

A GAMIFICAÇÃO APLICADA A UMA AULA DE DIREITO DO TRABALHO

Jose Henrique Pires Locateli¹

Nery Charlon Ribeiro Chaves²

Renata Jhoane Mariana Silva³

Taís Steffenello Ghisleni⁴

RESUMO

O presente artigo tem por finalidade demonstrar a importância da utilização de games em sala de aula, em especial numa aula da disciplina de Direito do Trabalho. Os jogos, ao longo da história humana sempre foram utilizados como facilitador do processo de aprendizagem, tornando-se, com o incremento das tecnologias e mídias digitais, um facilitador do processo de ensinar e aprender. Em um primeiro momento, o resumo busca explicar sobre o funcionamento dos jogos nos planos de aula, seus objetivos, dinâmicas e como podem auxiliar no ensino e na aprendizagem. Em um segundo momento, demonstrar como o jogo funciona e como a proposta foi aplicada em sala de aula. E, em um terceiro e último momento, trazer percepções básicas do jogo a partir da experiência e feedbacks dos alunos participantes. Consequentemente, o resumo terá no desenvolver de seu texto, a conexão dos capítulos desenvolvidos, pois observa-se que são três tópicos que transitam simultaneamente.

Palavras chave: Informatização. Educação. Docência. Direito.

¹ Autor. Graduado em Formação de Oficiais pela Academia Militar das Agulhas Negras (AMAN); Graduado em Direito pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM); Mestre em Ensino de Humanidades e Linguagens, da Universidade Franciscana (UFN). Professor na Pró-Ensino Sociedade Civil e Servidor Público Federal do Ministério do Trabalho e do Emprego. E-mail: jjhhppll@gmail.com.

² Autor. Bacharel em Filosofia pela PUCCAMP; Licenciado em Filosofia pelo Centro Universitário Franciscano (UNIFRA); Bacharel em Teologia pelo Seminário Arquidiocesano Sagrado Coração de Jesus; Bacharel em Administração (UNOPAR); Pós-graduado em Docência do Ensino Superior (FINOMe); MBA em Gestão Estratégica de Negócios (UNOPAR); Pós graduado em Ensino de Filosofia no Ensino Médio (UFSM); Mestre em Ensino de Humanidades e Linguagens, da Universidade Franciscana (UFN); Capelão Militar e Oficial da Força Aérea Brasileira. E-mail: charlonnery@gmail.com.

³ Autor. Acadêmico do 10º semestre do curso de Graduação em Direito da Faculdade de Direito de Santa Maria – FADISMA. E-mail: rezeitajhoane@hotmail.com.

⁴ Orientadora. Graduada em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda (Unijuí); Especialista em Ciência do Movimento Humano - Laboratório de Comunicação, Movimento e Mídia (UFSM); Mestra em Engenharia de Produção (UFSM); Doutora em Comunicação (POSCOM - UFSM); Professora do Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens e também do Curso de Publicidade e Propaganda na Universidade Franciscana (UFN). E-mail: taisghisleni@yahoo.com.br.

INTRODUÇÃO

O acelerado processo de mudanças pelo qual está passando a humanidade, tem impulsionado um constante renovar das aprendizagens e do conhecimento, contribuindo para a aquisição de novas aptidões; seja para fazer face às rápidas transformações que vem acontecendo no mundo do trabalho, bem como para possibilitar o uso das novas tecnologias que se oferecem no dia a dia.

No ambiente escolar, esta mudança também se faz sentir com muita intensidade, de maneira que, tanto os professores mais jovens como os mais experientes, se sintam a cada dia mais desafiados pelos alunos, quase sempre mais jovens, que chegam à escola, completamente inseridos no mundo digital.

Para enfrentar estes novos desafios, os professores precisam estar abertos à recepção destas novas tecnologias, transformando-as em facilitadores do processo do ensino-aprendizagem. Pode-se falar inclusive na mudança do paradigma do papel do professor. A partir deste novo contexto ele passa a se entender de uma outra maneira e de se colocar em uma dinâmica que supõe uma mudança, ou mesmo de uma postura que o coloque sempre em aprendizado frente às novas situações que tem se apresentado a ele.

Percebe-se que, hodiernamente, o modelo predominante de professor está mais preocupado em produzir um bom currículo e repassar conteúdo, de forma anacrônica e estática. Portanto, é necessário um esforço urgente para encontro de alternativas que permitam um estado de superação e dinamização das técnicas utilizadas para ensinar e aprender. Uma dessas novas tecnologias, das quais os professores podem fazer uso em sala de aula consiste na gamificação.

De modo simples, podemos conceituar a gamificação como a utilização de jogos (agora digitais e mesmo em rede) nas salas de aula, com propósito e objetivo de promover a aprendizagem e de resolver problemas.

Os jogos, apelando para o lado lúdico, podem ser utilizados como pretexto para o despertar da curiosidade, para envolver o aluno no processo de aprender e, também, para ajudá-lo a estabelecer conexões com seus colegas.

Ainda hoje, se num jogo mental tentarmos nos encontrar em nossas infâncias e na de nossos amigos, ou mais remotamente na de nossos pais e avós, e provável que encontremos meninas e meninos brincando com os instrumentos de trabalho de suas mães e de seus pais, tais como uma enxada, uma colher de pedreiro, uma máquina de costura, etc.

Essas brincadeiras de infância, com instrumentos de trabalho dos pais não pode ser considerada como uma forma lúdica de aprendizagem das noções básicas das profissões dos pais? Qual é o menino oriundo do campo que não teve a sua tropa de osso, com o que se despertava tão cedo para o cuidado do gado!?

Uma das características marcantes do jogo é a potencialidade para fazer com que os alunos, tão acostumados a valorizarem apenas os resultados, passem, também, a valorizarem o processo, o caminho, pelo qual vão progredindo em suas vidas escolares.

Trata-se de, a partir do conjunto de regras, da estética e da combinação dos elementos do game, promover uma determinada experiência que venha justamente de encontro aos objetivos da aula. Para cada habilidade a ser desenvolvida pode-se apelar para uma técnica que vai promover o desenvolvimento da mesma sobre para a busca da solução de problemas por meio da solução de aprendizagem *gamificada*.

A presente pesquisa e experiência, analisará uma forma de ensino diferente da tradicional, através de um jogo, demonstrando-se que a interatividade e dinamicidade tem o poder e a capacidade de construir um conhecimento sólido.

O objetivo, neste pequeno ensaio, não é o de demonstrar como os jogos podem ser bons instrumentos em sala de aula, visto que isso já tem sido amplamente demonstrado. Assim, o que se pretende é tão somente demonstrar como isso pode ser feito - também, numa disciplina de um Curso de Direito.

1 OS JOGOS NOS PLANOS DE AULA

Para Alves (2015, p. 30), Gamification não é a transformação de qualquer atividade em um game. Gamification é aprender a partir dos games, encontrar elementos dos games que

podem melhorar uma experiência sem desprezar o mundo real. Encontrar o conceito central de uma experiência e torná-la mais divertida e engajadora.

A gamificação dá-se por meio de técnicas e funcionalidade de jogos para contribuir e inovar em questões de aprendizagem educacional, os jogos têm o poder descontraído de resgatar o interesse do aluno, uma vez que o mundo digital está cada mais presente e inserido na vida social, principalmente dos jovens, assim sendo, a utilização de equipamentos e recursos como a internet, passaram de rivais a aliados dos docentes.

Os planos de aula, estabelecendo um roteiro do que se pretende atingir ao longo do período letivo, podem contemplar a inserção de alguns jogos como dinamizadores de uma atividade ou como simplificadores de etapas elaboradas e complexas.

Os planos de aula, sintetizando Takahasi e Fernandes (2004), supervalorizam os conteúdos a serem ministrados, mas com pouca preocupação com as estratégias a serem empregadas, sem a preocupação de atrair e de motivar o aluno, ainda com base na noção ultrapassada de que o professor é um mero transmissor de conhecimentos.

Ainda de acordo com Takahasi e Fernandes (2004), podemos afirmar que os planos de aula se concentram, essencialmente, no binômio “conteúdo x avaliação”, secundadas por um determinado objetivo.

Os objetivos utilizados nos jogos não diferem, em essência, dos objetivos estabelecidos por uma aula tradicional, visto que também ajudam os alunos/jogadores a estabelecerem os objetivos intermediários, a serem alcançados paulatinamente no decorrer do processo, mas necessários a consecução do objetivo maior.

Os objetivos podem ser apresentados como desafios, que a medida que forem sendo atingidos proporcionam um *feedback* aos participantes, servindo como avaliações parciais, avaliações continuadas, avaliações processuais, indicativas de sucesso ou de fracasso nessa caminhada, permitindo uma constante autoavaliação por parte dos jogadores/estudantes. Sobre este aspecto, Alves vai justamente afirmar que

Um dos aspectos do jogo que o torna o jogo engajador é a presença do feedback constante. À medida que o jogador avança, ele sabe por meio de instrumentos como pontuação, mudança de fase ou reconhecimento, se está indo bem e o quão próximo ou distante está do resultado desejado. Esta clareza faz com que jogadores utilizem o

feedback para reproduzir um passo ou corrigir o rumo quando necessário (ALVES, 2015, p. 22).

Esta dinâmica, própria à gamificação, permite um progredir constante, apoiado em elementos que vão sendo devolvidos, tanto aos alunos como aos professores, numa interação em que se observa o desenvolvimento de novas habilidades, onde a aula se torna mais alegre, mais cativante e mais desafiadora, justamente pela incorporação e integração destes novos aspectos.

Jogos e aulas, assim como batalhas, como carreiras profissionais e tudo na vida, podem ser planejados e executados de diversas formas, mas quase sempre com resultados melhores que as atividades e vidas levadas e vividas no improviso e na ausência de planos. O primeiro passo parece ser a transformação dos objetivos da aula tradicional em desafios da aula com jogos, os quais devem ser postos de forma progressiva, de modo a permitir que o aluno, como o jogador, possa sentir que está evoluindo no jogo/aprendizagem.

Uma das dificuldades comumente relatada por professores, observada e vivida em experiências profissionais de mais de 15 anos em sala de aula, quer como professor (no caso de dois dos autores) é a dificuldade de engajar e de envolver o aluno no processo de aprendizagem.

Os *feedbacks* obtidos com os games são, assim, instrumentos do engajamento e da motivação, levando os alunos jogadores a estarem constantemente buscando a superação de uma etapa/fase do jogo/aprendizagem, superando um ciclo e iniciando outro cada vez mais desafiador. A abordagem comportamentalista, através de pequenas recompensas, sejam matérias, sejam simbólicas, funciona como um poderoso motivador, prendendo o jogador/estudante e impulsionando-o a buscar a fase seguinte do jogo/aprendizagem.

Os jogos, que podem ser usados, também, no processo avaliativo, podem fazer com que as provas deixem de ser vistas como eventos dramáticos e passem a ser vistas como desafios agradáveis. As notas podem ser o resultado, o somatório, de uma série de provas parciais, nas quais os jogos sejam usados como instrumentos de avaliação, permitindo um retorno de avaliação muito mais eficaz que o de uma prova tradicional, pois o feedback do jogo e quase sempre instantâneo, cronometrado, fazendo com que o aluno reflita sobre a ação, no decorrer

da ação, mudando suas posturas em função dos retornos obtidos quase que imediatamente, fazendo com que se comporte de modo crítico sobre o seu processo de jogar/aprender.

Os jogos podem ser usados num processo de atribuição de pontos e notas para cada desafio superado. Outra estratégia que pode ser usada é a criação de uma narrativa, um enredo, permitindo uma contextualização, sempre valorizando os desafios.

Com isso, o tão tradicional boletim escolar, ponto culminante do processo de avaliação tradicional, com notas que nem sempre medem o esforço nem o desempenho, passa a ter um novo sentido para o aluno, e passa a demonstrar uma avaliação mais consentânea com o processo permanente de aprendizagem na sala de aula.

O esquema tradicional de desenvolvimento das aulas, conforme citado acima, muitas vezes não incentiva a criatividade. Como as atividades ficam centrados na devolução ao professor do conteúdo repassado aos alunos, este aspecto pode ser pouco estimulado de maneira que a *gamificação* pode justamente colaborar nesta aptidão. Numa sociedade que corre velozmente no passo da mudança, os ambientes organizacionais solicitam cada vez mais, profissionais com capacidade inventiva, que sejam investidos de uma proatividade que os possibilite não apenas repetir respostas, mas de pensar, criar caminhos novos para situações inusitadas que surgem a cada dia.

No cenário atual, digital, hipertecnológico e acelerado, o modelo educacional ideal não deve preparar estudantes apenas para replicarem receitas, mas também para criarem fórmulas que solucionem problemas e otimizem oportunidade, e, nesse contexto, a criatividade passa a ser uma das habilidades mais valiosas (GABRIEL, 2013, p. 195).

Nos cursos de Direito, em que questões que afetam o dia a dia das pessoas são objeto de estudos e debates, os jogos também podem ser bons auxiliares, com a criação de situações e de contextos, com simulações de cenários, com desafios a serem superados e metas a serem atingidas.

2 DESENVOLVIMENTO DO JOGO

O jogo é uma pequena e simples proposta para a utilização deste recurso em sala de aula, em especial no Curso de Direito, na disciplina de Direito do Trabalho, como também em outros cursos em que essa disciplina é ministrada, tais como os cursos de Administração, Economia, Contábeis, etc.

Esse desafio foi aplicado em duas turmas diferentes. Na primeira turma, o desafio foi usado como uma forma de revisão da disciplina, com a atribuição de meio ponto extra para a equipe vencedora. Na segunda turma, o mesmo desafio foi aplicado de uma maneira mais descontraída, tendo sido combinado com os alunos, com a concordância previa de todos eles, que a equipe perdedora pagaria uma pizza para a turma.

Para tanto, partiu-se de uma turma dividida em equipes, cujo número varia em função do número de alunos da turma, de modo a permitir que todos participem de modo efetivo, o que pode ser inviabilizado com a criação de equipes grandes.

Uma vez a turma dividida em equipes, se passa ao que foi denominado “show do milhão”: uma serie de 20 perguntas (desafios) a serem debatidos e respondido, sucessivamente, em poucos minutos, pelas equipes, respondendo primeiro aquela que primeiro chegou a uma conclusão.

No início do jogo, o professor estabelece um sistema de pontuação para cada resposta certa, sagrando-se vencedora, ao final do jogo, a equipe que obteve mais pontos.

Como recompensa, pode ser estabelecido, de acordo com as regras da instituição ou da liberdade que o professor tiver, alguma forma de arredondamento ou aumento das notas dos integrantes da equipe vencedora, o que foi feito com a primeira turma, ou mesmo ser o “show do milhão” utilizado como uma avaliação continuada ao longo do semestre, com uma ou duas perguntas ao final de cada aula, de cada unidade, a depender dos critérios combinados entre alunos e professor, ou ainda, como foi realizado com a segunda turma, uma forma mais descontraída, como o pagamento de uma pizza pela equipe que conseguir o menor número de pontos.

3 PERCEPÇÕES ACERCA DO JOGO

Comparando como o jogo foi realizado nas duas turmas, algumas lições básicas já foram colhidas. A primeira lição é de que o número de integrantes das equipes não pode ser muito grande, pois isso inviabiliza a participação efetiva de todos, e o professor também terá dificuldades em acompanhar o engajamento de cada um dos participantes. Na turma que foi dividida em grupos menores, de quatro alunos, o resultado foi melhor.

A Gamificação mostra-se como uma alternativa inovadora na forma de ensino e aprendizagem, para modificar paradigmas, implementar novas dinâmicas e conquistar, novamente, a atenção, interesse e desafiar os alunos.

Outra lição colhida diz respeito ao controle do tempo. É imprescindível que seja atribuído um tempo para a solução de cada desafio. Na primeira aplicação não foi tomada essa providência, o que levou a alguns contratempos ao longo do jogo. Sugere-se atribuição de um certo número de minutos para a solução de cada questão.

Na segunda turma, o tempo foi combinado previamente, e devidamente cronometrado, o que fez com que o trabalho fluísse de modo harmonioso. De modo intuitivo, se conclui que o resultado com a segunda turma, por já ter corrigido algumas falhas verificadas na primeira turma, foi muito melhor, mas o que também penso se dever ao modo mais descontraído, e sem preocupação com notas (o que se disputava era uma pizza paga pelos perdedores) com que o jogo foi aplicado na segunda turma.

Os “perdedores”, inconformados, pediram que fosse um novo desafio para terem a chance de uma “revanche”, o que demonstra como o jogo foi bem aceito e também serviu como um estímulo, visto que as equipes estão estudando os conteúdos didáticos, quer seja com o objetivo de uma “revanche”, quer seja com o objetivo de uma nova “vitória”, fazendo com que todos se sintam estimulados e engajados, independentemente dos resultados a serem obtidos, não havendo, na verdade, “vencedores” e “perdedores”, pois todos aprendem com seu erros e seus acertos ao longo do jogo.

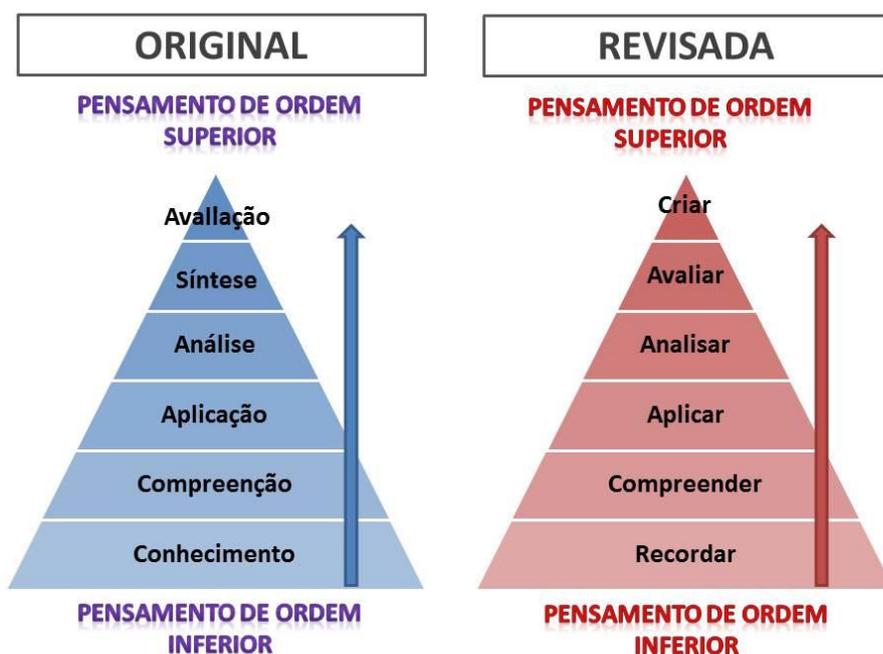
Ressalta-se a percepção de que cabe ao professor explicar o porquê das respostas erradas, o que se pode perceber, com facilidade, que foi internalizado pelos alunos, pois uma

característica dos games, é a possibilidade de um *feedback* imediato, não podendo o professor se limitar apenas a dizer se a resposta está certa ou errada, mas mostrar aos alunos as os acertos e equívocos de cada resposta dada.

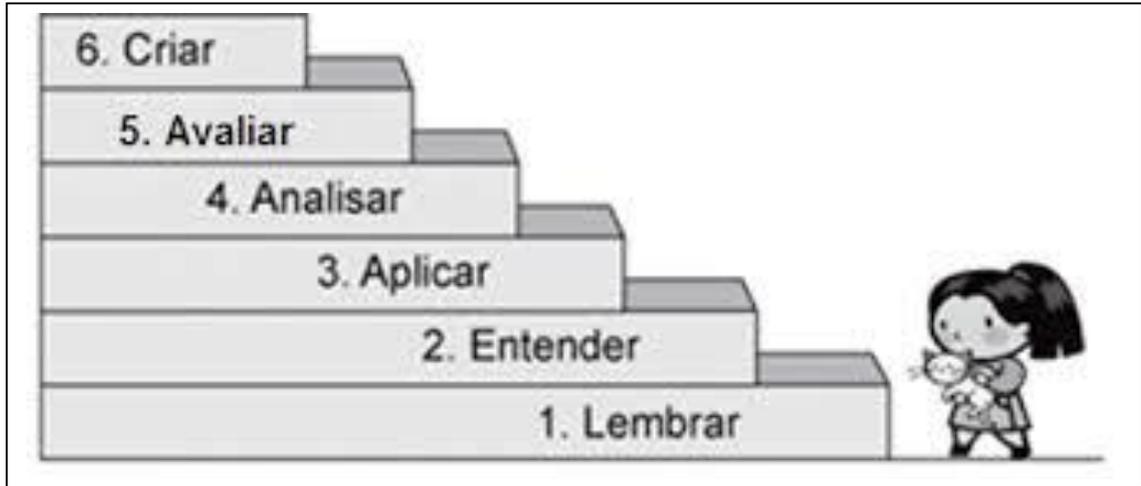
As questões abordadas no desafio foram elaboradas seguindo a “Taxonomia de Bloom”, procurando abordar vários tipos de conhecimento, desde questões que exigem uma simples memorização até questões que exigem um nível mais profundo de conhecimento, tais como uma contextualização, compreensão, análise, síntese e avaliação.

Na figura 1 percebemos um infográfico da Taxonomia de Bloom.

Figura 1 –Taxonomia de Bloom



Fonte: MISS GLAU.



Fonte: MISS GLAU.

O jogo aplicado na disciplina de Direito do Trabalho foi elaborado com questões envolvendo os mais variados níveis de pensamento. Exemplificamos com três das vinte questões elaboradas.

Aqui, o exemplo de uma questão mais simples, que exigia dos alunos os níveis de pensamento apenas do lembrar:

Complete com a opção CORRETA.

A primeira Constituição do Brasil a prever expressamente direitos trabalhistas foi a do ano de:

- a) 1824;
- b) 1891
- c) 1934
- d) 1946
- e) 1988

Fonte: questão elaborada pelo autor.

Esta questão, como pode ser observado, exige apenas o conhecimento memorizado, mas nenhum tipo de reflexão.

Aqui, uma questão que exija o lembrar e o entender:

Constituem, respectivamente, fonte formal e fonte material do Direito do Trabalho:

- (a) o acordo coletivo e o conflito trabalho x capital;*
- (b) a pressão exercida pelos trabalhadores sobre o capitalismo e a convenção coletiva de trabalho;*
- (c) o acordo coletivo e a convenção coletiva de trabalho;*
- (d) o contrato individual de trabalho e o regulamento da empresa.*

Fonte: questão elaborada pelo autor.

Esta questão exige que os alunos saibam o que são fontes formais e materiais (seus conceitos) e saibam, também, identificar e classificar as fontes de acordo com seus conceitos.

Aqui, o exemplo de uma questão mais elaborada:

Manuel foi contratado como trabalhador rural por uma empresa de pequeno porte, localizada em um município de 20.000 habitantes, na zona rural, e que beneficiava e distribuía leite no âmbito municipal. Manuel dirigia o caminhão da empresa, fazendo a coleta de leite diretamente nas fazendas da região e levando o produto até a empresa, trafegando apenas por estradas vicinais. Ao ser demitido sem justa causa, Manuel ingressou com reclamação trabalhista, pleiteando o seu enquadramento funcional como motorista e, não, como trabalhador rural. Com relação a essa situação hipotética, assinale a opção correta.

- a) Assiste razão a Manuel, visto que, tendo dirigido o caminhão, a função ficou caracterizada como motorista.*
- b) Assiste razão a Manuel, pois trabalhador rural é apenas aquele que exerce funções diretamente no campo.*
- c) Não assiste razão a Manuel, pois é considerado trabalhador rural o motorista que, trabalhando no âmbito de empresa cuja atividade é preponderantemente rural, não enfrenta o trânsito de estradas e cidades.*
- d) Não assiste razão a Manuel, visto que, desde a admissão, teve conhecimento prévio do trabalho e das condições de trabalho a que se sujeitaria.*

Fonte: questão extraída e adaptada da prova da Ordem dos Advogados do Brasil, concurso de maio de 2008.

Esta questão exige dos alunos que saibam contextualizar, analisar e avaliar.

Observando as reações dos alunos, durante a aplicação dos jogos, foi possível constatar que as questões mais elaboradas, exigindo um maior nível de pensamento, mobilizam e engajam os alunos muito mais que as questões que envolvem apenas o lembrar, pois fazem com que ocorram debates e questionamentos entre os componentes das equipes, com a troca de ideias e de aprendizados, fazendo com que os alunos exponham e utilizem, abertamente, todos os argumentos disponíveis, fazendo com que ao tentarem convencer os demais levarem ao limite o que aprenderam.

Dessa observação, se deduz que as questões elaboradas devem envolver os mais variados níveis de pensamento, mas com prioridade para as questões que exijam níveis de pensamento que vão além do simples lembrar, mas com a necessidade de priorizar a contextualização, a análise, a aplicação, etc., seguindo a Taxonomia de Bloom.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A sala de aula nunca precisou ser um lugar triste, muito embora, em muitas vezes, não tenha sido muito mais que um lugar de frustração, de muitos sonhos abandonados e de algumas tristezas, o que pode ser um dos motivos que tem levado às altas taxas de evasão escolar.

Mas, mais importante do que ser um ambiente triste ou alegre, a sala de aula precisa ser um lugar de progressão do aluno, sentida e percebida não só por seus professores, mas também, e principalmente, por ele – o aluno, o sujeito central do processo de aprendizagem.

Os planos de aulas precisam deixar de ser planos do professor/para o professor, para se tornarem planos dos alunos/para os alunos, e para essa transformação, a *gamificação* se mostra como um instrumento de grande valor, pois a inovação não precisa necessariamente partir de uma mudança radical, mas, sim, deve ser despertada e incentivada a partir de uma série de pequenas inovações ao longo de uma disciplina ou de um curso, fazendo com que os alunos, e também os professores, quase que ao natural, passem a fazer o uso das tecnologias, entre elas a *gamificação*, como uma forma de facilitação do ensino e da aprendizagem.

A experiência propôs pesquisar a aplicação dos jogos na construção e entendimento do conhecimento em uma aula de Direito do Trabalho. Os resultados e os feedbacks foram positivos. A utilização da *gamificação* em sala de aula pode justamente contribuir para a criação de experiências significativas, que por sua vez vão proporcionar o desenvolvimento de aptidões essenciais ao dinâmico panorama atual.

Tendo como referência os elementos essenciais do game, o protagonismo do aluno e a possibilidade de inovar neste aspecto singular, uma consistente mudança estará ocorrendo nas práticas em sala de aula, sobretudo por tornar estimulante, participativo e instigante num processo que, em sua gênese, supõe a promoção do desenvolvimento humano em toda a sua inteireza.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification**. São Paulo: DVS Editora, 2015.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à autonomia criativa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2016.

GABRIEL, Martha. **Educ@r**: a (r)evolução digital na educação. São Paulo: Saraiva, 2013.

KOTLER, P.; DE BES, F. T. **A Bíblia da Inovação**: princípios fundamentais para levar a cultura da inovação contínua às organizações. São Paulo: Saraiva, 2011.

MISS GLAU. **Taxonomia de Bloom**.

Disponível em: http://missglauedu.weebly.com/uploads/1/0/0/8/10089790/7962888_orig.jpg

MISS GLAU. **Tecnologia aplicada a educação**. Disponível em:

<https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcShY0fap66UZmsFWBCCisthAA Yb3IGocbMVGAJUzKQU2wQ9UjgIg>

TAKAHASHI, R. T.; FERNANDES, M. de F. P. Plano de aula: conceitos e metodologia.

Acta Paul. Enf., São Paulo, v. 17, n. 1, p. 114-118, 2004. Disponível em: Takahashi

[_Plano_de_Aula-Conceitos_e_Metodologia.pdf](#). Acesso em: 24 set. 2019.