

LENDAS POPULARES BRASILEIRAS: LUDICIDADE, CRIATIVIDADE E ELEMENTOS CÊNICOS NA ARTE DE CONTAR E RECRIAR HISTÓRIAS

POPULAR BRAZILIAN LEGENDS: PLAYFULNESS, CREATIVITY AND THEATRICAL ELEMENTS IN THE ART OF STORYTELLING AND RECREATING TALES

Matyane Andrade Queiroz¹
Eliana Guimarães Almeida²

RESUMO: Este artigo apresenta reflexões em torno da importância do estímulo à imaginação e à criatividade no ambiente escolar e se estrutura a partir de um trabalho desenvolvido no Centro Pedagógico da UFMG, no âmbito do Programa Imersão Docente (PID), que propõe a oferta de disciplinas da parte diversificada do currículo por professores em formação. O trabalho, que teve a inclusão como eixo fundamental e a linguagem teatral como elemento central, ocorreu na disciplina Grupo de Trabalho Diferenciado (GTD) “Lendas populares do folclore brasileiro: conto e reconto” e envolveu 13 crianças de 7 e 8 anos, incluindo duas com Transtorno do Espectro Autista. A proposta buscou proporcionar uma experiência envolvente, promovendo a exploração das narrativas populares e da riqueza cultural do folclore brasileiro em um ambiente educativo, divertido e inclusivo. A metodologia adotada incentivou o aprendizado através da curiosidade, liberdade de criação, questionamentos e reflexões, abordando aspectos cognitivos, socioemocionais e culturais. A escolha democrática das lendas, o caráter brincante dos encontros, a leitura dramatizada com recursos cênicos variados, a confecção de personagens com materiais recicláveis e o afeto foram essenciais para o envolvimento das crianças. Os resultados indicam uma boa apropriação das narrativas e ampliação do repertório estético-literário dos participantes.
Palavras-chave: Teatro; Ludicidade; Inclusão; Criatividade.

ABSTRACT: This article presents reflections on the importance of stimulating imagination and creativity in the school environment and is structured based on a project developed at the Pedagogical Center of UFMG, within the scope of the Teaching Immersion Program (PID), which proposes the offering of subjects from the diversified part of the curriculum by teachers in training. The experience, which had inclusion as its fundamental axis and theatrical language as its central element, occurred in the GTD Differentiated Work Group subject “Popular legends of Brazilian folklore: tale and retelling” and involved 13 children aged 7 and 8, including two with Autism Spectrum Disorder. The proposal sought to provide an engaging experience, promoting the exploration of popular narratives and the cultural richness of Brazilian folklore in an educational, fun and inclusive environment. The methodology adopted encouraged learning through curiosity, freedom of creation, questioning and reflection, addressing cognitive, socio-emotional and cultural aspects. The democratic choice of legends, the playful nature of the meetings, the dramatized reading with varied scenic resources, the creation of characters with recyclable materials and the affection were essential for the children's involvement. The results indicate a good appropriation of the narratives and an expansion of the participants' aesthetic-literary repertoire.

Keywords: Theater; Playfulness; Inclusion; Creativity.

¹ Matyane Andrade Queiroz. Graduanda do curso de Licenciatura em Teatro. Professora em formação do Programa Imersão Docente do Centro Pedagógico da UFMG. matyaneandrade@hotmail.com

² Eliana Guimarães Almeida. Doutora em educação. Professora alfabetizadora do Centro Pedagógico da UFMG. elianacpufmg@gmail.com

AS LENDAS POPULARES E A ARTE DE CONTAR HISTÓRIAS

O GTD “Lendas populares do folclore brasileiro: conto e reconto” foi ministrado no primeiro semestre do ano de 2024 e teve como principal objetivo promover uma experiência prática e envolvente, capaz de permitir que as crianças explorassem a linguagem teatral por meio das narrativas populares e das riquezas do folclore brasileiro em um ambiente educativo, divertido, inclusivo e cultural. Para Paulo Freire (2001), o ato de narrar ajuda a criança a sair do silêncio e a se comunicar, além de abrir oportunidades para que adultos e crianças criem espaços de múltipla escuta com outros significados. O teatro, enquanto base para a contação de histórias, favoreceu o envolvimento das crianças e as fazia se sentirem mais interessadas, buscando entender, imaginar e criar a partir de cada lenda que estava sendo contada.

Para além da aprendizagem na arte de contar histórias e confecção de personagens com materiais recicláveis, este trabalho buscou promover a inclusão de 2 alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA), níveis de suporte 1 e 2. A ludicidade é o elemento que é a porta de entrada para a relação com crianças e faz com que elas desenvolvam várias habilidades. De acordo com Borba (2007, p. 33-34):

A experiência do brincar cruza diferentes tempos e lugares, passados, presentes e futuros, sendo marcada ao mesmo tempo pela continuidade e pela mudança. A criança, pelo fato de se situar em um contexto histórico e social, ou seja, em um ambiente estruturado a partir de valores, significados, atividades e artefatos construídos e partilhados pelos sujeitos que ali vivem, incorpora a experiência social e cultural do brincar por meio das relações que estabelece com os outros – adultos e crianças. Mas essa experiência não é simplesmente reproduzida, e sim recriada a partir do que a criança traz de novo, com o seu poder de imaginar, criar, reinventar e produzir cultura.

Assim, o planejamento das aulas deste GTD foi pensado para somar o repertório desses alunos com as lendas populares do folclore brasileiro, algumas já conhecidas por eles e outras não, e com isso relacionar a contação de histórias com elementos cênicos, promovendo o processo de inclusão das crianças TEA e as demais através da imaginação. O GTD foi norteado pelos seguintes objetivos:

- Apresentar lendas do folclore brasileiro;
- Desenvolver o processo criativo e coletivo;
- Incluir as crianças com TEA dentro do processo;
- Possibilitar o desenvolvimento da oralidade, da leitura, e da autonomia;
- Usar o auxílio do teatro para fazer contação de histórias.

A sala de espelhos, espaço dedicado à realização do GTD, transformava-se em um mundo de imaginação, já que é um espaço amplo e propício para a construção de cenários diferenciados, pois não tinha carteiras como geralmente tem em salas de aula convencionais. Assim, a própria escolha do espaço foi um fator que favoreceu o desenvolvimento do trabalho. Apenas com alguns elementos cênicos, as crianças já

adentravam na história e começavam a imaginar como ela iria acontecer. Cheios de perguntas e bastante ansiosos, tentavam prever os acontecimentos e comentavam durante a contação, um momento essencial para sanar dúvidas e compreender para onde a imaginação de cada um os estava levando. Esse lugar de escuta é fundamental para um trabalho lúdico que envolve o indivíduo de corpo e alma, da cabeça aos pés. Borba (2007, p. 36) defende que:

A imaginação, constitutiva do brincar e do processo de humanização dos homens, é um importante processo psicológico, iniciado na infância, que permite aos sujeitos se desprenderem das restrições impostas pelo contexto imediato e transformá-lo. Combinada com uma ação performativa construída por gestos, movimentos, vozes, formas de dizer, roupas, cenários etc., a imaginação estabelece o plano do brincar, do fazer de conta, da criação de uma realidade “fingida”.

Outro aspecto importante no planejamento das aulas era o registro por meio de desenhos, em que cada criança era convidada a desenhar como imaginavam cada personagem das lendas antes de conhecê-las e depois de conhecê-las. Esse ritual de registro do antes e do depois foi crucial para entender o que as crianças imaginavam sobre a história que estava por vir. Este era um registro para identificar qual era o conhecimento daquela criança antes de a lenda ser contada e, após a contação, identificar qual recurso e/ou parte da história chamou mais atenção daquela criança, para verificar a percepção dela. A narração começava sempre com um suspense, e os olhos desconfiados ficavam atentos a tudo que estava por acontecer.



Figura 1: Registro do Antes x Depois da lenda do Boitatá.

Fonte: Acervo das autoras.

LUDICIDADE E CRIATIVIDADE: A INCLUSÃO COMO PAUTA

Para envolver as duas crianças TEA na história, o protagonismo delas era crucial para o entendimento e envolvimento. Às vezes, um segurava o livro, enquanto o outro

tinha o combinado de poder correr, desde que estivesse atento à história, ora um se sentava próximo para se envolver, ora o outro tentava passar as páginas para ver as imagens do livro, ora o outro tentava ler para acompanhar mais rápido, às vezes, um olhava distante, mas atento, cheio de perguntas e curiosidade sobre o que estava para acontecer, e a turma, por inteiro, se entregava à imaginação da história. A ludicidade se estendia porque as crianças se envolviam e sempre traziam novas possibilidades e hipóteses, gerando soluções surpreendentes.

Conforme sinaliza Borba (2007, p. 39): “Os processos de desenvolvimento e de aprendizagem envolvidos no brincar são também constitutivos do processo de apropriação de conhecimentos”. Desse modo, buscando enriquecer as vivências escolares e ampliar as possibilidades de aprendizagem por meio de uma linguagem lúdica, criativa e inclusiva, o processo de contação de histórias era construído com base no que os alunos traziam ao longo das aulas. Dessa forma, cada narrativa se tornava única, refletindo os interesses e as interações do grupo.

Além do ritual do registro, outro fator essencial fazia parte desse processo: a retomada dos combinados de respeito. Sempre antes de entrar na sala, revisávamos juntos as regras já estabelecidas, reforçando a importância do cuidado mútuo e da escuta atenta. Esse momento era fundamental para garantir um ambiente acolhedor e colaborativo, onde todos se sentissem seguros para participar e se expressar livremente. Recorrendo novamente a Borba (2007, p. 39), é possível afirmar que o brincar propicia a construção de habilidades em diversos âmbitos, seja na linguagem, na cognição, na assimilação de valores e na sociabilidade, uma vez que a tessitura de tais conhecimentos ocorre nas narrativas do dia a dia, “constituindo os sujeitos e a base para muitas aprendizagens e situações em que são necessários o distanciamento da realidade cotidiana [...]”.

Desse modo, contar histórias que os envolvem faz com que eles também tenham mais interesse em ler, imaginar, criar, registrar, performar e brincar. No processo de contação, a parte que mais os interessa é a forma como eles estão sendo envolvidos, escutados, respeitados e como participam ativamente, criando e brincando enquanto ferramenta de expressão. Segundo Cordeiro, Oliveira e Silva e Janiaski (2021, p. 495):

[...] A Contação de História também possui esse potencial, não sendo algo distante ou estranho para uma criança. Em geral, os pequenos estão habituados a ouvir histórias, seja por meio de seus familiares ou na escola, e desde cedo se identificam com elas, escolhem personagens favoritos etc., no entanto, frequentemente a criança é apenas um ouvinte ou espectador.

Elementos como gravata, luva, urso de pelúcia, tecido, plantas artificiais, blusa, uma ring light, apagar a luz, acender uma lanterna e até mesmo ir para outro espaço da escola que se assemelha a uma floresta foram utilizados. No entanto, o que realmente os transportou para o mundo da lenda foi o envolvimento e a participação de cada um, fazendo com que eles fossem sujeitos ativos da história e não apenas ouvintes ou espectadores. Os objetos e o espaçamento eram apenas motes para impulsionar o engajamento da imaginação.

Segundo o conceito proposto por Ferreira (2000, p. 433) entende-se como lúdico

tudo aquilo que é “relativo a jogos, brinquedos e divertimentos”. Diante disso, pode-se dizer que a contação de histórias na sala de aula proporciona momentos significativos de aprendizagem, escuta, prazer, inclusão, e diversão, constituindo-se, portanto, como uma atividade lúdica que torna o processo educativo mais significativo e agradável.

Com isso, no decorrer das aulas, a metodologia consistiu em incentivar o aprendizado por meio da ludicidade, curiosidade, da liberdade de criação, dos questionamentos e das reflexões, desenvolvendo habilidades cognitivas, socioemocionais e culturais, sendo as crianças a referência sobre como conduzir cada contação. Um ponto crucial para se pensar é que o que planejamos nem sempre é o que acontece dentro da sala de aula, e, nessa imersão docente, o professor em formação tem a oportunidade de perceber que, muitas vezes, o adulto tem mais a aprender com as crianças do que a ensinar para elas.

As crianças têm muita criatividade e força de vontade, além de mostrarem seus interesses a todo instante, seja por meio de um desenho do momento, uma música, uma dança ou uma inspiração. Este GTD foi, portanto, um compilado de vários interesses, um desejo de que elas se interessassem e ampliassem seus repertórios, a partir da curiosidade despertada na contação de histórias e nos suspenses que poderiam ser incorporados, despertando a curiosidade e sempre com o cuidado de preservar a imaginação. É importante destacar que devem ser evitados, conforme aponta Sisto (2012, p. 25), “o didatismo e a lição de moral”. O autor afirma que “[...] quando a história contada vem em função de instaurar um espaço lúdico, ela pode gerar outro tipo de expectativa: não mais a da cobrança, mas a do encantamento”.

A escolha democrática das lendas que foram exploradas, aliada ao caráter lúdico dos deslocamentos para o espaço onde as aulas ocorreram e à leitura dramatizada com recursos cênicos variados, favoreceu o envolvimento e a participação ativa das crianças. Além disso, a criação dos personagens das lendas com materiais recicláveis estimulou ainda mais a criatividade do grupo, proporcionando uma experiência rica e colaborativa de aprendizagem. A partir de um modelo que era apresentado como referência, para que eles tivessem ideia de como seria a produção, cada um sempre criava algo diferente, e nenhuma das produções ficava idêntica à outra. Com o repertório de cada criança, as criações eram sempre únicas.



Figura 2: Imagem de algumas confecções feita pelos alunos.

Fonte: Acervo das autoras.

No início, as habilidades das crianças estavam bastante incipientes, principalmente por se tratar de materiais que exigiam cortes pequenos, que pressupunham um bom desenvolvimento da coordenação motora. Por isso, foi necessário auxiliar de forma significativa em alguns momentos, mas sempre mostrando o passo a passo e permitindo que eles tentassem realizar as tarefas ao seu modo.

Os momentos em que as crianças TEA se concentravam mais era durante as atividades de contação de histórias, enquanto para as atividades manuais, no processo de confecção dos personagens, a concentração era menor. Com o tempo, diante das necessidades específicas apresentadas por essas duas crianças, elas passaram a receber um auxílio maior no início do processo de criação das confecções, aproveitando, assim, a curiosidade que surgia ao criar, e considerando que, para uma das crianças TEA, a competição e o prazer de terminar primeiro eram fatores motivadores. Para a outra criança TEA, por exemplo, seu hiperfoco era com figurinhas, então, deixar os personagens impressos e entregá-los junto com o modelo pronto foi essencial para manter o foco e ajudá-lo a concluir a confecção. Inclusive, em uma das produções, essa criança colocou os personagens do folclore brasileiro e de alguns desenhos do seu hiperfoco dentro da Vitória Régia, o que demonstrou uma interpretação criativa do processo, dentro de seus interesses.



Figura 3: Imagem da Vitória-Régia de uma das crianças TEA.

Fonte: Acervo das autoras.

Explorar as motivações que as crianças já traziam para trazê-las para as aulas pode ser uma estratégia importante, capaz de gerar resultados satisfatórios, pois faz com que elas se desafiem e busquem alcançar os objetivos propostos. Nos diálogos ocorridos ao longo das orientações no contexto do PID, essas e outras questões eram colocadas para que os planejamentos pudessem contemplar ao máximo as demandas apresentadas pela docente em formação. A construção coletiva de soluções para as inúmeras situações problema que surgem no decorrer das aulas favorece a formação e a consolidação da postura genuinamente inclusiva que se espera em todo processo educativo.

LINGUAGEM TEATRAL, RECURSOS CÊNICOS E O TRABALHO COLETIVO

Durante o desenvolvimento das aulas, a turma era dividida em dois grupos para que as crianças criassem cenas, reinventando ou recriando a história, utilizando os recursos cênicos já estabelecidos para cada lenda. Sempre com um tempo determinado, eles criavam e, em seguida, cada grupo mostrava sua cena para o outro. O trabalho coletivo em torno de uma produção cultural que faz parte da identidade brasileira, como é o caso das lendas, suscita nas crianças um conhecimento vivencial e amplia seu repertório de interpretação do mundo. Para Borba e Goulart (2007, p. 49), “A produção artística oral, escrita e plástica que historicamente os grupos populares vêm realizando faz parte do acervo cultural da humanidade e nos representa de modo legítimo também.”

Em algumas histórias, tínhamos brincadeiras como o Pega-pega Boitatá e, na brincadeira do Curupira, todos ficavam muito envolvidos e adoravam participar. Essas atividades ajudavam a desenvolver um novo repertório para as crianças. Durante as interações, foram necessárias constantes intervenções para que fosse permitido lugar de fala e escuta a todos os envolvidos. No decorrer de toda a realização dos trabalhos de criação coletiva, foi possível perceber a ampliação da capacidade argumentativa do grupo. Esses aspectos corroboram a afirmação de Borba e Goulart (2007, p. 49):

Educar e ensinar no contexto da cultura é um grande desafio. Aprendemos muito também nós, professores. As obras de arte são modos instigantes de ver e ler o mundo, estão impregnadas de conteúdos sociais que, portanto, podem ser analisados e debatidos, pelas várias interpretações que podem suscitar. O olhar crítico que as crianças desenvolvem com esse tipo de conhecimento, muitas vezes, surpreende-nos. É preciso apostar muito nas crianças e nos adolescentes, em suas capacidades de aprender e conhecer.

Em outras histórias, a leitura foi realizada pelas próprias crianças. Com alguns recursos, como a diferenciação de vozes, uma lanterna e um livro na mão, elas mesmas criaram o cenário, utilizando cadeiras, e posicionando a luz sobre os rostos. Em um processo de muito respeito, todos queriam ser os personagens, independentemente do gênero. Esse envolvimento e a interação entre elas são aspectos que aquecem o coração de um professor, porque, segundo Cordeiro, Oliveira e Silva e Janiaski (2021, p.492):

A Contação de História pode ser uma forma de arte, ferramenta pedagógica, recurso metodológico, dispositivo estético-político, recreação, estímulo à leitura, entretenimento, forma de resistência e de manutenção da tradição oral etc., mas o mais importante é se ter em mente que ela acontece com o outro, a partir de uma relação e/ou comunhão com o outro e que as crianças se desenvolvem nas interações com seus pares, com os adultos que as cercam e com os espaços físicos que as rodeiam. Sendo assim, a Contação de Histórias, se valendo de jogos e brincadeiras com as crianças, além de ser uma experiência estética e artística é uma forma de construção de significados.

Uma estratégia para a participação familiar se adentrar no processo de confecção de personagens com material reciclável, como rolo de papel higiênico, foi fazer com que as crianças se engajassem a ponto de pedir à família que guardasse e reservasse rolos para que eles levassem o material para a proposta da aula, demonstrando a importância da relação e participação da comunidade familiar na aprendizagem. Esse envolvimento da criança com seu cotidiano extraescolar em prol de uma tarefa que ocorre no contexto escolar favorece a construção de relação significativa com a aprendizagem e amplia seu senso de pertencimento em relação ao planejamento da disciplina. Trabalhar com recursos recicláveis foi uma escolha didática voltada para a reutilização de materiais que, em geral, são descartados. Por isso, além de confeccionar os personagens do folclore brasileiro, as crianças tinham a missão de colaborar e se conscientizar sobre o lixo descartado, dando a ele um novo destino, junto com a sua família. A proposta de transformar sempre o mesmo elemento, que era o rolo de papel higiênico, em diferentes personagens, favoreceu, ainda, o aguçamento da criatividade das crianças e das docentes no decorrer do semestre, pois era sempre um desafio pensar sobre como fazer com que o rolo se tornasse mais próximo possível de cada personagem.

Neste contexto, a troca de diálogos sempre esteve presente, garantindo que elas estivessem sempre ativas no processo. Tornar a criança protagonista da aula faz com que ela tenha mais interações e vontade de participar, além de conseguir criar sem nenhum parâmetro de empecilho, impactando positivamente sua relação na convivência em grupo e na escuta ativa para um melhor desenvolvimento. De acordo com Borba e Goulart (2007, p. 51):

A apreciação como ato de criação estética, e não como atitude passiva ou olhar conformado que apenas reproduz, está ligada ao grau de intimidade com as diferentes linguagens e produções artísticas. Intimidade que permite a apropriação de sua história, características e técnicas próprias e produz o reconhecimento do prazer e do significado dessa relação. Intimidade que constrói o olhar que ultrapassa o cotidiano, colocando-o em outro plano, transgredindo-o, construindo múltiplos sentidos, leituras e formas de compreensão da vida. O olhar aguçado pela sensibilidade, pela emoção, pela afetividade, pela imaginação, pela reflexão, pela crítica. Olhar que indaga, rompe, quebra a linearidade, ousa, inverte a ordem, desafia a lógica, brinca, encontra incoerências e divergências, estranha, admira e se surpreende, para então estabelecer novas formas de ver o mundo.

A oficina *O Fio da Memória*, ministrada por Chuca Del Aguila, realizada na Mostra Internacional de Narração Artística³, abordou algumas camadas para a contação de histórias, que incluem: ter um ponto de partida, entender onde a história acontece, descrever o lugar, identificar o tempo e o espaço, compreender quais seriam as sensações e os símbolos para a construção dos espaços e da narrativa, como proposta: “abordar a antiga emergente arte de contar histórias. Através de reflexões sobre o lugar e a relevância das histórias de memória pessoal (autobiografia) para alimentar o nosso próprio repertório

³ A Mostra foi realizada pela Funarte-MG, na data 14/09/2024, da qual participou uma das autoras deste texto.

composto por história da tradição oral e histórias literárias”.

Essa proposta presente na referida oficina foi adotada no processo de contação de histórias com as crianças e ficou nítida a importância de lembrar e buscar elementos na memória como uma forma de criar, pois a nossa história também sempre conta algo. Desse modo, o processo de inclusão neste GTD aconteceu de forma fluida, pois, durante todo o percurso, as crianças expressaram espontaneamente seus interesses, curiosidades e desejos. Elas demonstraram o que queriam explorar, como preferiam participar e de que maneira poderiam ser incluídas em cada contexto. Além disso, revelaram, por meio de suas interações, a melhor forma de tornar o ambiente acolhedor e acessível para todos, evidenciando que a inclusão acontece quando há espaço para que cada um contribua com seu próprio jeito de ser e de aprender.

A cada início de aula, as crianças eram convidadas a realizar uma atividade lúdica fora da sala, que tivesse um significado ligado à narrativa do dia. Em uma das lendas, as crianças precisavam fazer pegadas pelo chão da escola que não levavam a nenhum destino, para enganar quem as seguia, assim como fazia o Curupira. Esse momento foi repleto de diversão e brincadeiras entre elas, que mergulharam na imaginação. Para Elisete Moura (2024, p. 59):

a contação de histórias e o brincar oportunizam infinitas experiências e um encontro com uma diversidade de imagens e representações internas. A contação, por ser a arte das palavras e dos gestos, da literatura oral ou escrita, verbal ou não verbal, é o desenvolvimento da comunicação por meio da qual a criança poderá externar, também, o que sente através das expressões corporais, para se comunicar, recontar, encenar, é saber que para cada criança, determinada história chegará de uma forma diferente naquela ocasião, mas que, em todas elas, os contos proporcionarão novas vivências.

Em todo momento, eles eram os protagonistas da aula, pois faziam parte do processo de contação de histórias desde a escolha de cada lenda a ser contada, enriquecendo sua experiência. Esse processo evidenciava o trabalho coletivo e democrático, a escuta e o respeito pelo outro, promovendo um engajamento significativo entre as crianças. Elas se apropriaram das histórias de forma criativa e interativa, incluindo todos os alunos de maneira diversa. Luciana Hartmann (2014, p. 235) argumenta que:

[...] as aulas de teatro, ao estimularem a criança a assumir a responsabilidade pela produção e pela performance de narrativas, podem contribuir tanto no desenvolvimento de suas potencialidades expressivas quanto na sua inserção como sujeito autônomo no mundo.

Por isso, é essencial que as crianças se sintam confortáveis para explorar o mundo da imaginação. O teatro, ao servir como um impulso para essa exploração, torna-se um meio poderoso de estimular o desejo de agir, criar e escutar. Além disso, proporciona liberdade, desenvoltura e senso de coletividade, permitindo que assimilem e utilizem todos os elementos disponíveis para suas representações.

AS ESCOLHAS PEDAGÓGICAS E O PROCESSO CRIATIVO

A proposta pedagógica pensada a partir da riqueza das lendas do folclore brasileiro levou as crianças a explorarem diferentes linguagens no contexto escolar, evidenciando o papel fundamental da contação de histórias para o envolvimento e inclusão de todas elas. Esse processo ocorreu por meio do teatro, da leitura, da inclusão, da ludicidade e da criatividade, e, através dos objetivos traçados, elementos teatrais e da criação coletiva, foi construído um repertório das riquezas das lendas do folclore brasileiro, do teatro como forma de expressão e de contação de histórias, e da inclusão dessas crianças.

A linguagem teatral, por sua natureza expressiva, traz inúmeras potencialidades para o campo educacional e explorar essa riqueza dentro do ambiente escolar é algo que, na nossa percepção, deve ser encorajado. Ao lançar mão de elementos cênicos e de uma série de recursos expressivos do corpo e da voz, é possível trazer as crianças para a cena, instigando o desejo por conhecer as lendas e por se posicionar perante cada enredo abordado.

A confecção dos personagens foi pensada para desenvolver a ludicidade de cada criança, e para cada confecção foi destinado o tempo de uma aula para que a realização ocorresse com tranquilidade. As aulas em que eram confeccionados os personagens, iniciavam-se com a apresentação dos materiais que iriam ser utilizados, do modelo pronto, e, em seguida, era feita a distribuição do material para cada criança. Neste processo eles se empenhavam muito e os que acabavam primeiro ajudavam uns aos outros. Cada criança tinha uma caixa trazida de casa – que foi decorada por elas mesmas na escola – para guardar suas criações.

As aulas ocorriam uma vez por semana e, ao longo do semestre, foram apresentadas 9 (nove) lendas do folclore brasileiro para as crianças, dentre elas: Boitatá, Mula-sem-cabeça, Saci-Pererê, Vitória-Régia, Iara, Curupira, Cuca, Lobisomem e Boto-cor-de-rosa. Algumas elas já conheciam, e outras nunca tinham ouvido falar. Assim que o processo de escolha acontecia, a história que recebia mais votos era a próxima a ser contada na aula.

Foi estabelecido que a cada aula haveria um momento de registro antes e depois da contação da lenda, seguido de brincadeiras e cenas criadas coletivamente a partir das orientações dadas. No próximo dia do GTD, para a mesma lenda, a sequência de atividades era a seguinte: retomada das regras, apresentação dos materiais a serem utilizados e confecção do personagem. Esse processo proporcionou um espaço de interação e negociação/retomada de combinados específicos para cada momento.

O trabalho desenvolvido pelas crianças foi apresentado na Mostra PID, realizada no Centro Pedagógico da UFMG, em uma exposição dos materiais que eles produziram, com o objetivo de apresentá-los à comunidade escolar, com a efetiva participação das famílias. Durante a exposição, foi explicado como todo o processo foi conduzido, detalhando a maneira como as aulas do GTD foram realizadas e como os alunos participaram ativamente de cada etapa. Através dessa apresentação, foi compartilhada a trajetória de aprendizagem, o envolvimento das crianças e a importância do projeto para o desenvolvimento delas.



Figura 4: Apresentação do trabalho desenvolvido no GTD na Mostra PID.

Fonte: Acervo das autoras.

É importante salientar que a socialização das produções favorece o engajamento das crianças, mas não é o objetivo final, já que o foco do trabalho pedagógico está no processo. A participação das crianças nesse momento de apresentação, no entanto, consolida todo o trabalho realizado e dá pistas de seu envolvimento no decorrer da etapa letiva em que as aulas aconteceram. O interesse em trazer as famílias para conhecerem e informar sobre como ocorreu a elaboração de cada personagem e a demonstração de seu conhecimento de cada narrativa torna nítido o alcance dos objetivos propostos na disciplina.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta deste artigo foi trazer reflexões em torno da importância da imaginação, da ludicidade e da criatividade no espaço escolar, considerando o contexto da educação inclusiva e o diálogo com as artes. O PID é um espaço de muita oportunidade para um professor em formação, e este espaço foi utilizado para explorar as descobertas, trocas, planejamentos, encontros e inquietações, através deste GTD, permitindo buscar e aprender muito através das trocas realizadas.

Pensar a educação na perspectiva da inclusão desde o planejamento foi essencial para garantir o engajamento de cada criança, proporcionando liberdade de expressão e promovendo o respeito mútuo, independentemente das diferenças individuais. Através da diversidade cultural presente nas lendas do folclore brasileiro, as crianças foram inseridas em um ambiente acolhedor, onde o respeito e o conforto se tornaram aspectos centrais da experiência compartilhada. Além de proporcionar novas perspectivas sobre o mundo por meio da imaginação, o teatro promove a inclusão e oferece liberdade de expressão.

Durante todo o planejamento das aulas, desde a idealização da ementa até o cronograma e execução das atividades propostas, buscamos garantir o protagonismo das crianças, de modo que elas se sentissem verdadeiramente pertencentes ao processo. Por

ser o GTD um momento formativo em que professores em formação têm a oportunidade de planejar e ministrar aulas sob orientação, consideramos que as estratégias pedagógicas adotadas foram bem-sucedidas e que as aprendizagens propiciadas foram para além do tempo-espaço em que ocorreram.

Ao tornar a contação de histórias o elemento principal das aulas e as crianças participantes ativas, foi possível garantir a oportunidade de desenvolver habilidades de escuta, oralidade, leitura e autonomia, desenvolvendo todos estes conceitos na metodologia pensada e preparada para as aulas deste GTD.

Usar o auxílio do teatro para fazer a contação de história também foi pensado para criar e deixar a contação mais lúdica, a partir do olhar e da imaginação delas, possibilitando inúmeras possibilidades ao deparar com vários questionamentos, curiosidades, e perguntas sobre a lenda ou sobre o que estava por vir, e sempre atentos a tudo.

Assim, acreditamos que ao garantir o protagonismo das crianças, levando em consideração sua ludicidade e sua expressividade, a escola pode ampliar significativamente as chances de envolver seus educandos nas aprendizagens propostas, favorecendo o cumprimento dos combinados estabelecidos coletivamente e, conseqüentemente, contribuindo para que a educação inclusiva com foco na formação humana seja priorizada.

REFERÊNCIAS

FREIRE, P. *Pedagogia dos sonhos possíveis*. São Paulo: UNESP, 2001

SISTO, C. **Textos e pretextos sobre a arte de contar histórias**. Belo Horizonte: Argos, 2001.

SILVEIRA, B. F. **Oralidade e Cultura: um contador de histórias na sala de aula**. Porto Alegre: Nau Literária (2013). Disponível em <https://seer.ufrgs.br/index.php/NauLiteraria/article/view/43402/27891> acesso em 06/03/2025

FERREIRA, A. B. H. **Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

CORDEIRO, C. E. S.; OLIVEIRA e SILVA, D. V. de; JANIASKI, F. Performatividade na infância entre desafios sociais: contação de histórias para além do contar. Uberlândia: **Ouvirouver**, 2021. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/ouvirouver/article/view/62723/33171> acesso em 07/03/2025

BARBOSA, K. S.; SANTOS, M. L. R.; CARDOSO, P. C. A arte de contar histórias infantis: propiciando encantamentos. **Rev Participação**. V.16.9, 2009. p. 21-7.

NASCIMENTO, E. M. S. do. **A contação de histórias e o brincar como práticas sociais e pedagógicas necessárias à educação infantil**. Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba- UFPB, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/30557/1/EMSN24052024.pdf> acesso em 06/03/2025.

