

PADRÃO DE RESPOSTAS DA PROVA DE REDAÇÃO – DISSERTAÇÃO ARGUMENTATIVA

- **Cargo:** Técnico de Enfermagem, Técnico em Radiologia, Escriturário, Contador, Analista de Controle Interno, Agente de Arrecadação e Fiscalização, Psicólogo Educacional.

TEMA: "Inovando o Setor Público através da Gamificação: Desafios e Perspectivas".

Espera-se do candidato o desenvolvimento de um texto de acordo com o tipo textual exigido pela banca: **dissertativo-argumentativo**, em 3ª pessoa, apresentando indícios que o classifiquem como tal quais sejam: alusões, exemplificações, análises, interpretações de dados, abordagem de repertório variado, defesa do seu ponto de vista, a partir de ideias dentro da temática solicitada. Para tal, foram disponibilizados textos motivadores acerca do tema.

A estrutura de uma redação dissertativa-argumentativa é composta por três partes:

- **Introdução:** Apresentação do Tema: Introduzir a gamificação como uma tendência inovadora que está sendo explorada em diversos setores, inclusive o público. Relevância: Demonstrar a importância da gamificação para a modernização do setor público, mencionando a transformação digital em andamento. Tese: Estabelecer uma afirmação clara sobre o potencial da gamificação para enfrentar desafios específicos do setor público e aprimorar a prestação de serviços.

- **Desenvolvimento:** Explicação dos Conceitos: Descrever o que é gamificação, com base no Texto I, e explicar como pode ser aplicada para motivar comportamentos e atingir objetivos no setor público. Casos de Sucesso: Utilizar os exemplos dados nos Textos I e II para ilustrar como a gamificação já foi utilizada com sucesso no setor público, como o prêmio recebido pelo LIODS-PR. Desafios e Perspectivas: Discutir os desafios que a gamificação enfrenta no setor público, como a resistência a mudanças e a necessidade de adaptação das práticas administrativas. Argumentação Crítica: Avaliar criticamente as vantagens e as limitações da gamificação, ponderando sobre as condições necessárias para sua implementação efetiva. Conexão com a Realidade: Relacionar os conceitos e casos à realidade do setor público, apontando como a gamificação pode atender às necessidades de inovação e eficiência.

- **Conclusão:** Reiteração da Tese: Retomar a tese apresentada na introdução, reafirmando a posição defendida no texto. Síntese dos Argumentos: Resumir brevemente os argumentos principais que foram desenvolvidos, mostrando como eles sustentam a tese. Visão Prognóstica: Projetar possíveis cenários futuros para o setor público caso adote a gamificação de forma mais ampla. Chamada para Ação: Propor ações ou passos que poderiam ser tomados para expandir a aplicação da gamificação no setor público. Fechamento Impactante: Concluir com uma reflexão ou citação que ressalte a relevância do tema e encoraje uma continuidade do diálogo sobre a gamificação no setor público.

Vale lembrar que, ao candidato(a), é vedado o desrespeito aos direitos humanos, discriminação ou preconceito de qualquer natureza, portanto não pode apresentar uma redação com abordagem impositiva ou com abordagem abusiva, desconfortável e que não valorize os princípios de comunicação não violenta, convivência harmônica em que impere a justiça para todos indiscriminadamente.

De acordo com a linguista brasileira e professora da UNICAMP Ingedore Villaça Kock, entende-se por texto: "...conceito de texto como unidade sócio-comunicativa, que ganha existência dentro de um processo interacional, é comum a textos escritos e falados. Reconhece-se, hoje em dia, que todo texto é resultado de uma co-produção entre interlocutores."

Nesta perspectiva, espera-se que o candidato demonstre a competência e a habilidade de produzir um texto coerente e coeso, na modalidade escrita formal da Língua Portuguesa, sem desvios do tema proposto ou com apresentação mal elaborada de argumentos relacionados ao tema. Portanto, o candidato deve elaborar sua dissertação, sobre o tema proposto, no âmbito dos eixos temáticos apresentados em textos motivadores.