



# Revista Jurídica



**A GAMEFICAÇÃO NO ENSINO JURÍDICO – II**  
**JOGOS ACADÊMICOS - II**  
**ACADEMIC GAMES II -THE GAMEFICATION IN LAW**  
**EDUCATION - II**

**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, Contabilidade, Advogado, Contador, 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](mailto: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 accounting 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.

**KEY WORDS:** 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 4<sup>1</sup> 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 e inovadora, 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.

Este texto tem como referencial o artigo do mesmo autor publicado na Revista da OAB Tatuapé no mês de abril de 2023, denominado: “Jogos Acadêmicos – A gameficação do ensino jurídico, sendo, portanto, este artigo uma atualização/complementação do artigo anterior.”<sup>2</sup>

## 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.

---

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

<sup>2</sup> <https://revista.oabtatuape.org.br/index.php/revista/issue/view/3> - Acesso em 15.05.23

No estudo das ciências jurídicas 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, inovar e diversificar as 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 dedutivo<sup>3</sup>, dialético<sup>4</sup>, fenomenológico<sup>5</sup> e baseado em referências.

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

## **A – HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EDITAVEIS**

Sabendo-se que a grande maioria dos brasileiros tem uma afinidade “visual”, o site de criação de histórias em quadrinhos disponibiliza a elaboração de histórias, possibilitando ao docente escolher as figuras dos personagens e cenário que melhor se adaptam a matéria, como também, inserir o diálogo entre os respectivos personagens relativos à matéria em pauta.

É uma sistemática que permite chamar a atenção do leitor para o tema, enfatizando inclusive os pontos de atenção para o conteúdo a ser ministrado, tornando a leitura mais atrativa, agradável e dinâmica.

O site para criação gratuito é: [www.stripcreator.com](http://www.stripcreator.com)<sup>6</sup>

A seguir um exemplo<sup>7</sup>:

---

<sup>3</sup> 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.

<sup>4</sup> 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.

<sup>5</sup> 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.

<sup>6</sup> Stripcreator – Disponível em: <http://www.stripcreator.com/> - Acesso em 06.04.2024

<sup>7</sup> Quadro criado pelo autor



## B – JOGO DOS SETE ERROS

O objetivo é exercitar a capacidade de atenção para a leitura de texto, onde se insere um texto jurídico com duas versões que contém sete diferenças entre elas, onde o leitor tem que localizar onde estão os erros e diferenças.

Basicamente, o leitor tem que ler duas ou mais vezes o mesmo texto, possibilitando desenvolver e melhorar a capacidade de atenção e memorização do conteúdo ministrado. Segue o exemplo:

### TEXTO 01 - CORRETO

O planejamento tributário é uma expressão utilizada para representar o conjunto de procedimentos adotados pelo contribuinte visando aproveitar as oportunidades disponibilizadas pela legislação tributária, eliminar, reduzir, e diferir para o momento mais oportuno a incidência dos tributos. Assim, quando se faz referência ao planejamento tributário, não se está tratando apenas do procedimento intelectual para metodologias ou desenvolvimento de ideias voltadas à redução da carga tributária, mas também à sua implementação, tendo como objetivo a redução da carga tributária, cumprimento das obrigações acessórias e eliminação de eventuais contingências fiscais, assim como garantir a sustentabilidade do empreendimento.

Consoante essa premissa, a implementação de planejamentos tributários pode representar um novo dimensionamento das atividades negociais do contribuinte. Estabelecem-se formas para sua exteriorização, por meio de adoção de nova moldura jurídica às transações comerciais, logísticas, operacionais etc. Trata-se de atividades que ultrapassam, muitas vezes, o plano estritamente formal das relações jurídicas e da

formação dos contratos, para afetar as atividades da empresa nos diversos segmentos em que se desenvolvem.

### TEXTO 02 - INCORRETO

O planejamento tributário é uma expressão utilizada para representar o conjunto de procedimentos adotados pelo contribuinte visando aproveitar as oportunidades disponibilizadas pela legislação tributária, eliminar, reduzir, e **indeferir** para o momento mais oportuno a incidência dos tributos. Assim, quando se faz referência ao planejamento tributário, não se está tratando apenas do procedimento **prático** para metodologias ou desenvolvimento de ideias voltadas à redução da carga tributária, mas também à sua implementação, tendo como objetivo a **indução** da carga tributária, **não** cumprimento das obrigações acessórias e eliminação de eventuais contingências fiscais, assim como garantir a sustentabilidade do empreendimento.

Consoante essa premissa, a implementação de planejamentos tributários pode representar um novo dimensionamento das atividades negociais do contribuinte. Estabelecem-se formas para sua **execução**, por meio de adoção de nova moldura jurídica às transações comerciais, logísticas, operacionais etc. Trata-se de atividades que ultrapassam, muitas vezes, o plano estritamente formal das relações **comerciais** e da formação dos contratos, para **desafetar** as atividades da empresa nos diversos segmentos em que se desenvolvem.

### C - INSERINDO VIDEO NO POWER POINT (PPP)

Atualmente na sala de aula presencial ou *on line*, o professor utilizando a ferramenta *Power Point*, insere de modo tradicional todo o conteúdo a ser ministrado através de texto e figuras na respectiva ferramenta.

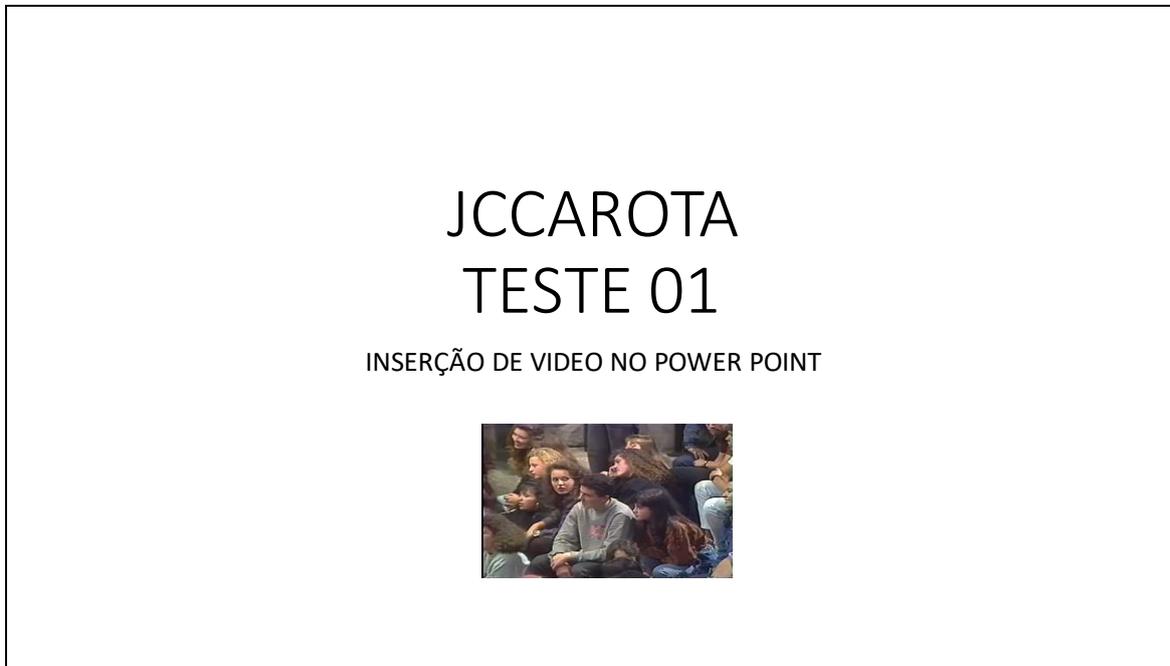
Porém, para tornar o aprendizado mais dinâmico, o *Power Point* permite inserir vídeos que podem ser obtidos de diversas origens nos respectivos slides, tornando o aprendizado dinâmico, diferenciado e mais leve para o discente.

O procedimento é bem simples, no *Power Point* entrar na aba INSERIR e posteriormente na aba VIDEO, e escolher onde buscar o vídeo que deseja inserir no slide da apresentação, ou seja: no dispositivo, vídeo em estoque ou vídeo *on line*.

Segue o exemplo:<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Quadro elaborado pelo autor



## **D - COMO INSERIR UM PANO DE FUNDO DIFERENCIADO *NO POWER POINT (PPP)***

Para tornar o visual da apresentação do *Power Point* mais atrativo para os discentes e chamar ainda mais a atenção para o tema, a sugestão é inserir um pano de fundo com relação ao conteúdo a ser ministrado, de modo que a atenção do leitor será redobrada, lembrando que a maioria da população tem um atrativo maior para o visual do que o cinestésico.

Para tanto, o procedimento é bem simples *Power Point*:

- Design
- Formatar tela de fundo
- Escolher várias opções prontas, ou
- Preenchimento com imagem ou texto e sequencialmente, teclar inserir
- E escolher a imagem no seu computador ou *on line*
- Aplicar

E segue o exemplo:<sup>9</sup>



### **E - COMO GRAVAR SEU PRÓPRIO VIDEO EM CADA SLIDE DO *POWER POINT (PPP)***

Para tornar uma apresentação diferenciada no *Power Point*, é possível inserir seu próprio vídeo nos slides destacando os pontos de atenção do tema do slide, ou ainda, explicando com o seu próprio vídeo os temas de maior complexidade em cada slide da apresentação. Desta forma, a apresentação além de ficar mais atrativa, incentiva o leitor a ler, ver e ouvir o conteúdo, possibilitando maior compreensão e entendimento do conteúdo.

A seguir o procedimento para inserir o seu próprio vídeo em cada slide, esclarecendo que podem haver diferenças na execução do procedimento em virtude da versão do *Windows* e *Office*:

- Gravação
- Registro
- Gravar apresentação de slides
- OPÇÃO: Gravar pelo slide atual
- OPÇÃO: Gravar ou pausar
- Na gravação do vídeo pode utilizar caneta e borracha digital
- Salvar

---

<sup>9</sup> Quadro elaborado pelo autor



## **F – CRIAÇÃO DE PERGUNTAS E RESPOSTAS ELETRÔNICAS NO GENIALLY**

O site [www.genially.com](http://www.genially.com) <sup>10</sup>possibilita a criação de perguntas e respostas *on line* em diversos formatos, como por exemplo quebra cabeças, além de outras inúmeras formas, que por si só se explicam.

O procedimento que utilizamos como exemplo é a criação de um questionário com perguntas e respostas de múltipla escolha *on line* com correção automática, onde o discente poderá ver a própria correção de suas respostas e sua pontuação.

- Entrar no site
- Efetuar login efetuando o cadastro – pode utilizar o google
- Utilizar a versão grátis
- Traduzir para o Português
- Entrar na aba Modelos
- Entrar em Gameficação
- Opção *Quizz*

---

<sup>10</sup> Genially – Disponível em <https://app.genial.ly/?from=login-true> – Acesso em 06.04.2024

- Escolher a opção (existem dezenas de opções): exemplo: *Higher Education Test* (Teste de Educação Superior)
- Clicar no modelo e utilizar este modelo sugerido
- As opções com estrela referem-se a versão *Premium* ou seja, são pagas
- No PPP inicial – inserir o título Questionário e na linha abaixo inserir como exemplo: Responda as questões, deixando a linha *start* em branco
- No slide seguinte começam as questões, onde inserimos no local definido a Pergunta e a Resposta correta e as Respostas incorretas, destacando que basta clicar na linha da borda do PPP para surgir ícone editar a questão, lembrando que existem várias opções de *lay out* que podem ser utilizados no questionário.
- Existem muitos slides para inserção de questões, que podem ser reduzidos bastando deletar
- No Slide final – deixe uma mensagem tipo Parabens
- Posteriormente após o término da inserção das questões, no mesmo slide entre em Apresentar e click em start para iniciar o teste
- Para enviar o teste para os alunos, basta clicar em compartilhar e enviar o link para o discente

Vale destacar que entre as diversas opções disponíveis, existe uma opção muito interessante de *Quizz* que se chama *Jigsaw Quizz*, onde utilizando o mesmo procedimento onde já existe uma imagem de quebra cabeça no PPP, e a medida que o discente for respondendo as questões, cada questão acertada surge uma parte do quebra cabeças, lembrando que a imagem pode ser substituída bastando clicar na primeira peça do quebra cabeças da primeira pergunta, porém, tem que ser substituída em todos os slides.



Exemplo de *Quizz* no respectivo site: <sup>11</sup>

## **G – CRIAÇÃO DE JOGOS NO WORDWALL**

O site de forma gratuita para cada e-mail do docente, permite a criação de 5 jogos que consiste em perguntas e respostas que podem ser feitas de diversas formas, tais como: desembaralhe, cartas aleatórias, *flashcards*, complete a frase, associação, entre outros.

Tal como o genially ao final da criação do jogo, o respectivo pode ser enviado para os discentes via link e pode ser respondido no celular ou computador.

O site é: [www.wordwall.net.com](http://www.wordwall.net.com)<sup>12</sup>

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Em face de tudo o que abordou neste trabalho, constatamos que a necessidade de constante 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/atualização dos jogos acadêmicos – II - gameficação no ensino Jurídico - II vem de encontro a expectativa do discente e

<sup>11</sup> Genially - <https://app.genial.ly/editor/660c09fe00737a0014ea2eee> - Acesso em 09.04.2024

<sup>12</sup> Wordwall – Disponível em <https://wordwall.net/pt/create/picktemplate> - Acesso em 06.04.2024

docente, contribuindo com o desenvolvimento profissional e intelectual tornando a sala de aula um ambiente onde todos querem e devem participar utilizando novas metodologias de ensino, incentivando ainda a cultura digital.

## REFERÊNCIAS

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

Genially – Disponível em <https://app.genial.ly/?from=login-true> – Acesso em 06.04.2024

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

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

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

StripCreator – Disponível em - <http://www.stripcreator.com/> - Acesso em 06.04.2024

WorldWall – Disponível em <https://wordwall.net/pt/create/picktemplate> - Acesso em 06.04.2024