GAMIFICAÇÃO E COMPETEÊNCIA MORAL NA GESTÃO PÚBLICA

Verônica Pereira de Souza[1], Andrei Colonetti[1], Marcello Zappellini[2], Felipe Flôres Martins[3], Laís Silveira Santos[3], Lucas Carregari Carneiro[3], Maria Clara F. D. Costa Ames[3], Patrícia Rodrigues da Rosa[3], Bruno Carneiro de Castro[4], Everton Silveira de Souza[4], Elize Jacinto[4], Maurício Custódio Serafim[5]

[1] Acadêmica(o) do Curso de Administração Pública ESAG - Bolsista PROBIC/UDESC;
[2] Professor do Departamento de Administração Pública ESAG;
[3] Doutorando(a) do Curso de Pós-Graduação em Administração ESAG;
[4] Mestrando(a) do Curso de Pós-Graduação em Administração ESAG;
[5] Orientador, Professor do Departamento de Administração Pública ESAG, serafim.esag@gmail.com.

Palavras-chave: Dilemas morais. Gestão pública. Desenvolvimento moral.

O grupo de pesquisa *AdmEthics* – vinculado ao Núcleo de Pesquisa e Extensão em Inovações Sociais na Esfera Pública (NISP) – tem como projeto de pesquisa “Na Prática, a Ética é outra: Compreendendo os Dilemas Morais vivenciados na Gestão Pública”. Seu objetivo geral é entender como o estudo dos dilemas morais pode auxiliar no debate a respeito das racionalidades nas organizações públicas e na gestão, sendo que a problemática deste projeto de pesquisa encontra-se nos dilemas morais que envolvem tensões entre as éticas e as racionalidades nas organizações públicas. Sendo a abordagem substantiva das organizações e a Teoria da Delimitação dos Sistemas Sociais, do sociólogo brasileiro Alberto Guerreiro Ramos, assim como a Teoria do Desenvolvimento Moral, do psicólogo norte-americano Lawrence Kohlberg, os arcabouços teóricos utilizados para explorar essa problemática.

Lawrence Kohlberg identificou seis estágios de desenvolvimento moral e definiu competência moral como sendo a capacidade de expressar juízos morais fundamentados em princípios internos e atuar de acordo com tais juízos. A partir de seus estudos, Kohlberg desenvolveu o Moral Judgement Interview (MJI), com a finalidade de determinar o nível de maturidade de julgamento moral, realizado por meio de entrevistas. Outros instrumentos também foram elaborados por outros autores (baseados nos estudos de Kohlberg) para realizar essa avaliação, muitos surgiram com o propósito buscar uma escala mais objetiva, possibilitando uma aplicação mais abrangente, de diminuir o tempo de aplicação ou para obter outras dimensões do desenvolvimento da moralidade. Dentre eles encontra-se o Moral Judgment Test (MJT), elaborado por Georg Lind e que tem como objetivo avaliar a competência de julgamento moral. Com base nisso, tem-se estudado como a gamificação – definida por Yu-kai Chou como a identificação de elementos que geram engajamento em jogos e a respectiva aplicação a atividades reais ou produtivas, pode auxiliar na aplicação do MJT – de modo a aumentar o grau de imersão dos respondentes se comparado com a aplicação dos questionários físicos.

Para este estudo realizou-se inicialmente uma análise de 95 arquivos escolhidos por conveniência, dentre eles artigos, teses, livros e sites, que foram inseridos em uma planilha de acordo com o idioma, sendo identificados pelo autor, título e ano, um breve resumo e palavras-chave. Foram classificados também de acordo com as *tags*: *game design*, gamificação, moral ética e virtude, comportamento, metodologia e administração. Com base em todas as palavras-chave coletadas nesta planilha, foram identificadas as 10 mais recorrentes, sendo elas: *game*, *moral*, *ethic*, *design*, *gamification*, desenvolvimento, educação, liderança, aprendizagem e ensino

Em seguida foi efetuada uma pesquisa nas bases EBSCO, Scopus e Web of Science, através do portal de periódicos CAPES, para a identificação da quantidade de artigos para cada palavra-chave a ser procurada, de acordo com o ano de publicação. Houve uma restrição temporal dos periódicos de 2007 a 2017 para a busca das palavras: *gamification*, *game*, *game and player*, *administration*, Kohlberg, *"moral competence test", moral competence test, "moral dilemma", moral AND dilemma, moral dilemmas, moral AND dilemmas, ludification, ludology*, *"game studies"*. Os resultados foram apresentados através de uma tabela e com o auxílio de gráficos, identificando a quantidade de entradas resultantes da busca de acordo com o ano, em cada base, e o total de cada base (soma dos artigos publicados em todos os anos pesquisados), além do total geral de todos os artigos.

De modo complementar, foram realizadas reuniões quinzenais para acompanhamento das atividades de todos os integrantes do grupo. Nesses encontros também ocorreu o debate sobre textos indicados para a leitura pelo orientador, e que complementam o conhecimento na área. Também foi frequente nos encontros a troca de informações sobre a atualidade e acontecimentos do cenário político e social atual, sempre relacionando a discussão com a ética, a moral e a virtude.

Os integrantes do grupo de pesquisa participaram de aulas de aprofundamento na área de filosofia, com objetivo de adquirir uma melhor compreensão a respeito do que é apresentado pelo filósofo Alasdair C. MacIntyre e suas contribuições para a moral e ética das virtudes.

O próximo passo como bolsista será a revisão sistemática sobre o tema. Será efetuada a pesquisa das palavras procuradas anteriormente, mas acrescentadas as palavras educação, gamificação e educação para a obtenção dos novos resultados. Nesta fase serão utilizados filtros para direcionar a pesquisa de acordo com a área de conhecimento. Esta revisão sistemática será elaborada de acordo com os conhecimentos adquiridos na Oficina de Revisão Sistemática, que foi oferecida no mês de abril de 2018 pelos estudantes do doutorado da ESAG, para estudantes de pós-graduação e bolsistas de Iniciação Científica. Nesta oficina apresentaram-se o conceito e aplicações de busca booleana, como efetuar pesquisas na plataforma CAPES, utilização de programas como Mendeley e Endnote para gerenciamento de referências e criação de filtros para a seleção dos artigos a serem utilizados na dissertação.