



O LETRAMENTO LITERÁRIO, O GÊNERO CRÔNICA E O JOGO DE RPG NA EJA

Autoria: Taíza Ferreira de Oliveira - - -

Resumo: O trabalho abordará o letramento literário sendo realizado por meio da leitura de textos literários do gênero crônica e o desenvolvimento de um jogo de RPG para se trabalhar com a leitura subjetiva por parte dos alunos a partir das suas interpretações. A proposta visa desenvolver atividades para que os alunos desenvolvam habilidades de leitura, se interessando pela leitura literária, tendo em vista que no cenário educacional atual na maioria das vezes é desenvolvido um processo mecânico e imposto com relação à leitura. Posto isto, o objetivo é tentar mudar essa realidade através da leitura subjetiva e o lúdico em sala de aula de língua portuguesa, no ensino de literatura. Serão abordados aspectos acerca da EJA, com base nas ideias de Freire (1997) e Arroyo (2017), o gênero discursivo, com a tríade bakhtiniana (1997), ainda perpassando pelo letramento literário de Cosson (2009) e a leitura subjetiva com Petit (2008), além de abordar o lúdico, com a ideia de jogo trazida por Huizinga (2005) e Carleto (2003). Para se chegar aos objetivos propostos será realizada a pesquisa ação, tendo por base os pressupostos metodológicos de Thiollent (1996), realizando atividades interventivas envolvendo também o jogo de RPG para se desenvolver a leitura subjetiva bem como o letramento literário nas aulas de literatura. Será realizado trabalho de mediação e interventivo por parte do professor com 25 alunos de uma escola da rede pública de ensino, numa cidade satélite de periferia do Distrito Federal trabalhando-se com a leitura de crônicas e o jogo de RPG para se chegar ao letramento literário e a leitura subjetiva por parte dos alunos, de forma lúdica.