

A GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM EM AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA DO ENSINO FUNDAMENTAL II: AS FIGURAS DE LINGUAGEM E O BRINCAR

RESUMO

Este relato de experiência tem por objetivo relatar vivências e práticas ocorridas no subprojeto Pibid interdisciplinar. As atividades expostas foram desenvolvidas em aulas de Língua Portuguesa, no ensino fundamental II. O objeto de estudo, figuras de linguagem, foi essencial para o desenvolvimento do projeto, indo ao encontro da grade curricular da instituição de ensino básico. A metodologia adotada para o desenvolvimento deste trabalho é a gamificação como ferramenta de ensino-aprendizagem. Para além disso, reconheceu-se ao longo do mapeamento e observação da turma de aplicação a necessidade de fugir do método tradicional de ensino, visto que as figuras de linguagem são temáticas densas, que exigem uma apreensão significativa para que os estudantes usem esse saber futuramente, e acima de tudo possam interpretar o mundo de uma maneira mais crítica, justa e igualitária. Como referencial teórico estudou-se autores que trazem o uso das metodologias ativas para o centro do ensino, aliando ensino e inovação, são eles: Brito, Medeiros (2025); Rabello (2024); Rodrigues, Pinto, Gomes (2022), entre outros. Os resultados obtidos são parciais, visto que o projeto desenvolvido ainda está em andamento, observou-se que os discentes, por meio de estratégias gamificadas, desenvolveram mais sua capacidade cognitiva de apreensão. Além disso, o uso de metodologias ativas para desenvolver os objetos de conhecimento, mostrou-se eficaz, visto que os educandos conseguiram entender melhor a parte teórica e aplicá-la em seu dia a dia. Para finalizar, compreendemos que a gamificação é essencial para o desenvolvimento pleno do escolar, em seu processo de ensino-aprendizado. A escola vive uma nova onda geracional diversificada, é urgente que a didática docente vá ao encontro dessa nova instituição que está em efervescência.

Palavras-chave: Gamificação, Figuras de Linguagem, Língua Portuguesa, Metodologias Ativas

