

## **Expedição STJ: experiência de gamificação em curso de ambientação *on-line* para novos servidores do Superior Tribunal de Justiça**

### **Detalhamento da prática**

Durante a semana de ambientação presencial do Superior Tribunal de Justiça (STJ), os servidores recém-empossados têm acesso a palestras sobre o funcionamento geral do Tribunal e realizam visitas a algumas áreas específicas, como a Biblioteca, a sala do Pleno, as salas de julgamento, o Museu, dentre outras. Entretanto, o tamanho e a complexidade do STJ não permitem que todas as unidades sejam visitadas, possibilitando ao novo servidor apenas um conhecimento básico dos setores.

Como complementação dos conteúdos aplicados na ação, foi proposto, à época (2016), um curso *on-line* de ambientação e, nele, uma atividade gamificada<sup>1</sup>, denominada “Expedição STJ”, com o objetivo de proporcionar aos novos servidores uma experiência para que pudessem conhecer com maior propriedade as secretarias e assessorias do Tribunal por meio da realização de entrevistas com servidores indicados (servidor curinga) e da apresentação a programas-chave dessas unidades.

A metodologia baseada em jogos foi escolhida em virtude de o potencial de aprendizagem ser impulsionado pelos *games*. Além disso, os elementos de jogos podem ser aproveitados e adaptados para ambientes diversos, sobretudo o organizacional, constituindo a gamificação (*gamification*, no original, em inglês; pronúncia em português “gueimificação”).

Para a execução da referida atividade, os servidores deveriam formar grupos de expedição. Cada grupo, por sua vez, ficaria responsável por visitar duas unidades do Tribunal, devendo agendar com um servidor curinga (escolhido pela chefia da unidade) o dia e a hora da visita, elaborar o roteiro de entrevista e localizar um *QR Code*<sup>2</sup> com informações gerais da unidade. Por fim, todas as equipes deveriam produzir relatórios das visitas e disponibilizá-los na

---

<sup>1</sup> Gamificação é a aplicação de elementos e recursos de jogos em contextos, geralmente, não relacionados a jogos.

<sup>2</sup> Código que confere acesso a informações pré-estabelecidas e complementares, como textos, vídeos ou áudios. Pode ser lido por aplicativos instalados em aparelhos celulares.

plataforma do curso *on-line*, sendo que os relatórios seriam compilados em um único texto, denominado *wiki* (texto elaborado coletivamente).

Após o término do curso, os servidores responderam a uma avaliação de reação, cujos resultados são apresentados a seguir.

Dos 88 participantes do curso, 45 responderam à pesquisa de satisfação das atividades propostas. Quanto à análise dos elementos que caracterizam a gamificação, obteve destaque o aspecto “Relacionamento” (no sentido de incentivar a interação entre colegas de equipe), no qual a maioria (96%) afirmou ter gostado de realizar a tarefa em grupo, bem como declararam que o jogo ajudou, em alguma medida, na socialização com novos colegas.

Sobre a instrumentalidade da utilização da expedição como ferramenta para atingir os objetivos da ambientação, ressalta-se que 93% dos respondentes consideraram-na essencial para conhecer as unidades do Tribunal. Em relação às duas fontes de informação predominantes na atividade (“QR Code” e “Servidor Curinga”), ressalta-se a percepção da complementaridade de ambas, explicitada por 78% dos participantes.

Quando perguntados sobre qual estratégia foi mais efetiva para conhecer o Tribunal, dentre as opções apresentadas a atividade “Expedição STJ” foi a mais votada, conforme gráfico a seguir:



**Figura 1:** Gráfico da estratégia pedagógica mais efetiva indicada pelos respondentes.

Ressalta-se que todos os recursos utilizados na atividade foram fornecidos pelo próprio Tribunal, como a impressão, em folhas A4 e A3, de *banners* e sinalizadores dos servidores curingas.



**Figuras 2 e 3:** QR Code e identificador do servidor curinga.

O trabalho dos servidores curingas foi voluntário, sem gastos extras com gratificações ou similares. Além disso, o desenvolvimento e a execução da atividade foram incorporados e absorvidos nas atividades de rotina da Seção de Soluções em EaD e Desenho Instrucional (SEADI), sendo as etapas da expedição registradas no próprio ambiente virtual de aprendizagem do STJ, administrado pela SEADI.

Sobre os aspectos inovadores da prática, uma vez que a inovação pode ser definida como a exploração de novas ideias implementadas com sucesso, a atividade proposta apresentou as seguintes características:

### **1) Uso de metodologias ativas de aprendizagem**

Metodologias ativas consideram os alunos como protagonistas do processo de aprendizagem, estimulando-os a serem agentes ativos na construção do conhecimento a partir de propostas de atividades que priorizem a reflexão, o debate de ideias, a resolução de problemas e a criatividade. Na ambientação de novos servidores, a atividade gamificada “Expedição STJ” contribuiu para tal postura ativa de aprendizagem, pois, apresentadas as diretrizes, todo o decorrer da atividade foi conduzido pelos servidores: agendamento das visitas, localização do QR Code, elaboração do roteiro de

entrevista, registro da visita e organização sistemática das informações, consolidação do texto final e postagem no ambiente virtual.

## **2) Uso pedagógico de tecnologias de informação e comunicação**

Considerando que em muitas ações de educação o uso do celular é desestimulado, na “Expedição STJ” esses dispositivos foram bastante aproveitados. Por meio do *QR Code*, os aparelhos celulares, notadamente os *smartphones*, funcionaram como chaves de acesso a materiais complementares, instrumentos de pesquisa e coleta de dados, de registro de informações, além de terem sido um dos meios utilizados para a organização das atividades executadas pelos grupos.

## **3) Aproveitamento da inteligência e solidariedade coletivas**

Cada grupo deveria elaborar um diário de expedição para compartilhar com os demais participantes do curso. Ao final, todos os relatórios foram compilados em um único texto, chamado de *wiki*, gerando um conteúdo didático produzido pelos próprios alunos e que foi disponibilizado em turmas posteriores do curso de ambientação *on-line* ofertadas para um número menor de participantes.

## **4) Maior interação e integração de servidores**

A “Expedição STJ” possibilitou a interação entre os componentes de equipe e também a socialização com novos colegas, incluindo servidores mais antigos do Tribunal (representados pelos servidores curingas), o que contribuiu para alcançar o objetivo geral do curso de ambientação, que é “internalizar conhecimentos fundamentais relativos ao STJ e analisar as unidades que integram o Tribunal no intuito de demonstrar familiaridade e integração com o novo ambiente de trabalho”. Além disso, o contato mais próximo com as unidades serviu para apoiar o fortalecimento da imagem institucional, como demonstra um dos relatos apresentados na *wiki*:

“Na Secretaria de Comunicação, fomos recebidos pelo servidor coringa [...], um servidor que gosta bastante de trabalhar no STJ. [...] Ele mencionou que o STJ é um órgão público que ‘realmente funciona’ e se empenha em prestar um serviço de qualidade”.

Em relação ao tempo de implementação, foi investido cerca de um mês para a elaboração dos materiais e as visitas prévias às unidades para explicar a

atividade. A realização da atividade pelos novos servidores abrangeu um período aproximado de duas semanas.

Ao longo do processo de implementação da atividade, identificou-se uma dificuldade na indicação do servidor curinga pelos titulares das unidades. Como a comunicação foi estabelecida inicialmente com secretários e assessores, em virtude da natureza desses cargos, não foi possível, em algumas ocasiões, obter um retorno rápido das indicações que foram solicitadas. Requisitou-se, então, apoio, à época, à gestora da Coordenadoria de Desenvolvimento de Pessoas, atualmente diretora da Escola Corporativa do STJ (ECORP) para que fosse estabelecida uma outra via de contato com o intuito de agilizar o processo de indicação.

Por fim, pelas características apresentadas, considera-se que a atividade gamificada de expedição possui elevado potencial de replicabilidade, uma vez que, além de não demandar muitos custos de produção, sua implementação pode ser absorvida no horário de trabalho dos servidores envolvidos. Além disso, os materiais das unidades a serem visitadas, bem como o servidor curinga de cada área, podem ser adaptados conforme a realidade de cada órgão. Indica-se ainda que, na ausência de um ambiente virtual de aprendizagem para o registro das tarefas, podem ser utilizados outros *softwares*, como o *Microsoft Teams*, *Whatsapp* e até mesmo o *e-mail*.