# RELATO DE EXPERIÊNCIA: A CARTOLA MÁGICA E ENSINO DE NARRATIVAS.

 **Andréia Pereira dos Santos:** **andreia.pereira1@mail.uft.edu.br**

 **Julivânia Martins da Silva: julivania.martins@mail.uft.edu.br**

 **Maria de Fatima Moreira Cesar: @****moreiracesar15@gmail.com**

 **Vilma Nunes da Silva Fonsêca: vilmanunes@uft.edu.br**

 **Kaillany Fernanda Oliveira Brito:** **kaillany.fernanda@mail.uft.edu.br**

**Área Temática:**

**LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES.**

# RESUMO

A principal finalidade do presente trabalho é apresentar os relatos de experiências e resultados do lúdico em sala de aula, este foi desenvolvido no Colégio Estadual Rui Barbosa, situado em Araguaína-TO. Toda experiência foi desenvolvida por meio do programa de residência pedagógica, do Núcleo de Língua Portuguesa, pela Universidade Federal do Norte do Tocantins (UFNT). O jogo Cartola Mágica foi realizado nas turmas de 1º série do E. M., com os fins de dinamizar a aprendizagem dos gêneros narrativos, focalizado no gênero relato pessoal. O jogo é derivado do popular “Batata-quente”, que consiste em repassar uma Cartola, que contém perguntas sugestivas sobre a elaboração de um relato narrativo. Para desenvolvermos nossas reflexões utilizamos a Base Nacional Comum Curricular para amparamos nas discussões teóricas, também, nos consolidamos nas discussões desenvolvidas por: Carvalho (2007) para dialogarmos com a importância do lúdico no ensino, assim, como, na relação professor-aluno na sala de aula. Já para ressaltar a relevância dos discursos culturais validamos-nos em Bakhtin (2003). Portanto, todo trabalho resultou em um acervo de reflexões dos educandos sobre a própria realidade, também, a estratégia do jogo Cartola Mágica nos possibilitou a integrar e fazer a construção de conhecimento conjunto do gênero narrativo relato pessoal.

**Palavras-chave:** Jogos Pedagógicos, Ensino-aprendizagem, Relato pessoal, Narrativas.

# INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, o uso de jogos pedagógicos tem ganhado destaque na área educacional por se tratar de um recurso que oferece benefícios na relação de ensino-aprendizagem dos alunos, por oferecer uma estratégia didática e de fácil entendimento, proporcionando diversão ao fazê-lo.

O uso de jogos dentro do processo de ensino-aprendizagem ganhou tanto espaço em sala de aula, que a Base Nacional Comum Curricular ampara e incentiva o uso dos jogos através da habilidade EF12FO3que consiste em: Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional (BRASIL, 2018 p.102)

Além de proporcionar uma dinamização dentro de sala de aula, os jogos servem para desenvolver uma série de capacidades nos alunos que poderiam não ser trabalhadas da mesma maneira por meio de uma aula convencional, Carvalho (2007, p.2) trás a visão que través da prática lúdica, o indivíduo é capaz de se engajar de forma natural, experimentar, testar teorias e explorar sua criatividade espontânea. Os jogos não se restringem apenas ao entretenimento; eles representam ferramentas que contribuem substancialmente para o enriquecimento do desenvolvimento intelectual, além de oferecerem diversão.

 Sob esse contexto, neste relato de experiência irá ser descrito e analisado as práticas dos alunos da Residência Pedagógica de língua portuguesa em sala de aula com o jogo *Cartola Mágica*, que se trata de uma releitura do clássico e popular jogo “batata quente”.

O jogo aplicado, resume-se em posicionar os alunos em círculo e pedir para que eles passem uns para os outros uma caixa em formato de cartola, até que o professor peça para parar o movimento. O aluno no qual ficou de posse da cartola retira uma pergunta sobre o conteúdo em questão escolhido para aquela aula; o aluno ao responder, recebe um brinde e a brincadeira se reinicia.

Assim, a caixa pode funcionar como uma espécie de fio condutor, construindo uma  narrativa dentro da aplicação, através da dinâmica de perguntas e respostas, levando o estudante da educação básica à reflexão. Sob o contexto das aulas relatadas neste trabalho que estão ligadas a disciplina Projeto de vida, as perguntas estão relacionadas à questões interpessoais; entretanto o formato dinâmico do jogo *Cartola Mágica* pode ser aplicado em diversos âmbitos para melhorar a interação e o processo de ensino-aprendizagem de Língua portuguesa.

Por fim, a prática realizada neste presente relato de experiência, teve como objetivo observar e analisar a experiência de se aplicar o jogo didático *Cartola Mágica* em sala de aula para se ensinar língua portuguesa através das orações representacionais em uma aula da disciplina de Projeto de vida. Este trabalho foi escrito sob a luz dos pensamentos de

# METODOLOGIA

O jogo *Cartola Mágica* foi introduzido na turma da 1ª série do Ensino Médio, na unidade de ensino Colégio Estadual Rui Barbosa, no qual o tema da aula era: Do que eu gosto? Perguntas relacionadas ao autoconhecimento. Inicialmente, trabalhamos com o gênero narrativo, em específico, o relato pessoal. A partir daí, apresentamos todas as características e estrutura do texto narrativo, para seguirmos com as produções de cada aluno. Desse modo, utilizamos os jogos como ponto de partida para obter melhores resultados.

Os jogos e brincadeiras são elementos muito valiosos no processo de apropriação do conhecimento. Permitem o desenvolvimento de competências no âmbito da comunicação, das relações interpessoais, da liderança e do trabalho em equipe, utilizando a relação entre cooperação e competição em um contexto formativo. O jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que oferecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos (Brasil, 2006, p.28).

 Nesse sentido, os jogos são ferramentas que podem ser utilizadas para motivar os alunos a participarem mais das aulas. Durante toda a vivência, construímos e adquirimos experiências nas quais são representadas nos nossos discursos, e, partindo dessa esteira, o alvo do jogo aplicado em sala, teve como principal intuito não só estabelecer uma relação afetiva com os alunos, mas, também, estimular os alunos às práticas textuais narrativas, a despertar o interesse em compartilhar um pouco mais de sua história, inicialmente de forma oral, e, posteriormente, escrita.

Toda realização do jogo *Cartola Mágica* foi direcionada com viés de observação. É um jogo bastante familiar, consiste em passar a *Cartola Mágica* de mão em mão, cheia de perguntas, até parar em um dos alunos, além disso, todo o processo ocorre com música de fundo para que o ambiente se torne mais caloroso. Em seguida, o aluno responde às perguntas de acordo com o tema da aula, a dinâmica só acaba quando todos participam da brincadeira. Dentro da cartola temos perguntas como:

* Quem é você? De onde vem?
* A que lugar você pertence?
* Como você se vê em relação ao mundo?
* Como você se vê em relação ao futuro?
* O que te faz feliz?

Todas as perguntas de aspectos informais e descontraídos, pois visamos trazer uma proximidade e como, também, trabalhar os aspectos para obter a oralidade e participação de todos de uma forma dinâmica. As respostas dadas pelos alunos foram postuladas com uma linguagem informal e com exemplos que contextualizava suas singularidades e realidades. Elaborar uma aula mais dinamizada, requer não só criatividade, mas a intenção de que todos participem. Para incentivá-los, os residentes, elaboraram produções autorais de relato pessoal, ou seja, a partir dos relatos e de todas as informações acerca do conteúdo, os alunos conseguiram desenvolver um bom trabalho.

A didática adotada nas aulas, ambiciona unir teoria e prática. Ou seja, essas práticas educativas, introduzidas por meio de dinâmicas que tendem a impulsionar ainda mais os alunos a participarem de forma ativa nas atividades escolares. Por fim, o trabalho com jogos pedagógicos é fundamental para a construção do conhecimento, de maneira que os indivíduos reflitam com profundidade sobre os conceitos que estão sendo discutidos.

# RESULTADOS E DISCUSSÃO/

O trabalho desenvolvido possibilitou aos alunos participarem de atividades de leitura e escrita de maneira lúdica e divertida. É possível afirmar que as práticas dinâmicas e diversificadas com jogos da cartola mágica conectaram os alunos à proposta do ensino de língua portuguesa, despertando a curiosidade e levando a prática da escrita de maneira descontraída, através de relatos do cotidiano partindo das respostas às perguntas direcionadas no jogo a uma produção do texto narrativo.Dessa forma os resultados obtidos demonstram que os jogos inseridos de maneira intencional promovem aprendizagens significativas.

Cabe ressaltar que os estudos realizados promoveram reflexões e mudanças significativas na prática do ensino de escrita, pois as práticas tradicionais distanciam o estudante da realidade em que vive, dificultando as aprendizagens e desenvolvimento das habilidades do ensino da língua portuguesa. Os resultados das escritas que antes pareciam complexos passaram a práticas espontâneas, reflexivas e conectadas ao contexto de realidade dos estudantes.

Podemos afirmar que a escrita se concretiza por meio de contextos ressignificados o que se pode dizer que a produção da escrita não se faz isoladamente do contexto social do aluno e requer práticas dinâmicas e interativas.

# CONCLUSÕES

 Ensinar as habilidades de leitura e escrita para estudantes que estão inseridos na cultura digital em busca de prazer e entretenimento imediato é um processo desafiador. No entanto este trabalho nos possibilitou pensar o ensino de Língua Portuguesa a partir de situações específicas, primeiramente que a linguagem é compreendida como um dos principais recursos para interação social sendo o texto a materialização usual da mesma . Dessa forma significa dizer que não é possível ensinar leitura e escrita isoladamente do contexto social como acontece no ensino tradicional.

A proposta do ensino através do uso de materiais lúdicos como meio para interação do estudante com o objeto de estudo, produção das narrativas, nos fez perceber que é possível contribuir para as aprendizagens desses adolescentes de diferentes maneiras, pois uma vez desenvolvido as habilidades e aquisição do conhecimento é para além da sala de aula e se faz de forma prazerosa.

As iniciativas apresentadas aqui na visão da pedagogia do uso dos jogos como ferramenta para dinamizar o ensino podem contribuir de forma significativa para o desenvolvimento das aprendizagens dos alunos. O desdobramento do ensino dos gêneros textuais nesta teoria se concretiza na conexão e interação do estudante com as diversas formas de aprender. Desse modo a escrita concretiza-se por meio de momentos de interação e reflexão sobre os fatos reais do cotidiano ou seja os jogos da cartola leva o indivíduo responder perguntas direcionadas e como resultados apresenta uma narrativa de fatos sobre um tema de maneira intencional.

Salientamos que o ensino de escrita requer uma ação anteposta a reflexão da prática do professor enquanto mediador do conhecimento, dessa forma é necessário adaptar as metodologias de ensino às necessidades e realidades do alunado possibilitando a escrita dinâmica e reflexiva.

# FINANCIAMENTOS

#  Com imensa gratidão, expressamos sinceros agradecimentos à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo apoio financeiro concedido, viabilizando a execução da pesquisa de residência pedagógica. A significativa contribuição da CAPES foi fundamental para a concretização deste estudo, possibilitando a realização de atividades, aquisição de materiais e aprimoramento do conhecimento prático, enriquecendo não apenas a formação acadêmica, mas também impactando positivamente a prática pedagógica no campo educacional. Agradecemos profundamente à CAPES pelo investimento e confiança, elementos essenciais para o desenvolvimento e aprimoramento do ensino e da pesquisa no âmbito acadêmico.

# REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

BRASIL. Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Ciências da natureza, Matemática e suas tecnologias. Brasília: MEC/SEB, 2006.

CARVALHO, Carina. Jogar aprendendo: Contribuições dos jogos no processo de letramento. São Paulo, 2007.

KISHIMOTO. T. M. O Jogo e a Educação Infantil. IN: Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. KISHIMOTO, T. M. (org). São Paulo: Cortez Editora, 1996.

BAKHTIN, Mikhail, Estética da Criação Verbal. São Paulo: Martins Fontes, 2003.