

TEXTO I

Gamificação: o que é e como pode transformar a aprendizagem

Gamificação (ou, em inglês, *gamification*) tornou-se uma das apostas da educação no século 21. “Gamificar” significa usar elementos dos jogos, de modo a engajar pessoas para atingir um objetivo. Na Educação, o potencial da gamificação é imenso: ela funciona para despertar interesse, aumentar a participação, desenvolver criatividade e autonomia, promover diálogo e resolver situações-problema. (...) Em vez de trazer jogos já existentes para a sala de aula, o educador pode explorar a gamificação por meio de certas dinâmicas com sua turma: a principal é trabalhar a partir de missões ou desafios, que funcionam como combustível para a aprendizagem. Dessa forma, todo conhecimento serve a um propósito, o que envolve os estudantes no processo. Outras alternativas são utilizar pontos, distintivos ou prêmios como incentivo; definir personagens (avatares) ou cenários específicos com que os alunos precisam lidar ou propor obstáculos a serem superados. A gamificação é uma das respostas a diversos males que afetam a educação tradicional, sendo o maior deles o desinteresse dos estudantes. Falta de interesse é a principal causa de evasão escolar no Ensino Médio. De acordo com os dados da PNAD Contínua 2019, do IBGE, das 50 milhões de pessoas de 14 a 29 anos do país, 20,2% (ou 10,1 milhões) não completaram alguma das etapas da educação básica. Entre os principais motivos para a evasão escolar, os mais apontados foram a necessidade de trabalhar (39,1%) e a falta de interesse (29,2%). Entre as mulheres, destaca-se ainda gravidez (23,8%) e afazeres domésticos (11,5%).

Disponível em: <<https://site.geekie.com.br/blog/gamificacao/>. Adaptado. Acesso em 22.jun.2022.

TEXTO II



https://moodle.ead.ifsc.edu.br/pluginfile.php/224604/mod_book/chapter/16220/o-que-e-gamificacao-1.png?time=1532556528542. Adaptado. Acesso em 22.jun.2022.

PROPOSTA DE REDAÇÃO: A partir do material de apoio e com base nos conhecimentos construídos ao longo de sua formação, redija um texto dissertativo-argumentativo, em norma padrão da língua portuguesa, sobre o tema: **“A interferência da gamificação no processo educativo”**. Apresente a proposta de intervenção social que respeite os direitos humanos. Selecione, organize e relacione, de maneira coerente e coesa, argumentos e fatos para defesa de seu ponto de vista.