

**TÍTULO: A CONTRIBUIÇÃO DAS FERRAMENTAS DIGITAIS PARA O  
ENSINO DA VARIAÇÃO LINGUISTICA NAS AULAS DE LÍNGUA  
PORTUGUESA.**

Antonia Livia Silva da Silva<sup>1</sup>; Thayla Arcangela Moraes Ferreira<sup>2</sup>; Henrique Lobo Souza<sup>3</sup>; Carlos Alberto Correia<sup>4</sup>; Maria Sebastiana da Silva Costa<sup>5</sup>.

1. Antonia Livia Silva da Silva, (PIBIC), Graduanda em Letras – Língua Portuguesa, UFRA campus: Tomé-Açu, e-mail: silvalia.lili@gmail.com; 2. Thayla Arcangela Moraes Ferreira; 3. Henrique Lobo Souza; 4. Carlos Alberto Correia; 5. Maria Sebastiana da Silva Costa, professora adjunta da Universidade Federal Rural da Amazônia/Tomé-Açu, e-mail: maria.costa@ufra.edu.br UFRA – Campus: Tomé-Açu-PA.

**RESUMO:** Este estudo busca explorar o uso da plataforma digital Kahoot como ferramenta de apoio ao ensino da variação linguística do português brasileiro no âmbito educacional, com o intuito de promover uma educação mais interativa e engajadora para estudantes do ensino fundamental. Como referencial teórico destaca-se a teoria da Variação Linguística, mais precisamente voltada para o ensino Bagno (2007), Bortoni-Ricardo (2005). A revisão da literatura contou com texto de: Alves (2015), Bastos (1998), Fardo (2013), Freire (2001), Gomes (2001), Hudson (1984) Labov (2008) Moran (2013). Este estudo foi realizado por meio de pesquisa bibliográfica, seguida de pesquisa de campo na Escola Raimundo Sampaio, em Tomé-Açu, Pará, envolvendo alunos do 8º ano. Para a realização da pesquisa de campo foram aplicadas atividades de gamificação com a ferramenta digital Kahoot (WANG, 2015) que permitiram aos alunos explorar conceitos de variação linguística, como variações diatópicas, diastráticas, diacrônicas e diafásicas, por meio de jogos e questionários. Os resultados demonstraram que o Kahoot facilita a compreensão e a retenção de conteúdos ao transformar o aprendizado em uma experiência dinâmica e colaborativa, favorecendo assim, o desenvolvimento de uma postura crítica e reflexiva frente às variações da língua. Este trabalho busca reforçar a relevância das tecnologias digitais no ambiente escolar e sugere o potencial da gamificação para enriquecer as práticas pedagógicas e a formação social dos alunos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ensino de língua portuguesa; variação linguística; tecnologias educacionais.