



Discussão 16

Desenvolvendo a imaginação infantil



No Capítulo 16 da História do Pequeno Reino

A Rainha cria uma série de novas atividades, inspiradas pelo que os pequenos Súditos viram na "tela mágica", percebe a importância de mostrar coisas belas e se convence de vez da necessidade de uma imaginação fértil para o futuro das pequenas Súditas e dos pequenos Súditos.



Desenvolver a imaginação é um objetivo que pode e deve ser perseguido ao longo de toda a escolaridade, da Educação Infantil ao ensino universitário. Entre os chamados "temas transversais", o desenvolvimento da imaginação é um dos menos discutidos, mas um dos mais importantes. Como dissemos após o encerramento do capítulo 16 da História do Pequeno Reino:

Durante muito tempo, pensou-se que a inteligência e a imaginação eram inimigas, hoje cada vez mais se reconhece que elas devem avançar de mãos dadas...



Ideias e Sugestões

Ao longo de toda esta proposta, temos falado em desenvolver a imaginação das crianças. Mas por que a imaginação é importante? Veja uma resposta do grande psicólogo Vigotski,:

Na verdade, a imaginação, como base de toda atividade criadora, manifesta-se, sem dúvida, em todos os campos da vida cultural, tornando possível a criação artística, a científica e a técnica.¹

Sem imaginação, ninguém vai a lugar nenhum...



O jogo simbólico infantil, nascimento da imaginação

Para Vigotski, é na atividade do jogo, fundamental para o desenvolvimento da criança em idade pré-escolar, que surgem os primeiros sinais da mais importante das capacidades humanas: a capacidade de imaginar.

Brincando, a criança cria situações fictícias, transformando o significado dos objetos com suas ações. Um cabo de vassoura vira um cavalo, um pedaço de pano vira um bebê, que a menina acalanta...

Só a criança que brincou poderá tornar-se um adulto capaz de imaginar. Em um artigo clássico sobre o jogo infantil, Vigotski afirma:

O velho adágio de que o brincar da criança é imaginação em ação deve ser invertido; podemos dizer que a imaginação, nos adolescentes e nas crianças, é o brinquedo sem ação.²

A imaginação humana nasce no jogo infantil e, no início, precisa da atividade física para acontecer. Ou, como dizia o grande psicólogo francês Henri Wallon (1879-1962):

A imaginação, no início de seu desenvolvimento, é prisioneira do movimento...³

1. Lev S. Vigotski. *Imaginação e criação na infância*. São Paulo: Ática, 2009, página 14.

2. Lev S. Vigotski. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1983, página 106. Grifo nosso.

3. Traduzido de: Henri Wallon. *De l'acte à la pensée*, . Paris: Flammarion, 1970, página 116.



Quando, por volta dos dois anos de idade, o jogo simbólico surge nas brincadeiras infantis, ele se parece mais com uma rememoração de gestos comuns praticados pelos adultos. Elkonin, psicólogo soviético que aprofundou certas ideias de Vigotski, cita o exemplo de uma menina de dois anos e 11 meses, que coloca sua boneca em uma caixa vazia e, nas suas palavras:

Dá-lhe um banho, toma-a nos braços e fala assim: "Katia tomou banho, agora vai dormir"; e deita-a em seguida na caminha.⁴

O comentário de Elkonin sobre essa simples brincadeira ilustra um aspecto importante do jogo simbólico:

*Aqui, ao ato de dar banho, seguiu-se o de pôr na cama, com a mesma continuidade com que essas ações se realizam na vida. **A lógica das ações lúdicas começa a refletir a lógica da vida da pessoa.**⁵*

As crianças, até mesmo quando inventam personagens fantásticos, imitam os adultos em suas brincadeiras. Como dizia um dos grandes parceiros de Vigotski, Leontiev:

Tanto nas histórias de fadas como nas brincadeiras, os animais figuram como possuidores das funções e propriedades humanas em geral.⁶

Em uma obra publicada em 2005, Karpov reitera o ponto de vista "vigotskiano" sobre o jogo de faz de conta, ao falar sobre as brincadeiras das crianças de três a seis anos de idade:

O jogo sociodramático é uma atividade conjunta de crianças em que elas escolhem um enredo que reflete um certo aspecto das relações sociais (p.ex.: comprando alguma coisa em uma loja), distribuem papéis (p.ex.: um vendedor e um comprador), e jogam juntas imitando o aspecto escolhido das relações sociais.⁷

Elkonin completa, resumindo o ponto de vista da escola "soviética" de psicologia:

O faz de conta é uma atividade social na origem e social no conteúdo.⁸



Além de ter uma origem social, o jogo simbólico é essencial para o desenvolvimento da criatividade, da imaginação e do "eu" da criança. Como diz Vigotski:

Já na primeira infância, identificamos nas crianças processos de criação que se expressam melhor em suas brincadeiras.⁹

Quando jogam, as crianças não se limitam a recordar "mecanicamente" ou "automaticamente" suas experiências sociais: ao contrário, ao jogar, elas reorganizam suas experiências criativamente:

A brincadeira da criança não é uma simples recordação do que vivenciou, mas uma reelaboração criativa de impressões vivenciadas. É uma combinação dessas impressões e, baseada nelas, a construção de uma realidade nova que responde às aspirações e aos anseios da criança. Assim como na brincadeira, o ímpeto da criança para criar é a imaginação em atividade.¹⁰



O verdadeiro jogo sempre possui, para a criança, um componente criativo e inesperado e, ao jogar, ela ao mesmo tempo entende o mundo e se descobre.



Ideias para enriquecer os jogos e a imaginação infantis

Como acabamos de discutir, a ideia mais importante na corrente de psicologia ligada a Vigotski é que o jogo das crianças depende de suas experiências sociais. É o que o próprio Vigotski já dizia, em 1924:

Quanto mais a criança viu, ouviu e vivenciou, mais ela sabe e assimilou; quanto maior a quantidade de elementos da realidade de que ela dispõe em sua experiência – sendo as demais circunstâncias as mesmas –, mais significativa e produtiva será a atividade de sua imaginação.¹¹

4. Daniil B. Elkonin. *Psicologia do jogo*. São Paulo: Martins Fontes, 2009, página 230.

5. Idem, página 230. Grifo nosso.

6. Alexis Leontiev. "Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar", em: Vigotski, L. S.; Luria, A.; Leontiev, N. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo: Icone, 1989, página 133.

7. Yuri V. Karpov. *The neo-vygotskian approach to child development*. Nova Iorque: Cambridge, 2007, página 139.

8. Daniil B. Elkonin. "Sobre o problema dos estágios de desenvolvimento mental da criança", em: Soviet Psychology, edição de primavera, 1972, página 12.

9. Lev S. Vigotski. *Imaginação e criação na infância*. São Paulo: Ática, 2009, página 16.

10. Idem, página 17.

11. Idem, página 23.



A conclusão é óbvia:

Se quisermos desenvolver o jogo e a imaginação infantil, devemos procurar sempre aumentar as experiências das crianças.

É isso que você faz quando realiza um passeio, lê uma história, discute o que foi visto na televisão, mostra uma nova música, etc. E quando você cria condições para as crianças expressarem essas experiências, está facilitando o desenvolvimento de sua imaginação.

Vamos ver nos próximos itens mais algumas sugestões que você poderá adaptar e experimentar com suas crianças.



Ouvir os sonhos das crianças

A sugestão de escutar as histórias das crianças já foi feita várias vezes nesse livro, especialmente na Discussão 6, quando falamos sobre Célestin Freinet e sua técnica do **Texto Livre**. Nesse contexto, é possível que muitas crianças queiram contar seus sonhos. É claro que você pode provocar as crianças, com uma pergunta como:

- "Alguém quer contar algum sonho que teve, ou até mesmo um pesadelo?"

Por exemplo, uma criança pode contar que sonhou "que era um gigante". A partir de um sonho desses, você pode fazer várias coisas como:

- Sugerir que a criança desenhe o sonho, se quiser, ou o represente com fantoches, ou escreva-o.
- Perguntar sobre o sonho: se ela teve medo; onde estava?; havia outras pessoas?, etc..
- Conforme o interesse da criança, e de outras crianças, pelo sonho, você pode até propor a invenção de uma história que comece com: "Eu sonhei que era um gigante e que todos tinham medo de mim..."



Outros sonhos também podem ser escolhidos para serem desenhados, dramatizados, dar origem à criação de histórias e muito mais. Os efeitos desse tipo de brincadeiras são altamente positivos para as crianças, desenvolvendo seu autoconhecimento, a capacidade de expressar suas emoções, sua inteligência.

Mesmo que essas brincadeiras não sejam feitas, acostumar as crianças a contar seus sonhos é um bom modo de colocá-las em contato com sua imaginação e enriquecer seu autoconhecimento.



Os fantoches e marionetes, e o "baú" de fantasias

Crianças adoram brincar de fantoches, e existem técnicas bastante simples para fazê-los (algumas foram vistas na Discussão 4). Fantoches e marionetes podem gerar situações de comunicação e de expressão riquíssimas, ajudando a contar e a inventar histórias. Qualquer sala que tenha seu **teatrinho** (que pode até ser também a "televisão") estará abrindo mais um canal para a expressão das crianças e para o desenvolvimento de sua imaginação.

Quando houver um espetáculo com fantoches por perto, será ótimo ir vê-lo e, se possível, conversar com as pessoas que o fazem, convidá-las para virem nos visitar, etc.

Na era da Internet, vídeos de qualidade - mostrando espetáculos de marionetes, dicas de como fabricá-las, etc. - também podem ser pesquisados, e os que tiverem mais qualidade podem ser aproveitados em nossas atividades. Mas o mais bacana mesmo é conhecer "ao vivo" o trabalho de bonequeiros e fazer parte da platéia de peças de teatro com fantoches.



O clássico **Baú de Fantasias** também pode ser um ótimo reforço para a sala. Mesmo só com sapatos, chapéus e todos os tipos de roupas velhas, ele pode ser um estímulo para as crianças se fantasiarem e viverem um sem-número de situações imaginárias.

Uma sala em que, por vezes, o ambiente se torna "carnavalesco" é uma sala onde as crianças dialogam, imaginam, pensam e aprendem muito. Por trás da imagem de "bagunça" que a sala, às vezes, pode passar, sabemos que está um trabalho em que a brincadeira infantil é levada muito a sério, e que por isso mesmo consegue resultados excelentes no desenvolvimento das crianças.



Dois frases mágicas: "o que aconteceria se..." e "era uma vez..."

A capacidade de imaginar está na origem da capacidade de fazer hipóteses, de pensar sobre "o que aconteceria se...". Uma sugestão importante é que você procure desenvolver e alimentar a capacidade de suas



crianças de inventar e pensar a partir de situações em que você faz perguntas como:

- "O que aconteceria se as calçadas virassem gelo?"
- "Era uma vez um lugar onde tudo era ao contrário... Como ele era?"
- "O que aconteceria se uma onça entrasse na prefeitura?"
- "O que aconteceria se eu fosse um sapo? O que eu faria?"
- "O que aconteceria se as cadeiras pudessem andar?"
- "Era uma vez uma coisa que não existia. Vamos desenhá-la?"
- "O que ia acontecer se todas as armas virassem instrumentos de música?"

Essas, e um sem-fim de outras perguntas, podem dar origem a atividades interessantes, e salas que fazem brincadeiras de "o que aconteceria se..." estão dando chances para o desenvolvimento dos jogos e da imaginação infantil.



Contando e inventando histórias absurdas

O educador e poeta russo Kornei Chukovsky (1889-1969) publicou em 1925 um livro em que sugere que as crianças, desde os dois anos, ouçam e possam inventar todo tipo de histórias e de poesias "absurdas". Para ele, não se deve educar as crianças apenas com histórias absurdas, mas elas são um complemento indispensável, especialmente dos três aos quatro anos.

- **A árvores dos sapatos, uma história absurda:** Como exemplo de uma história absurda, Chukovsky gostava de contar a crianças de três anos um poema que começava assim:

Era uma vez uma árvore em que cresciam sapatos...

As crianças de três anos apenas ouviam a história e, depois da surpresa inicial, elas riam. Esse riso, dizia Chukovsky, era uma prova de que elas estavam não apenas se divertindo, mas também aprofundando seu conhecimento da realidade. É o fato de, no exemplo, saber que sapatos não crescem em árvores, que torna as coisas mais engraçadas.



Só crianças que já conhecem algo sobre a comunidade em que vivem podem rir de uma história absurda como a seguinte:

Comprei pão lá na papelaria, e um monte de balas no hospital. Encontrei o meu dentista, que me disse: "Pode comer, que não faz mal!"



Quando falamos em brincadeiras imaginárias, como a da "árvore dos sapatos", não é raro ouvirmos comentários, como:

- "Vocês não estão ensinando coisas erradas para as crianças, quando propõem essas coisas absurdas, como sapatos que crescem em árvores, ou crianças comprando pão em papelarias?"

Na verdade, o jogo só é engraçado porque as crianças sabem que sapatos não crescem em árvores e, quanto mais elas conhecerem o mundo, mais vão se divertir com jogos em que as coisas se passam de modo diferente, nos quais as cadeiras ou os talheres andam, em que animais dirigem carros, e as coisas mais impossíveis acontecem. Essas brincadeiras só fazem bem para a imaginação das crianças e até fortalecem o seu conhecimento do mundo, principalmente quando elas participam ativamente da invenção de histórias absurdas.



Para prosseguir, veja dois exemplos de "poesias malucas":

*Era uma vez uma pia que falava
E só falava besteira...
"Ora bolas, fecha essa torneira!"*

*Era uma vez, um cara maluco,
lá de Pernambuco.
Para ir pro trabalho,
entrava no armário.
E na hora do banho?
Tchibum! Mergulhava no aquário.
E o peixe dizia:
"Me deixe, me deixe"
"Claro, bom dia, bom dia!"*



As crianças podem sentir-se motivadas a produzir seus próprios "absurdos" a partir de exemplos de "besteiras" como essas, e certamente você – e suas crianças – podem fazer coisas melhores e mais absurdas que isso...



Fazer "campeonatos de mentiras"

Essa é uma ideia famosa e sabemos que as crianças, para mentir, precisam comparar suas mentiras com a verdade. Quanto maior e mais bem feita a mentira, mais inteligência e conhecimento o "mentiroso" demonstra.

Por isso, nós sugerimos que, de tempos em tempos, você pergunte às crianças:

- "Vamos ver quem conta a maior mentira?"

Essas mentiras podem ter os mais variados temas, como, por exemplo:

- "Quem conta a maior mentira sobre como é a vida no fundo do mar?"
- "Quem conta a maior mentira sobre como é o planeta Marte?"
- "Quem conta a maior mentira sobre como funciona um automóvel?"
- "Quem conta a maior mentira sobre, como nascem as frutas como as laranjas?"
- Etc.

Conforme a idade do grupo, a profundidade e duração do "campeonato de mentiras" será maior ou menor, e poderá motivar atividades de desenho, escrita ou dramatização das melhores "mentiras".



O "binômio fantástico" e outras ideias

Um livro importante para o trabalho com a imaginação infantil, cuja leitura recomendamos, é *A gramática da fantasia*, do italiano Gianni Rodari (1920–1981). Rodari foi um brilhante educador que apostou todas as suas fichas na imaginação das crianças. O seu livro sugere um número imenso de técnicas, especialmente úteis para o trabalho com crianças de seis anos ou mais.

Vejam alguns exemplos de suas sugestões:

- "Vamos inventar uma história com a palavra *Chapeuzinho Vermelho* e mais uma palavra qualquer?"

Aqui, a ideia é pegar um personagem bem conhecido das crianças – por exemplo o herói de um livro ou da televisão – e criar uma história com uma outra palavra escolhida ao acaso.

Rodari conta o que aconteceu com as crianças de sua classe, ao ouvirem essa proposta. Veja que interessante:

Elas naturalmente, não compreendem o que quer dizer "uma palavra qualquer". Eu tento explicar. Finalmente, eles me dizem "cavalo". Eu posso então contar a história da pequena Chapeuzinho Vermelho, que encontra um cavalo no bosque, monta-o e chega na casa da vovó antes do lobo...¹²

O exemplo também mostra que você pode participar, dando exemplos, explicando, etc.



Outra boa ideia é sugerir algo como:

- "Vamos inventar uma história com duas palavras, ou imagens, escolhidas ao acaso?"

Essa é a técnica que Rodari chama de "**o binômio fantástico**" ou "binômio imaginativo".

Ele sugere algumas formas de fazer a escolha dessas duplas de palavras:

Que as duas palavras sejam ditas por crianças ocultas uma da outra; ou então escolhidas por sorteio, ou ainda indicadas por um dedo cego em duas páginas distantes de um dicionário.¹³

Em seu livro, Rodari dá exemplos de histórias criadas a partir de dois pares de palavras:

- O primeiro par de palavras é "*cachorro - armário*".
- O segundo "binômio fantástico", que levou uma criança de cinco anos e meio a criar uma história incrível, é "*luz - sapatos*".

As pessoas que experimentam essas técnicas em salas de aula, ou com crianças com "dificuldades escolares", sempre ficam espantadas com a capacidade das brincadeiras com "binômios fantásticos" para mobilizar o interesse das crianças.

12. Gianni Rodari. *A gramática da fantasia*. São Paulo: Summus, 1982, página 54.

13. Idem, página 21, 22.



Para fazer os sorteios, a sala pode ter um envelope, ou "cartola" de sorteios, em que são jogadas sempre novas palavras que irão dar origem à invenção de histórias.



Rodari também gostava muito de "perguntas absurdas", como as que vimos na introdução desse item ou outras, como:

- "O que aconteceria se o asfalto virasse sorvete?"
- "E o que aconteceria se as cadeiras pudessem andar?"

Para encerrar, vale notar que o livro de Gianni Rodari apresenta muitas outras sugestões, e que ele tinha exatamente a mesma opinião que Vigotski sobre a relação entre experiência e imaginação. Para ele:

*A imaginação é função da experiência, e a experiência da criança de hoje é mais extensa (mas ela é mais aprofundada? esse é outro problema) que a da criança de ontem.*¹⁴



Resumindo esta sequência de sugestões:

Ao defender um ponto de vista que é cada vez mais atual, em psicologia e em pedagogia, Chukovsky pedia que o folclore infantil, as fábulas, as histórias "sem pé nem cabeça" e as brincadeiras de ouvir e de inventar mentiras entrassem nas rotinas pré-escolares, pois, segundo ele:

*A fantasia é o atributo mais valioso da mente humana, e ela deve ser cuidadosamente alimentada desde a mais pequena infância, como alguém alimenta a sensibilidade musical – em vez de esmagá-la. O engenheiro que não foi educado com contos de fadas, em sua infância, dificilmente se tornará um engenheiro criativo.*¹⁵



Vamos continuar vendo mais algumas ideias para incorporar as experiências infantis ao trabalho educativo, tornando-o ao mesmo tempo mais motivado, imaginativo e eficiente.

A viagem até a Lua e outras aventuras

Em um livro de 1970, Mindess e Mindess dão um belo exemplo de como **fatos em destaque podem ser usados como estímulo para a criação de uma situação imaginária**. Naquela época, os primeiros homens tinham acabado de chegar à Lua:

Existe um fato contemporâneo que teve muita repercussão: a descida do homem na Lua. Quanto mais ampla e detalhada tiver sido a informação que chegou às crianças, através de todos os meios habituais – rádio, televisão, conversa na família, filmes e explicações concretas –, mais dispostas elas estarão a converter-se em intérpretes desse acontecimento.

Você certamente percebeu que esse belo exemplo faz uma sugestão bastante parecida com as que vimos na discussão anterior, sobre o aproveitamento da televisão. Há algumas décadas foi a descida dos primeiros astronautas na Lua, atualmente são os mais diversos assuntos que, quando ganham grande destaque na mídia e atraem o interesse das crianças, podem ser explorados de maneira semelhante, com as crianças tornando-se, na sala, "intérpretes" dos mais diferentes acontecimentos.



Vamos ver agora mais uma ideia para facilitar a criação de inúmeras situações imaginárias, em que as crianças irão cooperar, imaginar, planejar, pesquisar, escrever, dramatizar, etc.

A "Máquina do Tempo"

A sala pode ter uma **Máquina do Tempo**, na qual as crianças poderão viajar para outros "lugares", no passado, no futuro, no presente.



Essa é uma ideia muito especial e, quanto mais velhas forem as crianças, mais resultados a "Máquina do Tempo" trará. Por exemplo, uma professora de 4.ª série, para falar sobre a História do Brasil, pode deixar vários documentos e livros à disposição das crianças e sugerir que, com a "Máquina do Tempo", "a gente faça uma viagem até o Brasil de D. Pedro II".

14. Idem, página 89.

15. Traduzido de: Korney Chukovsky. *From two to five*. Berkeley/Los Angeles/Londres: University of California Press, 1968, página 117.

16. David Mindess e Mary Mindess. *Guia para un efectivo programa del jardín de infantes*. Buenos Aires: Kapelusz, 1979, página 89.



O que acontecerá, se as crianças "toparem" a ideia, é a montagem de um verdadeiro "teatro" em que as crianças irão pesquisar, dividir papéis, fazer cenários e fantasias, escrever textos, etc.



No século XXI, esse tipo de sugestão ganha ainda mais importância e estímulo, à medida que é cada vez mais viável filmar, editar e produzir pequenos filmes de vídeo mostrando, por exemplo, nossa encenação de personagens do Brasil na época colonial. Também é cada vez mais fácil divulgar esses vídeos pela Internet, em espaços abertos ou, o que pode ser mais recomendável, em espaços virtuais seguros. Onde antes já existia uma grande motivação com a ideia de criar cenários e dramatizar as mais diversas situações, agora essa motivação se torna ainda mais poderosa, pois iremos "ser filmados" e mandaremos nossas produções "para que os outros assistam"...



Um professor de Geografia pode sugerir, por exemplo, "uma viagem ao planeta Terra, no começo de sua existência", engajando as crianças em um projeto que pode durar meses e provocar aprendizagens que durarão para sempre.

Ou seja: até a educação "séria" e tradicional só teria a ganhar se admitisse um pouco mais a imaginação entre os seus recursos didáticos.



Mas voltemos à nossa "Máquina do Tempo":

Ao propor a ideia de uma "Máquina do Tempo", o educador norte-americano Kieran Egan afirma que a sala de aula é um espaço com enorme potencial. Nas suas palavras, a sala de aula é:

Um lugar especial, um ponto de conexão com um conjunto infinito de 'ambientes', dos quais a vida cotidiana fora da escola é apenas um.¹⁷

Uma "Máquina do Tempo" – que Egan propõe para o trabalho com crianças de oito a quinze anos, mas que também pode ser aproveitada com grupos de menor idade – pode levar as crianças aos mais diversos lugares: à Lua, a Marte e outros planetas, à Itália de Leonardo da Vinci, ao planeta Terra no tempo dos dinossauros (como acontece em algumas novelas clássicas da ficção científica), etc.

Para onde ir? Para o passado? O presente (outro país, por exemplo, ou para o fundo do mar)? O futuro? O laboratório de um grande cientista? Para um mundo de fantasia, inventado? Você e sua sala é que irão discutir essas fascinantes questões, se e quando decidirem usar a sua incrível "Máquina do Tempo".



Conforme o grupo ao qual propomos uma viagem em uma "máquina do tempo", essa ideia pode gerar até a produção de verdadeiras peças de teatro, com fabricação de cenários, montagem de textos, etc.



Lembramos mais uma vez que nenhuma criança deve ser forçada a participar de atividades como as sugeridas aqui contra a sua vontade. Uma criança que "não quer" participar mudará de ideia ao observar o trabalho e o prazer das crianças que começam a participam ativamente. É isso que irá deixá-la mais disposta a participar, e a aceitar seus convites para que ela se envolva com o projeto que está sendo desenvolvido.



Se você trabalha com crianças muito pequenas, talvez ainda seja cedo para experimentar uma "Máquina do Tempo".

Mas, nesse caso, nós lembramos a sugestão de transformar a sala em um lugar que oferece estímulos para a imaginação infantil.

Um exemplo simples:

- Virando uma mesinha e usando cobertores, você pode fabricar uma "caverna" e, certamente, em pouco tempo algumas crianças estarão usando sua imaginação para ocupar esse novo espaço.



Kieran Egan propõe uma rotina para cada nova "viagem no tempo", algo parecido com dramatizações que nós mostramos na Discussão 14, ao falar sobre os "relaxamentos".

Ele sugere que a educadora (ou o educador) diga algo como, por exemplo:

17. Traduzido de: Kieran Egan. *Romantic understanding*. Nova Iorque/Londres: Routledge, 1990, página 251.



Vocês estão lentamente subindo no ar... Vocês estão em segurança... Agora, a Máquina entra na correnteza do tempo... Vocês sentem o suave vento do tempo em seus rostos... O vento é bom... Agora, a Máquina do Tempo está chegando a seu destino... Vocês olham para baixo... Vocês vêem que chegaram a...

Com a "Máquina do Tempo", você pode realizar viagens para qualquer lugar que esteja "na moda" ou que possa interessar às crianças, e motivar um número imenso de atividades. Se você aproveitar, algum dia, essa ideia, boa viagem!



Como diz uma educadora norte-americana, Linda Willians, em um livro sobre como mobilizar o "hemisfério direito" do cérebro (considerado o responsável pela imaginação) na educação:

*O que falta às crianças não são experiências vividas, mas encorajamento para trazer essa experiência para a sala e utilizá-la.*¹⁸

Ideias como as de Chukovsky, Rodari ou a de uma "máquina do tempo" têm a função de facilitar a mobilização das experiências infantis, em atividades que "trazem a experiência para a sala", desenvolvem a expressão, a imaginação e os conhecimentos infantis.



A imaginação e as ciências

Na Discussão 9, nós já falamos sobre perguntas que estimulam a imaginação e, ao mesmo tempo, facilitam o trabalho em Ciências, e talvez você se lembre das crianças que disseram que "no outono, o vento corta o cabelo das árvores", depois de perguntarem: "Por que as árvores estão perdendo as folhas?..."

Qualquer pergunta que desperta o interesse das crianças, mobiliza sua imaginação.

Nós também falamos, na Discussão 9, sobre um certo tipo de perguntas que podem ser experimentadas, e usamos como exemplos as seguintes questões:

- "Quem vocês acham que é maior, o Sol ou a Lua. Por quê?"
- "Como você acha que é a Lua?"
- "Para onde vai o Sol, à noite?"
- "O que você acha que acontece com um pedaço de chocolate depois que a gente põe ele na boca?"
- "Por que a luz acende e apaga quando a gente usa o interruptor?"
- "Por que a gente vê o relâmpago antes e ouve o trovão só depois?"
- "Por que os passarinhos conseguem voar e a gente não?"

Também já dissemos, na nona discussão, que muitas outras perguntas podem ser pensadas, relembramos a importância de saber desistir de uma pergunta se ela não provoca o interesse das crianças, e do interesse de incentivar as crianças não apenas a falar, mas também a expressar-se desenhando, dramatizando, etc.

Veja mais algumas perguntas que podemos experimentar fazer às crianças:

- "O que iria acontecer se o dia durasse só três horas?"
- "Como seria se o mar cobrisse toda a terra?"
- "O que iria acontecer se as crianças conhecessem tudo desde o seu nascimento?"
- "Como seria se os homens medissem 15 centímetros?"
- "O que aconteceria se todas as pessoas fossem iguaizinhas, fisicamente?"
- "O que aconteceria se parasse de chover?"

Conforme o seu estilo de trabalho, você pode ir "encaixando" as perguntas em seus diálogos com as crianças, sempre pensando em assuntos que possam ser do interesse delas, fazendo perguntas e dando ideias tanto para todo o grupo quanto para pequenos grupos ou individualmente. Já algumas pessoas preferem fazer as coisas de uma forma mais organizada. Essas pessoas podem preferir, por exemplo, criar dentro da rotina um momento para brincar de "o que aconteceria se...". Mas, mesmo nesse segundo caso, é importante procurar preservar sempre o clima de brincadeira, em que a criança se sente livre para responder, ou não.

18. Traduzido de: Linda V. Williams. *Teaching for the two-sided mind*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1983, página 76.



Também dizemos, na Discussão 9, que:

É fundamental aceitar as ideias das crianças. Mesmo quando elas dizem coisas como: "O vento sopra porque está zangado"; "Foi um gigante que ergueu as montanhas"; "Deus desliga o Sol da noite"; ou "A Lua vive atrás de mim", é bom que aceitemos essas ideias, incentivando a criança a desenhar, escrever (ou escrevendo para ela, se ela ainda não souber).

As explicações que as crianças dão muitas vezes são muito poéticas. Em vez de reprimir e de combater as ideias das crianças, como sugerem algumas pessoas, nós achamos muito mais inteligente respeitá-las, deixando que elas se transformem, depois que as crianças pesquisarem algumas informações mais científicas sobre os fenômenos que as preocupam. Assim, aos poucos, cada criança poderá ir transformando suas representações sobre os fenômenos de seu interesse, construindo e se apropriando de novos conhecimentos.

Ao retomarmos a discussão sobre o ensino das ciências e sua relação com a imaginação infantil, achamos importante repetir essas ideias.



Não são apenas os grandes artistas que têm uma grande imaginação. A biografia de qualquer grande cientista mostra que eles foram pessoas que tinham uma imensa imaginação, desde a infância.

O psicólogo Henri Wallon dizia que a imaginação é indispensável para todos:

Ao psicólogo, ao matemático, ao físico. Aquele que se proíbe imaginar não descobre nada.¹⁹

Já o físico Richard Feynman dizia:

A criatividade científica é a imaginação numa camisa de força.²⁰

Ele faz referência à necessidade, para o cientista, de verificar na realidade as ideias criadas pelo jogo de sua imaginação.

Portanto, até mesmo para o ensino das Ciências, a imaginação é não apenas importante, mas fundamental.



Vejamos mais alguns exemplos de atividades que podem motivar experiências interessantes para as crianças:

Aventuras imaginárias, um recurso para ensinar ciências

Em um trabalho para ensinar o conceito de "fotossíntese", uma professora de Ciências pode lançar um desafio do tipo:

- "Como eu me sentiria se fosse uma árvore banhada pela luz do Sol?"

Quanto mais as crianças souberem sobre árvores, sobre folhas, sobre como elas se alimentam da luz do Sol, mais ricas poderão ser as dramatizações e os textos produzidos a partir de uma ideia dessas. Além de mobilizar a imaginação e o corpo da criança, uma brincadeira como essa, repetida antes e depois de algumas discussões sobre "fotossíntese", certamente ajuda nossas crianças a construir o significado desse conceito fundamental.

Veja mais alguns exemplos interessantes:

- Crianças que se dispõem a discutir uma pergunta como: "O que aconteceria se o Sol se esquecesse de dormir?" certamente precisarão pensar muito para responder.
- Em um exemplo de 1971, o educador norte-americano George I. Brown conta que as crianças de uma sala de primeira série viram um programa de Jacques Cousteau sobre animais na televisão, em que gaivotas comiam ovos de tartarugas. Ele conta que, no dia seguinte, elas escreveram novas palavras e histórias e que uma das brincadeiras feitas pelo professor foi a de "fazer o papel de tartarugas e gaivotas", o que só ajudou as crianças a conhecer esses bichos melhor, e motivou-as para aprender e pesquisar mais.

Todos os assuntos "científicos" podem servir para motivar "aventuras imaginárias" em que as crianças podem assumir o papel de "átomos", de "moléculas", de "animais", de "nuvens", etc. Todo conhecimento virá apenas enriquecer cada vez mais essas brincadeiras, que poderão ser complementadas com desenhos e criação de textos.

19. René Zazzo. *Henri Wallon, psicologia e marxismo*, Lisboa: Vega, 1972, página 30.

20. Lawrence M. Krauss. *Sem medo da física*. Rio de Janeiro: Campus, 1995, página 73.



Esses são apenas alguns exemplos que mostram que, mesmo ao trabalhar os assuntos mais "sérios", você não precisa abrir mão da imaginação das crianças, e que dramatizar e imaginar os mais diversos assuntos só irá aumentar seus conhecimentos e a qualidade dos resultados de aprendizagem.



Imaginação, um recurso pedagógico para todas as idades

Quanto mais velhas as crianças, mais produtivo pode ser o trabalho motivado por técnicas que exploram sua imaginação.

Por exemplo, em Campo Largo (PR), uma professora trabalhava meio período em uma creche e meio período com crianças de 4.^a série do Ensino Fundamental. Ela nos contou, entusiasmada, que as ideias que já davam certo com suas crianças de cinco a seis anos (coisas como dramatizar histórias; inventar histórias com palavras escolhidas ao acaso, etc.), funcionavam ainda melhor na 4.^a série, e que, além de facilitar seu trabalho, respeitar a imaginação das crianças havia melhorado os resultados escolares e transformado sua sala em um local com uma participação muito mais ativa das crianças.



Parece claro que, quanto mais velhas as crianças, maior sua experiência e, portanto, mais profundas podem ser as atividades que fazem apelo à sua imaginação.

- **O professor, a onça e os papagaios:** Em novembro de 1997, o "Jornal Nacional" mostrou uma escola da Amazônia em que as crianças estavam aprendendo a escrever com a palavra "onça". A cena mostrava o professor lendo uma frase que ele havia escrito no quadro, antes de toda a classe repetir, a uma só voz, desanimada: *A onça é um animal muito perigoso.*

A ideia da reportagem era mostrar como a escola era original e aproveitava o fato de haver onças por perto para ensinar a escrever.

Mas será que as coisas não seriam melhores se o professor tivesse sugerido que as crianças inventassem frases e histórias sobre onças, que se imaginassem na "pele" de uma onça, antes de escolher as melhores frases, que seriam escritas e copiadas?

Será que os resultados educativos não seriam muito melhores se o professor deixasse que as crianças também falassem sobre onças e outros bichos, em vez de condená-las a apenas repetir suas frases, como se fossem papagaios?

Por que não abrir um espaço cada vez maior para a imaginação, dentro das salas de aula?



Resumindo

Muitas vezes, ouvem-se frases como: "Quem se diverte não aprende; quem aprende não se diverte". Essa certamente é uma das ideias mais erradas da história da educação e da pedagogia. Crianças que se divertem podem aprender mais, e melhor, que crianças que são proibidas de brincar.

A educadora francesa Jacqueline Held afirma a mesma coisa, quando escreve:

Para nós, razão e imaginação não se constroem uma contra a outra, mas, ao contrário, uma pela outra. Não é tentando extirpar da infância as raízes da imaginação criadora que vamos torná-la racional. Pelo contrário, é auxiliando-a a manipular essa imaginação criadora com mais habilidade, distância.²¹

A ideia de respeitar a imaginação infantil parece revolucionária, dentro da história e das teorias da pedagogia. Porém, se você trabalha com crianças, ou se recorda a sua própria infância, já deve saber que respeitar e cultivar a imaginação infantil é um poderoso recurso, e que seguir esse princípio é como seguir o puro bom senso.

Desenvolver e estimular a imaginação infantil. Esse não parece ser um objetivo importante para a educação elementar?



21. Jacqueline Held. *O imaginário no poder*. São Paulo: Summus, 1980, página 48.

Esta discussão faz parte da proposta pedagógica "A História do Pequeno Reino", de Luca Rischbieter, que pode ser acessada no endereço: www.luca.br - Ilustrações Franklin Agostinho. ©2011 Luca Rischbieter. Todos os direitos reservados.