

OS QUIZZES COMO ESTRATÉGIA DE SEDIMENTAÇÃO DO CONTEÚDO

Mateus da Silva Pascoa, Pollyanne Bicalho Ribeiro

A estratégia da Gamificação, neste período de ensino remoto, ganhou ainda mais força em muitas salas de aulas online, pois muitos professores viram naquela uma alternativa para agregar maior ludicidade na transmissão dos conteúdos de suas aulas. Os alunos poderiam, assim, aprender divertindo-se e, talvez, reter melhor o que tinham diante de seus olhos. O presente trabalho teve como objetivo, tomando a ludicidade falada anteriormente, aprimorar o software de ensino de gêneros textuais em Língua Portuguesa Types and Types e incluir um sistema de perguntas e respostas sobre a teoria aprendida pelo usuário no jogo bem como sobre prática e confecção dos gêneros por parte dele. Os quizzes, como foram nomeados, tiveram a implementação feita na engine Godot, ferramenta em que o próprio software é desenvolvido. Como são quatro os gêneros abordados (Cartaz, Receita, Resenha e Convite), para cada um deles haveria ao menos um quiz. Então, após a ideia pronta, deveria haver dentro destes sistemas perguntas mais simples de serem respondidas e outras mais complicadas. Isso oferece um desafio a mais para o aluno que irá jogar e que, também, ao final poderá ou ser recompensado, caso acertasse as perguntas ou perder a recompensa, caso errasse as perguntas. Os quizzes também foram integrados diretamente com outras partes e funcionalidades do jogo, de modo que o aluno pode escolher, por exemplo, realizar as ações ouvindo as músicas que já estão implementadas no software ou ter a liberdade de realizar ou não as atividades. Os resultados das implementações oferecem 12 quizzes ao total, todos orientados para testar o conhecimento do aluno de maneira prática. Por fim, agradecimentos à UFC pelo período de um ano de PIBIC e a espera pela aplicação prática na escola visando perceber em que pontos o que foi planejado atende a ideia e em que pontos necessita melhorar.

Palavras-chave: Gamificação. Ensino. Gêneros Textuais. Língua Portuguesa.