

## 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

GAMIFICAR É CRIAR DINÂMICAS, USAR RECURSOS DE GAMES OU JOGOS QUE ENGAJEM PESSOAS PARA ATINGIR UM DETERMINADO OBJETIVO



[https://moodle.ead.ifsc.edu.br/pluginfile.php/224604/mod\\_book/chapter/16220/o-que-e-gamificacao-1.png?time=1532556528542](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 Artigo de Opinião sobre o tema: “A interferência da gamificação no processo educativo”. Escreva de 25 a 30 linhas.

### Você já sabe...

O **ARTIGO DE OPINIÃO** (ou Artigo Opinativo, ou, ainda, Texto de Opinião), como o próprio nome adianta, é um texto em que o autor expõe seu ponto de vista a respeito de algum tema polêmico. É um gênero textual que se apropria, predominantemente, do tipo dissertativo. Dá-se o nome de articulista àquele que escreve o Artigo, que é, obviamente, persuasivo: inserido nos grandes periódicos, é um serviço prestado ao leitor, com o objetivo de convencê-lo acerca não só da importância do tema ali enfrentado, como também da relevância do posicionamento do articulista. São comuns o apelo emotivo, as acusações, o humor, a ironia – tudo baseado em informações factuais. O artigo contém título e assinatura.

### A estrutura do artigo de opinião, ainda que maleável, procura seguir:

- . Introdução, com a apresentação do tema e da tese a ser defendida;
- . Desenvolvimento, com as argumentações para a defesa da tese e
- . Conclusão, com a reafirmação da tese e a provocação do leitor, encaminhando-o para as próprias reflexões.

**ALERTA!** Cuidado com as armadilhas da primeira pessoa: Ainda que você desenvolva um texto de opinião, não escreva: “eu acho que”; “na minha opinião”; “no meu modo de pensar” etc., porque essas expressões são consideradas armadilhas da primeira pessoa.