



CRIAÇÃO LITERÁRIA

Sempre vemos que podemos nos utilizar de textos que nos chegam às mãos, que lemos pelo decorrer de nossos dias e agora, que tal vermos como podemos nós próprios criar nossos textos?:))

O Evangelizador/ Educador Espírita , os pais podem eles próprios criarem suas próprias histórias infantis.

Ouvir histórias e contar histórias são coisas que as crianças, e quem nem tanto cronologicamente falando o seja, gostam muito; pois a história aquietta, informa, socializa e educa.

O contar histórias vem de longo e longo tempo e também para contá-las há que serem criadas e assim , como toda arte criar ou contar, também possui técnicas e segredos.

a) Sabemos criar histórias? Ou apenas nos utilizamos de histórias que nos chegam às mãos?

O sucesso da criação e da narrativa depende de vários fatores que se interligam; assim fundamental é : elaboração de um plano, um roteiro, escolher o que contar.

b) Como vcs vêm essa questão da utilização de histórias em nossas aulas?

c) Como os pais utilizam de histórias para educar seus filhos?

d) Como o Evangelizador ou Pai pode escolher temas e montar suas próprias histórias?

e) Como Evangelizador ou Pai pode se utilizar de temas colocados na mídia: sexualidade, drogas, violência, etc e através deles montar textos para interagir com as crianças e jovens?

f) Onde podemos buscar subsídios para criar histórias?

g) Quais as necessidades ou expectativas de cada uma faixa etária?

h) Por fim, vamos criar uma história feita por nós mesmos? :)) aqui devemos escolher um tema, uma faixa etária e criar nossa historinha, tá legal? :)

Textos de apoio:

texto 01:

OFICINA DE CRIAÇÃO LITERÁRIA

(autora: Rita Foelker)

Contar histórias é uma arte muito antiga. Ouvir histórias é viajar a outros mundos reais ou imaginários, viver aventuras, rir, chorar, assombrar-se, mas também ampliar a visão de mundo, refletir e aprender.

As histórias que Jesus contou, que chamamos de parábolas, constituem trechos importantes dos Evangelhos, e nos revelam que o mestre, reconhecendo seu grande valor educacional, utilizou-as para passar os conceitos fundamentais do Cristianismo, como o amor ao próximo (Parábola do Bom Samaritano) , o perdão (A do Credor Incompassivo), a humildade (a da Viúva Pobre e dos

Primeiros Lugares), etc..

1- Conhecimento do Espiritismo

Para que uma história seja adequada às finalidades da Educação Espírita, existem algumas considerações

importantes a se fazer.

Em primeiro lugar, é um texto que transmite correta e claramente a concepção espírita de Deus, do Espírito e da Vida, e que não pode contradizer nenhum dos princípios básicos do Espiritismo.

Quando não se referir especificamente a conteúdos doutrinários ou filosóficos, mas a temas morais, é importante que ainda assim, nada contradiga estes mesmos princípios, cuja transmissão é parte essencial da função do educador espírita.

Quando houver referência a Deus, será ao conceito espírita de Deus, e não ao pensamento de outras doutrinas. Quando falarmos de Espírito, este será o ser imortal, reencarnante e em processo de evolução.

É importante ter o cuidado para não escrever ou falar de forma confusa, que possa dar ensejo a interpretações errôneas.

Só se pode escrever sobre Espiritismo com conhecimento, por isso encorajamos o estudo constante e o trabalho de pesquisa(que sempre antecede o momento de soltar a imaginação e redigir o texto), como responsabilidade permanente do educador.

2- O Nascimento de uma idéia

Toda vez que contamos algo que nos aconteceu para alguém, tornamo-nos momentaneamente contadores de histórias. Uma história pode começar num passeio, num artigo de revista, numa cena de TV, em algo interessante que nos aconteceu ou na inspiração do momento mesmo.

Há histórias que vão se compondo dentro de nós, aos poucos, até que um dia colocamos no papel.

Mas é comum que as idéias surjam num momento de lazer, numa caminhada, quando nos liberamos dos processos mentais habituais e a criatividade tem chance de se manifestar.

Um bom relaxamento pode ser um bom começo. Coloque-se numa posição confortável, sentado(a) ou deitado(a), ao som de uma música tranquila e observe as idéias (imagens ou palavras que vierem).

É conveniente ter um bloco por perto, para anotá-las.

Outro recurso que funciona bem é começar a partir de uma imagem, recortada de uma revista ou folhinha de parede. Mergulhe naquela cena retratada e procure imaginar os fatos que a antecederam ou sucederam. Coloque os personagens em ação e veja o que eles fazem.

Escreva despreocupadamente um primeiro rascunho, e depois vá trabalhando as frases, o ritmo, a ortografia, a sequência dos fatos(enredo) até o clímax e o desfecho.

Mas faça isso tudo com prazer, com alegria e leveza, para que a história transmita estas qualidades.

Escolha palavras compatíveis com a idade para a qual deseja escrever. E mãos à obra!

3- Elementos básicos de uma história

Narrador : é quem conta a história

Uma história pode ser contada:

- na primeira pessoa(eu) . Ex: Mostrei minha obra-prima às pessoas grandes e perguntei se o meu desenho lhes fazia medo(O pequeno príncipe, A. Sainte-Exupéry., Ed. Agir)

- em terceira pessoa(ele/ela): Ex. O coelho cutucou Puff, e Puff procurou o leitão para cutucá-lo, mas não o encontrou(Winnie Puff constrói uma casa, A.A. Milne, Ed. Martins Fontes)

Personagens: São pessoas, animais ou objetos personificados que realizam a ação

São os personagens que vivem a história . Alguns permanecem presentes durante toda a narrativa, como Pedrinho(Caçadas de Pedrinho, Monteiro Lobato, Ed Brasiliense), outros entram e saem, como a mãe de chapeuzinho vermelho

Tempo e espaço: Tempo é o momento(passado, presente ou futuro) em que se passa a ação. Espaço é o ambiente onde se situam os fatos: numa ilha, numa vila, numa nave espacial...

Enredo: É a ordem na qual se desenvolvem as ações, dentro da história. Para os fins da Educação Espírita, nosso trabalho fica mais fácil se houver coerência e encadeamento lógico, pois os enredos muito confusos dificultam a compreensão do próprio texto. Evite o vício do didatismo(explicações excessivas no corpo da história) pois elas truncam a ação e podem tornar-se desinteressantes. Evite também o tom moralizador. Uma boa história fala mais por si mesma, através da ação.

Ritmo : É a maior ou menor Velocidade com que os acontecimentos se sucedem.

O ritmo é obtido pela escolha das palavras, da pontuação, mas se relaciona diretamente à ação:

. ritmo mais lento : ex. também não se aprende a olhar para o quadro-negro meio sonolentos, mas a navegar por sobre as nuvens (A Escola dos Meninos Felizes, Gudrun Pausewang, Ed Loyola)

_ Ritmo mais veloz: Ex: Enquanto tinha um marcelo subindo e um Marcelo descendo, tinha outro Marcelo enfrentando o es-Latildo com um punhado de arroz(A Noite em que o Tempo aprou, Flávio de Spouza, Ed. Abril Jovem)

Clímax: É o ponto alto da narrativa , o momento de decisão.

É importante que o clímax leve a uma verdadeira emoção, perplexidade ou expectativa. Ex: As mulheres tinham vindo perguntar ao imperador se podiam, realmente contar com a sua palavra.(Mulheres de Coragem, Ruth Rocha, Ed. FTD)

Desfecho: É a conclusão, o desenrolar natural do clímax.

O desfecho será tanto melhor quanto mais estiver relacionado com o desenvolvimento da história. OS mais satisfatórios são os que enceram criatividade ou emoção. Ex.: Fiquei sem saber se era meu pai ou se era o Bicho papão. Até hoje meu cabelo é duro de pentear. Espetou, arrepiado para sempre!(Os bichos que tive, Sylvia Orthof, Ed. Salamandra)

(extraído de 1o. Seminário de Evangelização Espírita Infantil do Vale do paraíba. Devidamente autorizada sua publicação por USE Intermunicipal de Taubaté através de Márcia)

texto 02:

(...)

FAIXA ETÁRIA E INTERESSES

- Pré-escolares:
- até 3 anos: fase pré-mágica
- histórias de bichinhos, brinquedos, objetos , seres da natureza(humanizados), histórias de crianças
- de 03 a 06 anos: fase mágica
- histórias de repetição e acumulativas, histórias de fadas
- Escolares:
- 07 anos
- Histórias de crianças, animais e encantamento,
- Aventuras no ambiente próximo: família, comunidade
- Histórias de fadas
- 08 anos
- Histórias de fada com enredo mais elaborado
- Histórias humorísticas
- 09 anos
- Histórias de fadas
- Histórias vinculadas a realidade
- 10 anos em diante
- Aventuras, narrativas de viagens, explorações , invenções
- Fábulas, mitos e lendas
- (Coelho, Betty. In: Contar Histórias, Uma Arte Sem Idade, Editora Ática)

