



O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA: UMA ESTRATÉGIA PARA TRABALHAR A MATRIZ SAEB

GEYSA MAQUINÉ BATALHA;

Introdução: O ensino de língua portuguesa é uma das áreas importantes da educação básica, pois é fundamental para o desenvolvimento das competências comunicativas dos alunos. Nesse contexto, a gamificação surge como uma metodologia ativa promissora para o ensino de língua portuguesa. A gamificação é uma técnica que utiliza elementos de jogos para promover a aprendizagem. Ao aplicar a gamificação em sala de aula, o professor pode criar um ambiente mais motivador e envolvente, que estimula o engajamento dos alunos. **Objetivo:** Este trabalho tem por objetivo apresentar a gamificação como metodologia para o ensino de língua portuguesa e relatar alguns exemplos de jogos gamificados que podem ser utilizados para avaliar as competências avaliadas pela matriz Saeb. **Relato de caso/experiência:** Mediante ao contexto do ano letivo de 2023, em que os alunos do 9º ano realizam a avaliação Saeb, o trabalho com a matriz com o conteúdo a serem explorados em Língua Portuguesa foram presentes ao longo do ano. E diante da dificuldade de compreensão dos alunos de alguns descritores dispostos na matriz de referência, traçou-se uma estratégia de trabalho para ensino de tais descritores, o uso dos jogos. Essa metodologia ativa, teve que ser pensada e adaptada para a realidade da escola pública, essa estratégia possibilitou o trabalho do descritor 12- Identificar a finalidade de textos de diferentes gêneros, com uso de um bingo e o descritor 14- Distinguir um fato da opinião relativa a esse fato, com o uso de jogo da memória. **Discussão:** Com a aceitação do uso dos jogos pelos alunos e resultados positivos ao longo de simulados aplicados na escola, é notório que os jogos gamificados podem ser úteis para trabalhar as competências avaliadas pela matriz SAEB. **Conclusão:** O resultado da aplicação das atividades em sala indicou que a gamificação é uma metodologia promissora para o ensino de língua portuguesa. A gamificação pode ajudar a tornar o ensino dessa disciplina mais motivador e envolvente, o que pode levar a um aumento no engajamento dos alunos e no desempenho acadêmico. Vale ressaltar que a gamificação deve ser utilizada em conjunto com outras metodologias de ensino prioritariamente utilizadas.

Palavras-chave: **GAMIFICAÇÃO; METODOLOGIA ATIVA; ENSINO; LÍNGUA PORTUGUESA; SAEB**