

GAMIFICAÇÃO E O FUTURO: O ENSINO DE GÊNEROS TEXTUAIS POR MEIO DE JOGOS.

Jullyan Ivo Garcia da Silva, Pollyanne Bicalho Ribeiro

O presente trabalho busca apresentar o ensino de gênero textual/discursivo através de jogos. A ideia defendida é a abordagem de diversos gêneros, produção e recepção, elaborados sob a demanda de um restaurante cujo lócus é garantido pelo meio virtual. Propomos um software que por meio de seis tipos de restaurantes (Romântico, Casual, Executivo, Infantil, Praieiro e Vegetariano) elabora uma reflexão sobre a construção/produção de sentidos face ao uso de gêneros recorrentes em uma prática social corriqueira, levando o aluno a mobilizar o seu conhecimento linguístico sobre língua(s) e, ainda, aperfeiçoar sua habilidade de criação, visto que o aprendiz será desafiado a produzir diversos gêneros textuais: convite, cardápio, cartaz e resenha, para alcançar o objetivo da atividade. Para que seja possível a realização da referida pesquisa, optou-se por adotar a teoria do gênero articulada aos estudos sobre letramento (SOARES, 2002). O projeto está em andamento e encontra-se em fase de finalização do software, que será aplicado na última fase da pesquisa. Esperamos, na execução da fase seguinte, aplicar os jogos e analisar as produções realizadas pelos alunos e o retorno dos professores sobre as dificuldades encontradas, nível de desenvolvimento com relação ao gênero, possíveis abordagens teóricas e metodológicas a serem tomadas, a partir do trabalho realizado. Os resultados pedem a aplicação na prática da sala de aula, que não foi possível por conta do fechamento das escolas em decorrência da pandemia do Covid-19. Enfim, esperamos que a próxima fase se constitua a partir da aplicação do jogo em sala de aula, na qual os pesquisadores poderão ter condições de ajustar escolhas metodológicas mais adequadas para os interesses educacionais da atualidade.

Palavras-chave: Gamificação. Gêneros Textuais. Educação. Ensino.