

APRENDENDO O JOGO

É o desenvolvimento de um jogo de treinamento para servidores públicos da área de logística, cujo conteúdo ilustrará o processo de gestão de bens móveis a ser realizado por instituições públicas, de acordo com a atual legislação que regulamenta a gestão dos bens móveis integrantes do patrimônio público do poder executivo do estado do Rio de Janeiro.

A proposta desse jogo é treinar novos servidores e reciclar os efetivos, orientando-os a respeito dos procedimentos a serem tomados com os bens móveis, cuja gestão será padronizada para todas as instituições públicas, uma vez que esta gestão é feita de forma plural nos diversos órgãos do estado. Tal padronização, que tem por finalidade contribuir para o melhor controle e salvaguarda do patrimônio público, unificar o método de gestão – que pode ser aperfeiçoado a partir dos *gaps* que vão surgindo conforme utilização do processo – e viabilizar o aprendizado em distintos órgãos oferecendo a mesma qualidade de informações em ambos, será executada pela SEPLAG, incumbida de planejar, normatizar e supervisionar a gestão de bens móveis. Ressalta-se, portanto, que o jogo proposto neste projeto estará baseado no padrão estabelecido pela SEPLAG e será uma ferramenta complementar das palestras lecionadas por representantes deste órgão.

Atualmente existem cursos de capacitação, porém acredita-se que pelas características intrínsecas ao jogo, o processo de aprendizagem e a fixação do conhecimento se desenvolvam de melhor forma utilizando jogos para auxílio dos cursos. A aplicação prática em um jogo traz proximidade com a realidade, aumenta a taxa de retenção do conhecimento, dá significado a conceitos de difícil compreensão, ajuda a construir conexões, desenvolve a confiança do participante e gera resultados mais imediatos, o que justifica e reforça a relevância deste projeto.

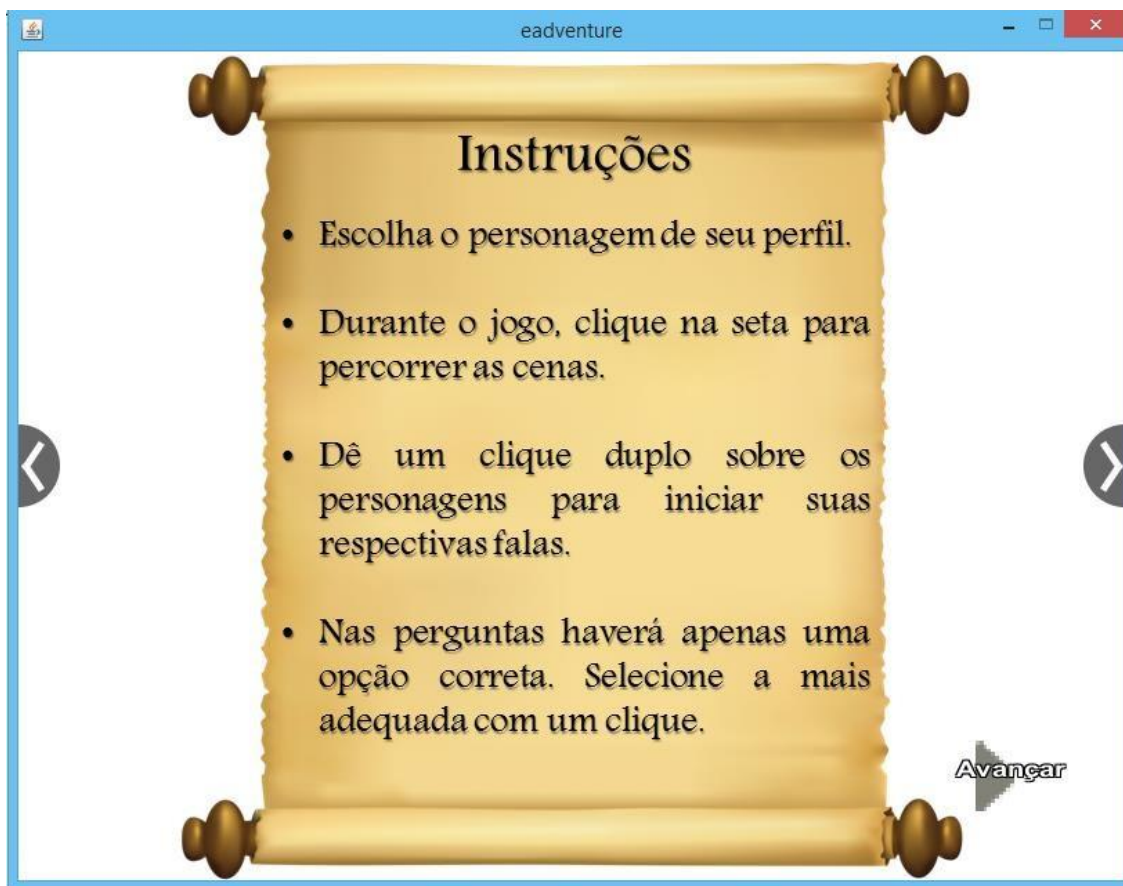
O jogo é totalmente virtual, como é possível ver a tela inicial dele abaixo:

Figura 12 - Tela inicial do Jogo sobre Bens Móveis



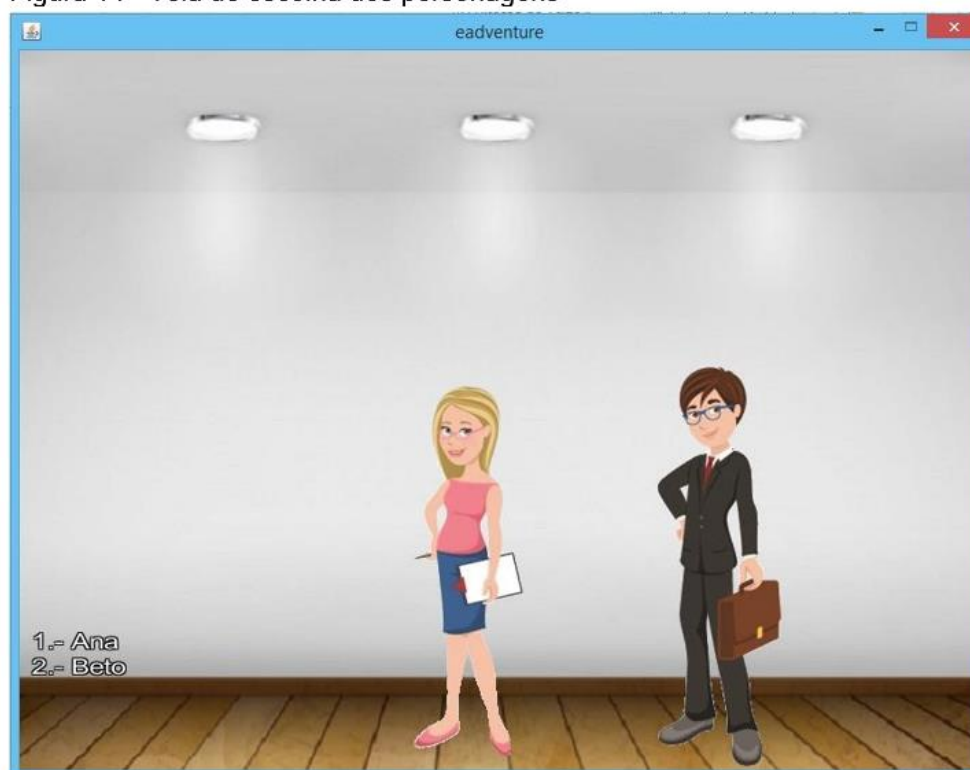
Fonte: Os autores, 2015.

Ao avançar para a próxima cena, o jogador irá se deparar com a tela de instruções, que o orientará a respeito das ações que deverão ser tomadas no decorrer da aventura. Abaixo, é exposta a tela instrucional do *game*.



Conforme proposto no objetivo deste trabalho - criar um jogo de treinamento sobre bens móveis para servidores públicos da área de logística, a fim de treinar novos servidores e reciclar os efetivos - foi elaborado um jogo com dois perfis de usuários. A seguir, é evidenciada a cena da escolha de um dos personagens.

Figura 14 - Tela de escolha dos personagens



Fonte: Os autores, 2015.

A primeira personagem, Ana, tem a característica dos servidores que estão iniciando na empresa e não possuem o conhecimento sobre a gestão de bens móveis. Desta maneira, foi necessário introduzir conceitos iniciais, institucionais e a aplicação de perguntas baseadas no exemplo prático da gestão de um bem móvel.

O segundo personagem, Beto, tem o perfil dos servidores que possuem experiência na gestão de bens móveis, mas que precisam ser reciclados por conta da necessidade de padronização na administração do patrimônio público. A etapa percorrida pelo personagem com esse perfil não aborda a parte inicial de conceitos, pois entende-se que não há necessidade de apresentá-los, uma vez que já são dominados por ele.

Para dar prosseguimento à exibição de imagens do jogo, a personagem Ana foi selecionada. Adiante, é exposta a primeira cena de interação, que apresenta a terceira personagem, Iza, uma instrutora que tem como função orientar a novafuncionária a respeito da gestão de bens móveis.

Figura 15 - Primeira tela imediata à escolha da personagem Ana



Fonte: Os autores, 2015.

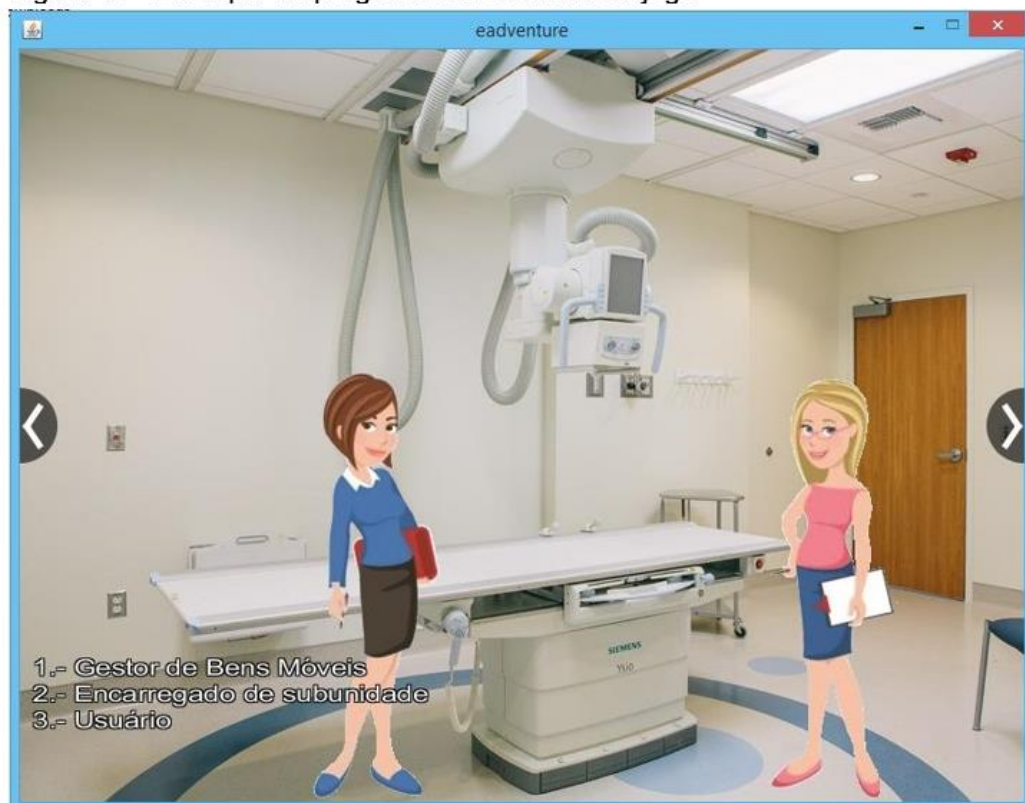
Após as cenas iniciais, nas quais a personagem Iza se apresenta e interage com a personagem Ana abordando os conceitos introdutórios à gestão de bens móveis, o jogo segue para a sua aplicação prática, mostrando como se dá o processo de gestão de um bem móvel - aparelho de raio-x - adquirido por um hospital público. A imagem a seguir mostra a cena em que as personagens estão diante do bem recém-adquirido.

Como estratégia de interação com o participante e de assimilação de conteúdos, esta fase da aventura é composta por perguntas objetivas a respeito da gestão de bens móveis que irão direcionar o jogador a possíveis opções de respostas. Dentre as opções apresentadas, apenas uma configura-se como resposta correta. É interessante ressaltar que as demais opções que não se configuram como resposta correta, mesmo sendo selecionadas, apresentarão frases afirmativas que explicam ou justificam o fato de a respectiva opção não ser a mais adequada para a pergunta feita. Sendo assim, o jogador pode passar

por todas as opções de respostas, não deixando de aprender, independente da sua escolha, até que selecione a opção correta e avance para a próxima cena do jogo.

Na página seguinte, pode-se visualizar na imagem uma cena em que opções de respostas são apresentadas à personagem, dentre as quais uma deverá ser selecionada pelo jogador.

Figura 17 - Exemplo de perguntas no decorrer do jogo



Fonte: Os autores, 2015.

Uma vez que a resposta correta é selecionada, a personagem instrutoracomplementa a resposta com as informações pertinentes, como pode ser visto na próxima figura, prosseguindo com a explicação e com as perguntas sobre as próximas etapas da gestão do bem móvel.

Figura 18 - Exemplo de resposta no decorrer do jogo



Fonte: Os autores, 2015.

Depois de todas as etapas da gestão de um bem móvel serem percorridas, os personagens se despedem, fazem suas considerações finais a respeito do processo ensinado e aprendido, e assim o jogo termina, estimando que o jogador tenha aprendido de maneira eficaz e lúdica sobre a gestão de bens móveis, uma vez que ele irá trabalhar nesta área.

Destaca-se que, após o seu término, e avaliada a necessidade, o participante poderá jogar novamente, quantas vezes achar e se fizer necessário para que haja um aprendizado pleno, dado o grande número de informações com as quais se depara durante o jogo.