



Laboratório de Inovação, Inteligência e
Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



RELATÓRIO FINAL

Gamificação PRI-LI-LIM (Barulhinho da urna): EQUIPE EDUCA+

1) Introdução:

O subgrupo Educa + do LIODS-JE foi criado com o desafio de encontrar uma solução para o problema: *Como a Justiça Eleitoral pode atender às necessidades dos diversos públicos de modo a aumentar a confiança quanto à Urna Eletrônica e ao Processo Eletrônico de Votação?*

A ação de solução encontrada foi fornecer subsídios para priorização de temas para informação do público interno da Justiça Eleitoral (servidores e servidoras, requisitados e requisitadas, cedidos e cedidas, Juízes e Juízas Eleitorais) e sugerir a divulgação das matérias relevantes, por intermédio de pílulas do conhecimento com informações pontuais, objetivas, focadas, de fácil compreensão e de curta duração, mediados por recursos tecnológicos acessíveis em qualquer lugar, fáceis de produzir e atualizar .

Os temas foram identificados a partir de questionário de pesquisa junto ao público-alvo.

2) Membros da Equipe:

A Equipe Educa+ foi composta pelo servidor e pelas servidoras:

Arsênio Almeida Martins – TRE/PI

Verônica Alves De Souza Medeiros – TRE/MG

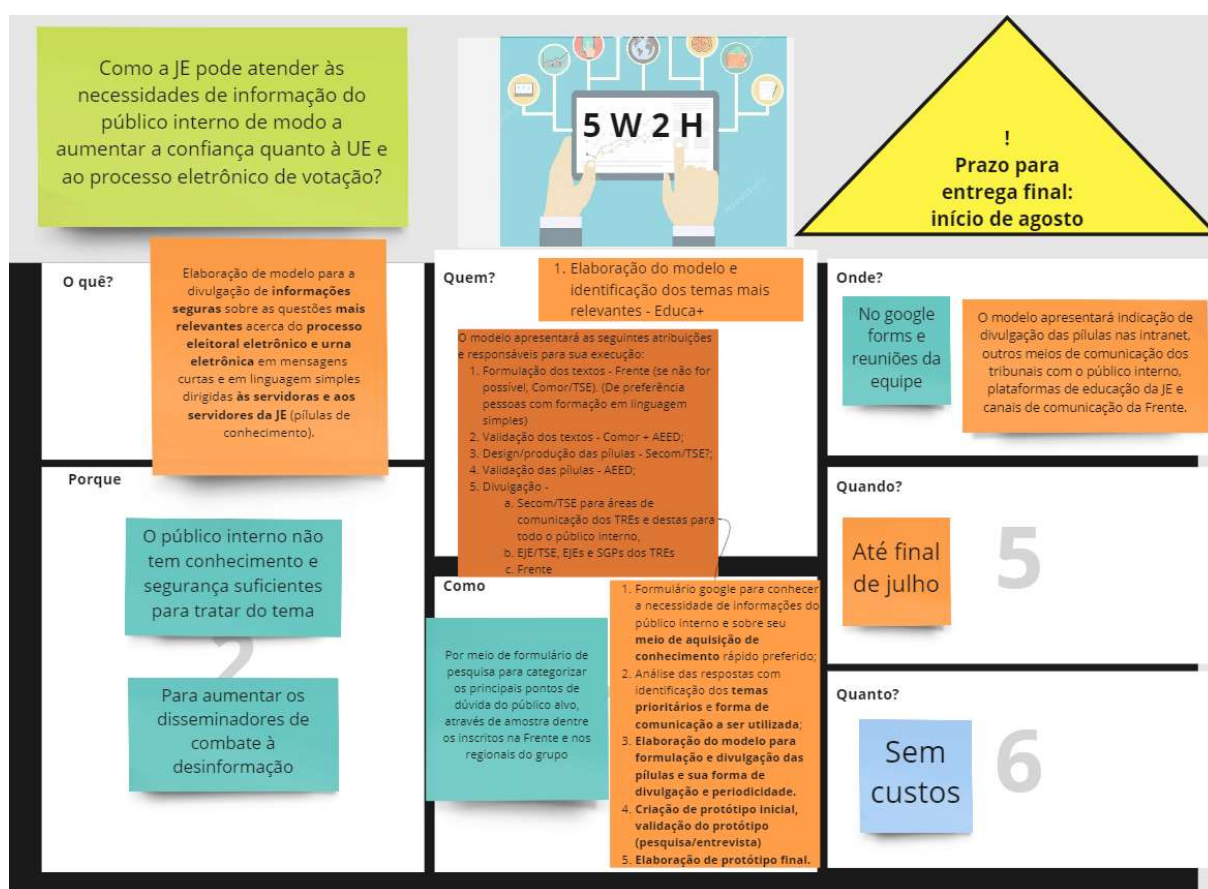
Pâmela Gomes Da Silva – TRE/MS

Maria Eliane Haruko Imada Sakata – TRE/MT



Laboratório de Inovação, Inteligência e
Objetivos de Desenvolvimento Sustentável

3) Apresentação dos 5w2h



4) Apresentação do protótipo final

Preliminarmente, foi realizada pesquisa entre os servidores, objetivando o levantamento das necessidades de informações do público interno e seu meio de aquisição de conhecimento preferido.

É importante verificar que, de 333 respondentes, apenas 144 servidores se sentem totalmente capacitados para informar o público externo sobre a segurança da urna eletrônica e o processo eletrônico de votação. Apenas 122 pessoas sabiam com segurança onde encontrar informações seguras e confiáveis sobre o tema.

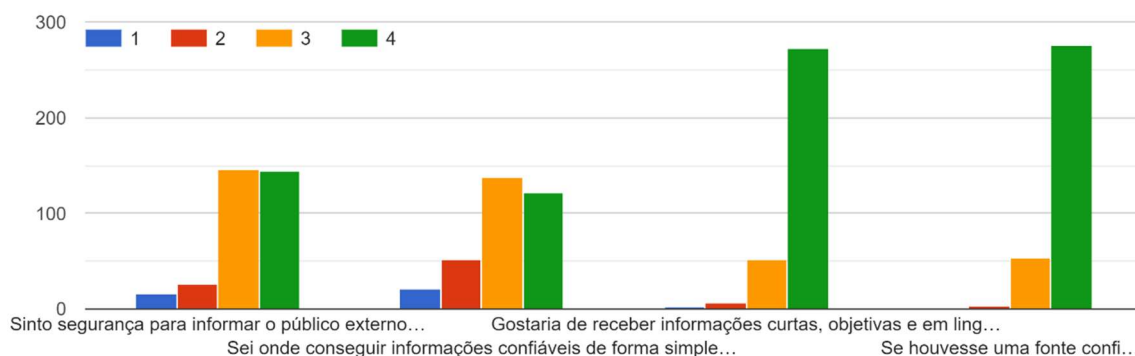


Laboratório de Inovação, Inteligência e
Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



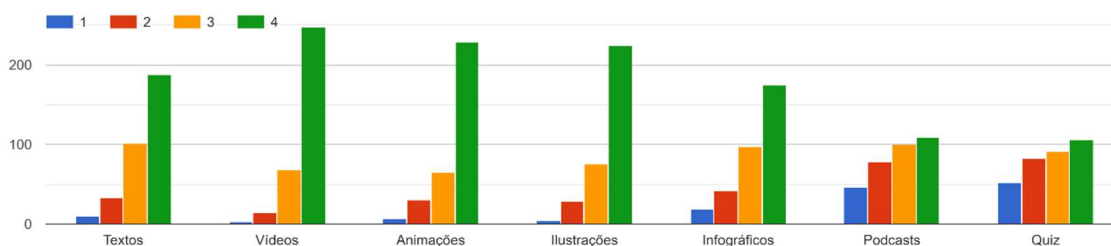
Ademais 273 pessoas responderam que gostariam de obter informações curtas, objetivas e em linguagem simples sobre o tema e 276 responderam que consultariam fontes confiáveis sobre o tema. Portanto, percebe-se a necessidade e a utilidade da criação de conteúdos relativos ao tema de segurança da urna e do processo eletrônico de votação destinado ao público interno.

Avalie seu grau de concordância com as frases abaixo:



Quanto ao formato, o mais aceito pelo público pesquisado é o de vídeos (315), Ilustrações (300) e Animações (295), aí considerados os que concordam em parte ou completamente com o tipo de formato.

De 1 a 4, identifique o quanto você gosta de obter conhecimentos replicáveis sobre a segurança do processo eleitoral eletrônico e da urna eletrônica transmitidas das seguintes formas:



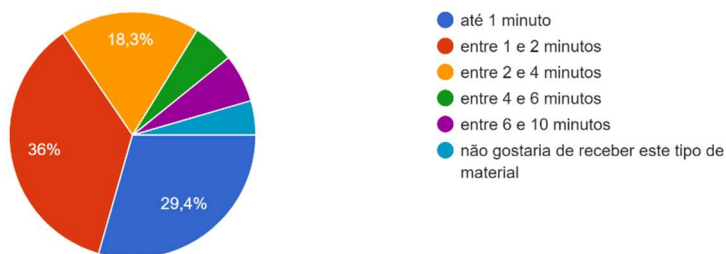


**Laboratório de Inovação, Inteligência e
Objetivos de Desenvolvimento Sustentável**



Resta evidenciado que os vídeos devem ser curtos, com duração inferior a 2 minutos, onde situam-se 65,4% do público pesquisado, conforme resultado abaixo:

Eu gostaria de receber vídeos de aproximadamente:
333 respostas



Por fim, os temas em que os servidores demonstraram maior interesse foi sobre a segurança da urna e a sua auditabilidade, conforme gráfico abaixo:

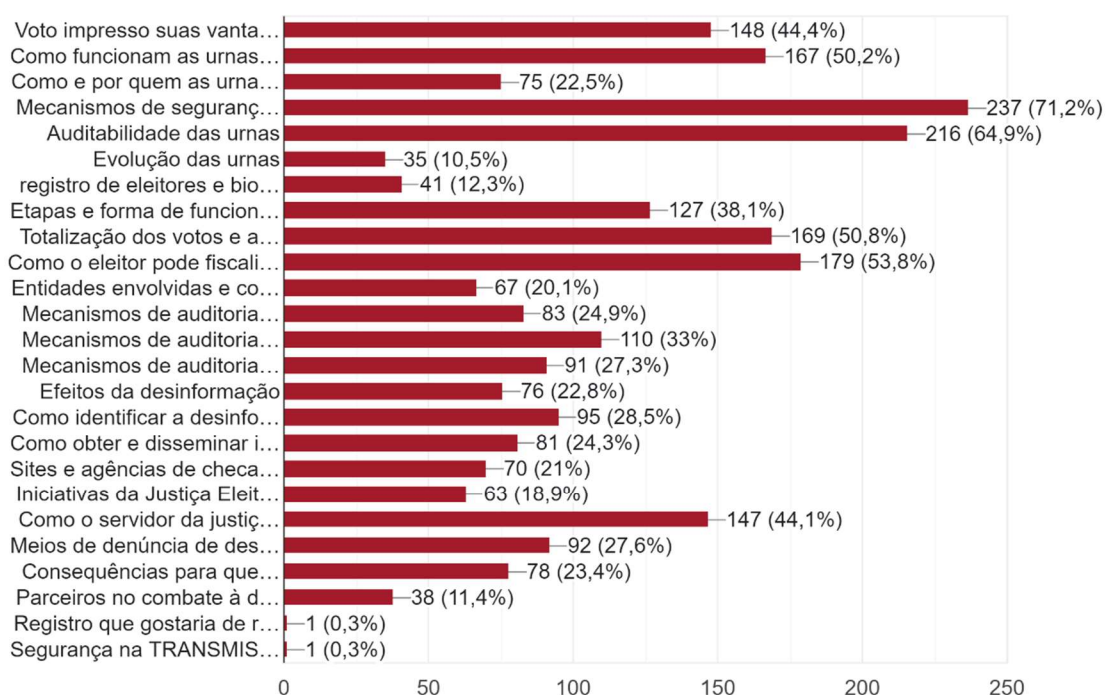


Laboratório de Inovação, Inteligência e
Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



Marque até 8 temas sobre os quais você gostaria de obter mais informações replicáveis sobre
segurança do processo eletrônico de votação e da urna simples e de fonte oficial da Justiça Eleitoral:

333 respostas



Tendo por base o resultado da pesquisa o protótipo inicial foi criado, para
acessá-lo utilize o QR CODE:



<https://www.youtube.com/watch?v=xILCTtZX8U>



Laboratório de Inovação, Inteligência e
Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



Após divulgação do protótipo inicial para as equipes participantes da gamificação, com o recebimento dos respectivos feedbacks e apoio da Coordenadoria de Modernização – COMOR do TSE foi produzida nova versão da pílula do conhecimento sobre a segurança do processo eleitoral.

Com o novo produto, a Equipe Educa+ apresentou aos stakeholders a pílula do conhecimento e realizou entrevistas para obtenção das impressões e avaliação sobre os gráficos, cores, tempo de duração, velocidade, conteúdo, linguagem utilizada, chegando ao protótipo final, conforme vídeo abaixo:



<https://www.youtube.com/watch?v=fb6a2Q6Xkf0>

5) Sugestão de encaminhamento para execução do produto final

Para a consecução do projeto, sugere-se a observância das diretrizes traçadas no Plano de Execução em anexo.



Laboratório de Inovação, Inteligência e
Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



6) Lições aprendidas

Fase do projeto	Categoria /Situação	Pontos fortes	Dificuldades	Impacto	Lições aprendidas
Iniciação	Escopo		As constantes mudanças no escopo acarretaram atraso na elaboração de um plano que finalmente pudesse corresponder ao problema.	Entregas importantes não foram feitas nos prazos estabelecidos; - Retrabalho: algumas atividades executadas/ realizadas foram descartadas, pois não atendiam a uma solução do problema exequível neste momento.	- Todos os integrantes devem fazer análise do problema de forma que compreendam com clareza problema previamente ao planejamento da ação; - O grupo deve assegurar que o plano atenda ao objetivo proposto, antes da fase de execução. - O alinhamento das expectativas entre as equipes de apoio TSE e Regionais deve ser incrementado durante todas as etapas.
Planejamento	Prazos de entrega	Flexibilidade para negociar prazos.	Alguns prazos de entrega não foram estabelecidos previamente ou foram estabelecidos com pouca antecedência tendo em vista volume de trabalho.	Dificuldade de cumprimento de prazos.	Disponibilizar o planejamento prévio de todo o percurso favorece a qualidade e a pontualidade nas entregas.



**Laboratório de Inovação, Inteligência e
Objetivos de Desenvolvimento Sustentável**



Desenvolvimento	Conhecimento teórico/técnico/experiência	Os integrantes do grupo aprenderam com a experiência prática.	Os integrantes da equipe não tinham conhecimento teórico nem experiência.	- Apesar das orientações pontuais da equipe LIODS TSE, o grupo teve dificuldade de compreender o projeto nas fases iniciais, o que acarretou demora na inicialização e desenvolvimento do plano, sendo que, ao final do prazo, o grupo teve que fazer muitas ações e "em cima da hora".	- As equipes dos laboratórios precisam se capacitar. - É preciso promover nivelamento de conhecimentos para melhoria e aperfeiçoamento dos projetos.
Execução	Parcerias	O trabalho colaborativo entre TSE/Tribunais/Usuários/stakeholders.		- Melhoria da capacidade de resolver o problema proposto; - Aumento da capacidade criativa para gerar alternativas.	Projetos de inovação são feitos por meio de amplas parcerias.
Iniciação/Desenvolvimento/execução.	Trabalho em equipe	Ao longo do tempo, o trabalho colaborativo foi sendo aperfeiçoado.		Aumento da efetividade das ações do grupo.	A valorização mútua e o reconhecimento das diferentes competências são fundamentais para o resultado global.



**Laboratório de Inovação, Inteligência e
Objetivos de Desenvolvimento Sustentável**



Iniciação/ Desenvolvimento/ execução.	Apoio/ Suporte	Reuniões com a equipe LIODS TSE foram essenciais para o desenvolvimento dos trabalhos do grupo Educa + ao longo de todo o projeto.	As reuniões continham um volume alto informações em pouco tempo.	O companha- mento, as orientações, a prestabilidade e disponibilidade e da equipe LIODS TSE aumentaram a efetividade das ações do grupo.	- A mentoria do grupo LIODS TSE foi essencial para o grupo Educa + adquirir conhecimentos e obter incentivo para seguir em frente com os trabalhos, o que ocorreu por meio de acompanhamento, orientações, troca de ideias e experiências. - O grupo Educa + deve consultar a equipe LIODS TSE com mais frequência para orientações/ apontamentos/dúvidas em todas as etapas do plano.
---	-------------------	--	---	--	--

7) Sugestão de próximos passos:

- a) Criar novas pílulas tendo como referência os temas e formatos de disponibilização elencados pelos servidores na pesquisa realizada pelo Grupo Educa+.
- b) Realizar ampla divulgação das pílulas, inclusive o protótipo criado na Gamificação pelo Grupo Educa+, em diversos canais de comunicação, como Assessoria de Comunicação do TSE, site da Justiça Eleitoral, intranets dos Regionais e do TSE, WhatsApp dos servidores, páginas da Frente Nacional, site da AEED.
- c) Criação de espaço exclusivo nas plataformas virtuais de aprendizagem da Justiça Eleitoral, como as plataformas da EJE/TSE e/ou SGP/TSE, para divulgação das pílulas de conhecimento, de modo que fiquem disponíveis permanentemente para consulta e estudos dos servidores.



Laboratório de Inovação, Inteligência e
Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



Maria Eliane
Haruko Imada
Sakata

Assinado de forma digital
por Maria Eliane Haruko
Imada Sakata
Dados: 2022.08.10 09:39:59
-04'00'

Maria Eliane H. Imada Sakata

Verônica Alves de Souza Medeiros

TRE-MT

Arsênio Almeida
Martins

Assinado de forma digital por
Arsênio Almeida Martins
Dados: 2022.08.12 09:04:44 -03'00'

Arsênio Almeida Martins

TRE-MG

Pâmela Gomes da Silva

TRE-PI

TRE-MS



Laboratório de Inovação, Inteligência e
Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



ANEXO I

PÍLULAS DE CONHECIMENTO

São produções específicas, que contêm informações pontuais, objetivas, focadas, de fácil compreensão e de curta duração, mediados por recursos tecnológicos acessíveis em qualquer lugar, fáceis de produzir e atualizar. A comunicação deve ser dialógica, que gere engajamento, retenção da atenção e compreensão clara de informações essenciais, de modo a facilitar o processo de ensino-aprendizagem.

1. Conteúdo

O conteúdo será elaborado pela Coordenadoria de Modernização – COMOR do TSE. O processo de criação do conteúdo deve ter como referência as necessidades do público interno e os objetivos que se deseja alcançar, tendo como principal referência a consulta realizada pela Equipe Educa+, junto aos servidores sobre os temas de seu interesse:

[Clique aqui para ter acesso ao resultado parcial da pesquisa](#)

O conteúdo deverá ser dividido em pequenos blocos de informações, em que cada parte contenha uma informação completa e direcionada ao que é essencial, de modo que agreguem valor e sentido por si só.

É recomendável que ofereçam algo da prática, como exemplos e casos concretos da vida cotidiana, já que é na aplicação que surgem as dúvidas.

2. Estrutura

Escolha o tema (o que você vai entregar?): vide pesquisa feita aos servidores promovida pela Equipe EDUCA+

Defina os formatos e as mídias (qual é o melhor formato e mídia de entrega?):

O resultado da pesquisa feita junto aos servidores promovida da Equipe EDUCA+ demonstrou o interesse em Vídeos: máximo 2 minutos; Textos: máximo 150 palavras e Áudios: máximo 2 minutos.

Produção do conteúdo:

- Module o conteúdo, dividindo o seu tema por tópicos e subtópicos. A partir dos subtópicos, desenvolva o conteúdo da pílula.
- Utilize linguagem coloquial e dialógica. Evite termos técnicos, comunique-se como se estivesse conversando pessoalmente com o participante.
- Entregue o que é essencial, a “cereja do bolo” de maneira consistente.
- Informe materiais complementares.



**Laboratório de Inovação, Inteligência e
Objetivos de Desenvolvimento Sustentável**



3. Validação

O conteúdo textual produzido deve ser validado pela Comor/TSE e pela AEED.

4. Parâmetros para produção das mídias

Faça entregas sequenciais das pílulas de maneira que crie um encadeamento didático, mas independente dos conteúdos.

Tamanho das mídias

Vídeos: máximo 2 minutos

Textos: máximo 150 palavras

Áudios: máximo 2 minutos

Se viável, disponibilizar os conteúdos nos formatos de mídia apontados como preferenciais pelo público-alvo e seu perfil.

5. Divulgação

Ampla divulgação do material, podendo se socorrer em parcerias com os seguintes segmentos a Justiça Eleitoral:

- SECOM/TSE para encaminhamento às unidades de Comunicação dos Regionais para fins de divulgação junto ao público interno.
- EJE/TSE, EJE's e SGP's dos Regionais
- Frente Nacional de Combate à Desinformação
- Página da Justiça Eleitoral e redes sociais

6. Acessibilidade

Utilizar o máximo de recursos de acessibilidade descritos abaixo:

- Audiodescrição de vídeo
- Intérprete de libras
- Legenda

7. Uso de recursos de acessibilidade

Utilize os Estilos - Permite aos usuários que navegam com leitor de tela entenderem a hierarquia dos títulos e subtítulos no documento, já pessoas cegas não podem percebê-la através da mudança na cor ou no tamanho da fonte.



Laboratório de Inovação, Inteligência e
Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



Descreva as Imagens - É importante descrever todas as imagens que transmitam conteúdo, uma vez que usuários cegos ou com baixa visão não compreendem informações visuais de imagens. A descrição de uma imagem pode ser fornecida de três maneiras:

- Através da caixa de texto alternativo;
- Através da legenda da figura: a descrição é a própria legenda;
- No próprio contexto: a descrição é informada no texto, no parágrafo anterior ou logo após a imagem.

Utilize links descritivos - Ao inserir um link forneça uma descrição em vez de disponibilizar diretamente a URL. Uma boa descrição é aquela que informa o destino do link.

[Dicas de como descrever imagens](#)



Dicas de como descrever imagens: <http://cta.ifrs.edu.br/noticias/visualizar/113>



Não divida o documento em colunas: na navegação por setas, os leitores de tela consideram apenas a primeira coluna de cada página e não leem as demais.

Não utilize caixas de texto: leitores de tela ignoram caixas de texto. Ao invés de utilizá-las, digite o texto e insira-o numa borda ao seu redor.

Utilize uma boa relação de contraste: a leitura de pessoas com baixa visão ou com daltonismo pode ser bastante prejudicada por um contraste ruim: uma boa relação de contraste entre o plano de fundo e a fonte facilita a leitura.



Laboratório de Inovação, Inteligência e
Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



	
Fundo branco, fonte preta	Fundo amarelo, fonte verde limão
Fundo cinza claro, fonte preta	Fundo azul anil, fonte branca
Fundo verde claro, fonte preta	Fundo vermelho, fonte lilás
Fundo preto, fonte branca	Fundo vermelho, fonte verde
Fundo preto, fonte amarela	

A cores e outras características visuais não devem ser o único meio para transmitir uma informação.

Pessoas cegas não enxergarão as cores se o leitor de tela não tiver como passar essa informação.

Acesse o manual de acessibilidade em documentos digitais do IFRS

8. Protótipo Inicial

O protótipo inicial foi concebido tendo por base o resultado da pesquisa realizada entre os servidores.

Para acessar o protótipo inicial, utilize o QR CODE abaixo:



<https://www.youtube.com/watch?v=xILCTTtZX8U>

9. Protótipo Final

Após divulgação do protótipo inicial para as equipes participantes da gamificação, com o recebimento dos respectivos feedbacks e apoio da Coordenadoria de Modernização – COMOR do TSE foi produzida nova versão da pílula do conhecimento sobre a segurança do processo eleitoral.



**Laboratório de Inovação, Inteligência e
Objetivos de Desenvolvimento Sustentável**



Com o novo produto, a Equipe Educa+ apresentou aos stakeholders a pílula do conhecimento e realizou entrevistas para obtenção das impressões e avaliação sobre os gráficos, cores, tempo de duração, velocidade, conteúdo, linguagem utilizada, chegando ao protótipo final, conforme vídeo abaixo:



<https://www.youtube.com/watch?v=fb6a2Q6Xkf0>