



Revista Jurídica



EDIÇÃO I

2022

JOGOS ACADÊMICOS
A GAMEFICAÇÃO NO ENSINO JURÍDICO
ACADEMIC GAMES – THE GAMEFICAÇÃO IN LEGAL
EDUCATION

José Carlos Carota

Doutor em Direito Civil pela Faculdade Autônoma de Direito - Fadisp, Mestre em Direito, Especialista em Finanças e Controladoria, Graduado em Direito, Administração, Contabilista, Advogado, Consultor Jurídico, Instrutor e Palestrante do CRCSP, Escritor, Avaliador de cursos do MEC/INEP, Professor Universitário e Coordenador em cursos de graduação e pós-graduação. E-mail: jc.carota@sili.com.br . lattes: <http://lattes.cnpq.br/1795628540466858>

Resumo: O presente texto tem como objetivo apresentar novas opções de metodologias de ensino na área do ensino superior jurídico em face da inovação tecnológica que tem ocorrido nos últimos anos. Respectivo procedimento torna-se necessário em face do novo cenário da sala de aula, onde o aluno é protagonista do seu conhecimento, e com auxílio das ferramentas dos jogos eletrônicos – gameficação, se busca inovar o processo de ensino/aprendizagem promovendo a integração social, argumentação e associando teoria e prática.

Palavras-chave: Inovação. Ensino; Aprendizagem. Integração. Social.

Abstract: This paper aims to present new options for teaching methodologies in the area of higher legal education in the face of technological innovation that has occurred in recent years. The respective procedure becomes necessary in view of the new scenario of the classroom, where the student is the protagonist of his own knowledge, and with the help of the tools of electronic games - gameficação, one seeks to innovate the teaching/learning process by promoting social integration, argumentation and linking theory and practice.

Keywords: Innovation; Teaching; Learning; Social; Integration.

1 INTRODUÇÃO

Direcionado pelos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) traçados durante a Cúpula das Nações Unidas; em setembro de 2015; seguindo os 17 objetivos o Governo brasileiro direcionou metas na Agenda 2030 prevendo ações mundiais nas áreas de erradicação da pobreza; segurança alimentar; agricultura; saúde; educação; igualdade de gênero; redução das desigualdades; dentre outros.

Especificamente nos Indicadores Brasileiros para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável – o objetivo 4¹ elenca ações para uma Educação de qualidade; no ensejo de “assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade; e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida de todos”.

Examinando o cenário que emerge em Sala de Aula pós-pandemia; temos que a sociedade passou por mudanças comportamentais radicais; inclusive pelo avanço das tecnologias digitais de informação e comunicação; bem como no que tange especialmente ao convívio social; sendo necessário que o docente perceba que os discentes não são mais os mesmos; em consequência; urge a necessidade de alterações no método tradicional de ensino/aprendizagem; qual seja; o passivo/expositivo que eventualmente poderá desmotivar o alunado.

Buscando assegurar uma aprendizagem de qualidade; torna-se necessário propiciar condições; incentivo e suporte necessários ao posicionamento ativo do alunado no processo de aprendizagem objetivando melhora no resultado; que culminou com a proposta e execução da atividade denominada Jogos Acadêmicos - **gameficação no ensino jurídico** que é uma **metodologia ativa** de ensino que utiliza a estética e elementos de jogos.

2 JUSTIFICATIVA

O exercício de qualquer uma das carreiras jurídicas com excelência profissional requer um longo período de estudo e pesquisa qualitativa; e por meio de uma leitura ativa; com olhar diferenciado; visa assimilar novas formas de pensamento e utilizá-las para uma compreensão reflexiva.

¹ BRASIL. Objetivos de desenvolvimento sustentável. Disponível em <https://odsbrasil.gov.br>. Acessado em 17.02.23

No estudo do Direito é necessário olhar além da aparência; analisar a doutrina; contexto; refletir sobre a jurisprudência; pois na seara jurídica não há algo objetivo ou inquestionável quando tratamos de casuísticas.

Há conceitos; previsões legais; jurisprudências e reflexões doutrinárias que traçam o caminho para discussões sobre cada problemática concreta.

O presente trabalho; anelado ao quadro de atividades em sala de aula; objetiva fomentar estratégias que permitam ao discente trabalhar na construção de conhecimento e desenvolvimento de habilidades de pesquisa; despertando competências com autonomia e atuação em equipe; culminando com uma aprendizagem significativa consolidando informações; fortalecendo a comunicação; a argumentação; e o debate.

Para tanto; sugere-se nas diversas atividades no Curso de Direito a aplicação das metodologias ativas da gamificação; complementando assim o Plano de Ensino como Revisão da matéria; preparando o alunado não apenas para a avaliação parcial; mas para o futuro da vida profissional.

3 OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS

Despertar no discente competências com autonomia e trabalho em equipe; culminando com uma aprendizagem significativa consolidando informações; fortalecendo a comunicação; argumentação e o debate; aliado a construção do conhecimento e o desenvolvimento das habilidades de pesquisa.

4 METODOLOGIA

Observando o comportamento e faixa etária do alunado; e; buscando realizar o protagonismo dos alunos na teoria e prática; assim como; incentivar a inovação; a metodologia ativa de gamificação é uma opção inovadora que com os seus métodos traz resultados imediatos.

Complementando o entendimento; Lakatos (2010; p. 65) define o método como:

Assim; o método é o conjunto das atividades sistemáticas e racionais que; com maior segurança e economia; permite alcançar o objetivo – conhecimentos válidos e verdadeiros – traçando o caminho a ser seguido; detectando erros e auxiliando as decisões do cientista.

Essa metodologia a seguir apresentada consiste na utilização dos elementos de design de jogos no ambiente de aprendizagem para envolver; engajar; motivar; desenvolver habilidades como a capacidade de trabalhar em equipe; e melhorar o desempenho dos discentes; inclusive; as habilidades cognitivas; tratando o conhecimento

de maneira a torná-lo compreensível e dinâmico; construindo uma educação acolhedora que motive o aluno a participar das aulas.

A Metodologia utilizada para realização deste trabalho é a categórico dedutivo²; dialético³; fenomenológico⁴ e baseado em referências.

A seguir descrevemos algumas metodologias que podem ser utilizadas na inovação da sala de aula:

A – Show do Passa ou Repassa

O jogo “Show do Passa ou Repassa”; estimula a competição entre pares; trabalho em equipe; desafios para impulsionar o engajamento; contribuindo para que os alunos assimilem o conteúdo do Plano de Ensino ministrado no período; bem como adquirir novas habilidades e testar seus conhecimentos.

Essa metodologia; mais interativa; resulta em maior chance de aproveitamento; aumentando o índice de aprendizagem.

Desta forma; a matéria ministrada no Plano de Ensino; bem como todo o material enviado pelo professor; além do conteúdo das aulas; será objeto da competição.

SEQUÊNCIA DE APLICAÇÃO DO JOGO “SHOW DO PASSA OU REPASSA”

- 1 - Formação de Grupos com o nome dos participantes e o (a) representante da turma; que deverá entregar ao docente a relação do Grupo (ideal 5 participantes) com o nome de cada integrante em data anterior a aplicação da atividade. Também deverá informar o nome de um único representante do grupo que efetuará as respostas das questões
- 2 - Agendar a data da competição que poderá ser utilizada como Revisão da matéria; ou até desenvolvimento de novo conteúdo

² Método Dedutivo – o raciocínio dedutivo tem o objetivo de explicar o conteúdo das premissas. Por intermédio de uma cadeia de raciocínio em ordem descendente, de análise do geral para o particular, chega a uma conclusão. Souza, Antônio Carlos de, Fialho, Francisco Antônio Pereira, Otani, Nilo. TCC métodos e técnicas. Florianópolis, Visual Books, 2007, p. 25.

³ Método Dialético – Fundamenta-se na dialética proposta por Hegel, na qual as contradições se transcendem dando origem as novas contradições que passam a requerer solução. É um método de interpretação dinâmica e totalizante da realidade. Considera que os fatos não podem ser considerados fora de um contexto social, político, econômico, etc. Souza, Antônio Carlos de, Fialho, Francisco Antônio Pereira, Otani, Nilo. TCC métodos e técnicas. Florianópolis, Visual Books, 2007, p. 28.

⁴ Método Fenomenológico – Preocupa-se com a descrição direta da experiência, tal como ela é. A realidade é construída socialmente e entendida como o compreendido, o interpretado, o comunicado. Então, a realidade não é única: existem tantas quantas forem as suas interpretações e comunicações. Souza, Antônio Carlos de, Fialho, Francisco Antônio Pereira, Otani, Nilo. TCC métodos e técnicas. Florianópolis, Visual Books, 2007, p. 27.

3 – O Docente a título de sugestão deverá elaborar 30 questões dissertativas (perguntas e repostas) que serão aplicadas no jogo

4 - Na data da aplicação da atividade não será permitido o uso de cadernos; livros ou aparelhos celulares

5 - Sugestão: um ou dois auxiliares; pois a atividade é muito rápida para leitura da questão pelo Professor; sorteio do Grupo; contagem do tempo; conferência da resposta; complemento da resposta ou novo sorteio de Grupo; e marcação de pontos

6 - Sugestão: ter em mãos uma relação com o número e nome dos Grupos.

7 - Sugestão: ter em mãos uma Planilha para marcação dos pontos.

8 - Numerar papéis com o número das questões para sorteio das questões pelo grupo

9 – Efetuar o sorteio dos grupos; que devem responder na sequência sorteada

10 - Procedimento do Jogo: O representante do grupo efetuará o sorteio de uma das 30 questões e após a leitura da questão pelo professor (efetua a leitura somente uma vez); o grupo terá 1 (um) minuto para responder; ou passar a questão para outro grupo da sequência; que por sua vez poderá repassar a outro grupo que terá a obrigação de responder

11. efetuada a resposta pelo grupo; o (a) docente comenta a resposta – que poderá estar certa ou errada; e indica a pontuação correspondente; passando o sorteio das questões para o próximo grupo sequencial

12. Se ocorrer o “passa ou repassa” o (a) docente repete a pergunta para o grupo subsequente somente uma vez

13 – O vencedor é o grupo com o maior número de pontos quando do término das questões

14 – Regras de Pontuação:

- O Grupo que passar; perde 1 (um) ponto
- O Grupo que repassar; perde 1 (um) ponto
- Cada resposta certa vale 3 (três) pontos
- Cada resposta errada perde 3 (três) pontos

B - UFC Jurídico

Nesta sistemática que também adota os mesmos princípios adotados no item 4.1; porém; incentiva ainda mais a concorrência entre os grupos; neste jogo o (a) docente poderá adotar o seguinte procedimento:

SEQUÊNCIA DE APLICAÇÃO DO “UFC JURÍDICO”

1 - Formação de três grupos com nomes; e o (a) representante da turma deverá entregar ao docente a relação dos grupos (ideal 5 participantes) com o nome de cada integrante em data anterior a aplicação da atividade. Também deverá informar o nome de um único representante do grupo que efetuará as perguntas e respostas das questões.

2 - Agendar a data da competição que poderá ser utilizada como Revisão da matéria; ou até; desenvolvimento de novo conteúdo

3 – Uma semana antes do UFC Jurídico os grupos deverão entregar ao docente 10 perguntas relativas ao conteúdo da disciplina ministrada com as respectivas respostas; que será analisada e eventualmente corrigida pelo professor

4 - Na data da aplicação da atividade não será permitido o uso de cadernos; livros ou aparelhos celulares

5 - Sugestão: um ou dois auxiliares; pois a atividade é muito rápida para leitura da questão pelo Professor; contagem do tempo; conferência da resposta; complemento da resposta ou novo sorteio de Grupo; e marcação de pontos

6 - Procedimento do Jogo: O representante do primeiro grupo (a ser sorteado entre os três) escolhe uma entre as 10 perguntas por ele elaboradas e enviadas anteriormente para o professor; e faz a pergunta para o segundo ou terceiro grupo (de acordo com sua escolha) que tem 1 minuto para responder

O grupo que respondeu à pergunta; independente se acertar ou errar; por sua vez vai fazer na sequência a pergunta para um dos dois grupos a sua livre escolha

7 – Se o grupo que respondeu à pergunta acertar; ganha dois pontos; porém; se errar o grupo que efetuou a pergunta ganha 3 pontos

Segue-se este procedimento até se esgotarem as 30 questões

8 - Efetuada a resposta pelo grupo o (a) docente comenta a resposta – que poderá estar certa ou errada; e indica a pontuação correspondente e solicita que o grupo que respondeu à questão escolha o grupo que vai responder a próxima questão

9 – O vencedor é o grupo com maior número de pontos quando do término das questões

10 – Regras de Pontuação:

- O Grupo que errar; passa três pontos para o grupo que perguntou 3 (três) pontos
- O Grupo que acertar; ganha 2 (dois) pontos

C - Palavras cruzadas jurídicas

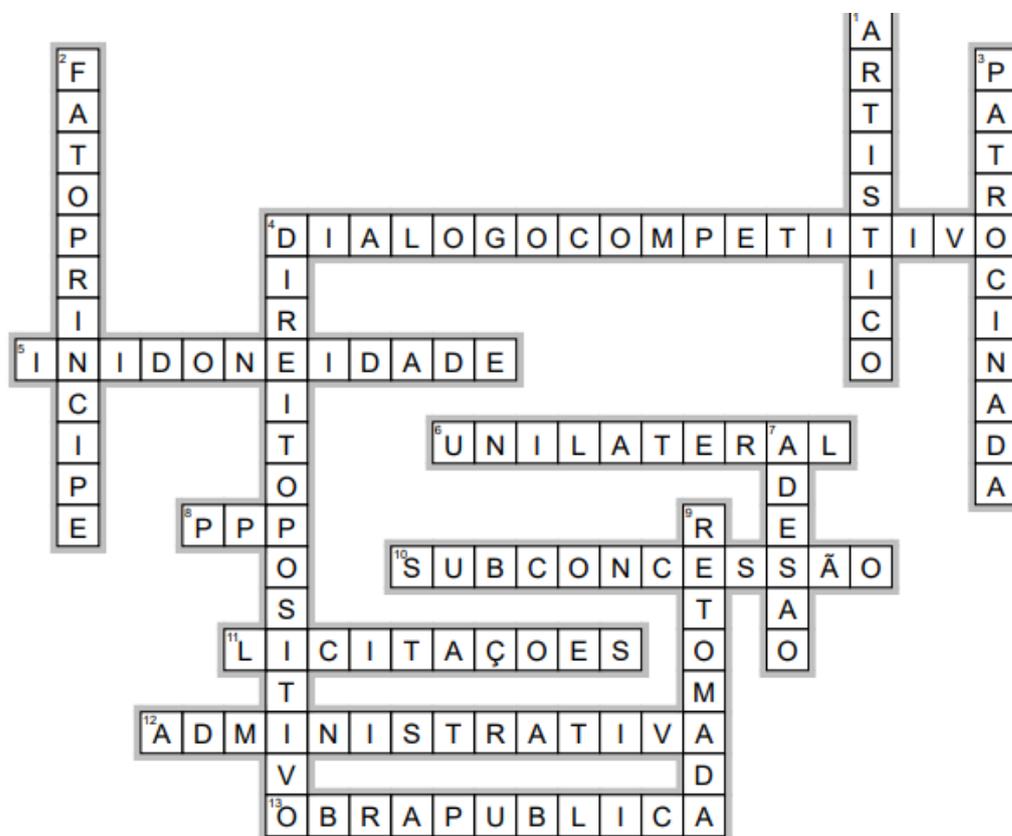
O software abaixo descrito de fácil aplicação; possibilita a emissão e impressão de formulários em branco e formulários com a resposta das palavras cruzadas.

É muito fácil de operar o software; onde o docente digita a palavra a ser descoberta pelo discente e em seguida digita as pistas; e automaticamente o sistema faz as palavras cruzadas de imediato.

Evidente que o professor deverá providenciar a impressão da folha da palavra cruzada que deverá ser preenchida pelo aluno.

É uma sistemática que colabora com a fixação do conteúdo; além de incentivar a leitura e interpretação.

O software gratuito pode ser baixado no site: www.eclipsecrossword.softonic.com.br⁵



EclipseCrossword.com

Fonte: Autor

D - Caça Palavras Jurídico

⁵ Eclipsecrossword. O jeito fácil de fazer palavras cruzadas. Disponível em: <https://www.eclipsecrossword.com/> - Acesso em 17.02.23

O software abaixo descrito de fácil aplicação; possibilita a emissão e impressão de formulários em branco; e também com a resposta do caça palavras.

A operação do software é simples; o docente escolhe o grau de dificuldade e digita as palavras; que podem aparecer de forma invertida; ao contrário; cruzada ou em horizontal e vertical.

Evidente que o professor deverá providenciar a impressão da folha do caça palavras que deverá ser preenchida pelo aluno.

É uma sistemática que colabora com a fixação do conteúdo; além de incentivar a leitura; interpretação e criatividade.

O software gratuito encontra-se no site:

www.geniol.com.br/palavras/caca-palavras/criador/6

As palavras deste caça palavras estão escondidas na horizontal, vertical e diagonal, sem palavras ao contrário.

D I A R I O O F I C I A L C O N E N
R E X N W R E B F M D N E C R W W T
P E L I T V S R E P E T I T I V O S
D I P E I O I E F N S A N C A O S A
I E Y E G L N N M W E M P R R U T D
V S A H R A E O C E B A Q D M I R I
O R O P A C D S M U S E I U C F R P
T U I I D N U A E I L N L S S I R E
E E E B C N B S A S A A S S I R U H
N T R A T A D O S R C S N H N O P I
O M C E A I E I I ã O I S T S E H T
R A T I F I C A Ç ã O C A F E G P G

ADC	ANTONOMIA	ORDINARIA	REPETITIVO	TRATADOS
ADI	DELEGADA	RATIFICAÇÃO	SANCAO	VINCULANTE
ADPF	DIARIOOFICIAL	REPERCUSSÃO	SUMULA	

Fonte: Autor

E – Perguntas e Respostas *on line* do Kahoot

A ferramenta (sem custo) está disponível para Windows como também para aplicativos de celular.

⁶ Geniol – Criador de Caça Palavras – Disponível em: <https://www.geniol.com.br/palavras/caca-palavras/criador/>

- Acesso em 17.02.23

Basicamente o professor insere as perguntas sob a forma de questionário ou falso e verdadeiro; fixando inclusive o tempo para resposta; e os alunos respondem *on line*; em sala de aula com a correção automática pelo sistema que fornece a classificação de cada aluno.

É mais uma forma de promover o desenvolvimento do conteúdo digital aplicado o conteúdo ministrado em sala de aula; além de estimular a agilidade no manuseio das questões.

Para melhor compreensão da utilização do *kahoot*; segue abaixo um vídeo do *youtube* demonstrando como utilizar a ferramenta:

https://www.youtube.com/watch?v=w_lr73e7A1Y⁷

www.kahoot.com – Professor

www.kahoot.it – aluno

F - ACTIVE TBL – Perguntas e respostas individuais e em grupo

Semelhante ao *Kahoot* em sua versão grátis; possibilita a edição de 5 perguntas; tendo a vantagem de poder trabalhar de forma individual ou em grupo.

<https://tblactive.com.br/>⁸

G - Gradepen

O software (sem custo) prepara e imprime diversos tipos de prova (simulados e ou exercícios) embaralhando as questões e permitindo a inserção de figuras e fórmulas matemáticas; e também efetua a correção automática para as questões objetivas via celular *QR code* (neste caso existe um custo somente na correção).

O software também permite a criação de um banco próprio de questões.

Seu manuseio não é complexo; porém sugere-se que inicialmente se assista o vídeo abaixo descrito para entender o seu correto funcionamento:

⁷ RODRIGUES, Patricia. Como utilizar o Kahoot. Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=w_lr73e7A1Y

Acesso em 17.02.23

⁸ TBL Metodologias Ativas. Metodologias ativas. Disponível em: <https://tblactive.com.br/>

Acesso em 17.02.23

<https://www.youtube.com/watch?v=I5nXKMqUlo0>⁹

<https://www.youtube.com/watch?v=P8KUtaYCEMA&t=30s>¹⁰

<https://www.gradepen.com/>¹¹

H – Formação de texto jurídico

O jogo consiste na sistemática em que o professor dentro do conteúdo da sua disciplina; escolhe 20 ou mais palavras que são ditadas para os alunos em sala de aula; e o aluno (ou grupo) deverá formar um texto jurídico utilizando as respectivas palavras;

Evidente que o texto deverá utilizar a língua portuguesa de forma correta; ter coerência e pertinência com as palavras e o conteúdo da disciplina.

A sugestão é a formação de grupos de no máximo três componentes; com tempo de elaboração determinado pelo professor.

Quando do término do tempo fixado; cada grupo deverá ler em voz alta para todos os demais grupos o seu texto jurídico.

O professor; a seu critério pode fazer uma votação na sala de aula para eleger qual foi o melhor texto elaborado.

O objetivo deste jogo é desenvolver a prática da leitura e redação; assim como; incentivar a fluência da comunicação e diálogo.

I – Roletrando jurídico

Neste jogo o professor deverá escolher um problema jurídico (ou até um *case*) com no mínimo duas folhas; e a solução deverá ter o mínimo três palavras ou uma frase.

Na sequência o professor define três grupos (ideal 5 participantes) os quais analisam o problema e tentam buscar qual remédio jurídico poderá ser aplicado; ou eventual solução alternativa.

O objetivo do jogo é que cada grupo tente descobrir qual é a solução ou remédio jurídico que está na lousa; girando a roleta e falando uma letra de cada vez; até descobrir quais são todas as palavras.

⁹ Pri Geo. Provas no Gradepen. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=I5nXKMqUlo0>
Acesso em 17.02.23

¹⁰ Pri Geo. Correção de provas. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=P8KUtaYCEMA&t=30s>
Acesso em 17.02.23

¹¹ Gradepen. Provas Compartilhadas. Disponível em: <https://www.gradepen.com/>
Acesso em 17.02.23

Na Roleta; o professor define a pontuação que será inserida em cada gomo; inserindo inclusive: passa a vez e perde tudo; alterando no respectivo software.

Através de sorteio; define-se quem será o primeiro; segundo e terceiro grupo que irá girar a roleta.

A roleta encontra-se disponível em:

<https://drive.google.com/file/d/1awS2ReVYbAiqQWGULv3zDfEJWcRarFbG/view>¹²

A sistemática do jogo consiste em:

- 1 – Cada grupo gira a roleta; a qual possui uma pontuação; perde tudo ou passa a vez
- 2 – Se houver pontuação o grupo indica para o professor uma letra que está contida na solução do problema jurídico
- 3 – Se acertar a letra; ganha os pontos e gira novamente a roleta
- 4 – Se errar; passa para o grupo subsequente
- 5 – O ganhador é o grupo que fizer o maior número de pontos até concluir a frase descobrindo a solução do problema
- 6 – Se o grupo quiser antecipar a solução; pode falar a solução e se estiver correto encerra o jogo; e se errar perde tudo



Fonte: citação 13

¹² Pri Geo – Jogo da Roleta – Disponível em:

<https://drive.google.com/file/d/1awS2ReVYbAiqQWGULv3zDfEJWcRarFbG/view>

Acesso em 17.02.23

5 RESULTADOS ESPERADOS

Com a utilização das metodologias acima sugeridas; espera-se inovar no modelo de ensino e sala de aula; trazendo os benefícios das inovações teóricas; práticas e tecnológicas para o ensino superior; onde o discente tem a oportunidade de utilizar na prática o conhecimento adquirido; agregando ainda:

- ✓ Fortalecimento da comunicação; argumentação e debates
- ✓ Protagonismo discente
- ✓ Engajamento e motivação da Turma
- ✓ Melhora na compreensão da matéria
- ✓ Assimilação do conteúdo ministrado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em face de tudo o que abordou neste trabalho; observamos que a necessidade de atualização metodológica em sala de aula é inevitável em face da evolução tecnológica e dos avanços dos meios de comunicação; onde a agilidade e a disponibilidade do acesso às informações tornaram-se parte do nosso cotidiano.

Nessa ambiência; a inovação relativa à implantação dos jogos acadêmicos – gameficação no ensino jurídico vem de encontro a expectativa do discente e docente; contribuindo com o desenvolvimento profissional e intelectual tornando a sala de aula um ambiente onde todos querem e devem participar.

REFERÊNCIAS

BRASIL. *Objetivos de desenvolvimento sustentável*. Disponível em <https://odsbrasil.gov.br>. Acessado em 17.02.23

Eclipsecrossword. *O jeito fácil de fazer palavras cruzadas*. Disponível em: <https://www.eclipsecrossword.com/> - Acesso em 17.02.23

FEFERBAUM; Marina; FORMA KLAFKE; Guilherme. *Metodologias ativas em direito: guia prático para o ensino jurídico participativo e inovador*. São Paulo: Atlas. 2020

Geniol – Criador de caça palavras – Disponível em: <https://www.geniol.com.br/palavras/caca-palavras/criador/>

- Acesso em 17.02.23

Gradepen – Disponível em: www.gradepen.com - Acesso em 17.02.23

Lakatos; Eva Maria; Marconi; Marina de Andrade. *Fundamentos de metodologia científica*. São Paulo: Atlas; 2010

Pri Geo. *Provas no Gradepen.* Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=15nXKMqUlo0>

Acesso em 17.02.23

Pri Geo. *Correção de provas.* Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=P8KUtaYCEMA&t=30s>

Acesso em 17.02.23

Pri Geo – *Jogo da Roleta* – Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1awS2ReVYbAiqQWGULv3zDfEJWcRarFbG/view>

Acesso em 17.02.23

RODRIGUES; Patricia. *Como utilizar o Kahoot.* Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=w_lr73e7A1Y

Acesso em 17.02.23

Souza; Antônio Carlos de; Fialho; Francisco Antônio Pereira; Otani; Nilo. *TCC métodos e técnicas*. Florianópolis; Visual Books; 2007.

TBL Metodologias Ativas. *Metodologias ativas*. Disponível em: <https://tblactive.com.br/>

Acesso em 17.02.23