

# A PARTICIPAÇÃO NO UEADSL PELA PERSPECTIVA DA AVALIAÇÃO GAMIFICADA

Vivian Pinto Riolo<sup>1</sup>  
vivianpriolo@yahoo.com.br

**Resumo:** Neste artigo, propomos uma reflexão sobre a interação professor-aluno em eventos acadêmicos a partir de um projeto pedagógico gamificado. Contemplamos na análise a etapa de gamificação que consiste na participação ativa e responsável de professores e alunos na comunicação do trabalho durante o evento online UEADSL 2018.1. Para tanto, nos valemos da abordagem sociosemiótica, na qual o professor-orientador e aluno-pesquisador mantêm estreita relação de *fazer*, o que nos permite avaliar essa modalidade de evento e seu potencial educativo e avaliativo.

**Palavras-chave:** Avaliação gamificada. Ato responsável. Semiótica.

## 1. Introdução

As avaliações fazem parte das interações sociais na perspectiva que sempre atribuímos valor ao outro a partir de suas práticas. Tais valorações ocorrem porque somos convocados em todo tempo a dar sentido a nossas ações enquanto sujeitos no mundo. Desse modo, é possível dizer que o fundamento dessas valorações reflete um aspecto ideológico a respeito da posição social que ocupamos e que refrata, de igual modo, um olhar sobre como nos organizamos em sociedade e produzimos sentidos em nossas relações.

No âmbito acadêmico, a necessidade de avaliação faz parte do processo educativo com vistas a averiguar se o discente está apto a prosseguir em sua jornada educativa e avançar as fases, demonstrando a apropriação do conteúdo que lhe é apresentado. Ao docente cabe propor um modelo avaliativo de ensino-aprendizagem que permita identificar a aquisição do conhecimento, mas sobretudo que leve seu aluno a produzir sentido ante ao saber que lhe é ofertado.

Propomos, nesta reflexão, perceber o UEADSL como espaço de interação importante para um modelo avaliativo gamificado em que os jogadores professor-

---

<sup>1</sup>Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da Universidade Federal de Minas Gerais – POSLIN/UFMG.



orientador e aluno-autor têm papéis bem definidos, sendo que suas movimentações em tal jogo devem comprovar discursivamente atos que demonstrem seu engajamento na proposta avaliativa. Diante disso, fundamentamos nossa análise no UEADSL 2018.1, a partir do trabalho mais comentado nesse semestre.

A participação no UEADSL prevê uma interação prévia em sala de aula, independentemente da modalidade a distância ou presencial, que se desenvolve no percurso das disciplinas e, portanto, tem uma avaliação processual. Para fins de análise, tomamos a última etapa *da jogada* que consiste na apresentação dos trabalhos finais no evento, no formato comunicação (MATTE; ALMEIDA, 2017). Nessa etapa final, a avaliação focaliza a interação do aluno-autor com professor-orientador e demais alunos (autores e ouvintes) e decorre da ação responsável das partes que é antecedida por movimentos discursivos pautados em regimes de interação que orientam o comportamento dos jogadores na partida.

A análise desses movimentos interativos e de sua eficácia no processo de ensino-aprendizagem e no modelo avaliativo é o foco deste trabalho. Assim, com vistas a validar a proposta desse modelo gamificado, nos valem da abordagem sociossemiótica (LANDOWSKI, 2014) para pensar as interações entre os pares, bem como do pensamento filosófico bakhtiniano (BAKHTIN, 2010) sobre ação responsável em cada modelo de interação analisado, a fim de esclarecer essa modalidade de evento e seu potencial educativo e avaliativo.

## 2. A avaliação gamificada como ferramenta de ensino-aprendizagem

A avaliação gamificada consiste em um modelo que privilegia a interação, a autonomia e a proatividade dos sujeitos no jogo. O método avaliativo é processual e resulta do planejamento de como #Ajogada se organiza no decorrer do período da disciplina. Cada jogador tem suas responsabilidades nas etapas do jogo que não podem ser atribuídas a álibis para o sucesso do projeto.

Landowski (2004) diz que “as condutas de um sujeito, conforme a sua definição, só podem provir da motivação ou de razões.” (p.25). Bakhtin (2010), por sua vez, nos mostra que nas interações sociais, os sujeitos, mais cedo ou mais tarde, sempre respondem ao que lhes é posto e que esse ato-resposta é um posicionamento discursivo que revela a responsabilidade dos sujeitos em suas



relações. Esse ato ético e responsivo compete aos pares do jogo e revela a singularidade dos jogadores e dos sujeitos no mundo emanando a produção de sentidos, uma vez que significa reconhecer-se insubstituível na sua participação, com o seu não-álibi em tal mundo (BAKHTIN, 2010, p.118).

Trata-se, portanto, da realização dos sujeitos a partir de uma ação-visão, ação-pensamento, ação-fazer que se constituem na prática do jogo. Diante disso, as modalidades do *fazer*, sobretudo, são as que nos interessam nesta pesquisa. Nossa pretensão é, portanto, demonstrar como o UEADSL 2018.1 permite perceber essa modalidade avaliativa como uma ferramenta potencial que promove sentido aos estudos e pesquisas feitos ao longo de uma disciplina.

### **3. Regimes de interação como práticas semiótico-discursivas na relação professor-aluno**

O planejamento de como as aulas deverão funcionar fazem parte da dinâmica dos professores e pensar as estratégias de ensino-aprendizagem e avaliação de conteúdos perpassam essa etapa. Para tanto, o professor deve prever sua atuação, isto é, ter em mente seu papel actancial bem como de seus alunos no escopo das ações propostas. A ideia de ação docente, nesse caso, baliza a apropriação conhecimento de uma forma planejada e estruturada, contudo, todo esse planejamento se estabelece, na prática, a partir de relações intersubjetivas, nas quais o aluno pode ou não aceitar a forma como tal conhecimento lhe é posto, o que traz em questão a noção de *risco*. Diante disso, ressaltamos que em

uma interação, quaisquer que sejam a natureza e o estatuto daquilo com o qual ou daqueles com os quais entramos em relação, nunca está e nem pode estar totalmente isenta de riscos, nem para si mesmo nem para os outros. (Landowski, 2004, p.17)

Ao propor uma ampliação da teoria semiótica greimasiana a respeito da narratividade e das possíveis ações entre os sujeitos em uma narrativa, Landowski (2004) apresenta modelos de agir sobre o outro que se estabelecem por meio de regimes de interação mais ou menos arriscados no tocante ao efetivo objetivo almejado pelos pares envolvidos. Esses modelos demonstram simbolicamente como os sujeitos dão sentido a suas ações em suas relações diárias, a saber: a *programação*, a *manipulação*, o *ajustamento* e o *acaso* (ou *acidente*).

O regime da *programação* consiste em levar o outro a produzir uma



realidade, em que o *fazer-ser* relaciona-se com a ideia de conduzir o outro a cumprir seu papel, apropriar-se de sua identidade tal como objetivamente lhe havia sido atribuída. Isto é, se professor-orientador, que de fato oriente; se aluno-pesquisador, que de fato pesquise. A *manipulação* é uma estratégia de levar o outro a *querer-fazer* ou, ainda, *fazer-fazer*. Aqui a ação está centrada na motivação que o sujeito tem para agir advinda das estratégias propostas na interação, como *tentação*, *ameaça*, *provocação* ou *elogios*. Nesse caso, o sujeito será influenciado a querer executar uma ação ou ainda será persuadido a levar um terceiro a fazer dada ação pretendida pelo enunciador primário.

No primeiro regime, os envolvidos na ação estão investidos de um papel temático de fazer e, no segundo, recebem uma competência para o fazer e para agirem efetivamente como sujeitos. O *acidente*, por sua vez, é o modelo de interação que escapa a qualquer previsibilidade. Trata-se do acaso, do *fazer-advir*, no qual o comportamento do outro é aleatório ao esperado, podendo ser positivo ou negativo ao que havia sido planejado. Por fim, o *ajustamento* é o modelo que se estabelece a partir da percepção do outro e, nesse caso, a alteridade e a sensibilidade são elementos a serem considerados ao se notar a reação dos sujeitos a cada estímulo na interação. Nesse esteio, a tentativa deve ser a de levar os interlocutores ao sensível, isto é, *fazer-sentir* a necessidade de se ajustar à proposta estabelecida entre os pares.

Em tais regimes de interação, os riscos perpassam a uma lógica mais ou menos arriscada na tentativa de produção de sentidos. É, contudo, importante destacar que as fronteiras entre esses modelos são fluidas e podem ocorrer de forma dinâmica e superposta a depender da interação. A partir do UEADSL 2018.1, apresentaremos exemplos que nos permitirão compreender tais modelos bem como sua relevância para que o aluno construa o conhecimento e alcance um potencial crítico-discursivo produzindo sentidos por meio das interações.

#### 4. O UEADSL e as relações de *fazer*: uma análise sociossemiótica da avaliação do aluno

A avaliação gamificada a partir da participação ativa no UEADSL prevê, além das notas e certificações, a partilha e ganho do saber, entendidos como a premiação máxima desse processo interativo. A interação do aluno com o professor

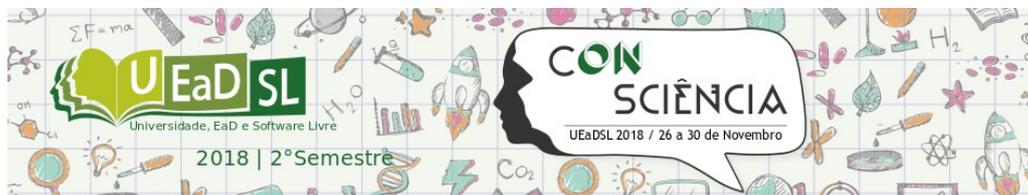


e com o público é uma das etapas avaliativas do jogo e para validar esse modelo avaliativo, tomamos por base um dos trabalhos que recebeu menção honrosa e teve o maior número de interações registradas no UEADSL 2018.1. O texto premiado “Histórias de leitura na escola socioeducativa do Lindeia/BH” tem a autoria de Mariotides Gomes Bezerra e foi orientado pela professora Adriane Sartori (BEZERRA, 2018).

Notamos que ambas exercem responsabilmente seus papéis actanciais e as ações responsivas ocorrem conforme o esperado na relação professor-orientador e aluno-autor, o que culmina na publicação do artigo. A comunicação do trabalho ocorre nos limites da plataforma da maneira esperada e, portanto, tem-se que a proposta da *programação* se dá de maneira bem-sucedida. No que concerne às interações nos comentários feitos ao trabalho, a professora-orientadora propõe uma pergunta motivadora para dar início às discussões a partir da *manipulação*, por meio da *provocação* (figura 1). Tal interação denota a intenção de levar a autora a *fazer-fazer*, isto é, esclarecer os dados do texto sobre a motivação para a falta do gosto dos alunos pela leitura na escola pesquisada pela aluna-autora.

Outros participantes comentam o trabalho e apresentam ponderações para ampliar a discussão (figura 2). Em alguns casos, há a superposição de estratégias de *manipulação*, nas quais os jogadores, primeiramente *elogiam* e, na sequência, levantam questionamentos por *provocação* (figura 3). Tal movimentação entre os pares instiga a discussão e publiciza o mérito do trabalho, o que permite a aluna-autora a pensar novas propostas para o seu objeto.

O trabalho em análise promove ampla discussão sobre a temática da leitura e a aluna-autora participa ativamente, respondendo de forma engajada aos demais jogadores a respeito de seu objeto por meio do regime de *ajustamento* (figura 5), no qual, embora destaquemos apenas um exemplo, dada a extensão deste trabalho, o *fazer-sentir* torna-se praxe e destaque durante toda a discussão em torno de sua pesquisa. Sobre o regime do acaso, notamos apenas na publicação final feita no último dia do evento, a ausência de resposta da autora. Esse *fazer-advir*, contudo, não desmerece o potencial de sua atuação, mas faz ressoar o *elogio* feito atestando a boa performance dessa jogadora, além do potencial educativo do evento.



## 5. Considerações finais

A busca por modelos avaliativos eficazes que traduzam não apenas a apropriação do conhecimento por meio de notas, mas que evidenciem a real apreensão do saber é o maior desafio de um docente. Da parte dos alunos, perceber que um trabalho realizado no decorrer do semestre não se resume apenas ao cumprimento de uma tarefa, mas que propicia a partilha de informações bem como a geração de novos aprendizados é muito mais efetivo e proveitoso nas relações de ensino-aprendizagem.

Aliado a essas questões, quando o professor promove a participação ativa do aluno-pesquisador em eventos acadêmicos, desenvolve neles a habilidade argumentativa-discursiva como autor de artigos e projetos, o que se torna enriquecedor para todos os jogadores do modelo de avaliação gamificada. O UEADSL como arena para que tais jogos ocorram propicia uma diversidade de interações que possibilitam o crescimento acadêmico e pessoal do discente e agregam valor ao trabalho do docente.

As práticas semiótico-discursivas dessas interações revelam sobretudo que o regime do *ajustamento* permite ao aluno a possibilidade de dar um sentido crítico à construção do conhecimento e promove ao discente a sensação de valor às suas produções, o que corrobora a sua construção de *ser-no-mundo*.

## Referências

BAKHTIN, M. *Para uma filosofia do ato responsável*. Trad. Valdemir Miotello e Carlos Alberto Faraco. São Carlos: Pedro e João Editores, 2010.

BEZERRA, M.G. Histórias de leitura na escola socioeducativa do Lindeia/BH. In: *Congresso Nacional Universidade, EAD, Software Livre*. v.1, n.9, 2018, Belo Horizonte. *Anais eletrônicos*. Disponível em: <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/ueadsl/article/view/13797>>. Acesso em: 01 out.2018.

LANDOWSKI, E. *Interações arriscadas*. Trad. Luiza Helena O. Da Silva. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2004.

MATTE, A. C. F.; ALMEIDA, T.S.F.. UEADSL é um jogo: conheça nossa jogada! In: *Congresso Nacional Universidade, EAD, Software Livre*. v.2, n.8, 2017, Belo Horizonte. *Anais eletrônicos*. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/ueadsl/article/view/12813/10829>. Acesso em: 01 out.2018.