

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CAMPUS ARARANGUÁ

Márcio Azolini Scheffer

**A GAMIFICAÇÃO COMO TECNOLOGIA
EDUCACIONAL ADEQUADA A FORMAÇÃO POLICIAL
EM DIREITOS HUMANOS**

Araranguá

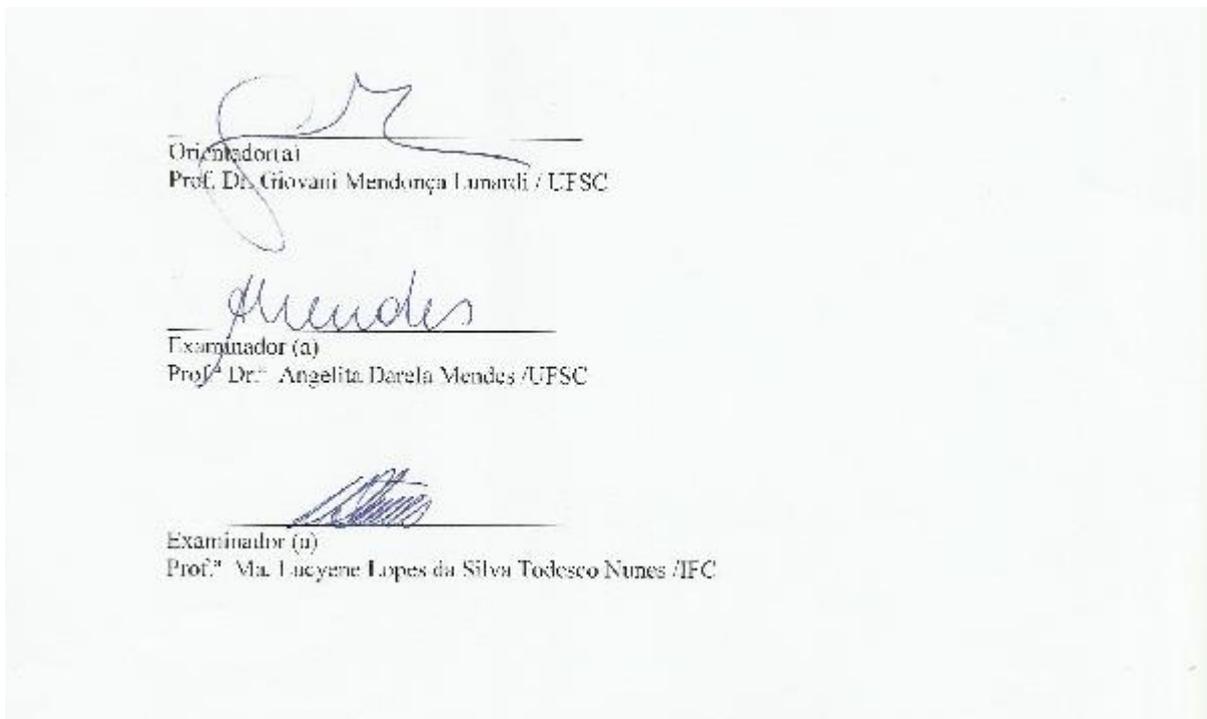
2017

Márcio Azolini Scheffer

A GAMIFICAÇÃO COMO TECNOLOGIA EDUCACIONAL ADEQUADA A FORMAÇÃO POLICIAL EM DIREITOS HUMANOS

Monografia aprovada como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Tecnologias da Informação e Comunicação Aplicadas à Segurança Pública e Direitos Humanos da Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC.

Banca Examinadora:



Araranguá/SC, 25 de maio de 2017.

AGRADECIMENTOS

Ao Professor Dr. Giovani Mendonça Lunardi, meu respeito e admiração, pela competência em orientar e instruir de forma precisa, para a efetiva construção do presente trabalho, agregando em muito para a minha vida acadêmica e profissional.

Aos colegas da Pós Graduação Tecnologias da Informação e Comunicação aplicadas à Segurança Pública e Direitos Humanos pela oportunidade única de convivência e enriquecimento pessoal e profissional.

A UFSC, seus funcionários, colaboradores e professores que possibilitaram um ambiente propício para aprendizagem.

Resumo: este trabalho examina a utilização da Gamificação como tecnologia educacional adequada a auxiliar na formação policial em Direitos Humanos. Segundo dados de Segurança Pública, o índice de letalidade e violência policial no Brasil é alarmante, configurando um quadro negativo no âmbito dos Direitos Humanos. A presente pesquisa apresenta as contribuições do uso das tecnologias como recurso didático na docência dos direitos humanos para formação de uma polícia cidadã.

Palavras-chave: gamificação, tecnologias educacionais, segurança pública, formação policial e direitos humanos

Abstract: this paper examines the use of Gamification as an appropriate educational technology to assist police training in Human Rights. According to Public Security data, the rate of lethality and police violence in Brazil is alarming, setting a negative human rights framework. The present research presents the contributions of the use of technologies as didactic resource in the teaching of human rights for the formation of a citizen police.

Key words: gamification, educational technologies, public security, police training and human rights

Índice

Introdução	6
Direitos Humanos: conceito e historicidade	11
Desafios da formação policial pelas Academias de Polícia para construir uma Polícia Cidadã	23
Conteúdo dos cursos com a temática Direitos Humanos na formação e qualificação dos profissionais operadores de Segurança Pública	34
A Gamificação de conteúdos como recurso didático de motivação e facilitador da aprendizagem	48
Considerações finais	65
Referências bibliográficas	67

Introdução

A docência da temática dos 'Direitos Humanos' vai além de uma aprendizagem cognitiva, uma vez que não objetiva somente a transferência de conhecimentos, mas envolve no processo ensino-aprendizagem a construção de valores sociais, políticos e morais. Diante dessa perspectiva, a formação e qualificação dos servidores operadores de Segurança Pública impõe as Academias de Polícia a necessidade de revisão e atualização de suas metodologias de ensino, uma vez que a docência da temática direitos humanos é tema central na estratégia para o fortalecimento e consolidação da democracia e requer uma qualificação diferenciada para a formação policial que objetiva

construir uma 'Polícia Cidadã' que atue orientada pela perspectiva da promoção, implementação e defesa dos direitos humanos.

O advento da cultura digital, surgida principalmente com o desenvolvimento de novos equipamentos e aparelhos eletrônicos, e solidificada com a implementação e disponibilidade da internet, possibilitou o progresso das Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC – as quais trazem consigo o oferecimento de diversas metodologias e recursos didáticos que podem auxiliar as Academias de Polícia na tarefa de formar e qualificar os agentes operadores de Segurança Pública e constituir uma força policial moderna e eficiente em sua missão de proteger a sociedade e combater o crime, sem deixar de lado os valores norteadores da dignidade humana.

OBJETIVOS DA PESQUISA:

Geral: avaliar a possibilidade de emprego da gamificação como metodologia ativa da aprendizagem adequada à docência da temática Direitos Humanos na formação policial pelas Academias de Polícia.

Específicos

- Compreender que a docência dos Direitos Humanos deve ser concebida como um processo de formação e qualificação de pessoas para com seus direitos e deveres;
 - Conhecer a historicidade dos Direitos Humanos e sua relação com a evolução social e política da humanidade;
 - Realizar uma comparação entre a formação profissional de outras profissões com a formação dos agentes operadores da Segurança Pública;
 - Identificar práticas docentes que utilizem as TICs e suas metodologias para formação de uma consciência cidadã capaz de se fazer presente em níveis cognitivo, social, moral e político;

- Avaliar a possibilidade do uso da metodologia da Gamificação dos conteúdos como recurso didático apropriado à docência da temática direitos humanos;

JUSTIFICATIVA

A docência em direitos humanos vai além de uma aprendizagem cognitiva, uma vez que não objetiva somente a transferência de conhecimentos, mas envolve no processo ensino-aprendizagem a construção de valores sociais, políticos e morais. Desta forma, a docência em direitos humanos é tema central na estratégia para o fortalecimento e consolidação da democracia e requer uma qualificação diferenciada para a formação policial que almeje qualificar uma "polícia cidadã" que atue orientada pela perspectiva da promoção e defesa dos direitos humanos; e o emprego das TICs e tecnologias podem auxiliar na obtenção desse objetivo.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa consistiu em revisão da literatura, pesquisa bibliográfica e documental e estudo de caso do curso 'Direitos Humanos Aplicados à Atuação Policial' ministrados pela Academia de Polícia Civil do Estado do Rio Grande do Sul – ACADEPOL/RS (na modalidade presencial) e pela Secretaria Nacional de Segurança Pública – SENASP (na modalidade ead). A premissa norteadora desta pesquisa é a visão de que o avanço e o desenvolvimento de novas tecnologias possibilitam novos paradigmas da docência da temática direitos humanos pelo uso e implementação de insólitos recursos didáticos que possam contribuir e receber os benefícios gerados pela Ciência, Tecnologia e Inovação (CT&I).

ETAPAS DA PESQUISA

O contexto delineado na introdução possibilitou a seguinte pergunta investigativa: a partir da inserção das TICs e suas tecnologias como recursos didáticos pelas Academias de Polícia visando à melhora da qualidade

na formação dos agentes de Segurança Pública, o uso da Gamificação como metodologias ativas de aprendizagem é adequada e pode contribuir na docência da temática direitos humanos?

Para responder à questão, optou-se por uma pesquisa de cunho teórico que permitiu reconstruir os argumentos que estruturam os limites e as possibilidades da formação dos agentes de Segurança Pública com a utilização das TICs e suas tecnologias, bem como realizou-se um estudo de caso sobre a aplicação dos recursos tecnológicos pela ACADEPOL/RS. O trabalho metodológico alinhou-se a uma explanação conceitual que permitiu compreender o objeto da pesquisa dentro da literatura analisada.

Primeiramente se realizou um resgate histórico da evolução conceitual dos chamados 'direitos humanos', seu papel como agente transformador da atual concepção de como deva ser constituída uma Polícia Cidadã; foram analisados diversos documentos e tratados internacionais e seus similares no âmbito nacional; sendo demonstrada a compatibilidade entre direitos humanos e eficiência policial, uma vez que as habilidades operativas a serem desenvolvidas pelas Academias de Polícia em ações formativas e de qualificação dos operadores de Segurança Pública necessitam estar respaldadas pelos instrumentos legais de proteção e defesa dos direitos humanos, uma vez que direitos humanos e eficiência policial são compatíveis entre si e mutuamente necessários.

No segundo capítulo, fez-se uma explanação das características e desafios da docência nas Academias de Polícia. Realizou-se um comparativo das possibilidades de ganho na qualidade educacional pelos usos das TICs na formação policial, usando-se como parâmetro uma análise do uso destes recursos didáticos na formação profissional.

O terceiro capítulo foi utilizado para analisar os conteúdos a serem desenvolvidos na formação dos agentes de Segurança Pública que constam em diversos documentos orientativos, entre os quais a *Matriz Curricular Nacional para ações formativas dos profissionais da área de segurança pública* e o *Plano Nacional de Educação em Direitos Humanos*; bem como a estrutura do curso 'Direitos Humanos Aplicados à Atuação Policial' ministrado pela

ACADEPOL/RS e pela SENASP. O capítulo também versa sobre a introdução e aplicação das TICs pela ACADEPOL/RS, analisando a implementação e uso de diversas ferramentas tecnológicas e seus recursos didáticos.

Por fim, no quarto capítulo, foram apresentadas algumas metodologias ativas da aprendizagem, onde ponderou-se que a Gamificação é um recurso didático apropriado a facilitar a docência dos conteúdos da temática direitos humanos como meio de auxiliar na formação e qualificação dos agentes de Segurança Pública pelas Academias de Polícia.

Direitos Humanos – conceito e historicidade

A discussão sobre a inclusão e efetivação dos direitos humanos na formação e qualificação dos servidores operadores de Segurança Pública (policiais, bombeiros, guardas municipais, agentes penitenciários e demais servidores de órgãos da justiça e segurança pública) pelas Academias de Polícia – e outras instituições de formação e qualificação – ocupa um lugar privilegiado nos debates sobre como deveria ser uma Polícia moderna e cidadã. De uma maneira geral, os direitos humanos estão na ordem do dia no sentido de que estão permanentemente presentes nos discursos de políticos, nas colunas de jornais, nas campanhas de organizações não-governamentais e nas políticas públicas de Estados.

Falar em direitos humanos é compreender a um processo histórico que continua em transformação, que evoluiu no decorrer das décadas e segue o rumo de ampliar o leque guarnecido por tais direitos. Justamente por esse processo histórico em evolução, fica extremamente difícil realizar uma conceitualização que abranja toda a dimensão exigida pelos pressupostos basilares de tais direitos. Em seu livro *Direitos Humanos educação e cidadania* Clóvis Gorczewski atentou para essa dificuldade na passagem:

Sempre que nos referimos a Direitos Humanos, todos imediatamente sabem do que estamos falando. Entretanto, a apresentação de um conceito definitivo e absoluto tem sido o grande desafio desde imemoráveis tempos, e ainda sem qualquer êxito. (GORCZEVSKI, 2009, p. 20)

Por sua vez, os autores Alfredo Culleton, Fernanda Frizzo Bragato e Sinara Porto Fajardo, escrevem no livro *Curso de Direitos Humanos* a seguinte conceituação:

Aquelas exigências que brotam da própria condição natural da pessoa humana e que, por isso, exigem seu reconhecimento, seu respeito e ainda a sua tutela e promoção da parte de todos, mas especialmente daqueles que estejam instituídos em autoridade. (CULLETON; BRAGATO; FAJARDO, 2009, p.13)

Os autores seguem na tentativa de uma delimitação conceitual do que sejam os direitos humanos:

Sem dúvidas, o termo direitos humanos é dos mais usados no meio jurídico e político atual, tanto por cientistas, juristas, sociólogos e filósofos que se ocupam do ser humano, do Estado e do Direito como pelo cidadão normal. Por sua função reguladora da legitimidade dos sistemas políticos e dos ordenamentos jurídicos e pela convicção de muitos de que constituem uma garantia para a sua dignidade e são responsáveis por um garantir a sua liberdade e igualdade, a compreensão adequada dos direitos humanos é uma tarefa teórica de alcance prático. (CULLETON; BRAGATO; FAJARDO, 2009, p.15)

Entretanto, mesmo assim continuam as divergências, como bem colocou Clóvis Gorczewski:

Assim, cada indivíduo identifica como direitos humanos aqueles valores que, na sua concepção, são vitais para o ser humano. E essa classificação nem sempre coincide entre os indivíduos. O que é vital para um poderá não ser para outrem. Ademais, essa conduta nos leva a uma perigosa e desenfreada multiplicação de 'direitos humanos', que vulgariza e desmoraliza a ideia. (GORCZEWSKI, 2009, p. 29)

Outra denominação habitual para os direitos humanos é a de 'direitos fundamentais' que também trazem implícitos a convicção popular de que alguns 'direitos' são mais direitos dos que os outros e deveriam poder ser exercidos por qualquer ser humano em qualquer lugar ou circunstância.

O professor Paulo Leivas^{1*} apresentou em uma de suas aulas a definição de direitos humanos como sendo, também, aqueles direitos entendidos como 'direitos fundamentais sociais' e apontou que são todos aqueles direitos

1 *O professor doutor Paulo Gilberto Cogo Leivas ministrou aulas da disciplina "Direitos Humanos e acesso à Justiça" no curso de Especialização em Ética e Educação em Direitos Humanos/UFRGS/FACED – edição 2013/14.

expressos ou implícitos na Constituição Federal. Esses direitos sociais conferem ao indivíduo ou a uma coletividade a prestação material de bens indispensáveis ao pleno exercício da dignidade humana, como por exemplo, a alimentação, a saúde e a educação. Assim os direitos sociais se destinam a garantir a dignidade da pessoa humana em sua integralidade, sendo que a insatisfação desta categoria de direitos pode trazer um prejuízo à vida, à integridade física ou ao pleno desenvolvimento da personalidade; motivo pelo qual a não obtenção desses direitos pelos indivíduos ou a não disposição pelo Estado pode acarretar uma ação judicial que vise à satisfação dessa necessidade básica. Em sua obra *Teoria dos direitos fundamentais sociais*, Paulo Leivas tem a seguinte definição:

Apresento a minha definição de direitos fundamentais sociais: eles são em sentido material, direitos a ações positivas fáticas, que, se o indivíduo tivesse condições financeiras e encontrasse no mercado oferta suficiente, poderia obtê-las de particulares, porém, na ausência destas condições e, considerando a importância destas prestações, cuja outorga ou não outorga não pode permanecer nas mãos da simples maioria parlamentar, podem ser dirigidas contra o Estado por força de disposição constitucional. (LEIVAS, 2006, p. 89)

Nesse sentido, é relevante ressaltar que o parágrafo primeiro do artigo 5º da Constituição Federal determina a aplicabilidade direta e imediata das normas definidoras de direitos fundamentais. Tal dispositivo deve ser entendido como uma presunção relativa de aplicabilidade direta e imediata dos direitos fundamentais, tendo em vista que a análise atenta e detalhada de cada tipo normativo autoriza o aplicador do direito atribuir graus diferentes de aplicabilidade. Em outras palavras, as normas constitucionais são criadas para reger as relações sociais e condutas humanas e que todas estão ali para serem aplicadas e não somente para constar no ordenamento como meras declarações. Disso, se deduz que todas as normas dispostas numa Constituição são dotadas de eficácia, podendo variar em grau. Essa variação de grau pode ir de mínima à máxima, mas jamais, alguma dessas normas pode ser destituída dessa qualidade.

Apesar das divergências sobre a conceitualização e definição do que sejam os direitos humanos, o senso comum converge para que esses direitos sejam os considerados indispensáveis à pessoa humana, necessários para assegurar a todos uma existência digna, livre e igual. Nas palavras de Culleton, Bragato e Fajardo:

Nesse contexto, o termo mais usado é o de direitos humanos, e encontramos nele pelo menos dois usos diferentes, por um lado, as pessoas referem-se a uma pretensão moral forte, que deve ser atendida para fazer possível uma vida humana digna. Por outro lado, usa-se o termo para identificar um sistema de direito positivo, um ordenamento jurídico determinado, como quando se diz que são direitos que estão contemplados na Constituição e estão protegidos. (CULLETON; BRAGATO; FAJARDO, 2009, p.16)

Pelo mesmo caminho segue Clóvis Gorczewski:

Trata-se de uma forma abreviada e genérica de se referir a um conjunto de exigências e enunciados jurídicos que são superiores aos demais direitos, quer por entendermos que estão garantidos por normas jurídicas superiores, quer por entendermos que são direitos inerentes ao ser humano. Inerentes no sentido de que não são meras concessões da sociedade política, mas nascem com o homem, fazem parte da própria natureza humana de da dignidade que lhe é intrínseca; e são fundamentais, porque sem eles o homem não é capaz de existir, de se desenvolver e participar plenamente da vida; e são universais, porque exigíveis de qualquer autoridade política em qualquer lugar. (GORCZEWSKI, 2009, p. 20)

A primeira concepção do que sejam os direitos humanos surgiu na Idade Média como a imposição de limites ao poder do governante, bem como a de seus agentes, para resguardar alguns direitos dos seres humanos isoladamente considerados. Essa limitação aos poderes do Estado foi proposta na Inglaterra no ano de 1215 no documento 'Magna Carta' que reconhecia alguns direitos dos barões com restrição ao poder absoluto do monarca. Em seu livro *Direitos Humanos e sua proteção*, o escritor Hélio Bicudo resgata essa passagem histórica:

Mas é inconteste que a primeira realização concreta dos direitos humanos vem bem depois da Idade Antiga. ... Ainda que de modo incipiente, no período crítico da transição para a Idade Moderna, que foi a chamada Baixa Idade Média, nas comunas e burgos livres

da Europa Ocidental. O direito comunal europeu, fundado na liberdade e na igualdade, opunha-se radicalmente à compartimentalização social e às servidões feudais. O absolutismo real passou a ser contestado, na reação dos barões ingleses que no século XIII impuseram a João Sem Terra o reconhecimento de direitos fundamentais inscritos na chamada Magna Carta e que se aperfeiçoaram nos bills que se lhe seguiram. (BICUDO, 1997, p. 30)

No entanto, foi necessária a passagem de várias gerações para o arcabouço dos direitos humanos começar a ser formatado. Somente no século XVIII, com as Revoluções Francesa e Americana, foram editados os primeiros enunciados sobre o que seriam os direitos humanos. A primeira ‘declaração’ foi à ocorrida na Virgínia/EUA no ano de 1776, que promulgou a igualdade de direitos entre os homens, divisão dos poderes, eleição de representantes, direito de defesa, liberdade de imprensa e liberdade religiosa. Fatos históricos lembrados por Hélio Bicudo:

Depois da Magna Carta de 1215, vieram, bem mais tarde, as declarações dos direitos do homem adotadas nos Estados Unidos às vésperas da declaração da independência em 1776 e na França, a partir da revolução de 1789, manifestando, indiscutivelmente sob esse aspecto, a aparição de uma nova dimensão na vida jurídica em suas relações povo/poder. (BICUDO, 1997, p. 33)

A segunda ‘declaração’ foi à ocorrida na França em 1789, onde se promulgaram a *Declaração dos Direitos do Homem e do Cidadão*, que segue como referência ao que sejam os direitos humanos.

O escritor Norberto Bobbio também realiza este resgate histórico sobre a origem dos direitos humanos em uma passagem de seu livro *Estado, Governo, Sociedade*:

A última luta pela limitação do poder político foi a que se combateu sobre o terreno dos direitos fundamentais do homem e do cidadão, a começar dos direitos pessoais, já enunciados na Magna Carta de Henrique III [1225] até os vários direitos de liberdade, de religião, de opinião política, de imprensa, de reunião e de associação, que constituem a matéria dos Bill of Rights dos Estados americanos e das Declarações dos direitos do homem e do cidadão emanadas durante a revolução francesa. Seja qual for o fundamento dos direitos do homem – Deus, a natureza, a história, o consenso das pessoas –, são eles considerados como direitos que o homem tem enquanto tal, independentemente de serem postos pelo poder político e que, portanto, o poder político deve não só respeitar, mas também proteger. (BOBBIO, 2012, p. 100)

Por sua vez, o professor Nestor Sampaio Penteado Filho apresentou em sua obra *Manual de Direitos Humanos* o conceito de direitos humanos como sendo um conjunto de prerrogativas e garantias inerentes ao homem e indissociáveis da condição humana:

Poder-se-ia definir direitos humanos como um conjunto de prerrogativas e garantias inerentes ao homem, cuja finalidade básica é o respeito à sua dignidade, tutelando-o contra os excessos do Estado, estabelecendo um mínimo de condições de vida. São direitos indissociáveis da condição humana. (PENTEADO FILHO, 2006, p. 15)

Os direitos humanos podem ser compreendidos como aqueles direitos constantes em instrumentos internacionais tais como a *Declaração Universal dos Direitos Humanos*, *O Pacto Internacional sobre os Direitos Econômicos, Sociais e Culturais*, *o Pacto Internacional sobre os Direitos Civis e Políticos*, além de tratados regionais que se dedicam ao tema direitos humanos.

A *Declaração Universal dos Direitos Humanos*, expedida pela Organização das Nações Unidas (ONU) em 1948, desencadeou um processo de mudanças no comportamento social e a produção de instrumentos e mecanismos internacionais de direitos humanos que foram incorporados ao ordenamento jurídico dos países signatários. Esse processo resultou na base dos atuais sistemas global e regionais de proteção aos direitos humanos.

A tragédia da 2ª Guerra Mundial resgatou e trouxe um novo patamar à discussão sobre os direitos humanos. O advento da ONU em 1945 e a prioridade de todos os povos do planeta em evitar a eclosão de novas barbáries possibilitou em 1948 a promulgação da *Declaração Universal dos Direitos do Homem*, realçando a preocupação com o respeito aos direitos humanos em todos os países do mundo, estabelecendo uma mudança de valores na sociedade global, resgatando os princípios da liberdade, da igualdade, da equidade e diversidade do ser humano.

Uma questão adjunta aos direitos humanos de imensurável inquietude é à maneira de implementação desses direitos, problema assinalado por Culleton, Bragato e Fajardo:

Assim, sobretudo após a II Guerra Mundial, a humanidade tomou consciência desse fato e da importância desses direitos. Desde então, tem-se verificado um progressivo surgimento de mecanismos legais para a proteção dos direitos humanos, como forma de evitar que se transformem em retórica vazia. Esse fenômeno refere-se não só à positivação desses direitos nas Constituições nacionais dos diversos países pelo mundo afora, como à intensa criação de sistemas internacionais voltados à sua proteção. Existem, na esfera internacional, dois regimes de proteção dos direitos humanos: o global (ONU) e, em certas regiões do globo, sistemas regionais mais ou menos organizados, sendo que merecem destaque o africano, o europeu e o interamericano. (CULLETON; BRAGATO; FAJARDO, 2009, p.107)

A ONU nasceu do entendimento de que alguns problemas devem ser tratados de forma ampla e necessitam de soluções que envolvam mais de um país ou região. A questão da divulgação, proteção e repressão a violações dos direitos humanos é um desses problemas, que exigem uma resposta de toda a comunidade internacional, como aponta Clóvis Gorczewski:

Contudo, modernamente, a comunidade internacional não tem aceitado que o problema de violação dos direitos humanos seja uma questão de competência exclusiva dos Estados. A necessidade social e moral de uma defesa realmente efetiva dos direitos humanos, unida a uma crescente abertura da doutrina política e jurídica sobre a matéria, tornaram possível a realização, no século XX, deste grande avanço da humanidade: o reconhecimento e a proteção dos direitos humanos pela ordem internacional. Assim, a tutela desses direitos não é mais uma questão de competência exclusiva dos Estados, mas sim um problema de toda a comunidade internacional. (GORCZEWSKI (2009, p. 151)

Dentro deste contexto, o papel ou função primordial da ONU é a solução pacífica de conflitos dentro do sistema global e entre estes a proteção e defesa dos direitos humanos diante de atos como o holocausto praticado por Adolf Hitler e todas as consequências da II Guerra Mundial. A mesma observação foi apontada por Culleton, Bragato e Fajardo:

Todavia, a definitiva afirmação dos direitos humanos no plano internacional é um fenômeno resultante da II Guerra Mundial e que surge como reação aos horrores cometidos durante o maior conflito bélico da história humana. Assim, o processo de internacionalização inicia com o surgimento da Organização das Nações Unidas, cuja Carta foi assinada em 26 de junho de 1945.

Todavia, embora abrangesse em suas metas fundamentais a defesa e a difusão dos direitos do ser humano, foi somente com a Declaração Universal dos Direitos Humanos, promulgada em 10 de dezembro de 1948, que os direitos humanos foram realmente expressos e definidos. (CULLETON; BRAGATO; FAJARDO, 2009, p.110)

A ONU como uma instituição coletiva de países tem como missão a definição de algumas metas e a solução de algumas questões que envolvem toda a comunidade internacional, entre as quais a divulgação e sustentação dos direitos anunciados na *Declaração Universal dos Direitos Humanos*, como expressa Culleton, Bragato e Fajardo em outra passagem:

O direito internacional dos direitos humanos, que emergiu desse processo, instituiu, de forma expressa, obrigações aos Estados-Nações, baseadas no pressuposto de que, independente das peculiaridades individuais (nacionalidade, crença, cor, etnia, sexo, orientação sexual, idade, etc.), o ser humano é merecedor de respeito e proteção de determinados bens dos quais é titular. (CULLETON; BRAGATO; FAJARDO, 2009, p.108)

Na mesma linha de abordagem sobre a atuação internacional da ONU em sua defesa dos direitos humanos, o professor Costas Douzinas apresenta em sua obra *O Fim dos Direitos Humanos* a seguinte explanação:

Esta nova visão, de proteção internacional dos direitos humanos, é algo extremamente recente na história da humanidade e inicia com o término da segunda guerra mundial. Com a liberdade de imprensa e o desenvolvimento de modernos meios de comunicação, a comunidade internacional tomou conhecimento das barbáries e atrocidades cometidas. Atitudes que envergonham a própria raça humana. Isso veio demonstrar a necessidade de uma proteção mais efetiva aos direitos humanos e que nos leva ao processo de internacionalização desses direitos e resulta na criação de sistemas de proteção internacional, em que é possível à própria responsabilização de um Estado. O aspecto mais positivo destas ações foi à reformulação do conceito clássico de soberania como um poder ilimitado que não admite restrições ou exceções. (DOUZINAS, 2009, p. 32)

Estes novos postulados internacionais remetem os direitos humanos como princípios fundamentais que regem os padrões mínimos para o tratamento de cidadãos pelos Estados e Governos e mais particularmente, pelas forças policiais. Neste contexto os profissionais da área da segurança pública devem ter como pano de fundo de suas ações a *Declaração Universal dos*

Direitos Humanos além de outros dispositivos jurídicos de âmbito internacional como o *Código de Conduta para Funcionários Responsáveis pela Aplicação das Leis* e o *Código de Princípios Básicos sobre o Uso da Força e Armas de Fogo*; possibilitando assim que seus atos possam corresponder aos princípios éticos, legais e técnicos na promoção e proteção dos direitos fundamentais do cidadão, como a vida, a integridade física e a dignidade.

No Brasil, esses novos postulados trazidos pela *Declaração Universal dos Direitos Humanos* percorreu um longo caminho, com tratados, convenções e conferências, até chegar à Constituição Federal de 1988, trazendo inovações no exercício da cidadania e garantindo novos direitos.

A pesquisadora Aloma Ribeiro Felizardo, em seu livro *Ética e direitos humanos: uma perspectiva profissional*, realiza um estudo das maneiras de difusão dos valores éticos definidos e defendidos pela perspectiva dos direitos humanos:

O Estado, envolvido em ações comprometidas com a cultura de respeito e a valorização do ser humano, consolida a sociedade de cultura de direitos humanos. Esse é o caminho para formar pessoas capazes de construir novos valores, fundados no respeito integral à dignidade humana e na formação de consciência centrada do respeito ao outro, na tolerância, na solidariedade e no compromisso contra todas as formas de discriminação, opressão e violência. (FELIZARDO, 2012, p. 99)

O pesquisador e escritor Paulo de Mesquita Neto, em sua obra *Ensaio sobre segurança cidadã*, faz alusão a essa nova perspectiva da sociedade em relação aos órgãos responsáveis pela segurança pública:

Não é difícil localizar os direitos humanos nessa direção já que eles trazem integralmente o debate acerca do projeto da sociedade. É necessário, então, observar em que medida os direitos humanos colocam esse problema para que se possa pensar seu real potencial de transformação até mesmo no âmbito da polícia. Uma das formas de se dimensionar isso pode ser obtida por meio de uma visão contemplativa da atualidade, mediando o olhar a partir dos direitos humanos em face das grandes questões contemporâneas. (MESQUITA NETO, 2011, p. 37)

Pela importância que exercem dentro da sociedade, as atribuições dos órgãos de segurança pública e principalmente a atividade policial deve ter suas funções muito bem delimitadas, uma vez que dependendo da

maneira como forem exercidas essas atividades de controle social, elas confirmam ou negam o Estado Democrático de Direito, além de que esses órgãos também são os garantidores de que outros órgãos não executem violações aos direitos humanos. Esse é o pensamento que o pesquisador Herman Goldstein apresenta em sua obra *Policiando uma sociedade livre*:

A polícia não está apenas obrigada a exercer sua limitada autoridade em conformidade com a Constituição e, por meios legais, aplicar suas restrições: também está obrigada a observar que outros não infrinjam as liberdades garantidas constitucionalmente. Essas exigências introduzem na função policial a dimensão única que torna o policiamento neste país um ofício seríssimo. (GOLDSTEIN, 2003, p. 28)

O pesquisador Paulo Vieira Aveline apresenta em seu artigo *Segurança Pública como direito fundamental* uma referência à importância do órgão de segurança pública e a transformação sofrida pela Polícia na execução de sua função fim que é a segurança dos cidadãos:

Dentre as profissões públicas pode-se dizer que a polícia é uma das que possui maior responsabilidade em relação à imagem do Estado. É necessário que os agentes públicos de segurança resgatem os anos perdidos de autoritarismo e distanciamento da sociedade brasileira. A história da origem policial no Brasil explica o porquê de seus traços de violência. Tendo em vista esse histórico, cada policial ao entrar na corporação deve estar consciente de que a polícia não é mais a mesma, agora mais que nunca; deve-se fortalecer o sentido de fazer de sua missão um ato nobre. Policiais devem respeitar os direitos humanos no desenvolvimento de suas atividades profissionais. Em direitos humanos, o requisito de respeito a esses direitos afeta diretamente o modo como a polícia desempenha todas as suas funções. (AVELINE, 2009, p. 28)

Seguindo estes novos preceitos internacionais de defesa e difusão dos direitos humanos, o Governo Federal, por meio da Secretaria Especial dos Direitos Humanos, elaborou e lançou no ano de 2007 o *Plano Nacional de Educação em Direitos Humanos – PNEDH* – ação conjunta entre os Ministérios da Educação e da Justiça com a UNESCO – que estabeleceu parâmetros para a capacitação dos profissionais encarregados da segurança pública no âmbito de todo o território nacional:

A capacitação de profissionais dos sistemas de justiça e segurança é, portanto, estratégica para a consolidação da democracia. Esses sistemas, orientados pela perspectiva da promoção e defesa dos

direitos humanos, requerem qualificações diferenciadas, considerando as especificidades das categorias profissionais envolvidas. Ademais, devem ter por base uma legislação processual moderna, ágil e cidadã. (BRASIL, 2007, p. 48)

Essas novas perspectivas sociais das atribuições dos órgãos de segurança pública – voltadas agora para uma segurança cidadã que respeite os limites de atuação dos parâmetros internacionais – trazem uma nova concepção das Polícia como organizações de servidores corretos e respeitadores dos direitos dos cidadãos, com particular reforço ao cuidado dos critérios de seleção, preparação e formação dos agentes policiais pelas Academias de Polícia.

O pesquisador Benedito Domingos Mariano faz, em sua obra *Polícia: desafio da democracia brasileira*, apontamentos sobre como os servidores da segurança pública se veem diante dos novos pressupostos dos direitos humanos:

Diante desse atual quadro da Instituição, perguntamos: O que faz a Polícia Civil para que os Direitos Humanos sejam respeitados e aplicados por seus servidores no exercício de suas funções? É essa questão que será respondida nas páginas seguintes. Mas desde já podemos traçar um quadro diferente daquele de 20 (vinte) anos atrás, onde os policiais não tinham consciência da expressão “Direitos Humanos” ou sequer sabiam de sua existência. Atualmente os funcionários da Polícia Civil já conhecem a expressão e chegam a associar o termo “proteção” a ela, embora desconheçam seus mecanismos de funcionamento. (MARIANO, 2002, p. 14)

O Brasil se efetivou como um país democrático de direito após a promulgação da Constituição Federal de 1988, também chamada de ‘Constituição Cidadã’ por contar com garantias e direitos fundamentais que reforçam a ideia de um país livre e pautado na valorização do ser humano. Com essa nova concepção de Estado, o *Plano Nacional de Educação em Direitos Humanos* estabeleceu que os órgãos encarregados da segurança pública devam promover a difusão e a garantia dos direitos humanos, como pode ser constatado na passagem:

Para a consolidação desse modelo de Estado é fundamental a existência e o funcionamento de sistemas de justiça e segurança que promovam os direitos humanos e ampliem os espaços da cidadania. No direito constitucional, a segurança pública, enquanto

direito de todos os cidadãos brasileiros, somente será efetivamente assegurada com a proteção e a promoção dos direitos humanos. A persistente e alarmante violência institucional, a exemplo da tortura e do abuso de autoridade, corrói a integridade do sistema de justiça e segurança pública. (BRASIL, 2007, p. 47)

O *Plano Nacional de Educação em Direitos Humanos* também faz uma referência à Constituição Federal ao estabelecer os objetivos dos órgãos encarregados da segurança pública como ‘dever do Estado, direito e responsabilidade de todos’:

No que se refere à função específica da segurança, a Constituição de 1988 afirma que a segurança pública como “dever do Estado, direito e responsabilidade de todos, é exercida para a preservação da ordem pública e da incolumidade das pessoas e do patrimônio” (Art. 144). Define como princípios para o exercício do direito à justiça, o respeito da lei acima das vontades individuais, o respeito à dignidade contra todas as formas de tratamento desumano e degradante, a liberdade de culto, a inviolabilidade da intimidade das pessoas, o asilo, o sigilo da correspondência e comunicações, a liberdade de reunião e associação e o acesso à justiça (Art. 5º). (BRASIL, 2007, p. 47):

Diante dessa nova demanda social surgida na valorização da pessoa humana, cabe às Academias de Polícia prestarem uma formação policial qualificada para a execução de suas funções de manterem a ordem pública e a defesa das instituições democráticas com observância aos princípios basilares de defesa e promoção dos direitos humanos. Nos parágrafos a seguir, serão apresentadas algumas particularidades sobre a docência nas Academias de Polícia e de como os recursos tecnológicos podem auxiliar na difícil tarefa de transmitir conhecimentos que vão além de conteúdos que expressam, não somente questões jurídicas e operacionais, mas também, valores sociais e normas de conduta moral.

Desafios da formação policial pelas Academias de Polícia para construir uma Polícia Cidadã

A ideia central desta exposição é demonstrar a importância e desafios da docência da temática direitos humanos na formação policial, uma vez que espera-se um padrão de conduta dos agentes operadores de segurança pública que tenha como balizas os valores resguardados pelo rol da dignidade da pessoa humana e dos mais variados direitos (civis, políticos, econômicos, sociais, culturais e ambientais), para isso esses profissionais necessitam estar conscientes e críticos de sua realidade e atribuições.

Os debates sobre a formação de uma nova Polícia ou uma Polícia Cidadã, bem como o reconhecimento dos direitos humanos e o estabelecimento da cidadania se iniciaram ao final da Ditadura Militar e alcançaram grande relevância a partir da década de 1990 por meio de ações governamentais e de proposições da sociedade civil organizada no campo das políticas públicas, as quais almejavam o fortalecimento da democracia.

Uma concepção contemporânea de direitos humanos incorpora os conceitos de cidadania democrática, a qual, por sua vez, denota inspiração em valores humanistas e embasada nos princípios da liberdade, da igualdade, da equidade e da diversidade.

Esse padrão de conduta almejado pela sociedade será proporcionado pelo desenvolvimento das capacidades pessoais dos agentes policiais e serão desenvolvidas dentro de um processo de aprendizagem que se define, na sociedade moderna, por uma educação generalizada e uma formação qualificada.

Os novos anseios da sociedade por uma Polícia Cidadã esperam que a formação policial ofertada pelas Academias de Polícia seja exercida, nas suas mais variadas peculiaridades, pela busca da excelência na qualidade do desempenho profissional, sobre os limites de atuação, a capacidade de empatia para reconhecer e conviver com todos os valores sociais e culturais; assim como, contribuir para o aumento da difusão e compreensão de mundo estabelecido sobre os ditames da democracia.

Para que ocorra essa qualificação na formação dos operadores de segurança pública e futuros policiais, as Academias de Polícia precisam estar sintonizadas com o que a sociedade espera desses profissionais. É um desafio para as Academias de Polícia realizarem essa formação qualificada, a qual deve desenvolver uma série de habilidades necessárias a realização da atividade policial, que vão desde conhecimentos jurídicos das mais diversas áreas aos específicos ao desempenho das atividades policiais, passando pela noção de primeiros socorros e defesa pessoal, além do preparo físico necessário a função.

As peculiaridades da formação policial foram objeto de um estudo realizado pela Secretaria Nacional de Segurança Pública (SENASP) em convênio com diversos organismos internacionais como ONU e Cruz Vermelha, entre tantos outros, que resultou no documento denominado *Matriz Curricular Nacional para ações formativas dos profissionais da área de segurança pública*, que caracteriza-se por ser um referencial teórico-metodológico para orientar as ações referentes a formação e qualificação dos profissionais da área de segurança pública pelas Academias de Polícia e demais instituições.

Entre estas diretrizes estabelecidas pela *Matriz Curricular Nacional*, consta a valorização da temática dos direitos humanos na formação policial, como pode ser constatado na passagem:

A questão dos direitos humanos aplicados à ação dos profissionais de segurança pública está cercada de mitos e equívocos que atravessam o imaginário social e, particularmente, a cultura tradicional dos órgãos mantenedores da segurança pública. Apesar dos avanços, tem prevalecido uma visão de antagonismo entre os dois. O profissional de segurança pública eficiente e profissionalizado em padrões de excelência precisa estar eticamente comprometido com os direitos humanos, como referência primordial de sua ação técnica, dando, assim, uma

resposta aos anseios de justiça e legalidade do sistema democrático, sem prejuízo da eficiência e da força na prevenção e repressão do crime. Direitos humanos e atividade do profissional de segurança pública ainda soam como polos antagônicos no imaginário público. Tal situação se deve a uma série de fatores históricos e culturais que a cada dia vêm sendo superados pela consciência cívica da população brasileira, pelos esforços dos governantes sérios e pela dedicação de dirigentes públicos comprometidos com a ética e a democracia. Assim sendo, é necessário que o profissional de segurança pública entenda que a proteção dos direitos fundamentais da pessoa humana é uma obrigação do Estado e do governo em favor da sociedade e que o profissional da área de segurança pública é um dos agentes da promoção e proteção desses direitos. (BRASIL, 2014, p. 113)

Diante de tamanha responsabilidade, para cumprir seu papel, o ensino nas Academias de Polícia necessita de docentes com características diferenciadas, cuja experiência profissional venha a contribuir para o melhor desempenho da prática docente na transmissão de seus conhecimentos. Assim, uma formação de excelência dos futuros policiais ou reciclagem dos mais antigos, exige que o instrutor ou professor tenha, além dos conhecimentos inerentes à didática, experiência e atuação na área.

Entretanto, um dos grandes desafios a serem superados pelas Academias de Polícia é a comumente falta de habilidades didáticas de seus professores e instrutores, que por serem na maioria das vezes policiais de carreira e sem muita intimidade com os quesitos pedagógicos, acreditam que a formação policial deva ser concebida somente como um modelo de transmissão de conhecimentos que futuramente seriam utilizados nas práticas dos futuros profissionais.

As pesquisadoras Heloisa Maria Gomes e Hiloko Ogihara Martins realizaram um estudo sobre a docência na educação profissionalizante que resultou na obra *A Ação Docente na Educação Profissional*, expressam a constatação da carência de formação pedagógica dos docentes que atuam na educação profissional, como mostrado na passagem do livro:

Em geral, os professores da educação profissional são selecionados principalmente por seu desempenho técnico, pela especificidade e pela experiência no mercado de trabalho. A maioria desses professores não apresenta formação pedagógica, nem mesmo experiência docente, o que tem levado algumas instituições de ensino a adotarem programas de formação

continuada, garantindo a formação específica para o magistério. Tomamos aqui, como exemplo, o Programa de Desenvolvimento Educacional (PDE) do Senac São Paulo, que tem como objetivo desenvolver pedagogicamente técnicos, docentes e coordenadores que atuam na instituição como funcionários e como docentes convidados dos diversos cursos técnicos, de especialização e de aperfeiçoamento profissional. (GOMES; MARTINS, 2013, p. 156)

As Academias de Polícia, na grande maioria das vezes optam para que a docência seja exercida por policiais de carreira, uma vez que já possuem conhecimentos sistematizados da sua área de atuação, e que pela prática, poderiam responder prontamente diante das questões pertinentes aos problemas da profissão. Essa prática se origina na premissa de que o policial desenvolve suas competências essencialmente na prática e a partir da prática, bem como alicerça-se no pressuposto de que a teoria não alcança os imediatos desafios que a prática implica; assim, se os instrutores ou professores que nunca tiveram nenhuma experiência na atividade policial, não teriam condições de ultrapassarem e nem questionarem o conteúdo que estão ministrando.

São raros os policiais que atuam como docentes nas Academias de Polícia e que tenham formação nas áreas pedagógicas ou de licenciaturas; fator que poderia enriquecer muito a formação policial uma vez que suas competências seriam extraídas tanto de seus conhecimentos acadêmicos quanto dos saberes vindos da experiência e da ação, do enfrentamento de situações em seu cotidiano no desempenho de suas funções. É um posicionamento equivocado supor que a falta de didática possa ser substituída pelos conhecimentos práticos e estudos de casos. De posse dessas bagagens pessoais oportunizadas por formação profissional na área de ensino, os instrutores ou professores teriam uma grande facilidade de estabelecerem relações efetivas entre teoria e prática, atendendo a questionamentos dos alunos ou provocando neles novas necessidades de busca e de pesquisa

Na continuidade de seus estudos, as autoras Heloisa Maria Gomes e Hiloko Ogihara Martins fazem uma distinção entre os diferentes tipos de saberes implícitos em uma atuação profissional competente, segundo as autoras (GOMES; MARTINS, 2013, p. 37):

1. os *saberes teóricos* (que são indissociáveis), da ordem do declarativo, entre os quais podemos distinguir:
 - os saberes a serem ensinados (os constituídos pelas ciências e os tomados didáticos a fim de permitir aos alunos a aquisição de saberes constituídos e exteriores);
 - os saberes para ensinar (os pedagógicos sobre a gestão interativa em sala de aula, os didáticos nas diferentes disciplinas e os saberes da cultura que os está transmitindo);
2. os *saberes práticos*, oriundos das experiências cotidianas da profissão, contextualizados e adquiridos em situações de trabalho (saberes empíricos ou da experiência). De acordo com as categorias da psicologia cognitiva: os saberes sobre a prática, isto é, saberes procedimentais sobre “como fazer” ou formalizados.

É necessário ressaltar que a formação policial se insere em um mundo em constante mudança e diante das novas concepções de sociedade. Agregadas a valorização dos direitos humanos, a qualificação policial tem de ser mais do que uma mera assimilação certificada de saberes, muito mais do que preparar ou treinar pessoas para a realização de determinadas tarefas ou utilização de instrumentos ou equipamentos. As Academias de Polícia precisam assumir o papel de formar policiais aptos a exercerem suas atividades diante das complexidades e desafios que a atividade pressupõe.

Os desafios são preparar profissionais qualificados e cidadãos conscientes, que possam analisar criticamente o excesso de informações e as mudanças sociais, a fim de lidar com as inovações e as transformações sucessivas dos conhecimentos em todas as áreas e demandas que a profissão exigem. Para cumprirem essa tarefa, as Academias de Polícia precisam estimular que seu quadro docente adquira saberes e conhecimentos das áreas pedagógicas e didáticas.

O pesquisador Ricardo Brisolla Balestreri dedica seus estudos a formação policial e na obra *Cidadania e Direitos Humanos: um sentido para a educação* faz um alerta das carências de reflexões sobre a docência da temática direitos humanos, como pode ser visto na passagem:

No Brasil se fala muito em “educar para a cidadania”, mas se produziu pouco referencial com didatismo sobre o tema. Há demasiada matéria hermética, pouco acessível ao pragmático professorado. A comunidade acadêmica, às vezes, confirma o dizer

bíblico: “São como pastores que apascentam-se a si mesmos”. Assim, modestamente, procuramos agregar algo compreensível e útil a esse escasso referencial. Como dissemos, contudo, o sentido de incluir esse algo, pré-existente, nesta obra, não vem, contudo, da mera utilidade que possa estar tendo e do esgotamento do livro onde originalmente estava editado. Mais do que isso, pareceu-me pertinente e lógico fazê-lo constar de nossa reflexão, na altura em que chegamos. Definida a educação por suas realizáveis utopias, é a busca da cidadania que deve inspirar seus sujeitos interagentes. (BALESTRERI, 1999, p.40)

A docência deve ser compreendida como um processo socializador que facilita a compreensão de determinadas situações e permita o desenvolvimento de habilidades que devem ser dominadas pelos futuros policiais para a realização de suas atribuições de forma qualificada e competente.

Assim, as estratégias para a superação dos novos desafios deverão ser construídas em sintonia com a redefinição de novas diretrizes para a formação de uma Polícia Cidadã capacitada a defender e promover os direitos humanos em toda a sociedade.

A prática docente das Academias precisa se atualizar e se reinventar, necessita reconhecer e começar a utilizar os novos recursos tecnológicos como ferramentas facilitadoras das ações de ensinar e aprender. E como toda ferramenta, deve ser utilizada e não guardada para ser usada em um momento futuro. É preciso romper a tradição da apresentação oral e textual que seguem sempre uma ordem sequencial, como apontou o escritor Luz Carlos Pais ao fazer uma pesquisa sobre a introdução das tecnologias da informática na educação escolar, explanadas em sua obra *Educação Escolar e as Tecnologias da Informática*:

A forma linear de apresentação textual do livro, concebida sempre em numa ordem sequencial e hierarquizada, não é suficiente para explorar todas as alternativas de aprendizagem que os dispositivos computacionais oferecem. É preciso priorizar programas criados a partir de uma dinâmica hipertextual, caracterizada pela existência de várias opções representadas por vários nós e links, sinalizando caminhos múltiplos que o usuário deve escolher por sua livre iniciativa e autonomia. Essas habilidades, propiciadas e exigidas pelo uso dos computadores, mostram o direcionamento da redefinição de novos objetivos a serem alcançados na prática

educativa. Não podemos nem mesmo insinuar que no hipertexto não tenha nenhuma linearidade, pois na construção do seu algoritmo básico o seu criador utiliza um raciocínio fundamentado numa lógica sequencial. Assim, tais programas são inovadores por conciliarem uma lógica sequencial com uma aparente ausência de sequência a ser seguida pelo usuário. (CARLOS PAIS, 2010, p. 17)

A cultura digital surge na metade do século passado, fazendo surgirem novos paradigmas em busca de explicações para os mais diversos fenômenos, trazendo novas visões de mundo para as ciências e principalmente para a educação. As Academias de Polícia e seus professores não podem mais ficar à margem deste movimento global de influência das mídias e da tecnologia; estas instituições de formação e qualificação devem se tornar um espaço de ressignificação da informação e do conhecimento. Nos espaços escolares onde já existem experiência de uso das Tecnologias de Informação e Comunicação – TICs – como recursos didáticos e de aprendizagem, os professores sentem os seus alunos mais receptivos à proposta de usar uma ferramenta lúdica para aprender.

Esse movimento de introdução das TICs na educação vem pautada pela ideia de mudança e de melhora na qualidade educacional e, com isso, na formação humana. Diante disso, as Academias de Polícia não podem permanecer a margem desse movimento, mas sim introduzirem esses novos recursos tecnológicos como ferramentas ao auxílio da prática docente.

O desenvolvimento das tecnologias digitais da informação e da comunicação nas últimas duas décadas trouxe novas possibilidades e desafios a todas as áreas e níveis da atividade docente em geral e não poderia ser diferente nas Academias de Polícia, que nada mais são do que estabelecimentos de ensino.

Não há dúvidas de que os avanços tecnológicos interferem na vida das pessoas e em todas as atividades profissionais, basta lembrar que há menos de vinte anos atrás eram poucas as pessoas que possuíam um aparelho de telefone celular, acesso à internet e outros tantos mecanismos que podem facilitar a vida e influenciam grandemente na forma como interagimos com os outros.

A professora Lúcia Maria Gonçalves de Resende realiza um estudo sobre o uso da tecnologia no campo educacional em diversos textos e pontualmente no artigo *Impasses e Possibilidades da Cultura Digital* onde expõe:

As tecnologias em geral e a cultura digital, em particular, são um fato inevitável da vida moderna. Os docentes precisam usá-las de uma forma ou de outra – desde o livro didático, que é uma tecnologia, assim como a internet, com sua história e seu tempo. Não há como simplesmente ignorar a tecnologia na educação e retornar a um tempo mais simples e natural. Os meios digitais, como a internet e os jogos de computador, realmente têm enorme potencial educativo e para a educação formal em particular, mas será difícil concretizar esse potencial se os envolvidos persistirem em considerá-los apenas como tecnologias, e não como formas de cultura e comunicação. (REZENDE, 2014, p. 137)

Os desafios enfrentados pelas Academias de Polícia frente as novas possibilidades ofertadas pelas TICs e suas tecnologias passam pelos mesmos paradigmas enfrentados pelo ensino tradicional, que necessita superar o sistema centrado apenas na exposição verbal do professor para um modelo de ensino mais colaborativo e com maior intensidade de mediações. Entretanto, mesmo tendo a tecnologia a seu favor, o corpo docente precisa compreender e explorar corretamente os recursos pedagógicos de que dispõe como meios e não como fins em si mesmos, possibilitando o desenvolvimento de competências que estejam em sintonia com a realidade que será enfrentada na execução das atividades profissionais.

Diante dessa nova perspectiva, as Academias de Polícia necessitam acompanhar as mudanças tecnológicas e seus instrutores ou professores precisam estar constantemente inovando, no sentido de tornar o aprendizado cada vez mais significativo e, conseqüentemente, proporcionar ao futuro policial oportunidades de refletir sobre o seu próprio agir.

Os novos recursos tecnológicos oportunizam um aprendizado interativo e intersubjetivo, mas também impões uma adaptação dos métodos tradicionais de ensinar e de aprender, além de uma readaptação dos professores para o uso adequado dessas novas ferramentas tecnológicas.

Em seus estudos, as pesquisadoras Heloisa Maria Gomes e Hiloko Ogihara Martins já constataram essa dificuldade de atualização do corpo

docente, que resiste as mudanças oferecidas aos métodos tradicionais de ensino, quando expõem:

Esses fatos nos levam a acreditar que os professores ainda estão ligados às práticas e aos métodos tradicionais de ensino, e inseridos em organizações escolares rígidas e resistentes às mudanças porque refletem em suas estruturas seu papel social e político, seja pelo que se espera da escola, seja por sua função de reprodução do sistema (GOMES; MARTINS, 2013, p. 99).

As Academias de Polícia enquanto instituições de formação e qualificação enfrentam o desafio de redefinirem-se quanto aos seus métodos de ensino frente as inovações tecnológicas, bem como ao papel social diante do dilema de construir uma Polícia Cidadã que fortaleça a cidadania e a defesa dos direitos humanos e promova alterações no comportamento e na vida de seus agentes policiais.

É necessário enfatizar que a docência deve esperar das novas tecnologias somente aquilo ao qual se dispõem, ou seja, servirem de instrumentos auxiliares do processo didático, como adverte a pesquisadora Vani Moreira Kenski em seu livro *Educação e Tecnologias*, onde declara que as tecnologias não são nem o objeto e nem a finalidade do processo educativo, apenas meios auxiliares, como pode ser visto na passagem:

A maioria das tecnologias é utilizada como auxiliar no processo educativo. Não são nem o objeto, nem a sua substância, nem a sua finalidade. Elas estão presentes em todos os momentos do processo pedagógico, desde o planejamento das disciplinas, a elaboração da proposta curricular até a certificação dos alunos que concluíram um curso. A presença de uma determinada tecnologia pode induzir profundas mudanças na maneira de organizar o ensino. Um pequeno exemplo disso é o ensino de um idioma baseado exclusivamente nos livros didáticos e na pronúncia da professora, em aulas expositivas. Ele será bem diferente do mesmo ensino realizado com apoio docente, mas com a possibilidade de diálogos, conversas e trocas comunicativas entre os alunos, o uso de vídeos, fitas cassete e laboratórios interativos, por exemplo. (KENSKI, 2007, p. 44)

É uma situação muito constrangedora quando um instrutor ou professor tentar fazer uso de um recurso tecnológico como um simples projetor e não consegue ligar seu notebook ao aparelho, ficando diversos minutos em silêncio mexendo em ambos os equipamentos sem saber o que fazer.

A ACADEPOL/RS mostra-se atualizada quanto a utilização destes novos recursos didáticos oferecidos pelos equipamentos eletrônicos, disponibilizando diversas ferramentas tecnológicas com o intuito de enriquecer e dinamizar as aulas. Diante das inúmeras situações relatadas acima, para possibilitar o emprego destes recursos e equipamentos tecnológicos, a instituição elaborou e ministra o curso “Preparação à Docência Policial” que tem por finalidade a instrução e atualização do corpo docente quanto as novas possibilidades trazidas pelas inovações tecnológicas ao campo educacional, bem como ao correto uso dos novos recursos e equipamentos.

Os equipamentos e aparelhos disponíveis na ACADEPOL/RS são: computadores, notebooks, projetores, lousas digitais, televisores e equipamentos de som. O mais recente equipamento adquirido pela ACADEPOL/RS e que se destina a melhoria das aulas de ‘uso da arma de fogo e técnica de tiro’ é um simulador de treinamento de tiro virtual, chamado de Estande Virtual, no qual o aluno utiliza um equipamento simulacro de arma de fogo que aparenta efetuar disparos de arma real em um ambiente com telas e projetores que retratam cenas reais. O simulador possui um programa de computador que permite experimentar virtualmente situações reais do dia a dia do trabalho policial, desde um treinamento controlado em estande de tiro a uma hipotética situação real como por exemplo uma abordagem em um posto de combustível durante um assalto, em outro teste, o policial tem dois segundos para disparar quatro tiros e é preciso acertar 60% para estar na média. Todas as simulações geram gráficos e resultados que podem ser analisados pelo aluno junto ao instrutor ou professor para encontrar possíveis falhas e corrigir os erros cometidos.

Não restam dúvidas de que as novas tecnologias de comunicação e informação trouxeram mudanças consideráveis e positivas para a educação, a utilização de vídeos, programas educativos na televisão e no computador, *sites* educacionais, *softwares* diferenciados transformam a realidade da aula tradicional, dinamizam o espaço de ensino-aprendizagem. No entanto, para que as TICs possam trazer alterações no processo didático, elas ainda precisam ser compreendidas e incorporadas pedagogicamente; isso

significa que é preciso respeitar as especificidades do ensino e da própria tecnologia para poder garantir que o seu uso, realmente, faça diferença. Encaradas como recursos didáticos, as tecnologias ainda estão muito longe de serem usadas em todas as suas possibilidades para uma melhor relação entre ensino e aprendizagem.

No próximo capítulo será realizada a apresentação e análise do conteúdo do curso ministrado pela ACADEPOL/RS e pela SENASP que trata diretamente da temática direitos humanos aplicados à atuação policial.

Conteúdo dos cursos com a temática Direitos Humanos na formação e qualificação dos profissionais operadores de Segurança Pública

O conteúdo da temática direitos humanos apresenta veemência na formação policial e dos demais servidores que atuaram como operadores de Segurança Pública e possui a maior incidência nas aulas da disciplina '*Filosofia dos Direitos Humanos Aplicados à Atuação Policial*', tanto o ministrado pela ACADEPOL/RS (presencial) como pela SENASP (ead). Os dois cursos seguem o estabelecido na *Matriz Curricular Nacional* e balizado pelo *Plano Nacional de Educação em Direitos Humanos* o qual estabelece no capítulo IV Educação dos Profissionais dos Sistemas de Justiça e Segurança que 'os direitos humanos são condições indispensáveis para a implementação da justiça e da segurança pública em uma sociedade democrática' (BRASIL, 2009, p. 47).

Por sua vez, a *Matriz Curricular Nacional* propõe uma valorização da capacidade de utilização crítica e criativa dos conhecimentos, e não o simples acúmulo de informações em suas diretrizes pedagógicas e na proposta metodológica que possibilitam às instituições de ensino de segurança pública – Academias e/ou Escolas – a planejarem as ações formativas (inicial e continuada) para que os profissionais da área de segurança pública possam, de maneira autônoma e responsável, refletir e agir criticamente em situações complexas e rotineiras de trabalho, como pode ser conferido na passagem:

As ações formativas de segurança pública, planejadas com base na Matriz, têm como objetivo geral favorecer a compreensão do exercício da atividade de segurança pública como prática da cidadania, da participação profissional, social e política num Estado Democrático de Direito, estimulando a adoção de atitudes de justiça, cooperação, respeito à Lei, promoção humana e repúdio a qualquer forma de intolerância. (BRASIL, 2014, p. 41)

A *Matriz Curricular Nacional* propõe que os agentes operadores de segurança pública devam desenvolver em sua formação diversas competências, que foram selecionadas e classificadas em três grandes grupos, tomando como base às dimensões do conhecimento: cognitivas, operativas e atitudinais (BRASIL, 2014, p. 20):

a) **COMPETÊNCIAS COGNITIVAS:**

- Ser capaz de agir demonstrando domínio sobre a legislação, normas e regimentos internos aplicados à função e seus trâmites;
- Proceder ao encaminhamento de vítima para o juizado de pequenas causas, ao registrar ocorrência de crimes de menor potencial ofensivo no local do fato;
- Ter a capacidade de interagir com órgãos e integrantes dos sistemas judiciário, penitenciário e de defesa social;
- Ter conhecimento sobre procedimentos administrativos disciplinares;
- Atuar com conhecimentos sobre criminologia, vitimologia e sociologia da violência;
- Ser capaz de arrolar testemunhas e elementos informativos (CPP) para o flagrante;
- Atuar demonstrando conhecer o organograma e funcionamento das Polícia bem como o funcionamento da Justiça;
- Ao entrevistar partes envolvidas (vítimas, autores, testemunhas, suspeitos, informantes, dentre outros) ou presos, identificar a natureza da infração penal transgredida;
- Atuar demonstrando conhecimento sobre ética, cidadania e direitos humanos, respeitando-os;
- Ser capaz de respeitar os direitos humanos e cidadania na atuação profissional;
- Ser capaz de agir demonstrando conhecimentos sobre relações humanas e noções de psicologia;
- Atuar demonstrando conhecimento sobre sociologia, história, folclore ou costumes da localidade ao interagir com a comunidade;
- Atuar de acordo com a filosofia do policiamento comunitário;
- Atuar demonstrando noções de mecânica e de física, quando necessário.

b) COMPETÊNCIAS OPERATIVAS:

- Ter a capacidade de zelar pela manutenção e guarda dos bens, equipamentos e demais materiais sob sua responsabilidade;
- Capacidade de zelar pela boa imagem própria e da instituição;
- Demonstrar conhecimento sobre técnicas e procedimentos de preservação da ordem pública;
- Ter a capacidade de utilizar a experiência pessoal e profissional ao planejar ações, seguindo normas, doutrinas e legislações pertinentes à segurança pública;
- Ser capaz de agir demonstrando conhecimentos sobre metodologias e técnicas de resoluções de conflitos e/ou de intervenção;
- Capacidade de identificar situações de risco e antever sua ocorrência;
- Ter a capacidade de avaliar o grau de risco da missão, considerando sua finalidade, objetivos e periculosidade;
- Ao realizar revista em suspeitos, ter conhecimento sobre as técnicas de abordagem;
- Demonstrar domínio das técnicas de abordagem;
- Ser capaz de aplicar técnicas de abordagem policial, com apropriado comando de voz;
- Ser capaz de aplicar técnicas de imobilização, se necessário, ao cumprir mandados de prisão, atendendo os preceitos legais;
- Demonstrar domínio no uso de armamentos e equipamentos utilizados pela instituição;
- Capacidade de manusear armas com menor potencial ofensivo;
- Capacidade de manusear armas letais;
- Capacidade de utilizar armas e munições, quando necessário;
- Atuar demonstrando conhecimento sobre técnicas de tiro policial (tiro de precisão, sob estresse, tiro noturno, intuitivo, dentre outros);
- Ser capaz de atuar de acordo com o escalonamento do uso progressivo (diferenciado) da força;
- Ser capaz de atuar de acordo com o uso diferenciado da força;
- Ser capaz de atuar com segurança em locais com índice elevado de violência e criminalidade, demonstrando conhecimento da situação;

- Ser capaz de respeitar e adotar os procedimentos de segurança no desempenho das tarefas inerentes ao cargo;
- Ter capacidade de agir utilizando equipamentos de proteção individual (EPI's), quando necessário;
- Ter capacidade de aplicar as técnicas de defesa pessoal (treinamento continuado);
- Capacidade de demonstrar condicionamento físico no desempenho das tarefas do cargo;
- Demonstrar conhecimentos sobre técnicas de operações especiais (fundamentos);
- Capacidade de manter-se visível, quando necessário (ação presença, estar em local que facilite que as pessoas o vejam);
- Ser capaz de identificar vítimas e suspeitos em potencial;
- Ser capaz de interagir e orientar vítimas de ocorrências, vítimas potenciais ou pessoas fragilizadas;
- Ao fazer a escolta de presos, agir demonstrando conhecimento das normas de abordagem, procedimentos e técnica de condução e legislações pertinentes (ex.: ECA);
- Agir demonstrando conhecimento sobre a área geográfica de atuação (rotas de fugas, itinerários, densidades demográficas, geografia do local, dentre outros);
- Demonstrar conhecimento sobre escolta, acompanhamento e cerco policial em diversas situações;
- Ao acompanhar oficial de justiça em mandados de busca e apreensão, demonstrar conhecimento sobre os procedimentos de busca e apreensão;
- Demonstrar conhecimento sobre os procedimentos de busca e apreensão;
- Ser capaz de aplicar conhecimentos de cursos específicos para atuar na vistoria e cadastro de veículos;
- Ter conhecimentos sobre vistoria e cadastro de veículos;
- Ao comparecer e preservar o local de crime ser capaz de aplicar técnicas de preservação;
- Ser capaz de preservar o local do crime, quando necessário;
- Demonstrar conhecimento básico sobre diversos tipos de perícia;

- Ter capacidade para agir demonstrando conhecimento sobre o perfil e modus operandi do criminoso ao proceder investigações de infrações penais, ao localizar pessoas e em outras situações diversas.
- Ser capaz de conduzir os diferentes envolvidos à delegacia;
- Ter capacidade de coletar/analisar dados isolados, transformando-os rapidamente em informações úteis, segundo o contexto de atuação e a finalidade;
- Ser capaz de gerenciar dados relativos à segurança pública (por exemplo, dados de geoprocessamento, mapas e boletins de ocorrência, dentre outros);
- Aplicar conhecimentos de informática ao realizar as tarefas inerentes ao cargo;
- Capacidade de utilizar sistemas de segurança da informação ao desempenhar uma ação;
- Ser capaz de fazer contato com outros tipos de policiamento para planejar operações integradas;
- Ter capacidade de prestar primeiros socorros, aplicando técnicas e procedimentos adequados à situação;
- Ser capaz de redigir documentos de maneira clara, respeitando os padrões da norma culta e técnicas de redação oficial da Língua Portuguesa;
- Demonstrar conhecimento sobre a forma de preenchimento e finalidade dos documentos utilizados;
- Ser capaz de relatar os fatos de forma clara, coesa e coerente à autoridade;
- Demonstrar domínio no uso operacional de veículos da instituição;
- Ao dirigir viaturas demonstrar conhecimentos sobre as principais vias de acesso e trânsito da cidade;
- Ter capacidade de repassar conhecimentos e informações para a equipe, quando necessário;
- Ser capaz de operar serviços de comunicação (rádio e celulares e outros) em diversas situações, demonstrando conhecimento da linguagem técnica utilizada;
- Ser capaz de utilizar equipamentos e meios de comunicação (rádio, internet, telefone e fax, dentre outros);
- Capacidade de ouvir atentamente e compreender;
- Capacidade de visão sistêmica (ter compreensão do todo em uma determinada situação; ser capaz de combinar partes coordenadas entre si e que formam um conjunto);

- Capacidade de raciocínio espacial (visualizar a posição, organização e modificação de um objeto no espaço);
- Capacidade de raciocínio abstrato (estabelecer relações em situações novas para as quais se possui pouco conhecimento previamente aprendido);
- Capacidade de raciocínio numérico (compreender e manejar sistemas numéricos, realizando operações matemáticas com exatidão; capacidade de interpretar dados quantitativos);
- Capacidade de raciocínio mecânico (compreender princípios de funcionamento de mecanismos simples ou complexos e para manipular ou consertar estes mecanismos);
- Ter raciocínio lógico (saber resolver problemas com objetividade, coerência e rapidez);
- Capacidade de raciocínio verbal (expressar-se com facilidade, ter fluência verbal e escrita);
- Ter raciocínio dedutivo (saber raciocinar por dedução);
- Capacidade de atenção concentrada (manter a atenção focada apenas em uma atividade, não permitindo que algo externo interfira);
- Capacidade de atenção difusa (manter a concentração em uma dada atividade, ao mesmo tempo em que está atento ao que está acontecendo em sua volta);
- Capacidade de memória visual, fisionômica e/ou auditiva (recordar informações, dados, fatos, conhecimentos percebidos e fisionomia de pessoas, mantendo a lembrança de qualquer coisa ou de alguém);
- Capacidade de observação (reparar ou perceber características ou aspectos que ocorrem com as pessoas, situações, fatos, objetos ou local/ambiente)
- Capacidade de objetividade (saber ser direto e preciso; manter o foco na tarefa, ser conciso);
- Capacidade de agir com rapidez de raciocínio;
- Capacidade de agir com celeridade (agir com rapidez e perspicácia);
- Acuidade visual (boa visão, diferenciar detalhes);
- Capacidade de planejamento;
- Capacidade de análise e síntese;
- Capacidade de persuasão e argumentação (poder de convencimento; capacidade de argumentar e contra argumentar);
- Capacidade de adaptação a imprevistos.

c) COMPETÊNCIAS ATITUDINAIS:

- Agir com orientação para resultados;
- Capacidade de visão estratégica (estar atento ao todo, antevendo cenários, coordenando atividades, metas e ações com visão de futuro);
- Capacidade de discernimento (julgar e agir de forma clara, com base na razão e sem deixar-se envolver por sentimentos e emoções);
- Capacidade de agir proativamente (buscar soluções de problemas demonstrando determinação);
- Capacidade de agir com persistência e determinação, demonstrando interesse e comprometimento com o trabalho;
- Capacidade de resistência à frustração (capacidade de enfrentamento a situações de adversidade);
- Ter capacidade de manter sigilo;
- Capacidade de agir com imparcialidade (agir com neutralidade e impessoalidade);
- Capacidade de agir com paciência;
- Capacidade de trabalhar em equipe;
- Capacidade de agir com flexibilidade (saber aceitar sugestões e críticas, bem como ajustar-se, de forma apropriada, a novos fatos, conceitos ou situações);
- Capacidade de disciplina;
- Capacidade de agir com humildade (agir sem demonstrar vaidade; apresentar modéstia e simplicidade na ação);
- Capacidade de ter controle emocional;
- Capacidade de agir com postura ética e profissional;
- Capacidade de agir com dinamismo (ser ativo e ágil, envolvendo-se em diversas atividades ao mesmo tempo);
- Capacidade de agir com criatividade e inovação;
- Capacidade de pronta reação;
- Capacidade de negociação (buscar o consenso de ideias; demonstrar firmeza em seus posicionamentos, sem ser intransigente);
- Capacidade de reagir a ameaças e enfrentar situações, com prudência e coragem (dominar o medo em uma situação difícil; agir com cautela e precaução, procurando evitar riscos e consequências desagradáveis);

- Capacidade de agir com deferência (capacidade de acatar normas e agir em conformidade com as mesmas);
- Capacidade de agir com assertividade (apresentar argumentos de forma convincente; defender opiniões próprias, expressando-se de maneira enfática);
- Capacidade de agir com versatilidade (adaptabilidade; ajustar-se a novas situações mesmo que estas provoquem tensão, procedendo de acordo com o comportamento profissional esperado);
- Ter manejo de estresse (saber controlar-se em situações difíceis/estressantes);
- Ter abertura para mudanças no uso de novas tecnologias relacionadas ao trabalho;
- Ter bom senso; ser capaz de agir com bom senso;
- Capacidade de agir com empatia (entender e colocar-se no lugar do outro, compreendendo seus sentimentos e percepções/crenças gerais);
- Ter capacidade de manter respeito à hierarquia da instituição;
- Ter capacidade de comunicação (se expressar e se fazer entender);
- Ser cordial (educado);
- Ser capaz de agir demonstrando controle da ansiedade;
- Ser capaz de agir com preocupação com a própria segurança (primar pela sua integridade física, de forma precavida);
- Ser capaz de agir com preocupação com a segurança de sua família;
- Capacidade de agir com senso crítico (ter postura crítica frente à determinada situação ou evento, após se cientificar das possíveis consequências);
- Capacidade de agir com discrição (agir com reserva/discrição, salvaguardando o sigilo necessário para tal; agir com prudência e cuidado, sem chamar a atenção);
- Ser capaz de separar a vida profissional da vida pessoal;
- Agir com eficiência no desempenho das atividades;
- Ao realizar as tarefas do cargo, analisar o trabalho e os resultados alcançados de forma crítica e criteriosa;
- Capacidade de manter bom relacionamento interpessoal;
- Capacidade de agir com responsabilidade;
- Ser capaz de se relacionar com o público;
- Ser capaz de atender prontamente aos chamados;
- Capacidade de ser assíduo e pontual;

- Capacidade de agir com urbanidade (agir com civilidade, ser polido e cortês ao desempenhar suas atribuições);
 - Capacidade de agir com zelo;
 - Capacidade de organização;
 - Capacidade de manter-se motivado (capacidade de encontrar forças em si mesmo e entusiasmo mesmo diante dos desafios);
 - Capacidade de tomada de decisão;
 - Ser capaz de trabalhar de forma interdisciplinar;
-

A SENASP oferece aos agentes de segurança pública diversos cursos de qualificação e atualização na modalidade Ead, nos quais não há pré-requisito de escolaridade. Também são oferecidos alguns cursos na modalidade presencial e semipresencial em parceria com algumas instituições de ensino superior, nestes casos, os cursos são de pós-graduação a título de especialização e/ou mestrado.

A temática dos direitos humanos permeia a totalidade dos cursos oferecidos pela SENASP, entretanto, o específico sobre o assunto é o curso *Filosofia dos Direitos Humanos Aplicados à Atuação Policial*, ministrado na modalidade Ead e com uma carga horaria de 40 horas.

A criação e instrução do curso *Filosofia dos Direitos Humanos Aplicados à Atuação Policial* propõe-se a fornecer aos agentes operadores da Segurança Pública os aportes jurídicos, filosóficos e conceituais referentes aos direitos humanos no âmbito do direito internacional e do direito brasileiro, relacionando-os com a atividade e conduta esperada de um policial numa democracia, prevenindo a ocorrência de crimes, investigando os já ocorridos, mantendo e preservando a ordem pública de modo que os direitos e obrigações de todos em contato com os encarregados pela aplicação da lei sejam observados.

Objetivo geral do curso:

O curso destina-se ao profissional de Segurança Pública, encarregado de aplicar a lei; sendo abordadas questões fundamentais sobre direitos humanos que devem ser do conhecimento desses agentes em sua missão de servir e proteger a comunidade, assim como conhecer o alcance e limite dos poderes conferidos pelo Estado, bem como os mecanismos que existem para sua supervisão, revisão e apuração, caso sejam violados.

Objetivos específicos:

- Identificar e compreender as fontes, conceitos, normas e princípios do direito internacional, particularmente, aqueles relacionados aos direitos humanos, bem como a relação e repercussão no direito interno;
- Relacionar tais conceitos e princípios com a atividade do profissional de Segurança Pública;
- Informar-se sobre a origem e do desenvolvimento histórico do Direito Internacional dos Direitos Humanos, as vertentes da proteção internacional da dignidade da pessoa humana, suas características e seus instrumentos de proteção em nível nacional e internacional;
- Enumerar a conduta e as obrigações dos encarregados da aplicação da lei em caso de captura, relacionando-as com a atividade profissional de Segurança Pública;
- Descrever a conduta correta para com as pessoas detidas, frente ao Direito Internacional dos Direitos Humanos (DIDH) e ao Direito Internacional Humanitário (DIH), relacionando-a com a atividade profissional de Segurança Pública;

- Identificar as condições exatas para o uso da força e de arma de fogo, previstas no direito internacional, relacionando-as com a atividade profissional de Segurança Pública; e
- Reconhecer as responsabilidades decorrentes das funções operacionais na atividade operacional de Segurança Pública, bem como o papel e a importância dessa atividade na promoção e proteção dos direitos humanos.

O conteúdo do curso está dividido em 5 módulos:

- *Módulo 1 - Arcabouço jurídico*

São explanados os conceitos e os principais fundamentos jurídicos do direito internacional, Direito Internacional Humanitário e Direito Internacional dos Direitos Humanos.

O conteúdo deste módulo está dividido em 3 aulas:

Aula 1 - Direito internacional: conceito, fontes e responsabilidade dos Estados;

Aula 2 - Direito Internacional Humanitário; e

Aula 3 - Direito Internacional dos Direitos Humanos.

- *Módulo 2 - Premissas básicas na aplicação da lei*

São expostos os conceitos e os principais fundamentos jurídicos relacionados aos direitos humanos no contexto do Estado Democrático de Direito e a conduta legal, moral e ética esperada pelo profissional da área de Segurança Pública nesse contexto.

O conteúdo deste módulo está dividido em 2 aulas:

Aula 1 - Aplicação da lei nos Estados Democráticos

Aula 2 - Conduta ética e legal pela aplicação da lei

- *Módulo 3 - Responsabilidades básicas da atividade policial*

São apresentadas as tarefas da polícia para a prevenção do crime e a manutenção da ordem, alinhadas ao respeito aos direitos humanos. Esse alinhamento exigirá a compreensão de definições, normas e recomendações relacionadas as atividades policiais.

O conteúdo deste módulo está dividido em 2 aulas:

Aula 1 - Prevenção de detecção do crime

Aula 2 - A manutenção da ordem pública

- *Módulo 4 - Poderes básicos da aplicação da lei*

Propõe demonstrar que nos Estados Democráticos de Direito a aplicação da lei ocorre pela delegação de poderes aos funcionários dos órgãos encarregados pela aplicação da lei. Esses poderes são essenciais para que os funcionários encarregados pela aplicação da lei – agente de Segurança Pública, possam desempenhar suas funções.

O conteúdo deste módulo está dividido em 4 aulas:

Aula 1 – Definições gerais e específicas sobre abordagens e atuações

Aula 2 – Captura de foragidos e demais situações

Aula 3 – Detenção para averiguações e/ou situações de flagrante

Aula 4 - Uso da força e arma de fogo

- *Módulo 5 - Comando, gestão e investigação de violações de direitos humanos*

Esclarece a responsabilidade dos agentes de Segurança Pública encarregados da aplicação da lei e a necessidade dos comandantes e gestores dos organismos investirem em procedimentos que auxiliem que a atuação dos seus servidores ocorra dentro dos limites legais, éticos e técnicos.

O conteúdo deste módulo está dividido em 2 aulas:

Aula 1 - Procedimentos de supervisão e revisão

Aula 2 - Mecanismos de investigação de violações de direitos humanos

Cabe salientar que os dois cursos analisados, o presencial ministrado pela ACADEPOL/RS e o na modalidade a distância pela SENASP, bem como os demais cursos similares de outras instituições na mesma área e desenvolvidos nas duas modalidades não são antagônicos e podem ser complementares. As particularidades de cada modelo podem ajudar alunos e professores/instrutores a iniciar a diversificação de práticas e procedimentos, que enriquecem o aprendizado coletivo, uma vez que mediados pelas tecnologias digitais, os cursos a distância apresentam dinâmicas e flexibilidade que podem contribuir para as mudanças requeridas nas tradicionais aulas presenciais.

Os objetivos geral e secundários dos cursos analisados possuem o mote de qualificar os agentes encarregados da Segurança Pública e, principalmente, formar uma Polícia Cidadã, entretanto, é necessário ressaltar que os conteúdos precisam ser significativos, ou seja, úteis e com sentido, bem como que as metodologias precisam ser significativas para que os objetivos sejam atingidos, como adverte a pesquisadora Vani Moreira Kenski em seu livro *Tecnologias e Tempo Docente*:

A proposta pedagógica adequada a esses novos tempos precisa ser não mais a de reter em si a informação. Novos encaminhamentos e novas posturas nos orientam para a utilização de mecanismos de filtragem, seleção crítica, reflexão coletiva e dialogada sobre os focos de nossa atenção e a busca de informação. Avançar mais ainda e não protagonizar apenas a condição de ávidos consumidores de informação, mas a de produtores e leitores críticos e seletivos daquilo que merece mais cuidadosamente nosso cuidado. (KENSKI, 2013, p. 87)

Com entendimento semelhante, o professor Ricardo Brisolla Balestreri explana em sua obra *Um Sentido para a Educação* o mesmo alerta sobre a preocupação do caráter significativo dos conteúdos e informações:

O “ser” da escola supõe, por exemplo, que os conteúdos por ela trabalhados precisam ter caráter significativo, ou seja, utilidade e sentido na vida dos educadores-educandos. Por conteúdos úteis não se suponha a perspectiva utilitarista do tecnicismo. Interprete-se a afirmação dando-lhe outro significado; os conteúdos devem

ser, sim, "ferramentais", serviços da ação qualificada, instrumentos intelectuais do *homo faber*, mas tudo isso sem esquecer-se um só momento que o trabalho, a produção, só podem ter valor na direção, no projeto, da edificação do homem moral, construtor da justiça e da liberdade. Vem então a segunda dimensão do que é significativo: ter sentido. Isso quer dizer que os conteúdos devem ser "iluminadores da existência", busca contínua de ousadas respostas às nossas interrogações fundamentais, fruição das parciais conquistas que fizemos e fazemos, contemplação ativa, a um só tempo curiosa e reverente, das grandes perguntas e dos grandes mistérios do universo. (BALESTRERI, 1999, p. 64)

No próximo capítulo será apresentado o recurso didático da Gameificação de conteúdos como ferramenta de motivação e facilitador da aprendizagem.

A Gamificação de conteúdos como recurso didático de motivação e facilitador da aprendizagem

A instrução de conteúdos voltados à temática dos direitos humanos na formação e qualificação policial – e dos demais operadores de Segurança Pública – necessita transcender a mera exposição de textos ou palestras sobre o assunto. Como o conteúdo pressupõe o domínio de diversos saberes e normas de conduta frente a determinadas situações, não basta ao policial ter o conhecimento de leis e códigos, é necessário que esse profissional tenha compreensão de suas atribuições e limites de atuação. É uma situação rotineira das Academias de Polícia desprenderem maiores esforços na formação de habilidades ligadas diretamente a atividade fim da corporação, como por exemplo a investigação criminal para as Polícia Civis, de ronda e patrulhamento pelas Polícia Militares, sem contar com o grande número de horas dedicadas a instrução de tiro; deixando para um segundo plano os assuntos e conteúdos ligados a questão dos direitos humanos.

Todo professor/instrutor conhece o desafio de estimular e manter a motivação do aluno e da dificuldade de encontrar métodos confiáveis e válidos para isto; além de que manter o aluno motivado é tão difícil quanto motivá-lo. Este capítulo propõe-se a discutir as contribuições da Gamificação de conteúdos como recurso didático de motivação e facilitador da aprendizagem.

Os métodos tradicionais, que privilegiam a transmissão de informações pelos professores, faziam sentido quando o acesso à informação era difícil e restrito. Com a Internet e a divulgação aberta de muitos cursos e materiais, pode-se aprender em qualquer lugar, a qualquer hora e com muitas

pessoas diferentes. Por isso a educação formal está se reinventando, uma vez que não pode mais se dar somente no espaço físico da sala de aula, precisando estar presente nos múltiplos espaços do cotidiano, que incluem os digitais. O professor precisa seguir comunicando-se face a face com os alunos, mas também digitalmente, com as tecnologias móveis, equilibrando a interação com todos e com cada um.

Essa mescla, entre sala de aula e ambientes virtuais é fundamental para abrir a sala de aula para o mundo atual e para trazer esse novo mundo digital para dentro da sala de aula. Um dos objetivos dessa interligação é a de prever processos de comunicação mais planejados, organizados e formais com outros mais abertos, como os que acontecem nas redes sociais, onde há uma linguagem mais familiar, uma espontaneidade maior, uma fluência de imagens, ideias e vídeos constantes.

Atualmente existem inúmeras novas formas de produzir e desenvolver conteúdos diferenciados para o ambiente de aprendizagem que surgiram com a evolução das tecnologias digitais para auxiliar à educação. Aliadas as novas contribuições da cultura digital, existem diversas metodologias que possibilitam novas maneiras de ensinar e sua criação tem base nos paradigmas de orientação ao objeto das ciências da computação, tecnologia da informação, sistemas tutoriais inteligentes, e psicologia educacional.

Nesse contexto as denominadas 'metodologias ativas da aprendizagem' surgem como proposta para focar o processo de ensinar e aprender na busca da participação ativa de todos os envolvidos, centrados na realidade em que estão inseridos. Existem diversas metodologias ativas da aprendizagem, como por exemplo:

- *Aprendizagem baseada em Problemas*: essa metodologia intitulada *Problem Based Learning (PBL)* ou Aprendizagem Baseada em Problemas ou ABP que foi bastante aceita no meio acadêmico e, na atualidade é reconhecida como o que há de mais moderno no ensino superior é um método educativo surgido na Universidade de Maastricht, e com maior implementação na Universidade McMaster. Estabelece uma estratégia pedagógica centrada no aluno, onde se procura que este

aprenda por si próprio. O delineamento é elementar. Os docentes expõem um caso para estudo aos estudantes, que estabelecidos em grupos de trabalho, identificam o problema, investigam, debatem, interpretam e produzem possíveis justificações e soluções ou resoluções, ou recomendações. A ABP tem como base de inspiração 'os princípios da escola ativa, do método científico, de um ensino integrado e integrador dos conteúdos, dos ciclos de estudo e das diferentes áreas envolvidas, em que os alunos aprendem a aprender e se preparam para resolver problemas relativos à sua futura profissão'.

- *Sala de Aula Invertida*: essa metodologia da sala de aula invertida ou *flipped classroom* é um sistema ativo que ressignifica o papel do aluno, do professor e da aprendizagem. Esta proposta de aprendizagem propõe que o aluno antes da aula estude sobre uma temática específica, vindo desta maneira mais preparado, com questionamentos e inquietações que serão o ponto de partida para as discussões na sala de aula. A aula passa a ser dialógica e interativa, invertendo assim a transmissão de conhecimento usada no ensino tradicional, onde o aluno, como um ser passivo, escuta o professor, faz atividades e estuda em casa para a prova.
- *Educação Híbrida*: a metodologia do 'ensino híbrido' envolve a utilização das tecnologias com foco na personalização das ações de ensino e de aprendizagem, apresentando aos educadores formas de integrar tecnologias digitais ao currículo escolar. Além disso, essa abordagem apresenta práticas que integram o ambiente online e presencial, buscando que os alunos aprendam mais e melhor.
- *Moocs*: é a sigla em inglês para Massive Open Online Courses, ou seja, Cursos Online Abertos e Massivos; trata-se, portanto, de cursos online, totalmente gratuitos, que objetivam a participação em larga escala através da Internet. A ideia principal é procurar manter a mesma qualidade de um curso presencial de nível superior, mas usando a Internet para atingir um número tão grande de pessoas que o custo por aluno se torna irrisório.

- *Gamificação*: o desenvolvimento da ciência da Gamificação originou-se de uma constatação óbvia e historicamente comprovada: seres humanos são atraídos por jogos. Ao longo dos séculos, praticamente todos os povos tiveram jogos como pilares importantes de suas sociedades. Hoje, 3 bilhões de horas são dispensadas coletivamente por semana em jogos online apenas, o que reforça não só a importância social, mas também econômica dos games na vida de centenas de milhões de pessoas. A Gamificação se apropria dos mecanismos de engajamento utilizados nos jogos para resolver problemas práticos. Ainda que em alguns casos apareça como algo divertido, o objetivo final da Gamificação não é o entretenimento, mas sim despertar o engajamento de um determinado público com uma causa específica.

O termo 'Gamificação' foi cunhado pela primeira vez pelo pesquisador britânico Nick Pelling, que era programador de computadores e criava softwares e jogos. O conceito de Gamificação é muito recente, a sua definição ainda se encontra um tanto nebulosa que por vezes podem ser conflitantes ou complementares; algumas já foram cunhadas e, como se trata de um conceito que pode ser empregado em diversas áreas, as definições recebidas são influenciadas pela área na qual ela foi elaborada. De uma maneira geral, a Gamificação consiste em utilizar a mecânica dos jogos em atividades que não estão dentro do contexto dos jogos, mas com a intenção de promover a motivação e o comportamento do indivíduo. A pesquisadora e professora Lynn Rosalina Gama Alves, junto com seus colaboradores Marcelle Rose da Silva Minho e Marcelo Vera Cruz Diniz escreveram o artigo *Gamificação: diálogos com a educação* onde apresentam alguns exemplos de emprego dos recursos da Gamificação:

Empresas já utilizavam as lógicas da recompensa e da pontuação para treinamento de seus funcionários, programas de televisão mantinham ou aumentavam o número de espectadores utilizando essas técnicas, empresas de vendas de produtos e propaganda utilizavam para aumentar a sua malha de vendedores. (ALVES; MINHO; DINIZ, 2014, p. 77)

Em uma abordagem genérica, gamificar algo é usar mecânicas, estéticas e características dos jogos para envolver e motivar pessoas a aprender e a resolver problemas. O processo de Gamificação pode ser entendido como um compartilhamento de elementos dos jogos para atingir propósitos em comum, por exemplo: lançar desafios, usar estratégias, obter pontos para atingir objetivos claros, obter acessos restritos a itens bloqueados por meio de ações e estratégias para conquistar espaço ou etapas, ganhar visibilidade e recompensas, prêmios por atividades cumpridas. Esses elementos dos jogos podem ser utilizados como forma de motivar e facilitar o aprendizado.

No artigo *Gamificação e objetos de aprendizagem* os autores Márcia Maria Alves e Oscar Teixeira fazem uma análise de como os elementos de construção de games podem auxiliar na aprendizagem:

Uma dessas estratégias é a Gamificação. A palavra Gamificação vem sendo utilizada para denominar a situação em que se pretende adotar elementos de jogos para uso em outros contextos e atividades que não são jogos puros e completos. No âmbito educacional objetos gamificados atuam como objetos de aprendizagem estruturados como jogos ou que adotam algumas características destes. Para isso, se faz necessário remodelar o design destes objetos, adotando alguns padrões e conceitos dos jogos assim como algumas diretrizes para desenvolvimento das atividades sob esta ótica. (ALVES; TEIXEIRA, 2013, p. 131)

A proposta da Gamificação tem como base a ação de se pensar os processos de aprendizagem como em um jogo, utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto de sala de aula; entretanto, isso não significa, necessariamente, a participação em um jogo, mas a utilização dos elementos mais eficientes - como dinâmicas e estética - para reproduzir os mesmos benefícios alcançados com o ato de jogar, uma vez que a Gamificação explora os níveis de engajamento do indivíduo para a resolução de problemas.

Diversas teorias contemporâneas sobre a aprendizagem convergem em apontar que as pessoas aprendem com maior rapidez e eficiência a partir de suas experiências anteriores. Elas armazenam estas experiências na memória e as utilizam para gerar simulações que facilitam na formulação de hipóteses para a resolução de problemas futuros em diferentes contextos. O professor e pesquisador Marco Antônio Bomfoco realiza um estudo das

contribuições do linguista e educador norte-americano James Paul Gee, e no artigo *Os Jogos Eletrônicos e suas contribuições para a aprendizagem na visão de J. P. Gee* apresenta algumas condições para que a experiência dos jogos contribua para o aprendizado:

Existem cinco condições necessárias para que a experiência contribua ao aprendizado, condições estas que podem ser encontradas nos “bons jogos”: Primeira: as pessoas armazenam melhor suas experiências quando estas estão relacionadas a metas; Segunda: as experiências devem ser interpretadas durante e após as ações. Lições devem ser extraídas das experiências anteriores a fim de antecipar em quais outros contextos e de que formas estas lições podem ser úteis novamente; Terceira: as pessoas devem receber feedback imediato durante as suas experiências para que possam reconhecer seus erros. É importante que possam explicar seus erros e o que poderiam ter feito de forma diferente; Quarta: as pessoas precisam de diversas oportunidades para aplicar suas experiências anteriores em novos contextos. Assim eles podem melhorar a interpretação de suas experiências e generalizá-las a outros contextos; Quinta: as pessoas precisam aprender a partir das experiências de outras, o que inclui a discussão com seus pares e a instrução dada por mentores. (BOMFOCO, 2012, p. 3)

A proposta de uso de tecnologia para engajar alunos e aumentar a satisfação com o aprendizado não é uma ideia recente, ela nasceu junto com a revolução tecnológica e as últimas inovações e disseminação das tecnologias móveis ampliaram essas possibilidades e trouxeram novos desafios que precisam ser analisados e compreendidos pelas Academias de Polícias e demais instituições de formação e qualificação dos agentes operadores de Segurança Pública.

A literatura analisada apresenta que diversos estudos sobre a utilização de conteúdos gamificados levantam dois pontos importantes na sua reflexão sobre a relação entre os jogos eletrônicos e a educação. O primeiro é que os games ensinam e o jogador está constantemente aprendendo sobre o jogo enquanto joga, pois os games trazem bons princípios de aprendizagem. O segundo ponto é que a prática dos games proporciona experiências enriquecedoras e que posteriormente podem ser úteis de alguma forma aos jogadores, o que contraria a ideia de que os jogos eletrônicos são apenas uma forma de lazer cuja prática não traria benefícios aos jogadores em suas outras

áreas de atuação. Assim, muitos autores defendem que o ato de jogar, além de proporcionar prazer, é um meio do indivíduo desenvolver habilidades de pensamentos e cognição, estimulando a atenção e memória.

Como elementos de jogos entende-se a classe conceitual dos personagens das narrativas, do objetivo e das metas, das forças contrárias aos objetivos e metas e da recompensa ao atingir os objetivos e metas. Além da classe de elementos físicos, tais como, o da interface de interação e dos controles e comandos como mecânica, entende-se as regras que unificam todo o processo de interação entre o usuário e o jogo em si.

A proposta da Gamificação dos conteúdos é envolver emocionalmente o indivíduo dentro de uma gama de tarefas a serem realizadas e, conseqüentemente, conhecimentos a serem apreendidos. Para isso se utiliza de mecanismos provenientes de jogos que são percebidos pelas pessoas como elementos prazerosos e desafiadores, favorecendo a criação de um ambiente propício ao engajamento do indivíduo. A Gamificação dos conteúdos possibilita a criação de ambientes que interajam positivamente com as emoções dos indivíduos e favoreçam o crescimento desses níveis de engajamento.

A necessidade de motivar os alunos e de gerar envolvimento nas tarefas pedagógicas tem levado muitas instituições de ensino a adotarem estratégias lúdicas e elementos considerados motivacionais no planejamento de seus cursos e ações. No artigo *Design Motivacional no processo de Gamificação de conteúdos para objetos de aprendizagem* os autores Cláudio Henrique da Silva e Rafael Pereira Dubiela fazem um estudo na motivação de alunos pelo uso dos recursos da Gamificação:

A desmotivação dos alunos é algo que vem preocupando professores. Por outro lado, é latente crescente interesse dos alunos pelos games, smartphones e tablets. A Gamificação de objetos de aprendizagem tem se mostrado como uma alternativa promissora, mas não garante que a motivação esteja adequada e alinhada aos objetivos educacionais. Nesse sentido, este trabalho tem como objetivo discutir as contribuições do processo de Gamificação de conteúdos para objetos de aprendizagem no sentido de tornar a aprendizagem intrinsecamente interessante. (SILVA; DUBIELA, 2014, p. 158)

Em sua monografia de mestrado *A Gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem* o autor Marcelo Luís Fardo investiga quais contribuições a Gamificação pode trazer ao desenvolvimento de novos processos de aprendizagem:

Além disso, uma prática pedagógica orientada por estratégias de games e game design requer, antes de tudo, um entendimento profundo desse universo por parte dos professores. Esse é atualmente um dos maiores (se não o maior) desafios do cenário educativo nacional: formar professores capazes de lidar com esse novo contexto cultural, permeado por tecnologias e recursos digitais. Além de saber interagir com as tecnologias, eles precisam estar preparados para conhecer a sua linguagem e utilizá-la nos ambientes de aprendizagem pelos quais são responsáveis. Espera-se que este trabalho possa prestar alguma contribuição também nesse sentido, apesar de não ser diretamente abordada nenhuma política ou estratégia para formação de professores. Outro ponto importante que foi observado é que a maioria das escolas já utiliza, praticamente desde que foram criadas, muitos dos elementos que são encontrados nos games. Assim, um aluno entra na escola no primeiro nível, o mais básico (jardim de infância ou maternal), e a partir desse ponto começa a avançar para outros níveis mais difíceis, um por ano. Se falhar em algum deles, tem a chance de repetir, mas repete uma grande parte do processo (geralmente um ano inteiro). Para poder avançar nos níveis, precisa obter certa quantidade de pontos (notas) em um número determinado de desafios (provas e testes escolares). Após cada teste, o aluno recebe o feedback do seu desempenho (quando o professor corrige a prova e retorna o resultado ao aluno). Essa dinâmica soa familiar ao leitor que possa ser familiarizado com o mundo dos games. Entretanto, se fosse feito o contrário e os elementos da escola fossem transpostos para um game, o resultado certamente seria um grande fracasso, tanto de público como comercial. Do ponto de vista de um gamer, posso afirmar: alguns desses elementos podem estar nas instituições escolares, mas os games os utilizam de forma muito mais dinâmica e prazerosa. (FARDO, 2013, p. 18)

A Gamificação pode promover a aprendizagem porque muitos de seus elementos são baseados em técnicas que os professores vêm usando há muito tempo; características como distribuir pontuações para atividades, apresentar feedback e encorajar a colaboração em projetos são as metas de muitos planos pedagógicos. A diferença é que a Gamificação promove uma camada mais explícita de interesse e um método para costurar esses elementos

de forma a alcançar a similaridade com os games, o que resulta em uma linguagem na qual os indivíduos inseridos na cultura digital estão mais acostumados e, como resultado, conseguem alcançar essas metas de forma aparentemente mais eficiente e agradável. Com a mesma compreensão, mas apresentando um contraponto, os autores Cláudio Silva e Rafael Dubiela explanam:

A Gamificação de conteúdos como objetos de aprendizagem pode aumentar a motivação dos alunos ao incorporar elementos presentes nos games. No entanto, há o risco do objeto de aprendizagem não despertar nos alunos o desejo intrínseco de aprender pelo fato de ter sua dimensão de entretenimento como a única ou mais fortemente presente. Lidar com a motivação, particularmente em contexto educacional, requer uma abordagem que permita identificar e resolver problemas motivacionais específicos relacionados ao fato de como tornar o aprendizado intrinsecamente interessante, mantendo-o atrelado aos objetivos educacionais inicialmente definidos. (SILVA; DUBIELA, 2014, p. 162)

Existem algumas definições acadêmicas que são possíveis para os objetos de aprendizagem, talvez a mais utilizada seja a que define objetos de aprendizagem como qualquer entidade digital, ou não digital, que pode ser usada, reutilizada ou referenciada durante o aprendizado suportado pela tecnologia. Dessa forma, é possível afirmar que objetos de aprendizagem podem ser um conteúdo de mídia, um conteúdo instrucional específico, um software ou suas ferramentas.

A Gamificação surge como uma possibilidade de conectar a escola ao universo dos jovens com o foco na aprendizagem, utilizando elementos dos jogos para promover experiências que envolvem emocionalmente e cognitivamente os alunos, uma vez que a Gamificação pode explorar qualidades cognitivas, sociais, culturais e motivacionais do aluno; podendo auxiliar na motivação das pessoas fazendo com que estas percebam diretamente o impacto do seu aprendizado ou do treinamento a que estão sendo submetidas.

Os autores Cláudio Silva e Rafael Dubiela (SILVA; DUBIELA, 2014, p. 159) apresentam que “o fato é que os jogos digitais educacionais, e,

portanto, o contexto de Gamificação, podem contribuir basicamente em duas áreas realmente importantes do aprendizado: a motivação e a cognição”. Ou seja, o processo de utilização da Gamificação pode contribuir de forma única na geração de um foco de aprendizado e, por consequência, atenção do aluno.

Existem apontamentos em pesquisas que demonstram uma clara influência positiva dos jogos digitais, quanto utilizados no processo de aprendizado, ligando o conceito de entretenimento ao aumento de aprendizado cognitivo. Uma análise sucinta possibilita a inferência de que os jogos digitais e a Gamificação de conteúdos contribuem com a motivação do aprendizado, podendo ser utilizados como reforço e feedback de conhecimentos adquiridos em um ambiente de sala de aula ou mesmo em um ambiente de ensino a distância.

A Gamificação captura dos jogos a sua essência, ou seja, os elementos e mecanismos que proporcionam ao usuário maior motivação e engajamento; os pesquisadores Márcia Alves e Oscar Teixeira apresentam alguns elementos dos mecanismos dos jogos digitais que podem auxiliar na aprendizagem:

- a) inserção de desafios: ao invés de apenas apresentar o conteúdo de forma explícita pode-se incitar o aluno a investigar sobre o assunto. Trabalhar com questões e problemas que envolvem o assunto para que as “certezas e verdades” não sejam oferecidas e sim se tornem descobertas realizadas por ele próprio. A problematização do conteúdo vai ao encontro das práticas interacionistas e auxilia no engajamento do aluno a tarefa. Quanto a interface, pode-se inserir ícones, pictogramas que signifiquem recompensas ou motivem o aluno a continuar jogando
- b) trabalhar a cooperação em equipes e grupos para resolver problemas: por meio da Gamificação e da possibilidade da interação pode-se colocar mais de um aluno a trabalhar em uma tarefa, mesmo estando em locais e tempos diferentes. A interface nesse contexto precisa ser acessível e permitir esse trabalho colaborativo. Isso poderia ser feito por meio de inserções de pontos de colaboração, nos quais o aluno só pudesse avançar se colaborasse com os demais para também concluírem o módulo. Exemplo: um objeto de aprendizagem com três módulos lineares que deverá ser realizado por grupos em sala de aula. Dentro desses grupos pode ocorrer que somente uma pessoa conclua o exercício antes das outras. No entanto, essa pessoa só poderá avançar para o próximo módulo se todos do grupo também concluírem a etapa. A interface possibilitará que esse aluno auxilie aos demais em caso de dificuldade, permitindo uma interação

colaborativa entre todos os membros do grupo.

c) busca da automotivação para seguir na atividade: a motivação intrínseca, isto é, ação movida por motivações próprias, auxilia na aprendizagem por ser um estado de extremo envolvimento com a tarefa. Uma das maneiras de criar o envolvimento está na geração de desafios. No entanto, não são desafios quaisquer, mas sim, desafios que são passíveis de serem vencidos pelo aprendiz e que necessitam de um investimento de atenção, interesse e um envolvimento pessoal na ação para se ter sucesso. A problematização dos conteúdos exige um projeto mais complexo de design: mais elementos podem ser adicionados com a finalidade de motivar e manter a motivação do aluno, os desafios, feedbacks e recompensas podem ser formas e elementos que podem ser planejados com este fim.

d) construção de laços sociais e relações mais fortes, vínculos afetivos: a colaboração, a troca de informações e a busca de um único objetivo propiciam o contato maior entre os alunos. As interfaces dos objetos de aprendizagem podem auxiliar neste ponto quando são abertas a ações individuais e a troca de informações entre os usuários/aprendizes.

e) produtividade prazerosa: jogadores veem esforços e energias empregadas alcançarem os resultados desejados; a inserção dos feedbacks imediatos pode proporcionar uma localização do aluno quanto ao conteúdo e quanto as suas ações realizadas e futuras. Com isso o, aluno pode ver seu esforço retribuído pelo recebimento de recompensas como créditos, bônus e prêmios conquistados por meio de suas ações, o que pode aumentar sua motivação na atividade. O conteúdo instrucional também pode se tornar uma forma de gerar resultados prazerosos quando emprega elementos que remetem ao cotidiano do aluno. Pode-se empregar analogias e metáforas próximas da realidade do aluno para facilitar seu entendimento.

f) significado épico de alcançar algo esperado: quando o conteúdo instrucional se torna um desafio, a vontade e o interesse de concluí-lo se torna maior, pelo fato de superar a situação e de poder compartilhar isso com os outros. Deve-se lembrar de que o produto a ser elaborado e um objeto de aprendizagem e, para isso, além dos conceitos citados precisa incorporar a reutilização, a flexibilidade, customização, interoperabilidade, as facilidades oferecidas de busca, a atualização e o gerenciamento das atividades. Sendo esta uma tarefa complexa e que envolve um novo conceito de aprendizado e de design. (ALVES; TEIXEIRA, 2013 p. 136)

A utilização de elementos dos jogos contribui para o despertar de emoções pessoais através da vivência de uma experiência de forma intensificada; uma vez que o jogo possui forma de narrativa, onde são exploradas histórias de experiências, e essas experiências são fundamentais para constituir

a memória, a comunicação e o próprio conhecimento dos indivíduos. Na mesma linha os autores Lynn Alves e colaboradores apresentam:

A Gamificação é a construção de modelos, sistemas ou modo de produção com foco nas pessoas, tendo como premissa a lógica dos games. Esses tipos de modelos levam em consideração a motivação, o sentimento e a participação das pessoas que estão envolvidas no processo. Um modelo de Gamificação se baseia na motivação, na capacidade de completar a ação e o que a desencadeia. Desta forma, considerando os elementos presentes na mecânica dos games, como por exemplo, o desafio, objetivos, níveis, sistema de feedback e recompensa (SALEN; ZIMMERMAN, 2012; MCGONIGAL, 2011) são criadas situações que mobilizam e engajam os sujeitos para a realização de determinadas ações. (ALVES; MINHO; DINIZ, 2014, p. 77)

Dessa forma a Gamificação se constitui na utilização da mecânica dos games em cenários não games, criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento. Os autores citados (ALVES; MINHO; DINIZ, 2014, p. 76) continuam sua explanação ao afirmarem que compreendem espaços de aprendizagem como distintos cenários escolares e não escolares que potencializam o desenvolvimento de habilidades cognitivas (planejamento, memória, atenção, entre outros), habilidades sociais (comunicação assertividade, resolução de conflitos interpessoais, entre outros) e habilidade motoras.

Em sua pesquisa, Marcelo Fardo faz um estudo da proposta do pesquisador Kal Kapp contida no livro *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education (2012)*, em que é apresentado o conceito de Gamificação como o uso de mecânicas, estética e pensamentos dos games para envolver pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas.

O autor citado fornece também uma pequena análise dos elementos que compõem essa definição. E assim serão explorados aqui da mesma forma, seguindo o pensamento desse autor: • Mecânicas: como mecânicas de um game estão inclusos seus elementos mais básicos, como as regras, a saída quantificável, o feedback, os níveis, as recompensas, o sistema de pontuação, entre outros. Entretanto, as mecânicas, sozinhas, são apenas uma parte da Gamificação, e não o seu todo. Entender a Gamificação como a simples adição dessas mecânicas em uma atividade é

atribuir um significado bastante superficial a ela, uma vez que sua proposta é muito mais abrangente.

- **Estética:** uma experiência estética agradável é uma característica recomendada, pelo menos se o projeto de Gamificação tiver interfaces gráficas apoiadas nas tecnologias digitais, através de sites ou aplicativos, por exemplo. Ela precisa ser aproveitada em interfaces eletrônicas e na aparência visual e sensorial das experiências, pois como elas são esteticamente percebidas pelos usuários influenciará positivamente na aceitação de processos de Gamificação.
- **Pensamentos:** segundo o autor, essa é a mais importante das características. É a ideia de transformar um determinado contexto ou situação em uma espécie de jogo, incorporando a ela elementos que tornam os games experiências agradáveis e prazerosas. Resumindo, é pensar em resolver um problema a partir do ponto de vista de um game designer.
- **Games:** os elementos anteriormente analisados em relação aos games agora viram uma espécie de caixa de ferramentas da Gamificação. O objetivo é criar um sistema em que os jogadores envolvam-se em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e feedback, que resulte em uma saída quantificável e provoque uma reação emocional, através de um sistema em que os indivíduos desejem investir seu tempo, raciocínio e energia.
- **Envolver:** um objetivo explícito e primário de um processo de Gamificação é capturar a atenção de um indivíduo, ou de um grupo, e envolvê-lo na experiência criada, de modo que sua participação seja mais significativa.
- **Pessoas:** essas podem ser aprendizes, alunos, clientes ou jogadores. Serão os indivíduos que se envolverão nos processos criados e serão motivados a agir.
- **Motivar a ação:** segundo o autor, motivação é um processo que cria energia e dá direção, propósito e significado ao comportamento e ações. Para que haja motivação, o desafio não pode ser muito difícil nem muito fácil, mas sim adaptado à capacidade de cada um. Motivar a participação em uma atividade é um elemento central da Gamificação.
- **Promover a aprendizagem:** a Gamificação pode promover a aprendizagem porque muitos de seus elementos são baseados em técnicas que os designers instrucionais e professores vêm usando há muito tempo. Características como distribuir pontuações para atividades, apresentar feedback e encorajar a colaboração em projetos são as metas de muitos planos pedagógicos. A diferença é que a Gamificação provê uma camada mais explícita de interesse e um método para costurar esses elementos de forma a alcançar a similaridade com os games, o que resulta em uma linguagem a qual os indivíduos inseridos na cultura digital estão mais acostumados e, como resultado, consegue alcançar essas metas de forma aparentemente mais eficiente e agradável.
- **Resolver problemas:** a Gamificação tem um grande potencial de ajudar a resolver problemas. A natureza cooperativa dos games é capaz de focar a atenção de vários indivíduos para a resolução de um desafio. A sua natureza competitiva encoraja muitos a darem o seu melhor para alcançar a vitória dentro desses contextos. Sendo assim, os games possuem grande capacidade de focar as energias de várias pessoas em um determinado problema, ou conjunto de problemas. Logo adiante, na mesma obra, o autor

complementa sua definição através de um comentário importante, dizendo que a Gamificação é “uma aplicação cuidadosa e considerada do pensamento dos games para resolver problemas e encorajar a aprendizagem usando todos os elementos dos games que forem apropriados”. (FARDO, 2013, p. 62)

Por sua vez, Cláudio Silva e Rafael Dubiela (SILVA; DUBIELA, 2014, p.148) esclarecem que os elementos citados, personagem, competição e regras do jogo, por definição podem ter efeito direto sobre o momento do aprendizado. Por exemplo, o personagem do jogo permite que os estudantes se identifiquem com o mesmo, enquanto a competição permite que os estudantes detenham o foco e a atenção. Assim, as regras do jogo fazem com que o aluno se envolva em seu contexto ou no contexto de Gamificação.

Os mecanismos encontrados em jogos funcionam como um motor motivacional do indivíduo, contribuindo para o engajamento deste nos mais variados aspectos e ambientes da aprendizagem. Em seu estudo, o professor Marco Bomfoco esclarece que:

Toda experiência de aprendizagem tem algum conteúdo, ou seja, fatos, princípios, informações e habilidades que precisam ser dominados. Segundo o autor, duas são as formas de ensinar este conteúdo. A primeira é partir dele como foco principal e ensiná-lo diretamente, como geralmente ocorre na escola. A segunda é ensiná-lo indiretamente de forma subordinada a alguma outra coisa, como no caso dos jogos eletrônicos. Em acordo com as teorias recentes sobre a aprendizagem, Gee aponta a segunda opção como sendo a melhor. (BOMFOCO, 2012, p. 48)

Em sua pesquisa, Marcelo Fardo aponta que os temas apresentados pelos games normalmente são frutos de uma abstração da realidade, ou seja, uma redução da complexidade de uma determinada atividade ou situação, a fim de que ela possa ser modelada e representada nos games. Por exemplo, sabe-se que administrar uma cidade envolve uma quantidade grande de atividades. Dirigir um carro de corrida envolve um extenso treinamento e um conhecimento profundo da mecânica do carro e das particularidades da pista. Entretanto, apesar de serem tarefas complexas na vida real, nos games elas se tornam mais simples e objetivas. Administrar uma cidade em um game de simulação ou pilotar um carro em uma pista de corrida são atividades muito mais fáceis de realizar do que as suas correspondentes na vida real, pois neles

as complexidades são reduzidas e somente alguns elementos de cada atividade estão presentes, tornando-os mais fáceis de assimilar.

Essa abstração apontada por Marcelo Fardo traz algumas vantagens sobre as situações reais correspondentes. A primeira delas é que esses espaços conceituais são mais fáceis de administrar e representam uma porta de entrada para a situação real. Um jogo de xadrez pode ser considerado como uma abstração de uma situação de guerra, e o jogador pode experimentar várias estratégias aplicáveis em uma situação desse tipo sem precisar estar na situação no mundo real. É mais fácil administrar os conceitos dentro dos espaços conceituais do jogo do que nas situações reais. A segunda é uma visibilidade maior de causa e efeito. Em um sistema complexo como uma cidade real, aumentar os impostos pode ter repercussões inesperadas em vários elementos interconectados, e isso após um tempo considerável ter transcorrido. Em um game que simula uma cidade, esses efeitos são visíveis em pouco tempo, pois o próprio tempo é abstrato. Assim, aumentar os impostos nesse game pode fazer com que os habitantes protestem, mudem de cidade, ou algo parecido, em pouco tempo. A terceira é que essas abstrações reduzem o tempo necessário para que o jogador entenda essas relações de causa e efeito de uma determinada situação. Conforme o exemplo mencionado, pilotar um carro de corrida exigiria um extenso treinamento, nos games, basta dispor de alguns minutos para que o conceito dessa atividade seja internalizado. Desse modo, um indivíduo pode aprender a essência conceitual de tal atividade em um tempo muito mais curto do que se tivesse que experimentá-la na vida real.

Outra contribuição da Gamificação dos conteúdos atribuído aos games é que eles eliminam completamente o medo de falhar, aumentando as chances de sucesso. O erro é parte natural do processo de interação e nenhum jogador com alguma experiência espera interagir com um game sem falhar várias vezes antes de atingir o sucesso. Dependendo da dificuldade e da disposição em superar um desafio, um jogador pode tentar inúmeras vezes e com inúmeras abordagens antes de obter sucesso, e isso é normal, faz parte do processo. Esse fator é importante na medida em que libera os indivíduos da pressão existente pela possibilidade de causar algum dano quando comete um erro ou falha. Como

exemplo, aponta-se para os benefícios trazidos pelos simuladores de direção adotados por alguns Centros de Formação de Condutores que auxiliam os futuros motoristas na compreensão das complexas atividades necessárias a correta condução de veículos e motocicletas. Outros exemplos inquestionáveis da grande contribuição da Gamificação para a aquisição de variados e complexos conhecimentos são os simuladores de pilotagem de aviões e os estandes de tiro virtual, que há muito são empregados pelas Forças Armadas de um grande número de Países.

Utilizando os Jogos digitais educacionais com o foco na compreensão cognitiva instrucional, o processo de aprendizado baseado no suporte multimídia ocorre quando o aluno recebe a informação em mais de um modo cognitivo, como por exemplo o uso do computador com programas e recursos de simulação que apresentam condições para reproduzir modelos de fenômenos do mundo real. O aluno pode interagir com os sistemas de simulação, desenvolver hipóteses, testar e analisar resultados. A simulação se transformou em um recurso de aprendizagem que permite observar o comportamento de um determinado sistema através de um modelo do mesmo, ou seja, de uma representação matemática, gráfica ou simbólica de um fenômeno.

Lynn Alves e colaboradores (ALVES; MINHO; DINIZ, 2014, p. 75) lembram que a interação com os games no cenário brasileiro tem como marco a chegada do Atari 2600 na década de 1980. Apesar do custo alto dos consoles, eles foram ocupando cada vez mais o universo de pessoas que descobriram nos jogos um espaço de prazer e entretenimento. Essa geração Atari, hoje com mais de 40 anos, interage cada vez mais com as distintas narrativas, que saltam nas telas dos novos consoles, dos computadores e, mais recentemente, dos dispositivos móveis com smartphones e tablets.

No Brasil, o crescimento exponencial de games consolida um fenômeno cultural que vem sendo investigado por diversas áreas acadêmica como a da educação, da comunicação, da psicologia, do design, da computação, entre outras. A lógica presente nos games tem sido usada para área de marketing e processos de formação escolar e profissional. O próprio Ministério da Cultura já reconhece os games como um produto audiovisual, e o Ministério

de Educação apoia o desenvolvimento de ambientes gamificados, a exemplo do Geekgames, uma plataforma online de aprendizado adaptativo que possibilita aos estudantes prepararem-se para o Exame Nacional para o Ensino Médio (ENEM) através de um jogo virtual de questões; os alunos inscritos têm acesso a um diagnóstico e a um estudo personalizado que possibilita Identificar suas limitações e acompanhar os avanços nas áreas a serem avaliadas nas provas.

Por fim, apesar da Gamificação se apresentar como um fenômeno emergente com muitas potencialidades de aplicação em diversos campos da atividade humana, pois as linguagens, estratégias e pensamentos dos games são bastante populares, eficazes na resolução de problemas (pelo menos nos mundos virtuais) e aceitas naturalmente pelas atuais gerações que cresceram interagindo com esse tipo de entretenimento, sua integração no contexto de jogos digitais nas Academias de Polícia e demais instituições formadoras dependem do entendimento dos professores em como alinhar esse contexto com o assunto, os métodos instrucionais, as necessidades dos alunos e os objetivos de aprendizado, uma vez que essa integração só é possível se o professor tiver total conhecimento dos elementos de sua aula, bem como o conhecimento do jogo proposto para atuar no contexto do conteúdo.

Considerações finais

O objetivo deste trabalho foi o de apresentar a Gamificação como uma metodologia ativa da aprendizagem apta a auxiliar as Academias de Polícia na aplicação de políticas públicas voltadas a divulgação e implementação da temática direitos humanos na formação e qualificação dos agentes operadores de Segurança Pública (policiais, bombeiros, guardas de trânsito, agentes penitenciários e demais servidores da Justiça e da Segurança Pública). Para tanto, foram analisadas a estrutura didática e a proposta metodológica da Gamificação, explorando aspectos de sua mecânica e fatores motivacionais; apresentou-se uma síntese da conceituação do termo Gamificação, abordando tópicos sobre a importância do aspecto emocional no contexto educacional, além das características extraídas dos jogos na utilização de artefatos e ambientes que utilizam essa metodologia educacional. Verificou-se que Gamificação parte do conceito de estímulo ao pensamento sistemático como em um jogo, com o intuito de se resolver problemas, melhorar produtos, processos, objetos e ambientes com foco na motivação e no engajamento individual; processos que podem auxiliar os profissionais de Segurança Pública a perceberem questões fundamentais sobre direitos humanos que devem ser de seu conhecimento na missão de servir e proteger a comunidade, conhecendo o alcance e limite dos poderes conferidos pelo Estado.

Inicialmente, no capítulo Direitos Humanos: conceito e historicidade, mostrou-se a dificuldade da conceituação do que sejam os 'direitos humanos', realizou-se aportes jurídicos, filosóficos e conceituais referentes aos direitos humanos no âmbito do direito internacional e do direito brasileiro, relacionando-os com a atividade e conduta esperada de um agente de Segurança Pública numa democracia, bem como a função policial de prevenir a ocorrência de crimes, investigar os já ocorridos, mantendo e preservando a ordem pública de modo que os direitos e obrigações de todos em contato com os encarregados pela aplicação da lei sejam observados.

O segundo capítulo objetivou apresentar as dificuldades e desafios enfrentados pelas Academias de Polícia em sua tarefa de formar e

qualificar os agentes encarregados da Segurança Pública diante dos preceitos da democracia e valorização da pessoa humana e das mudanças no processo docente diante do avanço tecnológico e da nova cultura digital. Realizou-se um paralelo com a formação técnica profissional para analisar a eficiência e aplicabilidade de algumas metodologias de aprendizagem e recursos didáticos tecnológicos.

No terceiro capítulo foram apresentadas as atuais normativas para a formação dos agentes de Segurança Pública estabelecidos por documentos e tratados internacionais e difundidos por diversas organizações como ONU e Cruz Vermelha; normativas incorporadas por políticas públicas e estabelecidas na *Matriz Curricular Nacional para ações formativas dos profissionais da área de segurança pública* e no *Plano Nacional de Educação em Direitos Humanos*. Apresentou-se os conteúdos que devem ser ministrados nos cursos de formação profissional da área de Segurança Pública, bem como os procedimentos de atuação, normas de conduta e atitudes esperadas dos agentes de Segurança Pública no desempenho de suas funções. O capítulo também se propôs a fazer uma análise e comparação entre os cursos 'Filosofia dos Direitos Humanos aplicados à Atuação Policial' ministrado na modalidade presencial pela ACADEPOL/RS e na modalidade a distância ministrado pela SENASP; onde chegou-se à conclusão que os dois cursos não são antagônicos e se propõem aos mesmos objetivos, entretanto, adotam metodologias distintas e utilizam recursos didáticos diversos, seguindo caminhos desiguais para atingirem os resultados almejados.

Como resultado final da pesquisa e trabalho futuro, propõe-se implementar a metodologia da Gamificação como recurso didático na docência da temática direitos humanos pelas Academias de Polícia em experimento de sala de aula, analisando a aceitação dos alunos e mensurando os resultados de ganho ou perda na assimilação dos conteúdos frente a outros grupos de alunos que seguem a formação tradicional.

Referências bibliográficas

ALVES, Márcia Maria; TEIXEIRA, Oscar. **Gamificação e objetos de aprendizagem** (e-book), São Paulo: Editora Pimenta Café, 2014.

ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. **Gamificação: diálogos com a educação** (e-book), São Paulo: Editora Pimenta Café, 2014.

AVELINE, Paulo Vieira. **Segurança Pública como direito fundamental**. Dissertação de Mestrado em Direito, Porto Alegre: Faculdade de Direito da PUC/RS, 2009.

BALESTRERI, Ricardo Brisolla. **Cidadania e Direitos Humanos: um sentido para a educação**. Passo Fundo: Editora Pater, 1999.

BICUDO, Hélio Pereira. **Direitos Humanos e sua proteção**. São Paulo: FTD, 1997.

BOBIO, Norberto. **A Era dos Direitos**, tradução de Carlos Nelson Coutinho. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.

BOMFOCO, Marco Antônio. **Os jogos eletrônicos e suas contribuições para a aprendizagem na visão de J.P.Gee**. Porto Alegre: CINTED/UFRGS, 2012.

CARLOS PAIS, Luiz. **Educação Escolar e as Tecnologias da Informática**. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

CULLETON, Alfredo; BRAGATO, Fernanda Frizzo; FAJARDO, Sinara Porto. **Curso de Direitos Humanos**. São Leopoldo: Unisinos, 2009.

DOUZINAS, Costas. **O Fim dos Direitos Humanos**. São Leopoldo: Unisinos, 2009.

FARDO, Marcelo Luís. **A Gamificação como Estratégia Pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino**. Caxias do Sul: Editora UCS, 2013.

FELIZARDO, Aloma Ribeiro. **Ética e direitos humanos: uma perspectiva profissional**. São Paulo: Willem Books, 2012.

GOLDSTEIN, Herman. **Policiando uma sociedade livre**. São Paulo: Edusp, 2003.

GORCZEVSKI, Clovis. **Direitos humanos, educação e cidadania: conhecer, educar, praticar**. Santa Cruz do Sul: Edunisc, 2009.

GOMES, Heloisa Maria e MARTINS, Hiloko Ogihara. **A Ação Docente na Educação Profissional**. São Paulo: Edit. Senac, 2ª ed. 2013.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas/SP: Papirus, 2007.

_____ **Tecnologias e Tempo Docente**. Campinas/SP: Papirus, 2013.

LEIVAS, Paulo Gilberto Cogo. **Teoria dos direitos fundamentais sociais**. Porto Alegre: Edit. Livraria do Advogado, 2006.

MARIANO, Benedito Domingos. **Polícia: desafio da democracia brasileira**. Porto Alegre: Corag, 2002.

MESQUITA NETO, Paulo. **Ensaio sobre Segurança Cidadã**. São Paulo: Fapesp, 2011.

PENTEADO FILHO, Nestor Sampaio. **Manual de Direitos Humanos**. Porto Alegre: Saraiva, 2006.

RESENDE, Lúcia Maria Gonçalves. **Impasses e Possibilidades da Cultura Digital: o tecnológico, o educacional e o instrumental**, in Integração das Tecnologias e da Cultura Digital na Educação: múltiplos olhares. Org por AREU, Graciela Inés e FOFONCA, Eduardo. Curitiba: CRV, 2014.

SILVA, Cláudio Henrique; DUBIELA Rafael Pereira. **Design Motivacional no processo de gamificação de conteúdos para objetos de aprendizagem** (e-book), São Paulo: Editora Pimenta Café, 2014.

SILVA, Marco. **Sala de Aula Interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 4ª ed. 2007.

Documentos e Legislações

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil 1988**. Brasília: Câmara dos Deputados, 2015.

BRASIL. **Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos**. Resolução CNE/CP 1/2012. Brasília: Ministério da Educação – MEC, 2012.

BRASIL. **Matriz curricular nacional para ações formativas dos profissionais da área de segurança pública**. Brasília: SENASP, 2014.

BRASIL. **Bases curriculares para a formação dos profissionais da área de segurança do cidadão**. Brasília: Ministério da Justiça, 2000.

BRASIL. **Atuação policial na proteção dos direitos humanos de pessoas em situação de vulnerabilidade**. Brasília: Ministério da Justiça, Secretaria Nacional de Segurança Pública, 2013.

BRASIL. **Plano Nacional de Educação em Direitos Humanos**. Brasília: Secretaria Especial dos Direitos Humanos, 2009.

BRASIL. **Direitos Humanos. Documentos Internacionais**. Brasília: Presidência da República, Secretaria Especial de Direitos Humanos, 2006.

BRASIL. **Convenção Americana dos Direitos Humanos, Pacto de San José da Costa Rica**. In Documentos Internacionais. Brasília: Presidência da República, Secretaria Especial de Direitos Humanos.

BRASIL. **Declaração Universal dos Direitos Humanos de 10/12/1948**. In Documentos Internacionais. Brasília: Presidência da República, Secretaria Especial de Direitos Humanos.