

EXPERIÊNCIAS NA AULA

A CAIXA DE PALAVRAS MÁGICAS

A animação na leitura. Animação na expressão oral e escrita

Autores: Carmen Ramos e Antonio Santana
Santillana-indexnet- es
Colégio Cerrado de Calderón e Colégio P.Valle- Inclán- Espanha

AS METAS

- Estimular progressivamente a comunicação verbal e fazer com que cada criança alcance o melhor desenvolvimento possível em sua capacidade de comunicação.
- Despertar o fluxo de imaginação dos alunos fazendo com que criem suas próprias histórias.

Queríamos que a classe de linguagem fosse para os nossos alunos uma oportunidade para que descobrissem o prazer de ler e escrever e se sentissem escritores e leitores, que desmistificassem os pesados conceitos de linguagem trabalhando o gosto com ela e desfrutassem com nossas histórias e as de seus companheiros. Que descobrissem que cada um poderia escrever uma história diferente, que as normas da língua nos ajudam, mas não se alojam na imaginação. Despertar o gosto pela leitura a partir da nova perspectiva dos jogos que surgem da experiência.

Criou-se uma caixa introduzindo nela imaginação, criatividade, diversas linguagens orais ou escritas e jogos.

Este é um trabalho de investigação marcado pelos estilos didáticos ativos e participativos.

A AÇÃO

Para seu desenvolvimento necessitamos da “caixa mágica”. Dentro dela se colocam fichas que contêm cada uma delas: “a *instrução*”, pista ou contra-senha escolhida pelo professor. No dia em que se abre “a caixa mágica”, com muito cuidado, se pegam (pela sorte) várias fichas. Os alunos votam para as que mais lhe agradarem. Escreve-se o conteúdo na lousa.



Foto aonde se mostra a "caixa mágica"

O primeiro trabalho se faz de forma coletiva, o que gera uma trama conceitual criada entre todos. Nela irão aparecendo os personagens, suas qualidades, ações que realizam, amigos e amigas, inclusive se perfilarão seus pensamentos e o que poderão fazer na história. Para finalizar se passa a definição do cenário ou lugar aonde se desenvolverá o conto. A partir desse momento cada menino e menina, e com a trama de suporte, criará a sua própria história.

As *tramas conceituais*, criadas pelo grupo, a partir das palavras «retiradas» da caixa se convertem

na base da criação, iniciam o diálogo, as frases, os contos, permitindo introduzir jogos a partir do intercâmbio de elementos do mesmo nível gramatical, o que dão origem a novas e divertidas situações.

Algumas instruções são:

- Título para uma historieta de humor.
- Palavra mágica para sentir-se feliz.
- Três personagens para uma história de terror.
- Chegaram três personagens da realidade virtual. Quem são?

Instruções

As instruções pretendem abrir a porta à imaginação. São pequenos dispositivos que iniciam e dão pé às histórias que as crianças criarão.

As instruções se criam com critérios pré-estabelecidos e determinados pelo professor ou professora segundo circunstâncias ou interesses que considere conveniente.

O objetivo é provocar. A instrução deve ser provocadora para que os alunos reajam e participem.

Começa o jogo. O que acontecerá? Ah! Ai está uma parte de seu êxito.

Sempre há aventura e expectativa ante uma nova instrução, porque ela supõe por um limite à imaginação, porque a partir dela se criará o jogo, conhecerão novos personagens, cenas, situações...

A instrução lança à leitura, predispõe a ser criativos e desperta a imaginação.

As crianças tem que reinventar a escrita e parecê-la sua (Ferreiro, 1977)

Buscando-se a origem de cada instrução, se pode encontrar uma multidão de situações e circunstâncias. Leitura de contos, conversações, ou provocações de uma "x" qualquer, ou de uma palavra escrita ao reverso (palavras travessas).

A instrução se "desenha" com letras atrativas e com uma mensagem clara de se assimilar, mas ao mesmo tempo enigmática e às vezes, sem ter que perder de vista a magia, para reforçar alguns conceitos gramaticais.

Por que uma instrução não vai poder ser:

*"Na caixa está faltando uma vitamina chamada **polissilaba**, vamos ministrar-lhe uma boa dose?"*

As instruções em alguns casos e sem querer parcelar o conhecimento da língua, da expressão oral e escrita, levam aparelhadas alguns objetivos específicos, como poderia ser o de brincar com a ortografia, conhecer a formação de diminutivos ou saber como se monta uma obra de teatro ou um ato. Ou tanto outros como se queira formular.

Uma mesma instrução pode ser utilizada com objetivos concretos diferentes.

Tramas conceituais

Instrução:

Você é um bom explorador,
busque palavras relacionadas
com a selva.

Na sessão anterior levou-se para a classe um conto escrito para a ocasião: "QUANDO PONTI VISITOU A SELVA".

Sempre se conseguiu bons resultados fazendo-o em duas vezes, guardando a parte final para a outra seção de leitura, o que aumenta a expectativa, predispõe as crianças a buscar cada qual um final a seu próprio gosto, a contrastá-lo com o final do conto.

Retirar pouco a pouco palavras da caixa. Aquelas que interessam ao grupo são escritas na lousa, as outras passarão à "reserva". São as opiniões das crianças; a aceitação geral é a que faz com que uma palavra seja eleita ou passe para a "reserva".

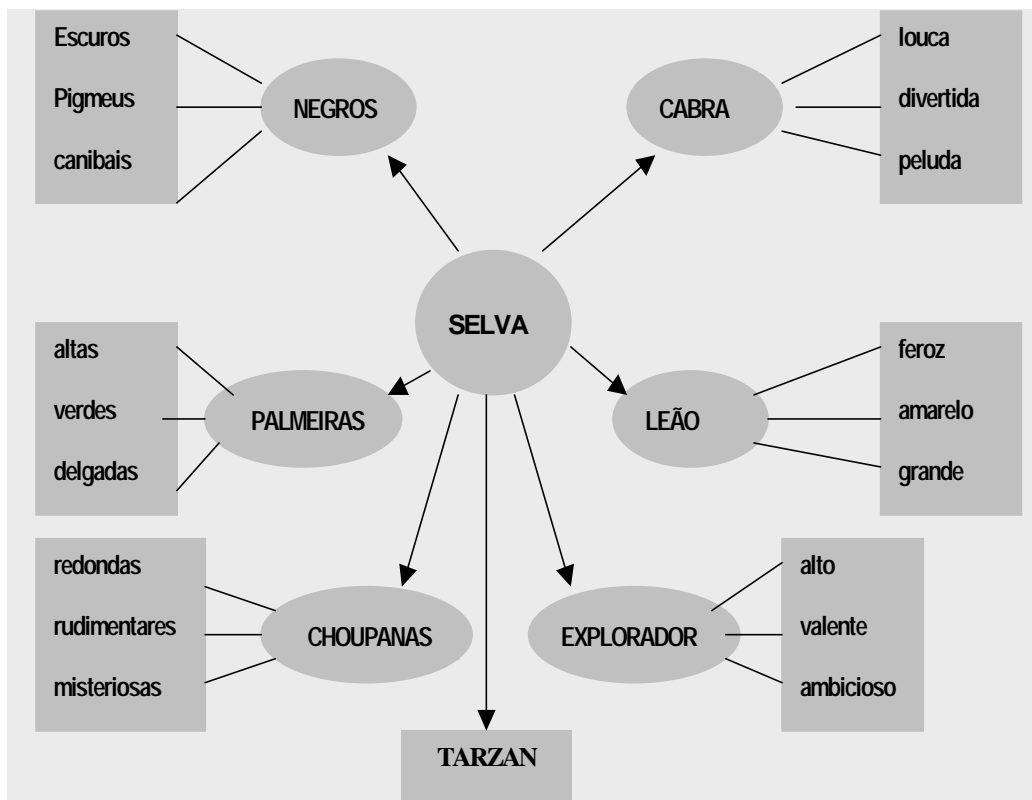
Não importa, e assim o assumem, quem introduziu a palavra escolhida, a caixa é de todos e o que sai dela também.

As palavras que os alunos escolheram nesta ocasião foram:

NEGROS
CHOUPANAS
PALMEIRAS
CABRA
LEÃO
EXPLORADOR

Uma vez copiadas na lousa se buscam, para dar-lhes vida, qualidades para cada uma.

Assim se entra o conhecimento do aspecto gramatical que se pretendia, especificamente para esta instrução: buscar adjetivos para nomes distintos, segundo seu gênero e número.



Um jogo criado diretamente a partir da trama que consiste em alterar ou intercambiar os adjetivos escolhidos em um princípio. O resultado dá origem a novas histórias.

- cabra { verde
feroz
redonda
- leão { misterioso
louco
ambicioso
- TARZAN { peludo
escuro

A estrutura em forma de trama facilitará a organização do trabalho das crianças, assim como a posterior construção de frases ou histórias

NOSSOS LIVROS FAVORITOS

Seu objetivo fundamental é despertar o interesse pela leitura através da ilusão que um companheiro ou companheira põe ao apresentarmos o que considera o seu livro favorito. A criança leva para a classe nesse dia seu livro favorito para apresentá-lo aos companheiros. A apresentação se fará de fora até dentro, desde seu aspecto exterior até chegar ao seu conteúdo.

A presença dos livros apresentados na *biblioteca da classe* dá origem ao museu (em que aparecem objetos mágicos dos personagens de nossos contos favoritos.)

Leia e comente a sinopse do livro, utilizando de referência a que vem na contra-capa e como conhecedor do livro amplie os aspectos que deseje.

Conte porque é seu livro favorito, como o conseguiu, quando... Que é o que mais gosta, quem são os protagonistas, personagens, em que lugar se passa e demais aspectos deste tipo tendo em conta as características do livro em concreto: diálogos, ilustrações, possíveis capítulos...

Sobre o autor ou autora, leia algo de sua vida, normalmente esta parte vem no livro. A professora comenta aspectos que considere interessantes do autor ou autora destacando o resultado fabuloso que é o de que hajam escritores e escritoras que escrevam esses livros para o nosso deleite.

Durante a exposição o (a) professor(a) atua como moderador e animador.

Na continuação, inicia-se uma fase de perguntas dos companheiros ao apresentador ou apresentadora, o que favorecerá a fluidez e o interesse do relato.

Caso se suscite algum tema, através das perguntas que se formulam que nesse momento se considere interessante e não haja tempo para o desenvolvimento este passará à caderneta *top secret*, nela vão entrando esses temas que interessam à classe. Em outro momento será comentado. Às vezes alguma criança se oferece para investigar e expô-lo quando o tiver preparado.

Para finalizar a apresentação e valorizar como se tenha gostado do livro apresentado, há uma votação. A pontuação é de cinco estrelas, convém pontuar que todos os livros devem possuir um mínimo de 3 estrelas e nenhum fique desqualificado.

Terminada a exposição, se colore a fotocópia da capa do livro e a coloca-se num papel. Incluem-se os dados deste novo livro na relação que se vai formando com os já apresentados. Esta lista fica à disposição dos alunos, o que se lhes dá em festas especiais: Natal, férias, aniversário, férias do livro. O livro ficará na *biblioteca da classe*. Em algumas ocasiões se pode envolver os pais e mães de maneira simpática enviando-lhes à suas casa uma ficha (previamente preparada) na qual nos contam quais são seus livros favoritos, e por quê... Estabelecendo assim um laço a mais entre classe-alunos -pais



O CONTADOR DE CONTOS

Este jogo, da caixa de palavras mágicas nasceu para contagiar às crianças da paixão pela leitura. A professora viu nele duas vertentes:

- Contar contos já editados.
 - Contar contos escritos especialmente para eles, introduzindo os mesmos elementos do gosto dos alunos, o que acentua a motivação como ouvintes, leitores e posteriormente a de escritores de suas próprias aventuras.
- Outro elemento que se utiliza para alcançar os objetivos

que se pretendem (distensão da atmosfera da classe, hábitos de atenção, comunicação e inter-relação professor-aluno, aprender a escutar) é o *diploma do ouvinte* de contos criado pela caixa de palavras mágicas e que as crianças recebem depois das leituras.

OS JOGOS

Os jogos pretendem desenvolver a capacidade de criar, imaginar, construir frases, fomentar a originalidade, convidando a dar soluções diferentes e pessoais. Redescobrir o conto, desfrutando com sua interiorização.

Os jogos são abertos; existem múltiplas respostas corretas.

Montam-se ou desenvolvem-se a partir de um conto retirados da sessão “Contador de contos”, de “Nossos livros favoritos” ou das histórias criadas pelos próprios alunos.

• **PALAVRA TRAVESSA:** consiste Em dar-lhe a volta, por sílabas, às palavras e criar outras novas.

Assim: de *primo* → *mopri*, e o que significará *mopri*?

• **VOCABULÁRIO FANTÁSTICO:** nasce em torno da necessidade de dar significado a palavras criadas pelos alunos . [PATALITAR: a) Bailar sem parar. b) Comer pato e palitar os dentes. c) Chorar sem consolo].

Logo as utilizarão em suas histórias.

• **FRASE FANTASMA:** a partir de uma ou duas pistas têm que encontrar determinada frase em uma página ou capítulo.

PISTAS: a) é exclamativa.

b) Nos comunica alegria.

c) é uma notícia.

• **PALAVRA MISTERIOSA:** na página (x) busque uma palavra que é vistosa, alegre, trissílaba, horrorosa, risonha.

• **RASTREADOR DE PALAVRAS:** se nomeia detetive chefe a todo aquele que consiga encontrar todas as palavras que em determinado texto ou página cumpram certa condição.

Palavras com *b*, palavras com la sílaba *tra*, palavras divertidas, grandes, curtas, gordas, fracas...

• **O PAÍS DA LETRA H:** neste lugar somente vivem pessoas, animais ou coisas cujo nome comece por H (agá) . (Permitem-se turistas de outros países como os do «País do *bra, bre, bri, bro, bru*» ou limítrofes.). Chegarão a conhecer situações e personagens a partir de uma trama que tenha sido montada com abundância de palavras com “H”, com determinado som...

País do bra, bre, bri, bro, bru

Este tipo de tramas ajuda a utilizar o dicionário, a conhecer novas palavras e a criar histórias com sons que por sua repetição são agradáveis de se ouvir. Existem outros países como: «O país das palavras que rimam com *-ão*».

• **BANCO DE PALAVRAS:** consta de uma caixa em que há fichas de biblioteca e bolsas numeradas com sílabas escritas em cartolinas.

As crianças, sós ou aos pares, pegam uma bolsa e reagrupando as sílabas vão formando

todas as palavras possíveis. Uma vez que preencha em uma cartolina o autor ou autores passa a ser milionário (a) em palavras.

• **PARES DE PALAVRAS:** associações de palavras que darão lugar à criação de pequenas histórias. As palavras se localizam em um texto segundo o critério: «a maior e a mais chique», «a mais bonita e a mais feia», que rimem...

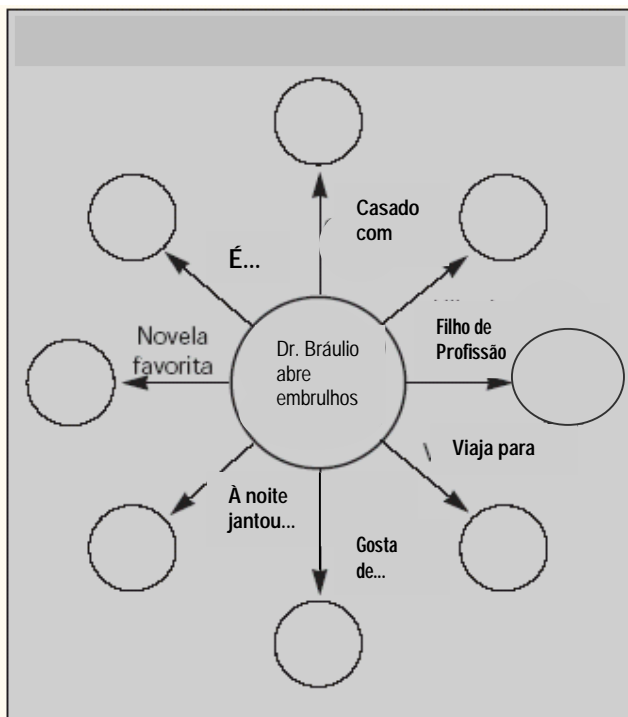
O ambiente criativo se favorece com outros elementos

como o Carnê de Capitão Pirata, ou o passaporte para ir a *Plutão ou mais além*.

Muitos dos jogos se apresentam aos alunos em forma de fichas, de modo que ao finalizar

cada uma o autor poderá formar com elas um pequeno livro: «*As 7 portas misteriosas*», «O Cofre do Pirata», «20 jogos em torno de um conto».

O PAÍS DO BRA, BRE, BRI, BRO, BRU



O MISTÉRIO DAS SETE PORTAS

A CAIXA DAS PALAVRAS MÁGICAS

Este jogo de linguagem, "O MISTÉRIO DAS 7 PORTAS", lhe permitirá descobrir a magia do mundo das palavras que com talento são capazes de oferecer a você todo o tipo de soluções às propostas mais extraordinárias. É um jogo de mistério, ousadia e talento. O objetivo é entrar na Montanha do Fogo e buscar a câmara do tesouro, ali poderá colher o mais valioso para você, mas há um desafio: terá que superar as provas das 7 portas misteriosas.

ADIANTE!

A Caixa das palavras mágicas- Carmen Ramos

1ª PORTA

HÁ UM GUERREIRO GIGANTESCO DE MADEIRA NA FRENTE DA PORTA. COMO VOCÊ VAI CONSEGUIR PASSAR POR ELA? TENHA CUIDADO, O GIGANTE É MUITO RÁPIDO.

2ª PORTA

Há dois escorpiões venenosos diante da porta.
Como você conseguirá passar por ela?
Tenha cuidado, são muito espertos.

4

3ª PORTA

Adiante da porta está o monstro mais terrível, mais sério e mais forte do mundo.
Como você conseguirá passar?

5

4ª PORTA

Ao acercar-se da porta soa no ar uma música que lhe adormece pouco a pouco e você não pode avançar.
Como você conseguirá passar?

6

5ª PORTA

Adiante da porta há uma árvore cujos ramos vão lhe aprisionando à medida que você se acerca e lhe impede de avançar.
Como você passará?

7

6ª PORTA

Desta vez a porta é invisível e está diante de um buraco negro. Se der um passo em falso, cairá em um vazio profundo. Como descobrirá a porta e passará por ela?

8

7ª PORTA

Diante da porta há um rebanho de cabras rindo-se a gargalhadas e somente lhe deixarão passar quando conseguir fazê-las chorar. O que você fará?

9

CÂMARA DO TESOURO

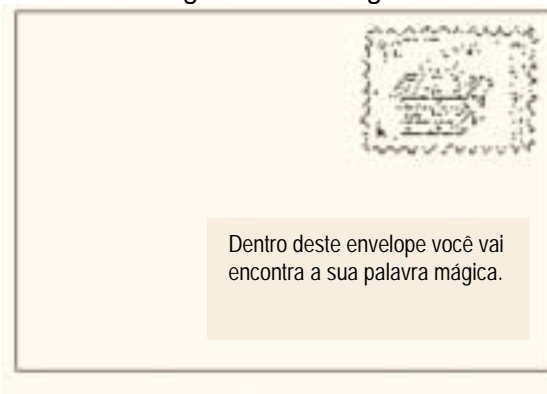
O seu atrevimento lhe permitiu superar as sete portas. Agora você se encontra na câmara do tesouro: nela está tudo o que sua mente pode imaginar. Seja real ou fantástico. Está tudo! Você poderá pegar o que quiser, mas com uma condição:

Só poderá levar uma coisa. O que você escolhe?

10

PARA SABER MAIS DA CAIXA DAS PALAVRAS MÁGICAS Livros (em espanhol)

RAMOS, C. Y SANTANA, A. (1997). *La Caja de las Palabras Mágicas. Fundamentos y Desarrollo*. Málaga, Junta de Andalucía - CEP de Málaga.
 RAMOS, C. (1997). *La Caja de las Palabras Mágicas. Cuentos*. Málaga. Editorial Arguval.



Dentro deste envelope você vai encontrar a sua palavra mágica.

