

# EXPEDIÇÃO STJ: EXPERIÊNCIA DE GAMIFICAÇÃO EM CURSO DE AMBIENTAÇÃO ONLINE PARA NOVOS SERVIDORES DO SUPERIOR TRIBUNAL DE JUSTIÇA (STJ)

Brasília/DF Abril/2016

**Camilla Ferreira de Lima** - Superior Tribunal de Justiça - limacami@stj.jus.br

**Joel de Castro Mota** - Superior Tribunal de Justiça - joelmota@stj.jus.br

**Juliana Bernardes de Faria** - Superior Tribunal de Justiça - bfaria@stj.jus.br

**Ânderson Jônio Lopes Porto de Queiroz** - Superior Tribunal de Justiça - jonio@stj.jus.br

**Tipo: RELATO DE EXPERIÊNCIA INOVADORA (EI)**

**Categoria: MÉTODOS E TECNOLOGIAS**

**Setor Educacional: EDUCAÇÃO CORPORATIVA**

## RESUMO

*Trata-se de relato de experiência do uso de gamificação no curso de ambientação online de novos servidores do STJ. A atividade “Expedição STJ” consistiu em utilizar elementos de gamificação a fim de construir conhecimento colaborativo acerca das unidades do STJ. Participaram 88 servidores, dos quais 45 responderam a questionário com 16 perguntas. Observou-se que quase todos gostaram de realizar a tarefa em grupo (96%) e que a atividade ajudou na socialização com novos colegas (96%). Além disso, 93% a consideraram essencial para conhecer as unidades do Tribunal. Ao comparar as estratégias utilizadas na ambientação online com a presencial, a “Expedição STJ” foi considerada pela maioria como a mais efetiva para conhecer o órgão. Observou-se que os elementos de game mais identificados foram “interação com o grupo” e “colaboração dos colegas de grupo”. Foi realizada análise qualitativa das respostas à questão aberta, cujos resultados foram consistentes com as análises quantitativas e demonstraram a pertinência da utilização de gamificação em curso de ambientação, confirmada por quase todos os participantes (96%). Conclui-se que a experiência de gamificação aplicada à tarefa “Expedição STJ” possibilitou minimizar limitações causadas pela distância e que seu uso se mostrou relevante e pertinente como atividade de uma ambientação online.*

**Palavras-chave: Gamificação; Educação Corporativa; EaD**

## INTRODUÇÃO E OBJETIVOS

O presente artigo apresenta um relato de experiência do uso de elementos de gamificação no curso de ambientação *online* de novos servidores do Superior Tribunal de Justiça (STJ), realizado entre janeiro e fevereiro de 2016. O principal objetivo do trabalho é avaliar a relevância do uso de gamificação como estratégia pedagógica em cursos a distância no STJ.

Como objetivos específicos, temos: identificar a percepção dos alunos em relação à pertinência da atividade proposta em um curso de ambientação *online*; investigar se o perfil do participante influenciou a percepção em relação à atividade; avaliar se foram percebidos elementos de gamificação na atividade; verificar se a metodologia (comandos, *QR Code*, Servidor Curinga, Wiki) contribuiu para atingir o objetivo do curso e se foi bem aceita pelos alunos.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Os jogos foram, por muito tempo, compreendidos apenas como uma forma de entretenimento. No entanto, esse pensamento passa a ser revisto e ampliado a partir do uso direcionado de jogos em ações educativas.

As situações de desafio proporcionadas pelo jogo criam uma predisposição para aprender, já que o jogo “oferece condições de observação, associação, escolha, julgamento, emissão de impressões, classificação, estabelecimento de relações, autonomia” (MOITA, 2007, p. 18). Ao se depararem com as situações de conflito proporcionadas pelo jogo, os indivíduos utilizam, desenvolvem e aperfeiçoam elementos, tais como: senso de percepção, memória, atenção, coordenação motora, noções de agrupamento e estratégia, agilidade, habilidade, além da troca de informações e conhecimentos entre os demais jogadores.

Desenvolve-se, assim, uma forma alternativa de aprendizagem, baseada na dinamicidade e flexibilidade. Assim, em vez de se reforçar a passividade dos sujeitos, estimula-se a sua posição ativa, encorajando-os a buscar soluções, a dialogarem entre si para socializar informações importantes ao progresso do grupo, aos questionamentos, à auto-organização, à experiência de alternativas construídas a partir de reflexões realizadas dentro do próprio grupo, e à busca de informações feita de maneira autônoma e colaborativa.

A partir do potencial de aprendizagem impulsionado pelos *games*, passou-se a se considerar o aproveitamento dos elementos de jogos em atividades de ambientes diversos, sobretudo o organizacional, surgindo, assim, o termo *Gamification* ou gamificação.

Kapp (2014, apud ALVES, 2015, p. 16) conceitua *Gamification* como “a utilização de mecânica, estética e pensamento baseados em *games* para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas”.

Gamificar uma atividade, portanto, significa construir um sistema no qual os sujeitos estarão engajados na solução de um desafio abstrato e definido por regras claras, no qual haverá interação, *feedback*, quantificação de resultados e a presença de reações emocionais (ALVES, 2015). Mattar (2014), por sua vez, destaca que a gamificação não deve ser confundida com a utilização de *games* em educação. Segundo o autor, pode-se gamificar uma aula utilizando aspectos de *games* como histórias, interação, colaboração, diversão e *feedback* rápido e constante aos participantes, por exemplo.

Também sobre a temática, convém destacar o que diz Mattar (2009, p. 118), relacionando os *games* ao design instrucional, no qual estes

conseguem prender a atenção de seus usuários de uma maneira que não conseguimos na educação tradicional. Um jogador, em geral, se encontra em estado de fluxo, de concentração ou completa absorção na atividade ou situação em que está envolvido, e de motivação e imersão total no que está fazendo. Um dos desafios do design instrucional é, portanto, tornar o aprendizado prazeroso e interativo, como os videogames.

A gamificação, portanto, possui considerável papel na criação de relações sociais e promoção da interação, pois envolve elementos sociais, simbólicos e culturais, além de proporcionar situações de desafio, que estimulam o desenvolvimento da aprendizagem, uma vez que buscam soluções para os problemas postos pelo jogo ou outros jogadores.

Neste sentido, a gamificação tem sido utilizada em diversos contextos, que vão desde campanhas de marketing até políticas de trabalho, com o objetivo de aumentar a produtividade e a motivação, de acordo com Carmona (2012, p. 35, apud CELANO, LEITE e SILVA, 2015).

Segundo Fardo (2013, p.2),

a gamificação não implica em criar um game que aborde o problema, recriando a situação dentro de um mundo virtual, mas sim em usar as mesmas estratégias, métodos e pensamentos utilizados para resolver aqueles problemas nos mundos virtuais em situações do mundo real.

Especificamente na área de educação, o autor defende que a gamificação encontra terreno bastante fértil para a sua aplicação por se tratar de uma área que necessita de novas estratégias para dar conta das demandas de seu público-alvo: indivíduos cada vez mais inseridos no contexto das mídias e das tecnologias digitais e que se mostram desinteressados pelos métodos passivos de ensino utilizados na maioria dos ambientes de aprendizagem.

Contudo, Fardo (ibidem, p. 7) ressalta a necessidade de cautela para não tornar a gamificação um simples método de estímulo à mudança de comportamento através da introdução de um sistema de *feedback* mais eficiente, pois, com o uso de elementos dos *games*:

dispomos de ferramentas valiosas para criar experiências significativas, que podem impactar de forma positiva a experiência educacional dos indivíduos, pois ela pode fornecer um contexto para a construção de um sentido mais amplo para a interação, tanto nas escolas como em outros ambientes de aprendizagem, potencializando a participação e a motivação dos indivíduos inseridos nesses ambientes.

Para exemplificar, Celano, Leite e Silva (op. cit.) citam casos bem sucedidos de uso de gamificação por instituições brasileiras: a empresa de aviação Gol a utilizou para treinar funcionários nos princípios de atendimento ao público externo; na área automotiva, a Solera usou técnicas de gamificação voltadas à inovação e construção colaborativa de ideias; e a Prefeitura do Rio de Janeiro para estimular o aumento do pedido de nota fiscal pelos seus consumidores. Não obstante, defendem que a gamificação não pode ser considerada uma solução para todos os problemas, nem a ferramenta ideal a todas as situações.

Além disso, Oliveira, Leister, Oliveira e Bueno (2016) relatam o exemplo da Escola Judicial do Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região (TRT-2). Tendo em vista os altos números de evasão de cursos, desenvolveram um novo modelo de cursos com elementos de jogos. A intenção era saber se esse modelo de curso seria aceito pelos alunos e se a iniciativa contribuiria para a redução ou eliminação da evasão.

Assim, entre 2014 e 2015, a Escola Judicial ofereceu quatro turmas do curso Alimentação para uma Vida Saudável, criado com base no modelo ADDIE de design instrucional. Os elementos inseridos nesse curso, segundo os autores, foram: vocabulário de jogos, como por exemplo, nível, missão, desafio, guru, regras, menu, pontuação, medalha; apresentação das regras em formato de animação com personagem; barra de progresso; sistema de pontuação; sistema de recompensa

com medalhas (*badges*); elemento surpresa; sistema de bloqueio e de marcação das missões realizadas (tiques em azul); questionário em formato de jogo com música e *feedback* auditivo e caça ao tesouro.

Com base em pesquisa de satisfação, os autores verificaram que o curso com elementos gamificação foi bem aceito pelos cursistas, não obstante não tenha havido diferença significativa na quantidade de evadidos nos cursos com e sem elementos de jogos.

Nesse contexto, o presente artigo apresenta um relato de experiência do uso de elementos de gamificação em educação corporativa, bem como avalia a relevância do seu uso como estratégia pedagógica em cursos a distância no STJ.

## **PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

### **Amostra**

Os alunos haviam participado, na semana anterior, de uma ambientação presencial de quatro dias, que contou com palestras e visitação pelo Tribunal. Foi divulgado para eles o curso *online* complementar, porém, independente do curso presencial, e de caráter não obrigatório. Participaram do curso *online* 88 servidores recém-empossados no Órgão. A avaliação de reação da atividade teve caráter voluntário, com respostas de 45 alunos.

### **Metodologia**

A implementação de elementos de gamificação em cursos a distância no STJ já havia sido objeto de estudo pela equipe de educação a distância anteriormente. A atividade, denominada “Expedição STJ”, resumia-se em formar equipes cujo objetivo era visitar duas unidades do Tribunal, reunir informações sobre elas e postar o resultado em uma *Wiki* no próprio ambiente *online* do curso, formando, assim, um produto colaborativo e rico. As equipes foram montadas pelos próprios alunos e as unidades distribuídas pela Coordenação do curso, de modo que nenhum grupo teria representantes da unidade sob sua responsabilidade.

As informações poderiam ser conquistadas em duas etapas: primeiramente, pela captura de um *QR Code*, localizado na entrada de cada unidade; posteriormente, ao conversar com um Servidor Curinga, designado previamente pelo chefe da unidade. Ambos possuíam informações distintas e complementares sobre funções, organização e projetos interessantes de cada setor.

## Expedição STJ

Olá, pessoal!

Agora que chegamos ao final do nosso curso, temos uma atividade diferente para vocês. Trata-se do jogo "Expedição STJ".

A ideia da atividade é conhecer as unidades do Tribunal. Para isso, vocês deverão atuar nos grupos que já foram definidos e seguir as instruções:

- 1) Cada grupo terá sob sua responsabilidade 2 unidades (territórios);
- 2) O objetivo do jogo é montar um Diário de Expedição a partir de visitas aos territórios desconhecidos;
- 3) Para conseguir as informações, percorra os seguintes caminhos:
  - Encontre o QR Code perdido e desvende-o. Lembre-se: o objetivo é explorar a unidade, logo, o QR Code estará nela!
  - Em seguida, descubra quem é o "servidor coringa", responsável por revelar outros segredos preciosos da unidade para vocês. Ele pode ser identificado por meio de uma carta coringa no seu local de trabalho. Mas como nossos coringas têm uma agenda muito cheia, recomendamos que liguem pra ele antes.
- 4) Após desbravar esses territórios, vocês deverão montar o Diário da Expedição e compartilhá-lo com os outros grupos aqui no curso mesmo. **ATENÇÃO!** Cada território possui características que exigem habilidades especiais para lidar com elas. Atitudes cordiais facilitam a sua interação com os habitantes.

DICA: não é necessário que todos os membros do grupo participem das visitas. Lembre-se de que é uma expedição colaborativa e vocês podem dividir os territórios entre os membros.

DICA 2: a Coordenação de EaD ou os tutores entrarão em contato com os grupos para informar os territórios selecionados e tirar outras dúvidas. Fique de olho no seu e-mail STJ e na caixa de mensagens do Moodle!

A atividade deverá ser realizada até o dia **25 de fevereiro (quinta-feira)** e valerá 40 pontos na nota final.

Cada grupo tem um tópico privado para conversar aqui.

Imagem 1 – Comandos da atividade Expedição STJ. Fonte: elaborado pelos autores (2016).



Imagem 2 - Exemplo de banner com *QR Code* e cartão identificador do Servidor Curinga. Fonte: elaborado pelos autores (2016).

Antes da realização da tarefa, foi feito um levantamento de quais Unidades poderiam participar da atividade. Em seguida, quais seriam os Servidores Curingas e se eles teriam disponibilidade para atuar. A equipe de Educação a Distância visitou cada um desses servidores para explicar como seria sua participação durante a atividade e distribuir um cartão identificador, que seria

colado em algum lugar próximo as suas mesas de trabalho.

Durante a tarefa, disponibilizou-se um fórum para cada equipe conversar sobre suas estratégias. Notou-se grande participação nesses fóruns, e a Coordenação do curso foi acionada poucas vezes para tirar dúvidas quanto à utilização da *Wiki* e os comandos da atividade.

### Instrumento

Para realizar a avaliação da atividade “Expedição STJ”, foi utilizado um questionário, logo após a Avaliação de Reação do curso, com 16 perguntas de caracterização do público-alvo e de suas opiniões acerca de elementos da atividade, em caráter voluntário. A maioria das questões era objetiva, tendo apenas um espaço aberto para que os alunos comentassem se a atividade fez sentido dentro da proposta de ambientação do curso, conforme reproduzido a seguir:

#### Perfil do participante:

1. Qual sua idade? R: 18 a 35 anos; 36 a 55 anos; Acima de 55 anos.
2. Qual seu gênero? R: Masculino; Feminino.
3. Você já teve experiência com jogos anteriormente?
  - a) Sim, com jogos eletrônicos. (ex.: *videogames*, computadores, *smartphones*, etc)
  - b) Sim, com jogos não eletrônicos. (ex.: jogos de tabuleiro, cartas, etc)
  - c) Sim, com ambos.
  - d) Nunca.
4. Já fez cursos online anteriormente? R: Sim; Não.
5. Já havia usado ferramentas de discussão na web? (ex.: grupos no *Facebook*, fóruns, chats ou similares.) R: Sim; Não.
6. Tinha familiaridade com *QR Code* antes desse curso?
  - a) Já havia usado antes.
  - b) Já tinha ouvido falar, porém nunca havia usado.
  - c) Nunca tinha ouvido falar.

#### Sobre a atividade “Expedição STJ”:

1. Sobre os comandos da atividade:
  - a) Foi fácil entender os comandos da atividade.
  - b) Tive algumas dificuldades para entender os comandos da atividade, porém nada que impactasse muito.
  - c) Tive muitas dificuldades para entender o comando da atividade.
  - d) Não entendi os comandos da atividade.
2. Você acha que a atividade ajudou na socialização com os novos colegas?
  - a) Ajudou muito.
  - b) Ajudou um pouco.
  - c) Não fez diferença.
  - d) Atrapalhou um pouco.
  - e) Atrapalhou muito.
3. Você gostou de a atividade ter sido em grupo ou preferiria que fosse individual?
  - a) Gostei da atividade em grupo.
  - b) Preferiria que tivesse sido um trabalho individual.
4. Qual sua opinião sobre a utilização da atividade para conhecer as demais unidades do Tribunal?
  - a) Foi essencial.
  - b) Não fez diferença.
  - c) Prejudicou.

5. Quais fontes de informação foram mais eficazes para a execução da atividade?

- a) Tanto o *QR Code* quanto o servidor curinga
- b) Apenas o *QR Code*
- c) Apenas o Servidor Curinga
- d) Nenhuma das formas anteriores foi eficaz para a execução da atividade.

6. Sobre meu engajamento nas atividades...

- a) Eu me engajei bastante.
- b) Poderia ter me engajado mais.
- c) Não me engajei muito.

7. Você acha que a atividade fez sentido dentro da proposta do curso de ambientar os novos servidores do STJ? R: Sim, por quê?; Não, por quê?

8. Você encontrou dificuldades que atrapalharam a realização da atividade? (Pode escolher mais de um)

- a) Sim, em relação às unidades visitadas ou servidores curingas. Qual? \_\_\_\_\_
- b) Sim, em relação ao *QR Code*. Qual? \_\_\_\_\_
- c) Sim, em relação aos comandos da atividade. Qual? \_\_\_\_\_
- d) Sim, em relação à interação com os demais servidores do grupo. Qual? \_\_\_\_\_
- e) Sim, em relação ao meu local de trabalho ou minha disponibilidade de tempo.
- f) Não encontrei nenhuma dificuldade.

9. Quais destes elementos você identificou na atividade proposta (pode escolher mais de um):

- a) Interação com o grupo.
- b) Motivação para realizar a atividade.
- c) Colaboração dos colegas de grupo.
- d) Criação de um ambiente lúdico.
- e) Desenvolvimento de estratégias de ação.
- f) Missões específicas a serem realizadas.
- g) Problemas a serem resolvidos.
- h) Necessidade de desenvolver novas habilidades.
- i) Possibilidade de exercer um papel ativo nas tarefas.
- j) Desenvolvimento da inteligência coletiva por meio da *Wiki* colaborativa (Diários de Expedição).
- k) Nenhum.
- l) Outros: \_\_\_\_\_

10. Dentre as estratégias abaixo, qual você considerou a mais efetiva para conhecer as unidades do Tribunal? R: Atividade “Expedição STJ”; Palestras; Textos; Vídeos.

## APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Foi realizada análise quantitativa das respostas dos 45 participantes, por meio da qual se observou tratar-se de um grupo jovem (89% com idade até 25 anos) que possuía familiaridade com a tarefa, pois 96% já tinham participado de cursos *online* e todos tinham experiência anterior com jogos, sendo 92% com jogos eletrônicos.

Além disso, a maioria (96%) afirmou já ter utilizado ferramentas de discussão na *web* (grupos do *Facebook*, *chats*, fóruns e similares) e ter noção do uso de *QR Code*, porém aproximadamente metade já o havia usado antes (51%).

Quanto à análise dos elementos que caracterizam a gamificação, destaca-se o aspecto “Relacionamento”, no sentido de incentivar a interação entre colegas de equipe, ilustrado pelo fato de que quase todos afirmaram ter gostado de realizar a tarefa em grupo (96%), bem como que o jogo ajudou, em alguma medida, na socialização com novos colegas (96%), sendo que para os demais 4% não fez diferença.

Em relação à instrumentalidade da utilização do *game* como ferramenta para atingir os objetivos da ambientação, ressalta-se que 93% dos respondentes o consideraram essencial para conhecer as unidades do Tribunal. Em complementação, ao comparar as estratégias utilizadas no curso de ambientação a distância com as utilizadas na versão presencial, percebe-se que a “Expedição STJ” foi considerada pela maioria como a mais efetiva para conhecer as unidades do órgão, conforme o gráfico abaixo:



Gráfico 1 – Respostas para a questão “Qual estratégia é mais efetiva para conhecer o órgão?”.

Fonte: elaborado pelos autores (2016).

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% das pessoas. Apenas 20% consideraram só o “Servidor Curinga” como fonte mais eficaz para a execução da tarefa.

Quanto à caracterização da tarefa pelos participantes, observou-se que, entre os elementos de um *game*, os mais identificados foram “interação com o grupo” e “colaboração dos colegas de grupo”, conforme detalhado na Tabela abaixo:

Elementos da atividade	Número de respostas	Porcentagem
Interação com o grupo	44	98%
Colaboração dos colegas de grupo	38	84%
Possibilidade de exercer um papel ativo nas tarefas	26	58%
Missões específicas a serem realizadas	25	56%
Desenvolvimento da inteligência coletiva por meio da Wiki colaborativa (Diários de Expedição)	25	56%
Motivação para realizar a atividade	23	51%
Desenvolvimento de estratégias de ação	16	36%
Necessidade de desenvolver novas habilidades	13	29%
Problemas a serem resolvidos	12	27%
Criação de um ambiente lúdico	11	24%
Nenhum dos elementos anteriores	1	2%

Tabela 1 – Elementos identificados pelos participantes na atividade proposta. Fonte: elaborado pelos autores (2016).

Desse modo, conclui-se que os principais elementos que caracterizam um jogo estavam presentes na atividade e foram reconhecidos por número significativo de participantes. Salienta-se o papel motivador de características relativas a trabalho em grupo e à execução de missões de forma proativa.

Além disso, o reconhecimento, por mais da metade da amostra, do “desenvolvimento da inteligência coletiva por meio da *Wiki* colaborativa” demonstra a importância dessa estratégia de aprendizagem no contexto do curso.

Por se tratar de uma tarefa a ser realizada presencialmente, apesar de ser parte integrante de um curso a distância, foram encontrados alguns desafios que dificultaram sua realização. Para quase metade da amostra, não houve dificuldade (46%), contudo, 33% dos respondentes relataram ter dificuldades em relação ao local de trabalho ou à disponibilidade de tempo – cabe esclarecer que todos já estavam em exercício em diferentes áreas do Tribunal. Outros 20% relacionaram-se à atividade propriamente dita.

Por fim, foi realizada análise qualitativa das respostas à questão aberta: “*Você acha que a atividade fez sentido dentro da proposta do curso de ambientar os novos servidores?*”. Os resultados foram consistentes com as análises quantitativas e demonstraram, resumidamente, a pertinência da utilização de gamificação em um curso de ambientação, confirmada por quase todos os participantes (96%) – apenas dois (4%) afirmaram não poder avaliar, pois não participaram por estarem alocados fora da sede do Tribunal.

Observou-se também, por meio dos relatos, a valorização da possibilidade de maior interação entre os novos servidores e entre eles e as áreas da organização, bem como maior efetividade desta estratégia educacional para a assimilação do conteúdo.

As respostas abaixo ilustram os principais aspectos explicitados:

Fez, sim, uma vez que por meio dela pudemos "explorar" outras unidades do STJ e conhecer suas atividades e organização. Como foi uma atividade em grupo, tivemos a oportunidade de encontrar e conhecer novos colegas. O texto do QR CODE e as explicações do servidor curinga, sobretudo esta última, foram importantes para cumprir o objetivo da atividade. Já que o contato com servidor curinga foi bem no estilo de conversa, tivemos a

oportunidade de fazer perguntas e interagir mais, o que nem sempre dá pra se fazer em palestras por conta do tempo apertado.

(...) a proposta de divisão em grupos para que cada um visitasse 2 unidades do tribunal e depois a apresentassem aos outros grupos foi bem inteligente e poupou bastante tempo dos novos servidores.

Portanto, considerando-se que a atividade fez parte de um curso de ambientação a distância, conclui-se que o fato de apresentar uma tarefa desafiadora e semipresencial a ser realizada em grupos possibilitou a oportunidade para os novos servidores se conhecerem e criarem vínculos sociais, bem como ir pessoalmente às áreas para conhecer o espaço físico e a dinâmica de trabalho, e assim minimizar limitações causadas pela distância.

Além disso, no contexto da andragogia, a motivação para aprender e o sentido do conhecimento na realidade concreta da pessoa são aspectos fundamentais para que o aluno mantenha-se engajado no curso e atinja os resultados esperados. Nesse sentido, salienta-se o papel motivador da “Expedição STJ” enquanto estratégia pedagógica.

Assim, conclui-se que a experiência de gamificação aplicada à tarefa “Expedição STJ” possibilitou minimizar limitações causadas pela distância e que seu uso se mostrou relevante e pertinente como atividade de um curso de ambientação *online*. Por conseguinte, pode-se afirmar que essa estratégia agregaria valor não apenas em uma versão *online*, mas também na ambientação presencial.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da crescente chegada de processos jurídicos ao STJ e da necessidade de aperfeiçoamento dos processos de trabalho, faz-se necessário aumentar o investimento no capital humano do Tribunal. Nesse sentido, o STJ tem como um dos seus valores a “aprendizagem contínua”. Contudo, ao se considerar o cenário econômico atual, o STJ é desafiado a responder às necessidades com menos recursos disponíveis.

Nesse contexto, a gamificação pode contribuir para os fins da educação corporativa ao reunir elementos que proporcionam forte engajamento e motivação dos colaboradores nos processos de aprendizagem e na consequente solução de problemas que mobilizam seus conhecimentos e habilidades, levando-os a atitudes que podem potencializar seus resultados.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Flora. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo**: do conceito à prática. São Paulo: DVS Editora, 2015.

CARMONA, Sabrina Pereira Kumagai. **O museu do game como experiência gamificada**. 2012. 130 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação e Simiótica, Puc, São Paulo, 2012.

CELANO, Juliana; LEITE, Wellington; SILVA, Franciane Piauí da. **A Gamificação e a Necessidade Constante de Mudanças nas Organizações**. Comunicação & Mercado/UNIGRAN - Dourados - MS, vol. 04, n. 10, p. 07-18, jul-dez 2015.

FARDO, Marcelo Luis. **A Gamificação Aplicada em Ambientes de Aprendizagem**. 2013. Disponível em: [Acesso em: 25 jun. 2016](#).

MOITA, Filomena. **Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @**. Campinas: SP. Editora Alínea, 2007.

MATTAR, João. **Design educacional: educação a distância na prática**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2014.

\_\_\_\_\_. Interatividade e aprendizagem. In: LITTO, Fredric Michael; FORMIGA, Manuel Marcos Maciel (orgs.). **Educação a distância: o estado da arte**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009, pp. 112-120.

OLIVEIRA, Ludmilla Cavarzere de; LEISTER, Ana Carolina Corrêa da Costa; OLIVEIRA, Mauri Aparecido de; BUENO, Ricardo Luiz Pereira. **A Capacitação de Agentes Públicos: o Exemplo da Escola Judicial do Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região (TRT-2) com a introdução de um Novo Modelo de Curso com Elementos de Jogos**. Organizações em contexto, São Bernardo do Campo, Vol. 12, n. 23, jan.-jun. 2016.