



**Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq**  
ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

Vol. 17, número 1, jan-jun, 2024, pág. 659-680

**GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO DIALÓGICO SOBRE  
DIREITOS HUMANOS E PROMOÇÃO DE CIDADANIA: ESPAÇOS  
DE DESENVOLVIMENTO HUMANO**

**GAMIFICATION AS A DIALOGICAL RESOURCE ABOUT  
HUMAN RIGHTS AND PROMOTING CITIZENSHIP: HUMAN  
DEVELOPMENT SPACES**

Suzi Brum de Oliveira (AEDB)<sup>1</sup>

Paula Cristina da Silva Cavalcanti (AEDB)<sup>2</sup>

Eliane Michelle Paviotti Fischer (AEDB)<sup>3</sup>

**RESUMO**

Processos de produção de conhecimento em espaços coletivos envolve o campo da experimentação e da vivência e a construção de espaços de prática educativa-reflexiva. A questão que orienta este estudo é como aprender e cuidar, orientados pelos direitos humanos, através de práticas grupais? Deste enquadre, pretende-se debater sobre a gamificação como ferramenta de mediação, metodologia ativa, valor pedagógico e recurso de cuidado ético de si. Referenciados nos estudos socioculturais destaca-se a centralidade dos processos de produção de significados, mediadas pelas experiências eu-outro cotidianas. A pesquisa bibliográfica é utilizada como referência para coletar dados na revisão da literatura. A gamificação atua na dinâmica do processo de aprendizagem em Direitos Humanos, em práticas grupais e espaços coletivos e, embora carece de mais estudos, apresenta-se como recurso de dialogicidade na expansão da consciência quanto às condições que ampliam e/ou subtraem a dignidade humana, em desenvolvimento de engenhosidades e criticidade, orientada à ação transformadora. Verifica-se assim, a relevância social do jogo na produção de subsídios para a

---

<sup>1</sup> Doutora em Psicologia do Desenvolvimento e Escolar (UNB). email: suzibrumpsi@gmail.com

<sup>2</sup> Doutora em Enfermagem (EEAN/UFRJ). Apoio Técnico da Divisão de Saúde Mental de Volta Redonda-RJ.Brasil. pcscavalcanti@gmail.com

<sup>3</sup> Doutora em Ciências (PPGERN/UFSCAR). eliana.paviottifischer@gmail.com



**Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq**

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

potencialização do debate, a implantação de políticas públicas e a comunidade em geral.

**Palavras chaves:** Gamificação, Metodologia Ativa, Direitos Humanos, Práticas grupais, Desenvolvimento humano

### **ABSTRACT**

Processes of knowledge production in collective spaces involve the field of experimentation and experience and the construction of spaces for educational-reflective practice. The question that guides this study is how to learn and care, guided by human rights, through group practices? In this context, the aim is to debate gamification as a mediation tool, pedagogical value and ethical self-care resource. Referenced in sociocultural studies, the centrality of meaning production processes stands out, mediated by everyday self-other experiences. Bibliographic research is used as a reference to collect data in the literature review. Gamification operates in the dynamics of the learning process in Human Rights, in group practices and collective spaces and, although it requires further studies, it presents itself as a dialogical resource in expanding awareness regarding the conditions that increase and/or subtract human dignity, developing ingenuity and criticality, oriented towards transformative action. Thus, the social relevance of the game in producing subsidies to enhance debate, the implementation of public policies and the community in general can be seen.

**Keywords:** Gamification, Human Rights, Group practices, Human development

A contemporaneidade atualiza e radicaliza o discurso autoritário na manutenção de processos de exclusão-inclusão perversa na interseccionalidade (Collins & Bilge, 2020) de marcadores sociais como raça, gênero, idade e territórios de existência, localizando os sujeitos em espaços de isolamento como diferentes arranjos identitários e relacionais em restrição histórica do desenvolvimento da agencialidade (Brum; Barbato & Oliveira, 2019). Analisar a emergência e transformação de significados de processos de exclusão-inclusão



## **Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq**

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

perversa e seus desdobramentos em condições que ampliam e/ou subtraem a dignidade humana, em desenvolvimento de engenhosidades e criticidade, orientada à ação transformadora, situa este debate no campo das práticas grupais e coletivas como espaço dialógico e de potência de vida.

A análise dos processos de produção de conhecimento em espaços coletivos envolve o campo da experimentação e da vivência e a construção de espaços de prática educativa-reflexiva. Espaços dialógicos, mediados pelo debate sobre direitos humanos, geram coprodução de conhecimento e, por conseguinte, possibilitam expansão de consciência crítica e autonomia por meio de problemas e situações cotidianas reais e a utilização da gamificação, no contexto das metodologias ativas, pode assim contribuir como estratégia de aprendizagem e cuidado ético. A questão que orienta este estudo é como aprender e cuidar, orientados pelos direitos humanos, através de práticas grupais?

A tecnologia tem desempenhado papel central no cotidiano e, nesse contexto, a gamificação aparece como uma estratégia inovadora, motivadora e eficiente que engaja uma diversidade de sujeitos que, utilizando elementos característicos dos jogos, em espaços que não são de jogos, favorecem que outros cenários se instituem como processo e oportunidade de ensino-aprendizagem. Segundo Kapp (2013) a gamificação é aplicação cuidadosa de todos os elementos dos games que potencializam a aprendizagem, auxiliando na resolução de problemas, através de zonas de contato eu-outro, fronteira intersubjetiva de circulação e troca dos conhecimentos.

A partir da ideia de Bruner (2004, p. 20) acerca dos “instrumentos de organização e de compreensão dos mundos em termos comunicáveis”, situamos a gamificação como ferramenta geradora de produção de significados de si, do outro e do mundo, em co-



## **Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq**

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

dependência de seus contextos sociais, que oportuniza a negociabilidade de novas realidades. O sujeito imerso e situado em intertextualidades (Gadamer, 1997) e interhistoricidades (Segato, 2012) (re)significa e singulariza sua vida. No jogo, a cultura é produzida e reproduzida em atos de fala cotidianos que orientam a ação humana sempre valorada, em ativo movimento de posicionamento e reposicionamento, onde o sujeito se constitui em processos de diferenciação. O encontro Eu-Outro gera contraposições e ambivalências capazes de fomentar um espaço de audiência em (com)posição de diferentes vozes e, portanto, de reflexividade orientados à criatividade e inovações frente às questões e dilemas da vida.

Referenciados nos estudos socioculturais (Vygotsky, 1998; Bruner, 2004; Valsiner, 2012) que destacam a centralidade dos processos de produção de significados, mediadas pela experiência e vivência cotidiana, inferimos assim sobre processos de produção de si e do outro e suas transformações no tempo-espço, considerando que a realidade humana é sempre uma realidade simbólica (Santana & Oliveira, 2016). Espaços coletivos, mediados por jogos, podem atuar e promover desenvolvimento humano. A gamificação como recurso utilizado no contexto das metodologias ativas favorece o pensar autoral e tomadas de decisão orientadas por posicionamentos éticos.

É no encontro das relações que construímos narrativas e somos por ela afetados, no entanto, é necessário considerar que a participação constitutiva dos contextos sociais na produção de si pode circunscrever o desenvolvimento do *Self*, definindo limites de participação de cada um no processo de significação e construção societária. A questão que norteia este estudo é: como aprender e cuidar, orientados pelos direitos humanos, através de práticas grupais em oficinas com intervenção psicossocial? A pesquisa bibliográfica será utilizada como referência



## **Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq**

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

para coletar dados na revisão da literatura, de modo a destacar a gamificação como estratégia de produção de conhecimento, de aprendizagem e de cuidado de si e do outro, com a finalidade de promover uma prática cidadã.

### **GAMIFICAÇÃO COMO MEDIAÇÃO DE APRENDIZAGEM VIVA E PARTICIPATIVA**

Os espaços coletivos com realização de práticas grupais (Pereira & Sawaia, 2020) e oficinas de intervenção psicossocial (Afonso, 2006; Afonso; Abade, 2013) podem atuar como espaço educativo-reflexiva porque instaura-se como lugar potente de aprendizagens e, portanto, de coprodução de conhecimento e como lugar de cuidado de si e do outro. Atividades sustentadas sob a lógica democrática e transformadora oportunizam criticidade e cuidado enquanto recurso para o desenvolvimento pleno da personalidade e bem-estar. No contexto das práticas de grupo, a gamificação pode atuar como recurso dialógico sobre direitos humanos, na promoção de cidadania e de ações orientadas ao bem-comum. O bem-estar humano se concretiza em contextos que prevalecem o bem comum como ato de conscientização, criticidade e compromisso com o coletivo.

A partir da teorização do modelo bidimensional de transferência cultural proposto por Valsiner (2012) encontramos uma base de sustentação nos estudos da psicologia cultural para inferir sobre a produção humana. Tal perspectiva situa o homem em relação de reciprocidade com os contextos sociais, mediado pelo sistema semiótico, de forma que ao empreender alguma atividade promove mudanças e (re)cria realidades. Desta perspectiva o sujeito não se apresenta como tabula rasa nem ser da essência, abre-se a uma multiplicidade de reconstruções de mensagens em sua relação de troca com o meio. A construção cultural é “baseada na premissa de que, na



## **Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq**

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

transmissão cultural do conhecimento, todos os participantes estão transformando ativamente as mensagens culturais [...] o papel ativo de todos os participantes conduz a múltiplos cursos de reconstrução da mensagem” (Valsiner, 2012, p. 34). Espaços coletivos e práticas grupais são constituídos em diálogo e potência de vida (Pereira & Sawaia, 2020).

Espaços de práticas grupais e oficinas de intervenção psicossocial (Afonso; Abade, 2013; Pereira & Sawaia, 2020) se apresentam como estratégias de transformações e criatividade, mediadas pela dialogicidade em contextualizações (Auer, 1996). As práticas e oficinas são espaços inclusivos, entendendo que a alteridade é acontecimento e também condição de produção de si;

[...] incluir a alteridade na compreensão do desenvolvimento humano é acatar que não há diálogo sem diferença [...] ao produzir e negociar significados em relações dialógicas, o sujeito diverge, julga e avalia o outro, levando ao conflito e a soluções criativas o que é essencial para o desenvolvimento da condição humana” (Santana & Oliveira, 2016, p. 20).

A gamificação, nestes contextos, possui valor pedagógico e é recurso de cuidado ético de si e do outro. Apresentando-se como uma ferramenta na área da saúde, educação, ações comunitárias e ambientes de trabalho que mobilizam e agenciam informação, reflexividade, significados afetivos e vivências relacionadas a diferentes temas de interesse comum. Ação realizada em conjunto e mediadas pelo diálogo-problematizador e pela compreensão que cada sujeito possui de sua realidade e de suas próprias necessidades possibilitam transformações qualitativas de si e da realidade.

Práticas grupais, mediados por recursos lúdicos e reflexivos, podem promover inclusão e dialogicidade projetando mudanças com base na compreensão coletiva de um determinado contexto por



## **Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq**

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

envolverem processos decisórios participativos e colaborativos. Intervenções criativas coletivas e potencialidades comunitárias fortalecem espaços e seus sujeitos, criando fluxos solidários, apropriação do que é público e reconhecimento de individualidades, constituindo-se, portanto, como um lugar educador, saudável e digno (Afonso, 2015). O campo das práticas grupais tem uma intencionalidade direcionada ao cuidado e à potencialização da vida para o desenvolvimento de um sujeito livre e criador de si (Pereira & Sawaia, 2020).

A utilização de instrumentos dialógicos como os jogos não se resume e/ou atua como entretenimento, embora indispensável, mas como abertura ao diálogo que oportuniza a produção de uma compreensão de cuidado e desenvolvimento humano. A prática grupal e a gamificação podem orientar um olhar ético-estético-político para o cotidiano, de modo a romper com a banalização e naturalização de modos de ver, sentir, pensar e se emocionar, através do confronto com a diferença. Jogos podem disparar conversas e promover mudanças na perspectiva da metodologia ativa. A interatividade possibilita desenvolvimento da cognição mediada pela criatividade e imaginação e, mediados por jogos, é possível simular a vida real localizando o sujeito como autor-ator de sua história. A utilização deste recurso em práticas grupais, seja em contextos de saúde seja em contextos de educação formal e não-formal, através de oficinas e práticas coletivas podem contribuir, portanto, na identificação e mudança de relações e contextos que violam os direitos humanos.

O processo de intervenção psicossocial (Afonso, 2006; Afonso & Abade, 2013) implica na produção de um saber conjunto como campo de aprendizagem viva e participativa a fim de (re)ver verdades. Espaços coletivos compreendem sujeitos-participantes que atuam de modo ativo e intencional, em contextos sociais diversos, com ênfase na análise das



## **Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq**

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

estruturas, das relações sociais e do cotidiano. A oficina inclui três dimensões: a dimensão psicossocial ao considerar a leitura sobre processos de comunicação, em contextualizações, bem como práticas discursivas e projetos de mudança de identidades e posicionamentos; a dimensão do cuidado ético de si e do outro visto que há abertura para considerar os investimentos, as intenções e desejos que orientam ações e forjam relações, em especial quando consideramos que os direitos humanos apresentam-se no campo das proposições éticas, portanto, para além do campo jurídico possui eficácia simbólica tangenciado pelo bem comum; e a dimensão educativa-reflexiva pois que trata-se de espaço potente de informação e produção de conhecimento orientados a inovações. Articula-se, então, três dimensões: psicossocial, cuidado ético de si e espaço educativo-reflexiva que se retroalimentam e promovem abertura ao desenvolvimento humano.

Assentados na ética dialógica (Sobral, 2013) assumimos o compromisso de práticas que desnaturalizam os fenômenos como fundamentos puramente biológicos, dicotômicos e lineares para configurar como totalidade dinâmica, complexa e aberta. estabelecer espaços e seus recursos com foco em mudanças sociais implica considerar a alternância de endereçamento-responsividade frente o outro, para cultivo de sensibilidades e inovações (Valsiner, 2012) que lança o sujeito a sua própria humanidade e a humanidade do outro.

O homem é constituído por diferentes vozes, o que garante diversidade, plasticidade e desenvolvimento humano. Necessário considerar que recursos disponíveis culturalmente em scripts de vida (Fivush, Habermas, Waters & Zaman, 2011) e expectativas orientam qualidades e/ou carência de articulação semiótica em função da diversidade e/ou uniformidade arquitetônica dos encontros em contextualizações (Auer, 1995; Lima, 2015) O deslocamento entre contextos sociais, em atos de fala (Gillespie, 2006), gerados e que geram



## **Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq**

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

diferentes modos de socialização, desenvolvem diferentes graus de reflexividade indicando dependência e independência simultâneas entre subjetividade e situações específicas. A coexistência de vivências de vulnerabilidade e protetoras, em contextos adversos, canaliza ora relações de poder desiguais ora emergência de práticas culturais genuinamente novas e inclusivas. Esta última é a condição para produção de estabilidade e senso de si, em processos de mudanças.

O uso da gamificação tem consonância e geram processos de reflexividade enquanto transformações qualitativas de si, do outro e mundo, pois que tange a valorização do sujeito como ser de agencialidade em seu processo de educação e cuidado. Apresenta-se, então, como uma estratégia de cuidado e espaço pedagógico reconhecendo a subjetividade e a diversidade de formatos para lidar com situações conflitantes e desafiadoras da vida diária. Espaços de práticas grupais potencializam modos de cuidado de si e do outro através da manipulação de recursos artísticos, dinâmicas, jogos e outros canais porque favorecem a expressividade e reflexividade. Assim, processos de reflexividade, mediados por espaços de ludicidade e interatividade, orienta e é orientada pela circularidade e interdependência entre a experiência vivida e produção-atualização de significados (Rosa, 2015), possibilitando e fortalecendo estratégias de enfrentamento-*coping* como autorregulação (Valsiner, 2012) e gerenciamento em situações cotidianas adversas que ultrapassam conhecimentos existentes ou experiências vividas (Souza, 2019).

Reflexividade é experiência incorporada de consciência autoral, tecida na dialogicidade, no cultivo moral e hermenêutico sobre si e as condições de vida (Rosa, 2015). A história desenvolvimentista da reflexividade está entrelaçada com a diferença e a criatividade em perspectivas, é qualidade determinante da agência do sujeito que produz significado para agir no mundo e ao mesmo tempo redefinir contextos



## **Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq**

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

(Glaveanu, 2015; Awards & Wagoner, 2015). Mover-se entre perspectivas cultiva a alternância discursiva, como princípio de desenvolvimento reflexivo orientado a organização, autorregulação, planejamento e ação criativa. Dinâmicas reflexivas entre posições ator-observador/eu-outro desfaz a dicotomia passividade-atividade na produção de novas sínteses em posicionamentos ético-estético-político. A reflexividade nos leva a olhar para a nossa própria posição a partir do ponto de vista do(s) outro(s) (Glaveanu, 2016).

Reflexividade está comprometida com as forças que oportunizam transformações, entre imaginação e criatividade. Ser criativo, enquanto qualidade de reflexividade, depende não apenas reconhecer a alteridade, mas também de desenvolver habilidades para agir sobre o que se apresenta diferente ao 'eu' e usá-la em situações concretas da vida (Marsico; Ruggieri & Salvatore, 2015) para produção de soluções para as adversidades, barreiras de distinções e despotencialização-anulação do ser.

O desenvolvimento da reflexividade gera possibilidades de rompimentos de barreiras epistemológicas. A multiplicidade e o movimento de encontros sociais o constituem como experiência ético-estética, localizando o sujeito como ser encarnado, ser de relação e historicidade. A emergência de novidade “está estritamente relacionada a processos de oposição, contradição e integração, no qual a contraposição é construtivamente usada para atingir níveis mais elevados de inovação” (Hermans, 2001, p.82). Deste enquadre, nos distanciamos de uma leitura positivista para ir em direção a uma leitura interpretativa de forma que a cultura é “tratada como um texto que os participantes leem para sua própria orientação” (Bruner, 2004, p. 9). Defende-se o movimento dialético e dialógico dos fenômenos sociais, onde o sujeito se situa como reproduzidor e produtor de realidades.



## **Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq**

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

A rede conceitual e metodológica do trabalho encontra-se assentada em fornecer suporte à cogestão de coletivos através do diálogo e da interação, orientado à produção de sujeitos autorais e a produção de valor de uso de conhecimentos e contextos de existência. A roda de conversa situa o olhar na horizontalidade para uma articulação de saberes e práticas para expansão da “capacidade das pessoas para lidar com informações, interpretá-las, compreender a si mesmas, aos outros e ao contexto, em consequência, pretende contribuir para o desenvolvimento da capacidade de tomar decisões, lidar com conflitos, estabelecer compromissos e contratos, ampliando, enfim, a possibilidade de ação dessas pessoas” (Campos; Figueiredo; Pereira Junior & Castro, 2014), de modo a operar mudanças nas dimensões do poder, do conhecimento e do afeto.

### **O USO DA GAMIFICAÇÃO EM PRÁTICAS EDUCATIVA-REFLEXIVA EM DIREITOS HUMANOS**

A expressão e concretização do bem comum está inscrita no campo dos direitos humanos e, portanto, na promoção da cidadania. O bem comum pressupõe garantia de acessos a bens socioculturais, políticos e econômicos, o que inclui considerar os recursos materiais básicos para uma vida boa e o reconhecimento-participação da pessoa na vida coletiva. Mas, deste lugar não há alibis possíveis para a indiferença e naturalização dos acontecimentos e processos de exclusão-inclusão perversa que estruturam e organizam a sociedade atual.

O bem-estar comum é o oposto de uma vivência de precarizações simbólicas e concretas. A percepção do estado de bem-estar está na codependência das condições e situações de vida das pessoas; reflete, portanto, a geografia local, a cultura e as circunstâncias ecológicas. Ao situar os espaços coletivos como lugares potentes de cuidado de si,



## **Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq**

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

localizamos o sujeito frente ao dilema liberdade↔responsabilidade, enquanto sujeito de intencionalidade, na conquista, permanência e resistência para garantia das seguranças socioassistenciais e promoção de sua condição de saúde.

A concretização dos direitos no cotidiano das pessoas depende do desenvolvimento econômico e sociocultural. Inserimos assim, o debate dos direitos humanos e sua violação como fenômeno que só pode ocorrer no campo das relações humanas, portanto um fenômeno cultural. A centralidade deste debate encontra-se inscrito na produção e reprodução de práticas de exclusão-inclusão perversa, entendendo que estas práticas estão associadas à negação das necessidades básicas e dos direitos humanos, orientando formatos de socialização e consciência. Inserir a subjetividade na leitura do fenômeno não significa instituí-la como única instância, a fim de psicologizar o fenômeno, mas como possibilidade de compreender o que leva “os homens a aderir ou a resistir a um sistema totalitário” (Crochik, 2008, p. 299).

O campo dos direitos humanos requer considerá-lo em sua complexidade, visto que introduz a dimensão política, ética e filosófica para a compreensão e a produção histórica do que é dignidade humana (Afonso & Abade, 2013). Assim, o desenvolvimento de práticas grupais com foco nos direitos humanos requer considerar o contexto de emergência de seus significados e concretizações, pois se trata de uma produção sócio-histórica entre resistências e opressões. A produção de si orientada à cidadania emancipatória envolve, segundo Afonso e Abade (2013), a consciência do direito a ter direito. Conquista esta que só pode acontecer em espaços constituídos na e pela inclusão social e, portanto, no reconhecimento da alteridade como constitutiva do sujeito ativo e no pertencimento dos sujeitos como participantes conscientes e críticos.



## **Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq**

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

O que é desvelado entre o direito e sua aplicabilidade é uma sociedade que não se constitui como garantidora dos direitos humanos, pois que constatamos dificuldades e desafios na concretização das estratégias que estejam em consonância com a implementação de práticas de inclusão social (Costa & Damasceno, 2012). Resultado de um processo sócio-histórico entre o poder hegemônico e contra hegemônico verifica-se a coexistência de leis que consolidam espaços emancipatórios de dignidade humana e a prevalência de práticas e relações mediadas por violações de direitos à integridade física, emocional, mental e espiritual. Práticas que estruturam e organizam uma sociedade marcadamente desigual e excludente como o Brasil.

Os direitos humanos são uma ferramenta de proteção ao cidadão e segunda a Organização das Nações Unidas constituem garantias sociopolíticas, jurídicas e econômicas que protegem indivíduos e grupos de atos de violações de seus direitos e que, portanto, atentem contra a integridade e a dignidade humana (ONU, 1948). O Brasil é signatário dos mais importantes tratados internacionais de direitos humanos. Assim, assume destaque no plano Jurídico, político e social na construção e organização de órgãos e mecanismos ao se responsabilizar na implantação de ações voltadas ao campo dos Direitos Humanos.

Importante destacar que a finalidade de promover educação em Direitos Humanos está na base da construção de uma sociedade inclusiva e democrática. Deste modo,

[...] sua finalidade é mudar condutas para criar práticas sociais, é formar o sujeito de direitos para atuar em consonância com uma cultura de respeito ao outro. Esse processo deve pautar-se em três esferas principais: a) informação e conhecimento sobre direitos humanos e democracia; b) valores que sustentam os princípios e a normativa dos direitos humanos e atitudes coerentes com eles; c) capacidades para pôr em prática com eficácia os princípios dos



**Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq**

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

direitos humanos e da democracia na vida diária (Soares & Cosrta, 2023, p. 472).

Direitos Humanos são certidões de nascimento, são alimentos, escolas, trabalhos, casas, cidades acessíveis, é liberdade de ir e vir; é direito à memória e à verdade; é liberdade de expressão, de crença e culto, é ausência de violência e proteção da vida e da dignidade humana (Brasil, 2010). Práticas inclusivas ampliam a compreensão de processos de violação de direitos, posicionamento crítico e participação coletiva e emancipação para condução de movimentos legítimos de reivindicação (Bissoto, 2013). Neste contexto, os jogos podem atuar como “ferramentas que quando utilizadas para tratar do tema Direitos Humanos podem proporcionar experiências que despertam sentidos e emoções, desenvolvendo senso crítico e reflexão” (Soares & Costa, 2023, p. 481).

Souza e Coelho (2023) introduzem a temática dos Direitos Humanos como ética da vida e, portanto, um campo de lutas e tensionamento entre o bem-estar comum e a sociedade do desempenho e da otimização. A defesa é pelos direitos humanos como condição essencial da existência humana, onde estão em jogo a concretização da justiça, da igualdade-equidade e da liberdade como expressão da diversidade.

## **GAMIFICAÇÃO COMO VALOR PEDAGÓGICO E RECURSO DE CUIDADO ÉTICO DE SI**

Espaços educativos-educativos orientados ao debate dos direitos humanos, através dos jogos, podem favorecer modos de socialização e mudanças de consciência nos/pelos coletivos, inseridos em diferentes contextos. A gamificação funciona como ferramenta de aprendizagem orientada ao desenvolvimento integral da personalidade enquanto valor. A ética encontra-se aqui ancorada na centralidade da questão humana,



**Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq**

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

nos princípios que regem a condição humana compreendendo o homem como ser social e histórico e, portanto, produtor de culturas em sua radical diversidade.

O ser humano, em atos de fala, cultiva perspectivas (Gillespie, 2006, Glaveanu, 2016) entre processos de quebra de comunicações e negociações intersubjetivas como possibilidade de posicionamento ético-estético-político. Ato de conscientização e compromisso com o coletivo, considerando que a produção do sujeito nos processos de interação, em contextos sociais específicos, é condição de singularização. Viver é um ato de criação, portanto estético, uma invenção humana instaurada na ética dialógica (Sobral, 2013). A utilização da gamificação em práticas grupais gera reflexividade e assim expansão do *self* em formação, resistência e emancipação do sujeito, ato criativo que inclui e conserva o saber dos participantes para ‘novos começos’ (Day & Goddard, 2010), alicerçados no valor da dignidade como condição humana. A coprodução de conhecimento faz-se entre compartilhamento e negociação dos diferentes usos e apropriações do espaço coletivo; revelando sua “multifuncionalidade, (...) como ato político, reivindicação, festa, lúdico e improvisado” (Loboda, 2016, p. 37) tornando-o arena de confronto com o diferente.

O agir em conjunto, forjado pelo diálogo em interações, podem produzir novas compreensões (Day & Goddard, 2010). A fronteira entre eu-outro, público-privado, em presença-ausência de interlocutores, em negociações multiplanos, apresenta-se como lócus de emergência da subjetividade. espaços coletivos oportuniza narrativas emancipatórias (Oliveira & Sartriano, 2014) como desenvolvimento potencial de criatividade. A “criatividade [...] está presente sempre que a imaginação humana combina, muda e cria algo novo” (Mozzer & Borges, 2008, p. 2). Entende-se criatividade como uma ação que os sujeitos se movimentam entre diferentes posições, integrando e diferenciando perspectivas,



## **Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq**

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

produzindo imaginativamente novas ações com menor ou maior reflexividade. Condição esta, em função da relação entre restrições↔possibilidades, acessibilidades↔impedimentos no uso e participação dos recursos concreto-semióticos, em circulação, no contexto em que o sujeito está imerso (Gillespie, 2006, Valsiner, 2012). A imaginação gera criatividade e, assim, expande a experiência humana desencadeada por rupturas e quebras de significação, em encontros com o outro.

O processo de imaginação, no encontro com a alteridade, pode orientar rotas alternativas de vida e encontra-se aliado a cinco aspectos de desenvolvimento (Zittoun & Gillespie, 2016): pode fazer parte de uma esfera de experiência na vida cotidiana como imaginar um copo de água fresca para suportar a sede em um tempo de calor extremo devido às mudanças climáticas; pode ser a atividade principal dentro de uma determinada esfera de experiência como a leitura de um livro autobiográfico onde a narrativa insurgente conduz o leitor a diferentes aventuras e emoções; pode ser o que conecta ou relaciona duas esferas de experiências como receber o reconhecimento pela execução de um projeto com impacto social mas que ainda se experiencia os desafios de sua própria implantação; pode ser a fronteira entre pontos de ambivalência mas que permite vislumbrar novos caminhos e por fim pode realmente desempenhar um papel importante e central no surgimento de novas esferas de experiências, muitas vezes, distais como elaborar sonhos em realidades.

A imaginação é um processo cognitivo complexo, socialmente desenvolvido, que potencializado no momento do jogo é usado para se desprender do concreto e gerar mundos possíveis. Assim, gera processos de criatividade e oportuniza soluções inventivas de problemas cotidianos e abstratos. Diante das demandas sociohistórica e institucionais, os participantes em diálogo se veem diante a tarefa de



## **Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq**

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

(re)descreverem suas histórias. Processos de reflexividade envolvem imaginação e criatividade como possibilidades de inovação e tomada de decisão engenhosas e críticas como estratégias de enfrentamento a situações adversas.

Processos que oportunizem autoria de pensamento e emancipação é a ponte para o debate inclusivo de diferentes segmentos historicamente segregados da sociedade, centrados no imperativo dialógico, promovem aprendizagens e orientam posicionamentos ético-estético-político. Entre diferentes vozes e contextos específicos qualifica a si e a situação em valor de dignidade, equidade e sensibilidade. Se posicionar entre intertextualidades implica considerar e reconhecer as ideias↔valores dos sujeitos envolvidos no debate. Reconhecer o protagonismo de cada sujeito em sua trajetória de vida requer abertura para apreciar as possibilidades plurais de participação a nível local.

A gamificação é “um fenômeno emergente que pode ser amplamente aplicado nos distintos campos, uma vez que a metodologia e a linguagem dos jogos são populares e eficazes, sobretudo na resolução de problemas que fazem parte do cotidiano das crianças e adolescentes” (Soares & Costa, 2023, p. 468). Promove e medeia atividade, em um contexto comum, com a finalidade de motivar a participação de todos os envolvidos. Caracterizados como jogos pedagógicos têm como objetivos desenvolver a autoconfiança; ampliar a autonomia, estimular a criatividade e a afetividade, conduzir à construção do conhecimento e à aprendizagem significativa.

A gamificação apresenta-se como, então, como uma tecnologia social para aprendizagens e desenvolvimento em diversos contextos, um método participativo e colaborativo capaz de transformação social orientados a autonomia e senso de comunidade. Trata-se da concretização de um espaço político pedagógico, onde a “gamificação se enquadra como uma tecnologia, desenvolvida a partir de uma série



## **Revista AMAzônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq**

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

de processos que transformam contextos da vida real em jogos com utilização de elementos lúdicos, lógicos, dinâmicos, narrativos e cooperativos” (Machado; Dullius; Hopp & Garcia, 2023, p. 324). Esse tipo de tecnologia pode apresentar soluções para inclusão e melhoria de condições de vidas, através de uma compreensão ampliada a respeito dos direitos e dispositivos de cuidado de si e do outro. Fundada na ética e no respeito à dignidade, as tecnologias sociais potencializam movimentos sociais capazes de gerar conhecimentos:

[...] práticos, como o entendimento de participação, organização e união; políticos, como a compreensão de seus direitos; culturais, como a percepção de identidade do grupo; reflexivos, como a noção de suas práticas produtoras de saberes; e éticos, dada a ideia de princípios, como a divisão, o bem comum e a cooperação (Machado; Dullius; Hopp & Garcia, 2023, p. 335).

Destaca-se assim, a relevância social do jogo na produção de subsídios para implantação de políticas públicas e para a comunidade em geral.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A gamificação como ferramenta na dinâmica do processo de aprendizagens em Direitos Humanos, em práticas grupais e espaços coletivos, embora carece de mais estudos, apresenta-se como facilitador na compreensão desta temática e sua identificação nas vivências e experiências do cotidiano das pessoas. A gamificação atua como ferramenta que desperta a curiosidade, melhora a compreensão e promove a motivação e o engajamento em debates que abrangem o meio ambiente, o respeito à liberdade e a diversidade através de uma reflexão ética, uma vez que envolvem tomadas de decisão, posicionamentos e concepções de causas e efeitos dos atos endereçados aos outros.



## Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

A gamificação como ferramenta própria dos tempos modernos, era que impõe desafios quanto à real garantia de acessibilidade a bens e recursos socioassistenciais, pode funcionar como elo de relação entre as iniquidades e as resoluções de conflitos se aplicado na lógica da inclusão social. A crise climática, o aquecimento dos oceanos, as desigualdades sociais, os altos índices de desemprego, os deslocamentos de grandes massas de pessoas pelas guerras e fome podem ser indicativos de uma crise paradigmática, onde está em jogo a necessidade de construção de outros modos de viver, se relacionar e ocupar o planeta.

Referenciados na ética dialógica, o estar-com em espaços coletivos, faz da convivência humana presentificar-se respeitosa e acolhedora de múltiplas formas de ser e estar no mundo. Os espaços precisam ser ocupados por vozes e corpos plurais como dos povos tradicionais, ambientes de trabalho, territórios de existência periféricos bem como reconhecidos e acolhidos no campo das políticas da saúde, assistência e educação, entre outros.

### REFERÊNCIAS

- Afonso, M. L. M. (2006) *Oficinas em dinâmicas de grupo: um método de intervenção psicossocial*. Casa do Psicólogo.
- Afonso, M. L. M. & Abade, F. L. (2013) *Jogos para pensar: a educação em direitos humanos e a formação para a cidadania*. Editora Autêntica.
- Auer, P. (1996) From context to contextualization. *Links & Letters*, v. 3, p. 11-28.
- Awards. H. & Wagoner, B. (2015) Agency and Creativity in the Midst of Social Change. In: C. W. Gruber; M. G. Clarck; S. H. Klempe & J. Valsiner. *Constraints of Agency Explorations of Theory in Everyday Life*. Springer, p. 229-244.
- Bissoto, M. L. (2013) Educação inclusiva e exclusão social. *Revista Educação Especial*. Santa Maria – RS, v. 26(45).



**Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq**

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

Brasil. (2010) Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República. Direitos Humanos: a atuação da Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República.

Brum, S.; Barbato, S. & Oliveira, V. M. (2019) Produção de significados sobre exclusão no ensino superior. *Revista Valore*, v. 5, p. 22-36.

Bruner, J. (2004) *Atos de significação*. Artes Médicas.

Campos, G. W. S.; Figueiredo, M. D.; Pereira Junior, N. & Castro, C. P. (2014) A aplicação da metodologia Paideia no apoio institucional, no apoio matricial e na clínica ampliada. *Interface*, p. 983-95 DOI: 10.1590/1807-57622013.0324

Collins, P. H. & Bilge. S. (2020) *Interseccionalidade*. Boi Tempo.

Costa, V. A. & Damasceno, A. (2012) Políticas públicas de educação e inclusão: sociedade, cultura e formação. In: Damasceno, A.; Paula, L. L. & Marques, V. *Educação profissional inclusiva: desafios e perspectivas*. EDUR.

Crochick, J. L.T.W. (2008) Adorno e a Psicologia Social. *Psicologia & Sociedade*, v. 20(2), p. 297 – 305.

Day, S. & Goddard, V. (2010) New beginnings between public and private: attend and ethnographies of activism. *Cultural Dynamics*, 22(2), p. 137-154. <http://dx.doi.org/10.1177/0921374010380892>

Fivush, R., Habermas, T.; Waters, T. E. A. & Zaman, W. (2011) The making of autobiographical memory: intersections of culture, narratives and identity. *International Journal of Psychology*, 46(5), 321–345, <http://dx.doi.org/10.1080/00207594.2011.596541>.

Gadamer, H. (1997) *Verdade e método*. Vozes.

Gillespie, A. (2006) Games and the development of perspective taking. *Human Development*, 49 (2), p. 87-92. Doi: 10.1159/000091334

Glaveanu, V. P. (2016) Perspective. In Glaveanu, V. P.; Tanggaard, L. & Wegener, C. *Creativity: a New Vocabulary*. Palgrave Macmillan, p. 104-110.

Glaveanu, V. P. (2015) Creativity as a Sociocultural Act. *The Journal of Creative Behavior*, v. 49(3), p. 165–180. <http://dxdoi.org/10.1002/jocb.94>



**Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq**

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

- Hermans, H. (2001) The dialogical self: Toward a theory of personal and cultural positioning. *Culture & Psychology*, 7(3), 243-281
- Kapp, K. M. (2013) The gamification of learning and instruction fieldbook: ideas into practice. Wiley.
- Loboda, C. R. (2016) Espaço público e periferia na cidade contemporânea: entre as necessidades e as possibilidades, *Revista Ra'e Ga*, v. 37, p. 37-63.
- Machado, L. S.; Dullius, M. E. R.; Hopp, G. S. & Garcia, E. L. (2023) Caminhos do SUS: a gamificação como uma tecnologia social para a Educação Popular em Saúde. *Revista Educação Popular*, v. 22(2), p. 322-338.
- Marsico, G.; Ruggieri, R. A. & Salvatore, S. (2015) Reflexivity and psychology. *Yearbook of Idiographic Science*. Information Age Publishing.
- Mozzer, G. N. S. Borges, F. T. (2008) A criatividade infantil na perspectiva de Lev Vigotski. *Intera-Ação*, 33(2), p. 297-316.
- Oliveira, M. V. & Sartriano, C. (2014) Narrativa, subjetivação e enunciação: reflexões teórico-metodológicas emancipatórias. *Linhas Críticas*, v. 20, n. 42, p. 257-282.
- Organização das Nações Unidas (ONU). (1948) Declaração Universal dos Direitos Humanos.
- Pereira, E. R. & Sawaia, B. B. (2020) *Práticas grupais: espaço de diálogo e potência*. Pedro & João Editores.
- Rosa, A. (2015) The reflective mind and reflexivity in psychology Description and Explanation in a Psychology of Experience. In: Marsico, G.; Ruggieri, R. A. & Salvatore, S. *Reflexivity and psychology*, Information.
- Santana, A. C. & Oliveira, M. C. S. L. (2016) Desenvolvimento humano: aproximações a uma perspectiva semiótica e dialógica. In Oliveira, M. C. S. L.; Chagas-Ferreira, J. F.; Mieto, G. S. M. & Beraldo, R. *Psicologia dos processos de desenvolvimento humano: cultura e educação*. Alínea.
- Segato, R. L. (2012) Gênero e colonialidade: em busca de chaves de leitura e de um vocabulário estratégico descolonial. *E-Cadernos CES (Online)*, v. 18, p. 1-5.



**Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq**

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

Soares J. D. & Costa, R. M. D. (2023) Os jogos digitais como ferramentas para a aprendizagem em Direitos Humanos. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*. v. 9(3), Doi.org/10.51891/rease.v9i3.8821.

Sobral, A. (2013) Ato, atividade e evento. In B. Brait. *Bakhtin: conceitos chaves*. 5 ed. Contexto.

Souza, F. R. (2019) Compensação e emoções de pessoas com deficiência intelectual em posições valorizadas socialmente (*Tese de doutorado*). Universidade de Brasília.

Valsiner, J. (2012) *Fundamentos da psicologia cultural: mundos da mente, mundos possíveis*. Artmed.

Vygotsky, L. S. (1998) *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 6 ed. Martins Fontes.

Zittoun, T. & Gillespie, A. (2016) Imagination: Creating alternatives in everyday life In V. P. Glaveanu. *Handbook of creativity and culture research*. The Palgrave, p. 225-242.

**Recebido: 10.12.2023**

**Aprovado: 20.12.2023**

**Publicado: 01.01.2024**

**Autoras**

**Suzi Brum de Oliveira (AEDB)**

Doutora em Psicologia do Desenvolvimento e Escolar (UNB). email: suzibrumpsi@gmail.com

**Paula Cristina da Silva Cavalcanti (AEDB)**

Doutora em Enfermagem (EEAN/UFRJ). Apoio Técnico da Divisão de Saúde Mental de Volta Redonda-RJ.Brasil. pcscavalcanti@gmail.com

**Eliane Michelle Paviotti Fischer (AEDB)**

Doutora em Ciências (PPGERN/UFSCAR).  
eliana.paviottifischer@gmail.com