**GAMIFICAÇÃO INTEGRADA ÀS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DA ORTOGRAFIA DA LÍNGUA PORTUGUESA**

Cláudia Gonçalves Magalhães

[Universidade Federal de Uberlândia](http://www.ppgel.ileel.ufu.br/)

claudia.gmagalhaes33@gmail.com

Luciana Patrício Duarte Martins

Universidade Estadual de Montes Claros

lucianapdm11@gmail.com

**Eixo: Tecnologias da Educação e Educação a Distância**

**Palavras-chave: Gamificação; Tecnologia digitais; Ortografia.**

**RESUMO:** Esta pesquisa tem como tema a “Gamificação Integrada às Tecnologias Digitais no Ensino da Ortografia da Língua Portuguesa” e justifica-se pelo fato de que temos presenciado resultados insatisfatórios na produção textual dos alunos do ensino fundamental II, no que se refere ao aspecto ortográfico.Hipostenizamos que tais “erros” ortográficos são justificados pelo desconhecimento dos alunos quanto às regularidades e irregularidades da ortografia da Língua Portuguesa e pela forma assistemática como os professores as têm ensinado, e um trabalho sistemático e reflexivo com atividades gamificadas integradas às tecnologias digitais pode contribuir, consideravelmente, para minimizar ou até mesmo sanar os “erros” decorrentes do desconhecimento dessas regras. A fim de confirmar/refutar as hipóteses, objetivamos avaliar as contribuições de um ensino sistemático e reflexivo da ortografia da Língua Portuguesa, através da gamificação aliada às tecnologias digitais. Para fundamentar este estudo, utilizaremos teóricos que tratam do ensino da ortografia da Língua Portuguesa, como Melo (2007) e Morais (2000). Por ser uma pesquisa cuja intervenção está pautada também em jogos digitais e atividades de gamificação, utilizamos teóricos que tratam desse assunto. No que diz respeito à aprendizagem baseada em jogos digitais, priorizamos Coscarelli (2016) e Marc Prensky (2012). Para fundamentar a criação de conteúdos gamificados, apoiamo-nos em Alves (2015), Burke (2015) e Fardo (2013). Como procedimento de coletas de dados, usaremos a pesquisa etnográfica. Os dados linguísticos serão obtidos através da aplicação de uma atividade diagnóstica e de uma atividade pós-intervenção. Quanto aos “erros” ortográficos identificados, eles serão categorizados e subcategorizados, conforme postula Morais (2000). Avaliaremos a frequência com que esses “erros” ocorreram nas produções textuais dos alunos, tanto na fase diagnóstica quanto na fase pós-intervenção. Esperamos que esta pesquisa contribua de maneira eficiente e significativa com os processos de ensino e de aprendizagem da ortografia da Língua Portuguesa.

**Referências**

ALVES, Flora. **Gamification**:como criar experiências de aprendizagem engajadoras um guia completo: do conceito à prática. São Paulo: DVS Editora, 2015.

COSCARELLI, Carla Viana. (Org.). **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação como estratégia pedagógica**:estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. 2013.104 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade de Caxias do Sul, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2013. Disponível em: https://repositorio.ucs.br/xmlui/bitstream/handle/11338/457/Dissertacao%20Marcelo%20Luis%20Fardo.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 5 jul. 2023.

MELO, Kátia Leal, Reis de Melo; REGO, Lúcia Lins Browne. Inovando o ensino da ortografia na sala de aula. Universidade Federal de Pernambuco. Pós-Graduação em Psicologia. **Caderno de pesquisa**, n.105. p.110-138, nov. 2007. Disponível em: http://www.scielo.br/pdf/prc/v16n1/16802.pdf. Acesso em: 10 out. 2023.

MORAIS, Artur Gomes de. **Ortografia: ensinar e aprender.** São Paulo: Ática, 2000.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais.** São Paulo: Editora

Senac, 2012.