



GAMIFICAÇÃO DE CONTEÚDOS E JOGOS DIGITAIS PARA O ENSINO E APRENDIZADO DA LÍNGUA PORTUGUESA E DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL

MARIA DE OLIVEIRA RODRIGUES

Introdução: A gamificação não é uma ciência e sim uma metodologia por meio da qual se aplicam mecanismos de jogos com o intuito de resolver problemas em contextos distintos. A fim de amenizar as dificuldades do ensino da normatização da língua portuguesa e educação ambiental, o projeto “*Gamificação de conteúdos e jogos digitais para o ensino e aprendizado da Língua Portuguesa e da educação ambiental*” se ancorou nessa metodologia. **Objetivos:** O projeto teve como objetivo principal incentivar e auxiliar os discentes no processo de aprendizagem e sistematização dos conhecimentos adquiridos referentes à alfabetização, normatização da língua portuguesa e respeito ao meio ambiente. **Relato de experiência:** A professora orientou, motivou os estudantes informando o desenvolvimento das tarefas do projeto. Explicou o conceito de gamificação e sua respectiva meta. Desse modo, os discentes estavam cientes de que a construção e desenvolvimento das tarefas dependeriam do empenho de cada um. As atividades visavam atender aos discentes do 4º ano no processo intermediário de alfabetização e estudantes alfabetizados com a consolidação da leitura e escrita; bem como auxiliar estudantes autista e com síndrome de Down. O projeto se constituiu de 20 atividades gamificadas e de 04 jogos digitais que abordam temáticas referentes à normatização da Língua Portuguesa e preservação ambiental. Vale destacar o jogo digital “Refletindo, jogando e pontuando”. **Disculssão:** A partir da verbalização, análises de textos impressos nas embalagens de produtos recicláveis os estudantes produziram textos descritivos, regras ortográficas e sistematizaram o conhecimento por meio de jogos digitais. **Conclusão:** Tanto os jogos digitais quanto as atividades gamificadas, permitiram que os discentes demonstrassem uma melhora no desempenho de tarefas, no relacionamento interpessoal, no respeito às diversidades e notória motivação, uma vez que foram protagonistas do próprio aprendizado. O projeto permitiu o trabalho com temas transversais, que compreendem o respeito mútuo, o diálogo, a solidariedade, meio ambiente, conservação ambiental, autocuidado, vida coletiva, entre outros. O projeto contou com a participação efetiva da família e comunidade escolar. Pode-se afirmar que o projeto aplicado produziu efeitos significativos e pode ser considerado como uma boa prática educativa, além disso possui potencial de replicabilidade em outras salas de aula.

Palavras-chave: Gamificação, Jogos digitais, Normatização da língua portuguesa, Relato de experiência, Preservação ambiental.