fantasia. Os personagens não são perfeitos, como os leitores não o são; vivem conflitos internos, como os leitores; têm de chamar à ação suas forças internas e as esquisitices dos seus amigos; entram e saem de situações mágicas. A criança/jovem que tem contato com tais histórias consegue se enxergar, e aos seus problemas, e perceber que há caminhos para superar suas dificuldades.

Toda criança acredita em mágica e diminui essa crença ao crescer – isso é o que se espera que aconteça; um adulto foge para a fantasia quando a realidade o decepciona tanto que ele perde totalmente a fé no que pode alcançar²⁹.

²⁹ BETTELHEIM, 2001, p.149.

Quando o personagem vive certas situações como ser expulso do lar ou perder os pais, ele tem de se tornar independente; ao encontrar outros seres no caminho e ajudá-los, ele sai do seu egoísmo de somente “receber os benefícios” ou de “dar para receber algo em troca”; ao enfrentar alguma criatura monstruosa, tem de descobrir “qual o ponto fraco” ou “como quebrar o encanto”; pode precisar adiar algo que lhe daria gratificação imediata, mas para cuja compreensão não está pronto, ou superar suas pulsões animais ou a rivalidade entre irmãos. Esses momentos apresentam ao indivíduo (não apenas à criança) metáforas para os seus problemas e angústias reais. “Limpar” as histórias desses elementos “surreais”, ou “desagradáveis” ou que “não dão um ensinamento direto” impede a sua explicitação e o seu processamento pela pessoa.

O final feliz depois de eventos assustadores que ocorrem ao longo do conto traz à criança o escape e o consolo necessários para fortificá-la ao defrontar-se com os desafios da vida. Se as histórias não chegam a conclusões encorajadoras, a criança pode ver-se sem esperança de se desvencilhar de seus apuros, ou sem expectativa de emergir para uma situação melhor. Encontrar seres que ajudam a vencer os desafios fazem parte desse componente positivo – sem isso, a pessoa se perceberia numa condição de abandono ante a adversidade, de desamparo e desesperança, sem sentido em viver.

UNIDADE DIDÁTICA 15: A IMPORTÂNCIA DAS HISTÓRIAS NA EDUCAÇÃO DA CRIANÇA E DO JOVEM

Ch IM Blair de Miranda Mendes
Ch IM Fernando Antônio Lucas Camargo

“A história permite a auto-identificação, favorecendo a aceitação de situações desagradáveis, ajuda a resolver conflitos, acenando com a esperança. Agrada a todos, de modo geral, sem distinção de idade, de classe social, de circunstância de vida³⁰.”

Segundo Bruno Bettelheim³¹, a maior contribuição das histórias às crianças se dá em termos emocionais, ao propor, e concretamente realizar a fantasia, o escape, a recuperação e o consolo.

Os contos desenvolvem na criança a capacidade de fantasiar, fornecem escapes necessários falando a seus medos internos, às suas ansiedades e seus ódios, seja para vencer a rejeição, ou para enfrentar os conflitos, ou para se portar diante das rivalidades, ou dos sentimentos de inferioridade. As histórias aliviam as pressões exercidas por esses problemas, favorecem a recuperação, incutindo coragem na criança, mostrando-lhe que é sempre possível encontrar saídas, e, finalmente, consolam, e muito, com o “FINAL FELIZ”, que tantos adultos consideram irreal e falso. Portanto, elas contribuem para que as crianças sejam encorajadas à luta por valores amadurecidos e a uma crença positiva na vida³².

Para que uma história realmente atinja os seus objetivos, prendendo a atenção da criança, devemos entretê-la e despertar a sua curiosidade.

Mas para enriquecer sua vida, deve estimular-lhe a imaginação: ajudá-la a desenvolver seu intelecto e a tornar claras suas emoções; estar harmonizada com suas ansiedades e aspirações; reconhecer plenamente suas dificuldades e, ao mesmo tempo, sugerir soluções para os problemas que a perturbam. Resumindo, deve de uma só vez relacionar-se com todos os aspectos de sua personalidade e isso sem nunca menosprezar a

³⁰ SILVA, 1999, p.12.

³¹ BETTELHEIM, 2001, p.177.

³² Adaptado de BETTELHEIM, 2001.

criança [e a seriedade de suas dificuldades], buscando dar inteiro crédito a seus predicamentos e, simultaneamente, promovendo a confiança nela mesma e no seu futuro³³.

Portanto as histórias são excelentes recursos pedagógicos e educacionais, porque conduzem a uma educação moral, não por meio de conceitos abstratos, mas daquilo que parece correto e significativo. Segundo o poeta alemão Schiller: “há um significado mais profundo nos contos de fadas que me contaram na infância do que na verdade que a vida ensina”.

A criança se identifica com os personagens, principalmente os heróis, em todas as suas lutas, por ser mais atraente. “Devido a essa identificação, ela imagina que sofre com o herói suas provas e tribulações, e triunfa com ele quando a virtude sai vitoriosa. A CRIANÇA FAZ TAIS IDENTIFICAÇÕES INTEIRAMENTE POR CONTA PRÓPRIA, (Grifo nosso), e as lutas interiores e exteriores do herói lhe imprimem moralidade”.

Histórias: sua importância na aplicação do Método Escoteiro

As histórias são muito usadas no nosso trabalho, principalmente no Lobismo.

A inesgotável variedade de temas, os efeitos educacionais conseguidos através delas e a quantidade de recursos disponíveis para a sua aplicação tornam-nas uma das melhores ferramentas para ambientar para um jogo, servir de iniciador num processo de resolução de problemas ou para instigar uma reflexão.

Como usar?

Sabemos que contar histórias é um excelente recurso formativo, atingindo o duplo objetivo de ENTRETER E ENSINAR.

Malba Tahan³⁴ cita a professora gaúcha Elida de Freitas e Castro Bruk, dizendo que se deve considerar a importância da história sob cinco aspectos:

- Recreativo: a história constitui divertimento.
- Educativo: a história pode trazer uma lição, uma advertência ou um conselho salutar.

³³ BETTELHEIM, 2001, p.13.

³⁴ TAHAN, 1964, p.20.

- Instrutivo: as histórias podem ensinar desde expressões em outros idiomas ou traços culturais doutros povos até conceitos matemáticos ou técnicas de construção.
- Religioso (espiritual): resgatando os princípios e valores defendidos pelas pessoas que professam alguma fé.
- Físico: a contação de histórias pode produzir efeitos psicossomáticos – até mesmo instilando confiança numa pessoa que esteja doente para que se recupere.

Quanto ao aspecto educativo, Malba Tahan cita um artigo da professora Dirce Capanema Mateos Garrido, no qual ela diz que por meio das histórias se visa atingir os seguintes objetivos:

- Expansão da linguagem infantil: enriquecendo o vocabulário e facilitando a expressão e articulação de ideias.
- Estímulo à inteligência: fomentando a associação de ideias e a criatividade.
- Aquisição de conhecimentos.
- Socialização.
- Revelação das diferenças individuais.
- Formação de hábitos e atitudes sociais e morais.
- Cultivo da sensibilidade e da imaginação.
- Cultivo da memória e da atenção.
- Despertar o interesse pela leitura.
- Motivar um projeto ou centro de interesse.

À medida que vamos elaborando as nossas atividades, começamos a combinar estes recursos e as histórias aparecem em um papel de destaque.

Podemos tirar das histórias, contos, etc. os seguintes objetivos, em valores culturais e éticos, que nos auxiliarão:

IMAGINAÇÃO > Noção de tempo e espaço. Coisas abstratas. Viagens imaginárias (tudo se torna possível num tempo e espaço próprios da narrativa). Busca-se a ampliação das ideias pessoais.

RACIOCÍNIO > Construir e analisar argumentos. Reflexão. Perceber e avaliar as ações e reações dos personagens. Colocar-se na situação de outrem. Trabalhar as relações de causa e consequência.

VALORES > Justiça. Honestidade. Respeito. Tolerância. Disciplina. Responsabilidade. Cooperação. Confiança. Igualdade. Solicitude. Solidariedade. Lealdade. Efeito visível dos valores: amor, partilha, confiabilidade, cortesia, misericórdia, disciplina, paciência, tolerância.

CARÁTER > Noções de valores e referências para ampliar a percepção dos valores. Julgamentos. Melhorar o discernimento entre o bem e o mal. Lições de vida. Entendimento de conceitos abstratos (verdade, justiça, bondade...).

DISCIPLINA > Concentração. Respeito ao outro. Comportamento. Atitude crítica em relação ao comportamento representado.

CRIATIVIDADE > Novos conhecimentos e experiências. Novos horizontes pela ampliação dos referenciais. Novas formas de enxergar as coisas, construindo novas ideias.

SENSO CRÍTICO > Conhecer situações diferentes de sua realidade (relatividade). Ver aspectos diferentes de uma mesma situação-problema. Imparcialidade, senso de justiça, observar e analisar os lados envolvidos. Capacitar-se para decisões por vezes difíceis.

As histórias trazem metáforas que ilustram várias possíveis situações de vida. Elas não trazem soluções para os problemas, nem garantem a felicidade e o sucesso³⁵. Mas ajudam o ouvinte a ver que os problemas e as dúvidas não acontecem apenas com ele, e o consolo do final feliz lhe dá instrumentos para encarar a vida com esperança – não o mero pensamento desejoso, mas o vislumbre da possibilidade de, em alguma coisa e por algum modo, com perseverança igual à do personagem, vencer os obstáculos internos e externos.

³⁵ CORSO; CORSO, 2006, p.303-306.

O enriquecimento cognitivo e afetivo trazido pelos contos de fadas propicia maior flexibilidade emocional para responder a situações difíceis e criatividade para trazer soluções a diversos desafios – muito mais do que soluções estereotipadas de histórias com direcionamento óbvio ou fórmulas prontas de autoajuda. A falta do “delírio” do devaneio e da criatividade resulta em pobreza de espírito e numa passividade bovina.

A fantasia não conduz à alienação. O ouvinte, de uma forma geral, sabe quando está transpondo a fronteira para *a realidade do conto* e quando retorna para *a realidade presente e palpável*. A fantasia pode mostrar problemas e soluções diferentes do nosso cotidiano, mas não deixa de mostrar que existem situações de dificuldade – algumas até parecidas com as da nossa realidade. Conhecer as histórias e saberes “clássicos” proporciona elementos para enxergar criticamente outros tipos de produção, parâmetros para definir o que “vale a pena” conservar como saber e o que, conquanto divertido ou espetacular, pode ser descartado.

Assim, a capacidade de ler, contar e ouvir histórias pode ser uma arma poderosa contra as forças da ignorância, da violência, da injustiça e da formatação psíquica. Cabe ao educador fazer-se valer dessa ferramenta para que os educandos a seu cargo preservem a maior das liberdades: a de pensamento e expressão, reconhecendo o dever de respeitar (o que não significa subordinar-se a) a dos demais.

Para finalizar, cabe citar Bettelheim:

Cada conto de fadas é um espelho mágico que reflete alguns aspectos de nosso mundo interior, e dos passos necessários para evoluirmos da imaturidade para a maturidade. Para os que mergulham naquilo que os contos de fadas têm a comunicar, estes se tornam lagos profundos e calmos que, de início, parecem refletir nossa própria imagem. Mas logo descobrimos sob a superfície os turbilhões de nossa alma – sua profundidade e os meios de obtermos paz dentro de nós mesmos e em relação ao mundo, o que recompensa nossas lutas³⁶.

³⁶ BETTELHEIM, 2001, p.348.

BÔNUS: ALGUNS CONSELHOS DE BONS CONTADORES DE HISTÓRIAS

A narrativa deve ser direta, sem se perder em divagações ou “enrolações”. A boa história caminha como flecha ao alvo e não cansa os olhos nem de criança nem de adulto.

O contador deve ter sensibilidade e humildade, de forma que os ouvintes deixem de ver o contador e mergulhem nos feitos que ele narra.

Uma narrativa é viva se é sóbria. Basta que por si mesmo o feito mágico ou extraordinário esteja “bem carregado de eletricidade criadora”. Para motivar o interesse não se precisa de adjetivos nem de expressões difíceis ou pedantes. O atrativo deve brotar “honrado e límpido do núcleo da própria história” Uma boa narrativa é aquela que perdeu os excessos e o supérfluo e na qual só sobrou “músculo puro”.

O contador deve saber escolher o momento oportuno. Além disso, deve aprender a transformar tempos aparentemente “perdidos” em ocasiões para boas histórias. Um dia de chuva, uma noite sem luz no acampamento ou mesmo na cidade, ou um vazio na programação de uma atividade, podem se converter numa boa oportunidade para uma história.

A descrição deverá transformar o quanto for possível da história em imagens, e deixar sem seu apoio “somente aquilo que não pode se traduzir nelas”.

Use uma linguagem que tenha relação com o meio dos ouvintes e lhes lembre situações cotidianas.

Narrar não é somente modular palavras. A linguagem não-verbal comunica muito mais que a verbal: o rosto, as mãos, os gestos, os olhares... Certamente essas expressões ajudarão a mostrar a beleza da história, pois os jovens gostam de ver “comovido e muito vivo o rosto daquele que conta”.

Ações possíveis:

- Animadas histórias em noites de acampamento.
- Leituras sugeridas aos jovens individualmente.

- Apresentação de exposições.
- Atividades de investigação por Patrulha.
- Montagem de documentários em vídeo.
- Reflexões com um tema central em que tudo o que ocorre está relacionado com um relato ou personagem, inclusive o lugar escolhido, a alimentação, as roupas e a ambientação.
- Dramatizações no Fogo de Conselho/Lamparada/Flor Vermelha.
- Montagem de pequenos experimentos, maquetes ou objetos úteis que foram usados em descobrimentos científicos célebres.
- Visita a lugares históricos e museus.
- Feiras de “inventores” que estimulem a criatividade dos jovens.
- Entrevistas com quem possa proporcionar informações sobre feitos e personagens.
- Conversas na Seção com especialistas convidados.
- Fóruns e discussões a partir de determinados documentários ou textos.
- Símbolos, tais como nome da Seção, bandeira, gritos etc.