

JUSTIÇA & CIDADANIA[®]

ISSN 1807-779X
9771602174000 032043
Edição 204 - Agosto de 2017
R\$ 16,90

MINISTRA GRACE MENDONÇA

FIDELIDADE À MISSÃO

CONSTITUCIONAL À FRENTE DA AGU

ENCARTE ESPECIAL: 19º SEMINÁRIO DE VERÃO EM COIMBRA DEBATE A PÓS-GLOBALIZAÇÃO

A educação jurídica e a gamificação

Rodolfo Kronenberg Hartmann | Juiz Federal do Rio de Janeiro

Gamificação: o que é?

Para se explicar a técnica da “gamificação”, primeiramente é necessário repisar a constatação de que as pessoas gostam de jogos, sejam eles eletrônicos ou não. E não podia ser diferente, afinal, por meio deles, observa-se que o esforço melhor canalizado gera mais resultados, além de conquistas, recompensas e o reconhecimento próprio e externo. Estes motivos certamente justificam a razão pela qual os jogos eletrônicos e games estão inseridos em todas as camadas da nossa sociedade, sem excluir qualquer idade ou gênero.

Mas, apesar de já existirem jogos seculares, é curiosa a análise dos especialistas quanto a este fenômeno. Um dos pioneiros neste quesito foi o sociólogo francês Roger Caillois que, em seu livro “Os jogos e os homens” (Cotovia, 1990), pode identificar quatro categorias fundamentais nos jogos (eletrônicos ou não), sendo que uma sempre estará presente pelo menos: i) competição (*ex.*: xadrez); ii) sorte (*ex.*: bingo); iii) simulacro (*ex.*: jogos de RPG); iv) vertigem (*ex.*: gira-gira).

Embora empiricamente fosse notada alguma tentativa de aplicar os mesmos conceitos e mecânicas próprias dos jogos na realização de tarefas cotidianas tornando a atividade mais prazerosa, o tema realmente só cresceu em importância com o surgimento da expressão “gamificação”, que foi cunhada pelo programador britânico Nick Pelling lá pelos idos de 2002. Trata-se, em apertada síntese, de um novo método com o objetivo de engajar um público específico para um determinado fim, sem

que o entretenimento possa ser considerado o seu escopo principal, embora esteja presente em caráter secundário.

Este é, sem dúvidas, um campo vastíssimo, principalmente quando o usuário tem a percepção dos prêmios que pode receber pela tarefa bem executada. Não é por outro motivo, aliás, que muitas empresas já estão adotando as estratégias próprias da gamificação (neste caso, nominadas como “advergames”), com o escopo de obter ganhos consideráveis para a divulgação de uma marca. É o que se verifica, por exemplo, na publicidade que estimula a fidelização de clientes por recompensas traduzidas em bônus para trocas ou descontos em produtos ou serviços.

Da mesma maneira, estas mesmas táticas também podem estimular hábitos saudáveis, por meio da criação de aplicativos que incentivam a prática de atividades aeróbicas pelo usuário como (*ex.*: informando metas atingidas semanalmente) e, que de maneira lúdica, podem até mesmo colocar como “vilões” os costumes nefastos que se pretende evitar.

Enfim, o campo para a gamificação é vastíssimo.

Mas pode funcionar na educação?

O ensino tradicional passa por um momento de crise, conforme apontam diversos pedagogos. Com efeito, durante décadas o aluno era visto e tratado como um espectador passivo nesta equação, necessitando suprir suas necessidades intelectuais pelos meios até então disponíveis, que quase sempre eram o professor presencial e pela leitura de livros densos.



Rodolfo Kronenberg em imagem estilizada pelo artista Fábio de Oliveira em estética de game

Só que, com o avanço da tecnologia e da sociedade, houve uma mudança do perfil do alunato, que não necessariamente se contenta com o antigo modelo. Como em outras áreas da vida humana, há uma expectativa de inovações, principalmente com a adoção de todos os recursos e aparatos que a tecnologia nos proporciona, que em algumas circunstâncias até mesmo vem possibilitando uma comunicação assíncrona entre os sujeitos, como já ocorre com as modernas técnicas em EAD (ensino a distância).

Precisamente sobre os ganhos obtidos com a adoção da gamificação como método complementar de aprendizado, destaca-se texto de capa publicado na conceituada revista “Scientific American”, em agosto de 2016. Trata-se de artigo de autoria da Profa. Daphne Bavelier (Depto. de Psicologia e Ciências Educacionais da Universidade de Genebra e no Depto. de Ciências Cerebrais e Cognitivas da Universidade de Rochester, Estado de Nova York) e do também Prof. C. Shawn Green (Depto. de Psicologia da Universidade de Wisconsin-Madison), chamado “O poder dos games para turbinar o cérebro”.

Neste artigo científico, que resultou de profunda pesquisa realizada pelos autores, foi constatado que jogos estimulam diversas atividades cognitivas, como maior concentração em detalhes visuais, sensibilidade para contrastes, execução multitarefa, além da capacidade para tomar decisões corretas sob pressão, que é um tipo de habilidade bastante procurada por empregadores em muitas profissões.

O artigo conclui, ainda, que os jogadores que mergulham nos acontecimentos dinâmicos e acelerados de mundos imaginários digitais ganham significativos benefícios cognitivos. Além disso, também reforça que tão importante quanto a tecnologia será o cuidado em alinhar o conteúdo e as habilidades de um jogo com as forças e fraquezas cognitivas específicas de seus jogadores.

Também neste mesmo mês, uma das edições do popular jornal “O GLOBO” (24/8/2016), publicou uma reportagem da Jornalista Marta Szpacenkopf (“Estudantes usam game Minecraft para facilitar o aprendizado”), destacando o êxito na adoção de mecanismos inspirados em games para atrair a atenção dos alunos para o conteúdo escolar.

Um dos alunos entrevistados, Hugo Leonardo de Moraes Filho, de apenas 13 anos, bem soube concluir o motivo pelo qual a tarefa de estudar se tornou mais prazerosa com algumas mudanças de paradigmas: “Foi uma maneira mais divertida de aprender a matéria. Trabalhamos mais em grupo do que só com o professor explicando. Então, pudemos nos conhecer melhor. Tivemos que aprender e pesquisar muito sobre o conteúdo para conseguir colocar no jogo. As pesquisas e imagens fizeram a gente lembrar mais do conteúdo. E foi mais fácil fazer a prova”.

Portanto, observa-se que esta nova metodologia já vem despertando a atenção do meio científico, estando os seus resultados sendo analisados por especialistas dos mais variados setores ligados às áreas humanas.

E haverá resistência dos docentes quanto ao tema?

Esta é uma resposta complexa. O “preconceito” é tido como um juízo preconcebido, consistindo em uma atitude discriminatória perante pessoas, culturas, lugares ou tradições que sejam diferentes daquelas tradicionais. Quase sempre se trata de uma opinião ou sentimento concebido sem exame crítico, em razão da generalização apressada de uma experiência. Portanto, para ser solucionada, naturalmente dependerá de um viés essencialmente subjetivo de cada professor e acadêmico.

Por exemplo, na já citada reportagem do Jornal “O GLOBO”, um dos entrevistados pela reportagem,

Prof. Jefferson Prado, prestou a seguinte declaração sobre a experiência que ele e seus alunos passaram a ter após tentarem uma mudança nas técnicas de pedagogia tradicionais: “Não sei quanto tempo o ‘Minecraft’ vai durar em sala de aula, mas o que ficou do projeto foi a lição de ouvir para construir. O professor não é detentor do conhecimento, não tem nada que eu fale em sala que eles não encontrem online. Se eu quiser continuar em sala, preciso entrar na linguagem do aluno, sem preconceitos. O professor é um ser em eterna construção”.

Observa-se que, em poucas palavras, o entrevistado demonstrou o seu nítido comprometimento com a missão de um formador de conhecimento, que não se descurou em adotar os mais variados meios para suprir as necessidades cognitivas de seus alunos, bem como a sua intenção em estar sempre atualizado e disposto a realizar adaptações no exercício da cátedra.

Mas, apesar de muitas mudanças de paradigmas, de uma forma geral ainda existe um grande preconceito em relação a games, seja por parte de alguns docentes e até mesmo de discentes, como se estes fossem interpretados como algo sem utilidade ou apenas para crianças e adolescentes. Só que esta visão precisa ser superada, ante o estímulo e engajamento aos estudos que estas técnicas podem possibilitar. Por exemplo, há tempos já são usados, em aulas e palestras, recursos como apresentações por retroprojetores, que contribuem para aumentar o interesse da plateia, por meio da visualização de gráficos e imagens. E, nestas apresentações, não raro também são exibidos vídeos com áudios, para favorecer uma melhor assimilação do tema por meio dos mais variados sentidos humanos. Neste contexto, a gamificação seria mais uma alternativa, com outros elementos que tenderiam a captar a atenção do aluno e tornar a atividade de estudar algo mais agradável.

Certamente, entre as crianças e adolescentes o caminho será menos árduo, pois já se trata de uma referência do cotidiano delas que passa a ser incorporada a outras atividades também diurnas. De todo modo, para reforçar o argumento de que games também interessam aos adultos e estudiosos com currículos profissionais impressionantes, cite-se o exemplo pioneiro do físico nuclear norte-americano William Higinbotham, que também é conhecido por ter participado nos projetos que resultaram na bomba atômica. É que, no já longínquo ano de 1958, o mesmo desenvolveu em um osciloscópio um dos primeiros jogos que se têm notícias (“*Tennis for Two*”), justamente com o propósito de despertar o interesse dos visitantes que compareciam ao laboratório Brookhaven, em Nova Iorque.

Com isso, se pode concluir que mentes criativas

podem criar mecanismos que estimulem o prazer na busca do conhecimento, o que certamente irá aos poucos quebrar uma possível resistência que acadêmicos mais ortodoxos possam apresentar.

Os primeiros passos da gamificação em dispositivos móveis e o seu prognóstico

Embora a gamificação ainda seja um assunto muito promissor, a mesma já dá sinais reais de tangibilidade. Com efeito, há tempos esta dinâmica é observada em aplicativos estrangeiros, especialmente no segmento focado em “exercícios”. Por exemplo, no início de 2013 foi lançado o game “*Zombies Run!*”, tanto para a plataforma iOS quanto Android. Nele, o usuário municiado de fones de ouvidos deve escolher o seu destino, para iniciar uma corrida ou caminhada com uma narrativa sobre um mundo apocalíptico infestado de zumbis. Em seu trajeto, quanto maior for o seu esforço real, mais serão obtidos itens importantes para a sua sobrevivência, como medicamentos, munição e baterias, enquanto percorre novas distâncias para que sejam desbloqueadas novas fases no jogo.

O recente fenômeno “*Pokemon GO!*”, da centenária Nintendo (fundada em 22 de setembro de 1889), que superou US\$ 440 milhões de dólares de receitas em todo o mundo em apenas dois meses, por momentos também adota dinâmica semelhante, estimulando a atividade aeróbica. O jogo, considerado como sendo de “realidade ampliada”, lembra a dinâmica de um GPS, estimulando o usuário a caminhar por sua cidade capturando mais de cem charmosos e mundialmente conhecidos bichinhos, que geram recursos para a evolução daqueles mais fortes. Assim, quanto mais andar, mais Pokémon são capturados, o que se reverte em ampliação do nível de experiência do jogador e uma vontade ainda maior de completar o seu “álbum de figurinhas”, com todos os pequenos animais evoluídos.

Também neste segmento de “exercícios”, há um destaque no Brasil que é o aplicativo “*Mova Mais*”, que busca recompensar jogadores que cumprem suas tarefas com pontos, que podem ser trocados por serviços e descontos nesta área.

Precisamente sobre o ramo educacional, já existem há anos algumas opções no mercado, como o “*Qranio*” ou o “*Monster Joy*”, que abordam as mais variadas áreas do conhecimento humano, estimulando o estudo ao propor desafios que, acaso sejam vencidos, geram o ganho de pontos para que sejam desbloqueadas novas perguntas.

Contudo, a mais ousada empreitada nacional da gamificação resultou no aplicativo “*Questão de Ordem*”. Nele, o usuário escolhe o modo (“duelo”

e “concurso”) para, na sequência, participar de um inusitado quiz show comandado por seus professores, e, também, testar seus conhecimentos jurídicos, embalado por trilha sonora agradável. Além disso, o vanguardismo do “*Questão de Ordem*” também se observa na riqueza de conceitos próprios de games que foram adotados, como a dinâmica em “fases”, “chefões”, “mapas”, “nível de experiência do usuário”, “barras de avanço”, além do estímulo para retomar ao estudo tradicional, pois os pontos acumulados podem ser trocados por descontos em livros e até em aulas online gratuitas. E, entre uma fase e outra, ainda são apresentadas dicas de especialistas da área para potencializar o estudo focado na admissão em concursos públicos.

Diante de todo o arazoado, o que se tem observado é que os primeiros prognósticos são os melhores possíveis. Com efeito, alunos satisfeitos no aprendizado aumentam sua curva de conhecimento, bem como também melhoram a execução das suas atividades, o que se traduz em um quadro mais do que favorável à adoção das técnicas próprias da gamificação para complementar e potencializar as demais do estudo tradicional. Afinal, é certo que um bom jogo e uma boa estratégia de aprendizado baseada em gamificação não irão substituir a

motivação intrínseca do estudante pela extrínseca, mas, certamente, irão proporcionar uma combinação das duas motivações para um melhor desempenho de aprendizagem (“*Gamificação: jogos que transformam as tarefas cotidianas*” in Guia A História dos Videogames nº 6, On Line Editora, p. 76).

Para conhecer mais sobre o tema

ARTIGO: “*Gamificação: jogos que transformam as tarefas cotidianas*” in Guia A História dos Videogames nº 6, On Line Editora, p. 76.

BAVELIER, Daphne. GREEN, C. Shawn. “O poder dos games para turbinar o cérebro”. *Scientific American* n 169 (agosto de 2016). pp. 30-35.

CAILLOIS, Roger. *O jogos e os homens*. Portugal: Cotovia, 1990.

HARRIS, Blake J. *A guerra dos consoles – Sega, Nintendo e a batalha que definiu uma geração*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2016.

PRADO, Michele. “Saiba o que é gamificação e como essa estratégia ajuda e-commerces”. Disponível em: <http://www.mandae.com.br/blog/saiba-o-que-e-gamificacao-e-como-essa-estrategia-ajuda-e-commerces/>. Acesso em 29/08/2016.

SHEEF, David. *Os mestres do jogo*. São Paulo: Best Seller, 1993.

SZPACENKOPF, Marta. “Estudantes usam game Minecraft para facilitar o aprendizado”. *Jornal O GLOBO*, edição de 24/08/2016.

VASCONCELLOS, Paulo. “O que é gamificação? Conheça a ciência que traz os jogos para o cotidiano”. Disponível em: <http://www.techtodo.com.br/noticias/noticia/2016/07/o-que-e-gamificacao-conheca-ciencia-que-traz-os-jogos-para-o-cotidiano.html>. Acesso em 29/8/2016.