

RESUMO SIMPLES - LILA - LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES

**ITINERÁRIO DIDÁTICO COM GÊNERO TEXTUAL FÁBULA NO 2º ANO DOS
ANOS INICIAIS: UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO**

Ana Karine Farias Pitts (anakarinefariaspitts@gmail.com)

Marianne Carvalho Bezerra Cavalcante (marianne.cavalcante@gmail.com)

Henrique Miguel (henrique.miguel.91@gmail.com)

A proposta deste projeto é desenvolver um itinerário didático com o gênero fábula e sua variação enquanto objeto de gamificação na turma do 2º ano dos anos iniciais de uma escola da rede municipal de Fortaleza. O interesse em realizar esta pesquisa justifica-se pela observação da dificuldade que alguns professores-pedagogos têm de trabalhar gêneros textuais nos anos iniciais, de forma que faça com que as crianças compreendam o sentido social e funcional dos gêneros em sociedade. A escolha do gênero fábula deve-se ao fato de ser um dos gêneros sugeridos pela BNCC e que têm tido abordagens pouco diversificadas na sala de aula. E o ensino através de jogos atrai o interesse dos alunos em participar, possibilitando que construam o conhecimento através da ludicidade. Inicialmente iremos investigar a compreensão que os professores-pedagogos, têm sobre o ensino do gênero textual fábula, na sala de aula do 2º ano do Ensino Fundamental, a partir de um Questionário de Sondagem (QS).

Implementaremos uma proposta de Itinerário Didático a ser aplicado numa sala do 2º ano do Ensino Fundamental e sua variação enquanto objeto de gamificação. Após a aplicabilidade do game, analisaremos, a partir de um Questionário de Sondagem (QS) com os alunos, o efeito do trabalho com o gênero e variação gamificada (QF) na compreensão leitora. Quanto ao ensino de gêneros textuais, autores como Bakhtin (2016), Marcuschi (2008), Dolz & Schneuwly (2004), Dolz, Lima e Zani (2020) nortearão o nosso trabalho. Sobre jogos, as indicações teóricas estarão ancoradas nos conceitos de Rojo (2010), Macedo, Petty e Passos (2005), Brougère (1998) dentre outros autores. A metodologia se dará através de uma pesquisa, pois combinará a pesquisa científica à realização prática em sala de aula. Dessa maneira, compreendemos que entender este processo de gamificação na sala de aula contribui diretamente na melhoria dos índices quantitativos e qualitativos de aprendizagem; bem como na preparação destes aprendizes para vida em sociedade. Outrossim, impacta qualitativamente no trabalho docente e na aproximação da relação entre práxis educacional e necessidades sociais dos processos de ensino aprendizagem de língua portuguesa em contextos diversos.

Palavras-chave: anos iniciais; itinerário didático; fábula; gamificação.