



**Universidade:
presente!**

PROGRAD
PROPG
SEAD

RELINTER
CAF
SAI

XV Salão de
ENSINO

21. 25. OUTUBRO • CAMPUS DO VALE

CONVIVÊNCIA FORMAR INOVAR
Salão UFRGS 2019

Evento	Salão UFRGS 2019: XV SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2019
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	Gamificação e gêneros textuais: um olhar enunciativo sobre sequências didáticas no ensino superior
Autor	ARTHUR MARQUES DE OLIVEIRA
Orientador	SILVANA SILVA

RESUMO: Santos e Oliveira (2015) afirmam que a competência linguística se configura como um mecanismo extremamente importante na produção e promoção de conhecimentos, pensando nos caminhos das inovações científicas e tecnológicas, das descobertas e do registro de diferentes metodologias e aplicações, a fim de refletir sobre características que envolvem o estudante e seu processo de ensino. Nesse passo, percebe-se que, de forma geral, há uma crise motivacional, principalmente no que tange ao cenário educacional. Frente aos grandes desafios apresentados aos docentes, considerando as mudanças no perfil dos alunos, o acesso facilitado às informações e aos recursos tecnológicos, faz-se necessário refletir e repensar as práticas pedagógicas, inovando nas formas de ensinar e aprender. Nesse sentido, é importante mobilizar os alunos para aprendizagens significativas, fomentando maior envolvimento, interação, intercâmbios simbólicos e construções conceituais através de estratégias diferenciadas no processo ensino-aprendizagem. Dentre as possibilidades pedagógicas para viabilizar essa perspectiva está a gamificação que se refere à utilização de mecanismos de jogos para a resolução de problemas e para a motivação e o engajamento de um determinado público. Optamos pela gamificação, pois “Os jogos motivam, de diferentes maneiras, a avançar em suas etapas adquirindo recompensas à medida que os desafios são superados. Eles ensinam, inspiram e envolvem de uma maneira que a sociedade não consegue fazer” (Mc Gonigal, 2012). Além disso, segundo Gee (2009), os jogos são ferramentas que motivam e engajam seus usuários de modo que fiquem por horas em uma tarefa, com o fim de atingir um objetivo. Alguns dos princípios de aprendizagem que os jogos desenvolvem são: identidade, interação, produção, riscos, problemas, desafios e consolidação. Com base nisso, um dos potenciais de inovação do presente projeto é pensar uma proposição de análise inédita: um construto teórico-metodológico aplicado ao ensino a distância. Dessa forma, para alcançar tal potencial, foram analisadas aulas da disciplina de Produção de Textos da UFRGS, no primeiro semestre de dois mil e dezenove, com um total de trinta e cinco inscritos, divididos em cinco equipes. Durante a disciplina foi utilizada a plataforma virtual Moodle e gamificadas dezoito atividades, que dizem respeito aos conteúdos de Argumentação, resenha e seminário oral. Visando um acompanhamento próximo às atividades e disciplina, fez-se necessário que o autor-pesquisador também fosse o monitor da disciplina. Desse modo, a metodologia aplicada envolve: a) Construção das fases e missões que os estudantes terão que passar; b) Explicação para a turma como a disciplina irá funcionar com a gamificação; c) Aplicação das missões das fases via moodle; d) Feedback em forma de medalha após cada missão concluída; e) Ranking dos estudantes por fase e ranking final; f) Questionário acerca da aplicação da gamificação na disciplina. Nossa análise dos questionários (que foi respondido por 19 alunos) aponta que a gamificação enquanto metodologia de ensino ativa facilitou o aprendizado dos estudantes ajudando-os em questões como: motivação para realizar as tarefas, pontualidade e comprometimento com as entregas. Entretanto, ainda existem aspectos a serem melhorados como, manter a confidencialidade dos estudantes, repensar o valor das medalhas e uma análise sob o viés da Teoria da Enunciação mais minuciosa de como a gamificação influencia o processo de ensino-aprendizagem no ensino superior.

Palavras-chave: Enunciação; Gamificação; Ensino EAD.