

HUMANAS E SOCIAIS

V.10 • N.1 • 2023 • Fluxo Contínuo

ISSN Digital: 2316-3801

ISSN Impresso: 2316-3348

DOI: 10.17564/2316-3801.2023v10n1p333-348



APLICAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO DIGITAL NO ENSINO JURÍDICO BRASILEIRO: PROPOSTAS E CASES DE SUCESSO

THE APPLICATION OF GAMIFICATION IN BRAZILIAN LAW
EDUCATION: PROPOSALS AND SUCCESSFUL CASES

LA APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN A LA EDUCACIÓN JURÍDICA
BRASILEÑA: PROPUESTAS Y CASOS EXITOSOS

Thyago de Pieri Bertoldi¹

Joana Stelzer²

Michelle de Medeiros Fidélis³

RESUMO

O presente trabalho versa a respeito da aplicação da gamificação ao ensino jurídico brasileiro. O objetivo é investigar a existência de propostas e casos recentes e bem-sucedidos da utilização da gamificação digital no ensino jurídico brasileiro. O método de abordagem utilizado foi o indutivo e a técnica de pesquisa consistiu na revisão bibliográfica. Constatou-se a existência de propostas e casos bem-sucedidos de uso da gamificação no ensino do Direito. Concluiu-se, diante da pesquisa realizada, que a utilização da metodologia ativa de gamificação é uma alternativa interessante e viável para que os docentes aumentem a participação de alunos durante as aulas, sobretudo, em um cenário de incorporação das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) ao processo de ensino-aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE

Ensino Jurídico. Metodologias Pedagógicas Ativas. Tecnologia da Informação e Comunicação. Gamificação.

ABSTRACT

This paper discusses about the application of gamification in Brazilian law education. The goal is to investigate the existence of recent and successful proposals and cases of the use of digital gamification (with the use of Information and Communication Technology or ICTs), in Brazilian law education. The research method used was the inductive reasoning and the research technique consisted in literature review. The initial hypothesis, that there are proposals and successful cases of use of gamification in the teaching of Law in Brazil, was confirmed. Based on the research carried out, it was concluded that the use of gamification is an interesting and viable alternative of active methodology for professors to increase student participation during classes, especially in a scenario of “Fourth Industrial Revolution” and the incorporation of ICTs into the process of teaching and learning.

KEYWORDS

Law Teaching. Active Teaching Methodologies. Information and Communication Technologies. Gamification

RESUMEN

Este trabajo trata de la aplicación de la gamificación a la educación jurídica brasileña. El objetivo es investigar la existencia de propuestas y casos recientes y exitosos del uso de la gamificación digital, es decir, con el uso de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), en la educación jurídica brasileña. El método de abordaje utilizado fue el inductivo y la técnica de investigación consistió en la revisión bibliográfica. Confirmando la hipótesis inicial, se comprobó la existencia de propuestas y casos exitosos de uso de la gamificación en la enseñanza del Derecho. En base a la investigación realizada, se concluyó que el uso de la gamificación es una interesante y viable alternativa de metodología activa para que los docentes incrementen la participación de los estudiantes durante las clases, especialmente en un escenario de la “Cuarta Revolución Industrial” y la incorporación de las TIC al proceso de enseñanza y aprendizaje.

PALABRAS-CLAVE

Enseñanza del Derecho; Metodología activa de enseñanza; Tecnologías de Información y Comunicación; Gamificación.

1 INTRODUÇÃO

A popularização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) teve efeito significativo e disruptivo sobre várias relações sociais, dentre elas a educação jurídica. A integração das tecnologias desenvolvidas nas últimas décadas (*smartphones, tablets, notebooks* e as aplicações neles inseridas) ao processo ensino-aprendizagem é, ao mesmo tempo, imposição e desafio para professores e alunos, pois demanda a superação dos clássicos papéis desenvolvidos por ambos e das metodologias tradicionais.

Uma das alternativas para a migração entre os modelos de ensino é a gamificação. Trata-se de espécie de metodologia ativa que aplica a estética, as mecânicas e as estratégias de jogos no processo de ensino-aprendizagem, em especial, para conseguir maior engajamento dos discentes. O problema inicial consiste no seguinte: em que medida há propostas bem-sucedidas da utilização da gamificação digital no ensino jurídico brasileiro? Considerando pesquisa realizada no Google Acadêmico, período de 2018 a 2022, utilizando dois termos de pesquisa ('gamificação' e 'ensino jurídico'), há metodologias ativas bem sucedidas que se valem da estética, das mecânicas e das estratégias dos jogos no processo de ensino-aprendizagem, em – pelo menos – oito situações expostas, nas quais havia aceitação dos docentes e participação dos discentes.

O objetivo geral consiste em avaliar a gamificação para o ensino do Direito, de modo a ampliar o envolvimento dos alunos no processo de ensino-aprendizagem. Os objetivos específicos foram estruturados da seguinte maneira: a) diagnosticar os impactos da introdução de tecnologias da informação e comunicação no ensino jurídico; b) descrever os jogos digitais na aplicação educacional; e, c) indicar casos concretos de utilização da gamificação em destacadas Instituições de Ensino Superior no Brasil. Por conseguinte, a investigação foi estruturada em três partes.

Na primeira, tecem-se algumas considerações a respeito dos impactos da introdução das TICs no ensino jurídico. Na segunda, apresenta-se o referencial teórico a respeito da gamificação, enquanto ferramenta pedagógica. Por fim, a partir de revisão de literatura, são apresentadas propostas e casos documentados de implantação da gamificação em disciplinas jurídicas.

O marco teórico teve por base obras de renomados pesquisadores nacionais e estrangeiros. Abordou-se o ensino e a gamificação de maneira mais ampla, na senda de Al-Azawi, Al-Faliti, Al-Blushi (2016), De Nez (2017) e Kapp (2012), assim como no âmbito do ensino jurídico, a exemplo de Benedito e Marques (2022), Hogemann (2022), Mercado (2016) e Schumak Melo (2016) ou, ainda, quanto às críticas mais robustas para a utilização dessa tecnologia, como Clark (2013). A legislação brasileira também formou base da pesquisa, especialmente a Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2018, que instituiu as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Direito.

O estudo se justifica em virtude dos múltiplos enlaces que a tecnologia tem sobre a vida em sociedade, especialmente, quanto ao fato da educação poder contar com a gamificação. São fatores que revelam como o aprendizado pode ser impulsionado, proporcionando maior interação social, dinamizando aulas e promovendo novos diálogos. Espera-se, com isso, que o ensino jurídico reúna alunos mais engajados, curiosos e motivados em sala de aula.

Quanto à metodologia, a natureza da investigação retratou pesquisa pura, em virtude de o foco restringir-se a melhor compreensão da temática rumo ao avanço do conhecimento científico. Não se teve por escopo responder um aspecto específico, mas, colaborar no desenvolvimento da temática. Quanto aos fins, a pesquisa foi descritiva, já que duas variáveis de associação estavam expostas na hipótese, quais sejam: metodologias ativas bem sucedidas que se valem da estética, das mecânicas e das estratégias dos jogos no processo de ensino-aprendizagem e aceitação dos docentes e participação dos discentes.

As técnicas de pesquisa foram a análise documental, em especial, de legislação disponível em sítios eletrônicos na *internet*; e, a bibliográfica, tendo em vista a consulta de livros, artigos científicos e de periódicos, retirados da base de dados do Google Acadêmico. O procedimento específico para a revisão de bibliografia contendo os relatos de propostas e de casos de aplicação da gamificação foram explicados na terceira parte do texto.

2 APONTAMENTOS SOBRE OS IMPACTOS DA INTRODUÇÃO DE TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO ENSINO JURÍDICO

Segundo Schwab (2016, p. 122), uma das principais consequências relacionada à Quarta Revolução Industrial é a computação ubíqua: o acesso cada vez maior da população à computação e à *internet*, seja por meio de computadores pessoais, *tablets* ou *smartphones*.

Embora o Brasil seja ainda um país marcado por profundas desigualdades socioeconômicas, dados de 2019 do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) demonstram que a ‘computação ubíqua’ é uma realidade brasileira: 78,3% dos brasileiros com mais de dez anos de idade utilizam a *internet* (IBGE, 2019).

O mesmo estudo demonstra que, em 40,6% dos domicílios nacionais, existe um microcomputador; e, em 94% deles, um aparelho celular, sendo que 81% da população maior de dez anos de idade possui um telefone móvel celular para uso pessoal (IBGE, 2019). Esses dados estatísticos demonstram que a introdução dos instrumentos de TIC passam a fazer parte do cotidiano da sociedade e, por consequência, acabam por impactar o desenvolvimento das atividades.

No ensino jurídico superior tal realidade se repete com os professores e alunos, utilizando *laptops*, *tablets*, *smartphones*, *notebooks*, *netbooks*, entre outros, no processo de ensino-aprendizagem. A introdução das TIC no ensino jurídico demanda a revisitação dos tradicionais métodos de ensino, privilegiando um papel mais ativo do aluno na construção do conhecimento. Conforme destaca Mercado (2016, p. 264):

Novas formas de aprender e interagir com TIC exigem novas metodologias de ensino nos cursos superiores, especificamente nos cursos jurídicos, focando: a revisão dos procedimentos e métodos de ensino que privilegiam a memorização e a apreensão acrítica de conceitos e valores, provocando-se uma postura mais dinâmica e crítica dos acadêmicos; a utilização de novas ferramentas de ensino, que podem contribuir para a implementação

de um processo de ensino-aprendizagem emancipatório, que permitem a abertura de espaços para a reflexão e a construção do próprio conhecimento; a valorização da interdisciplinaridade como forma de dinamização do processo ensino-aprendizagem, o que permite a formação de um profissional capaz de estabelecer conexões entre os saberes.

Em outros termos, a inserção das TIC no processo de ensino-aprendizagem, conquanto não imponha aos docentes a necessidade de completo abandono da tradicional aula-conferência (ou aula-expositiva)⁴, demanda, ao menos, a diversificação de estratégias pedagógicas. Como explica Hogemann (2018, p. 105-115), o tradicional perfil didático-pedagógico de exposição “conceitos, doutrina e atos normativos” adotado nas faculdades de Direito mostra-se atrasado e obsoleto no atendimento das atuais demandas de mercado: a tecnologia aplicada ao Direito é um fenômeno irreversível.

Para Al-Azawi, Al-Faliti e Al-Blushi (2016, p. 135), as profissões do futuro serão caracterizadas pelo uso intensivo de tecnologia, solução de problema e comunicações complexas. Essas habilidades extrapolam a leitura, escrita e aritmética tradicionais e exigem mudanças nas formas de ensinar e de aprender. É necessário, portanto, o desenvolvimento de novas competências e habilidades por parte dos sujeitos do processo ensino-aprendizagem: professor e aluno.

Isso exige que os docentes se mostrem mais abertos à aprendizagem, no intuito de conhecer a utilização das TIC em perspectiva didática, desenvolver propostas pedagógicas baseadas na autonomia do aluno e valorizar a construção do conhecimento, e não a mera reprodução (MERCADO, 2016, p. 265). Cabe ao aluno compreender que a sua responsabilidade nesse novo processo de ensino-aprendizagem, reformulado pela adoção progressiva de metodologias ativas, passa a demandar mais ação, não sendo mais aceitável a ideia de que o estudante é um mero receptor de conteúdos transmitidos em sala de aula.

A necessidade de integração das TIC ao processo de ensino jurídico pode ser extraída do artigo 4º, incisos XI e XII, da Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2018, do Ministério da Educação, que estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Direito. Segundo os dispositivos, o curso de graduação em Direito deve valorizar a formação de profissionais capazes de compreenderem o impacto das novas tecnologias no ramo jurídico e possuírem o domínio de tecnologias e métodos para viabilizarem a compreensão e aplicação do Direito (BRASIL, 2018).

São inúmeras as formas de viabilizar a utilização das TIC no ensino do Direito. Conforme demonstram os estudos desenvolvidos por Mercado (2016, p. 270-291), o uso de TIC favorece ao contato com a realidade, o desenvolvimento da criticidade e a interferência no meio e possibilita ao professor um elevado número de ferramentas, a exemplo da utilização de *blogs*, da pesquisa em revistas e jornais, da proposta de ensino jurídico com filmes, da produção de vídeos no ensino jurídico (as duas últimas

4 Nada obstante criticada enquanto metodologia de ensino, estudo desenvolvido por Egeslaine De Nez e Camila Andrade Santos demonstra que a maioria dos professores considera as aulas expositivas como necessárias ao processo ensino-aprendizagem. A aula-conferência é, em realidade, vista como o instrumento fundamental, permitindo economia de tempo e sistematização lógica do conhecimento, em especial para introdução de um conteúdo novo ou para conclusão de um assunto (DE NEZ; SANTOS, 2017). A introdução dos TICs em sala de aula, portanto, não implica o total abandono da aula-conferência enquanto estratégia pedagógica, mas a transforma em recurso complementar, a ser utilizado com outros instrumentos e métodos, na busca de melhor processo ensino-aprendizagem.

com auxílio do Youtube), das aulas com músicas e *podcasts*, bem como do aprendizado por meio de jogos e da gamificação, objeto deste trabalho.

O desafio atual para a educação é transformar o que geralmente seria uma distração ao aluno, principalmente os *smartphones*, em um relevante aliado no processo ensino-aprendizagem (TASSIG-NY; DE ALBUQUERQUE GOMES; DE QUEIROZ, 2021, p. 681). Nessa tarefa, o uso de gamificação pode ser importante estratégia para fomentar o engajamento dos alunos.

3 A GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

O tamanho do mercado brasileiro de jogos digitais em celulares impressiona: atingiu, em 2020, US\$ 533 milhões (STATISTA..., 2022). A Pesquisa *Game Brasil* (2022, p. 12-46) estima que 74,5% da população nacional tem o costume de jogar *games* digitais, sendo que aproximadamente metade deles tem o *smartphone* como plataforma preferida para esse tipo de entretenimento.

Esses números demonstram que os jogos digitais estão presentes no cotidiano da população brasileira. Em geral, costuma-se associar a ideia de jogos digitais exclusivamente a momentos de lazer e descontração. Contudo, um movimento recente vem ressignificando essa ferramenta e tornando-a em um importante instrumento de ensino: a gamificação e o aprendizado baseado em jogos. Segundo Kapp (2012, p. 10), a gamificação é a utilização de mecânicas, estéticas e dinâmicas de jogos para instigar o engajamento, motivar as ações, promover o ensino e resolver problemas. Já Gervasoni e Bolesina (2021, p. 259) definem a gamificação como “a aplicação de elementos dos jogos na execução de atividades comuns ou para a resolução de problemas pontuais, a fim de torná-las mais atrativos às pessoas envolvidas, isto é, para engajar”.

Embora sejam conceitos próximos, não se deve confundir a gamificação com a aprendizagem baseada em jogos (*game based-learning* ou GBL). Como destacam Al-Azawi, Al-Faliti e Al-Blushi (2016, p. 134), a gamificação implica transformar, por completo, o processo de ensino em um jogo; enquanto o GBL é usar um jogo como parte do processo de ensino. O objetivo da gamificação é incentivar o “comportamento de jogador”, isto é, para Orlandi e outros autores (2018, p. 19), “foco na tarefa em mãos, realização de várias tarefas ao mesmo tempo sob pressão, trabalhar a mais sem descontentamento e sempre tentar novamente quando falhar”.

Trata-se de mecanismo utilizado em programas de fidelização, *marketing*, programas de reciclagem e, inclusive, por parte de algumas empresas para estimular indivíduos (AL-AZAWI; AL-FALITI; AL-BLUSHI, 2016, p. 133), sendo, agora, também, progressivamente, incorporado ao processo ensino-aprendizagem, em que a gamificação apresenta a vantagem de ‘disfarçar’ a vontade de aprender do aluno-jogador de ‘vontade de ganhar’ (SCHUMAK, 2019, p. 133).

A gamificação, enquanto ferramenta pedagógica, não se limita a criar ou jogar um jogo no ambiente escolar, tampouco a oferecer recompensas ou retribuições. Trata-se de exemplo contemporâneo de metodologia ativa de ensino, que incorpora estruturas e dinâmicas de jogos ao processo ensino-aprendizagem:

No entanto, não se restringe ao mero oferecimento de recompensas, retribuições, medalhas ou condecorações, sendo necessário usar vários sistemas de regras semelhantes ao de um jogo para tornar mais agradável e menos monótona a realização de tarefas cotidianas. A gamificação, na escola, não se confunde com o ato de jogar ou criar um jogo; vai além e busca desenvolver as estratégias, as estruturas e as dinâmicas de *games* em cenários de ‘não jogo’ com a inserção de regras, metas, desafios, *rankings* e recompensas. (SCHUMAK, 2019, p. 133).

Porém, a adoção do aprendizado baseado em jogos e da gamificação como ferramenta de ensino não é uma unanimidade entre os docentes. Em pesquisa conduzida por Orlandi e outros autores (2018, p. 25), constatou-se que 66% dos professores consideram que a aplicação da gamificação no segmento da educação “nem sempre é bem aceita”. Além disso, apenas 33% dos entrevistados manifestaram “recomendar fortemente a gamificação”. Observa-se, assim, que a ferramenta é, ainda, vista com reservas por grande parte de docentes.

Além dos professores reticentes, há aqueles que consideram errônea a aplicação da dinâmica de jogos como estratégica pedagógica. Clark (2013), por exemplo, sustenta que inexistem estudos empíricos bem delineados que permitam concluir que jogos são bem-sucedidos quando utilizados no processo de ensino-aprendizagem.

Essa circunstância, aliada à ausência de uma taxonomia que permita aos professores identificar quando utilizar um jogo ou outro, faz com que Clark (2013) não advogue que, considerando o estágio atual dos estudos sobre o tema, não seria possível afirmar que jogos podem ensinar. O estudo da matéria deveria voltar-se à identificação dos recursos presentes nos jogos e, a partir deles, construir princípios que conduzam ao *design* de *games* que auxiliem o aprendizado dos alunos. Assim sendo, Clark (2013, on-line) expõe o seguinte:

Embora muitos jogos não ensinem, isso não significa que não podem ensinar. Nosso desafio é identificar e catalogar, empiricamente, os recursos dos jogos que podem alinhar-se com os objetivos de aprendizado e construir um repertório de princípios para o *design* de jogos. Enquanto isso, devemos trabalhar para implementar jogos que encorajarão processos mentais necessários pelos objetivos de ensino e acrescentar recursos a esses jogos, como por exemplo questões auto explanatórias que sabidamente melhoram o ensino.

Nada obstante o posicionamento de Clark⁵, a literatura considera que o aprendizado baseado em jogos e a gamificação trazem uma série de benefícios ao processo de ensino aprendizagem.

5 Os argumentos contrários à gamificação, trazidos por Clark (2013), foram contestados por Kapp (2013), no artigo ‘Once Again, Games Can and Do Teach!’. Em resumo, o autor rebate a professora americana, indicando a existência de inúmeras pesquisas sólidas demonstrando a efetividade da adoção da gamificação no aprendizado. Kapp relembra, ainda, a existência de taxonomias desenvolvidas por ele na sua obra ‘The Gamification of Learning and Instruction’. Conclui que “é clara a evidência de que jogos podem e, de fato, ensinam. Sabemos que o aprendizado online e aulas expositivas, com frequência, não ensinam. Ao final, não é o veículo que entrega as instruções que fazem a diferença, mas sim seu design. Instruções e jogos bem desenhados tem um poderoso impacto sobre os estudantes. O debate não deveria ser se jogos podem ensinar, mas sim como poderíamos alavancar os melhores elementos dos jogos para criar o melhor aprendizado para os estudantes”.

Para Kapp (2012, p. 22), a gamificação é poderoso instrumento para a superação dos métodos pedagógicos tradicionais, considerados tediosos por uma geração que cresceu no mundo dos jogos digitais; o uso da gamificação no ensino permitiria a criação de ambiente de aprendizado engajador, relevante e imersivo para os alunos:

Isto é também crucial, porque os métodos tradicionais de ensino estão perdendo. As atividades de “virar páginas” dos módulos de e-ensino são tediosos para pessoas que cresceram jogando videogames por, em média, doze anos. O tempo e a atenção dos alunos são limitados e os profissionais do aprendizado devem focar em fornecer uma solução engajadora e direcionado para o dilema de treinamento e ensino. O foco na gamificação aumenta o engajamento, a relevância, a imersão e auxilia com a transposição do ensino para situações práticas.

Orlandi e outros autores (2018, p. 23-27) analisam os benefícios da gamificação sob duas perspectivas, considerando-a como ferramenta capaz de: a) suprir o descompasso entre os métodos pedagógicos tradicionais e o mundo contemporâneo digital; e b) resolver e atenuar os problemas de participação dos alunos no ambiente escolar. No mesmo sentido, Gervasoni e Bolesina (2021, p. 246) sustentam que “gamificar serve para gerar ou aumentar a motivação e o engajamento das pessoas em certas atividades, por meio de uma experiência ativa, inclusive os estudos jurídicos”.

De Sena e colaboradores (2016, p. 6) destacam que o uso de jogos no processo de ensino está alinhado com o estilo de aprendizagem das atuais e futuras gerações e apresenta-se como técnica motivadora e versátil, podendo ser adaptada para praticamente qualquer disciplina. Já Benedito e Dos Santos (2018, p. 51) defendem que a gamificação visa à superação do paradigma instrucionista e passivo de educação para o modelo em que o aluno possui papel mais ativo na construção do conhecimento:

Ao explorar características como a ludicidade, competição, interatividade e recompensas, a *gamification* sugere uma migração do modelo instrucionista (transmissão de conhecimento professor-aluno) para o modelo construcionista do conhecimento, em que o aluno passa a ser o protagonista do conhecimento, tendo mais autonomia e se sentindo mais engajado e com papel ativo na construção do mesmo. Neste modelo há uma maior interação entre os próprios alunos e também na relação professor-aluno.

Assim, a despeito de algumas vozes contrárias, constata-se que a literatura se inclina a consagrar a gamificação como relevante ferramenta pedagógica, em especial para criar envolvimento entre os alunos. Nesse contexto, alguns casos e propostas já adotadas no Brasil demonstram que é possível utilizar, com sucesso, a gamificação digital no processo de ensino-aprendizagem jurídico.

4 PRÁTICAS DA UTILIZAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO DIGITAL NO ENSINO JURÍDICO BRASILEIRO

Para a revisão dos relatos acerca das propostas e dos casos de aplicação da gamificação digital no

ensino jurídico brasileiro, utilizou-se a base de dados do Google Acadêmico⁶, limitando-se a pesquisa aos anos de 2018 a 2022, com o objetivo de abordar os estudos mais recentes sobre o tema. Os termos de pesquisa utilizados foram “gamificação e ensino jurídico” e os resultados refletem as publicações disponíveis em 2 de maio de 2022.

A pesquisa retornou, inicialmente, cinquenta e dois resultados. Em uma primeira etapa, foram excluídas as publicações repetidas, as relativas a áreas não jurídicas, bem como aquelas em que, em seu conteúdo, não verificado o uso da expressão ‘gamificação’, obtendo-se, com isso, treze resultados.

Em um segundo momento, foi feita a leitura e o fichamento das publicações, objetivando identificar os artigos em que presentes relatos e propostas de aplicação bem-sucedida da gamificação digital no ensino jurídico brasileiro. Os textos foram divididos em dois grupos: (a) apresentam relatos e propostas de práticas pedagógicas, envolvendo gamificação no ensino jurídico brasileiro (dez publicações); e (b) não possuem relatos ou propostas de práticas pedagógicas envolvendo gamificação no ensino jurídico brasileiro (três textos). Considerando o objetivo geral do trabalho, o segundo grupo foi excluído da análise final.

Por fim, promoveu-se a releitura dos artigos e dos fichamentos para a identificação e o resumo dos textos que contemplavam casos de aplicação da gamificação digital, sendo encontradas oito publicações.

Observou-se que o *Kahoot* é um mecanismo bastante utilizado para a implementação da técnica pedagógica da gamificação. Silva e Diógenes (2019, p. 3) conceituam o *Kahoot* como “ferramenta de fácil acesso, disponível na internet e em forma de aplicativo, que produz um jogo em forma de perguntas em que, quem responder certo e em menor tempo, atinge maior pontuação”.

Em pesquisa ainda em desenvolvimento, Silva e Diógenes (2019, p. 4) estão implementando a ferramenta na disciplina de Teoria Geral do Direito no Centro Universitário Christus. Possuem, como hipótese de pesquisa, “que o uso de metodologias ativas no ensino jurídico traz melhorias na aprendizagem e prepara os juristas para os desafios presentes no corpo social” (SILVA; DIÓGENES, 2019, p. 4).

A plataforma *Kahoot* também foi utilizada por Tassigny, De Albuquerque Gomes e De Queiroz (2021, p. 682), na disciplina de Direito da Infância e Juventude, em uma universidade privada de Fortaleza, no Ceará. Após a experiência, Tassigny, De Albuquerque Gomes e De Queiroz (2021, p. 683) relataram resultados positivos no engajamento de alunos na atividade escolar, com reflexos positivos no processo de ensino-aprendizagem:

Os dados apresentados demonstram primeiramente a aceitabilidade em participar da metodologia proposta, que utilizou os próprios aparelhos celulares dos educandos, que interagiram de forma satisfatória durante a aplicação do jogo e, em um segundo momento, o grau de participação e envolvimento que foi gerado, em razão do uso das novas tecnologias para responder às perguntas propostas. Logo, esse resultado aponta a eficácia da aplicação do método da instrução programada no ensino superior em direito, por meio da utilização das tecnologias disruptivas.

O *Kahoot* também foi um dos elementos presentes na experiência de gamificação realizada por Gervasoni e Bolesina (2021, p. 241-263). Os autores relatam um complexo caso de gamificação aplicado na

⁶ O Google Acadêmico consiste em instrumento de pesquisa, desenvolvido pela Alphabet Inc., que se concentra em pesquisa acadêmica e científica, permitindo o acesso a diversas produções acadêmicas, presentes em diversas bases de dados.

disciplina de Responsabilidade Civil, no curso de Direito da Faculdade IMED, em Passo Fundo, no Rio Grande do Sul. Inspirado pelo jogo *Mario Party*, da Nintendo, a estratégia pedagógica caracterizou-se por “uma grande gincana competitiva composta por inúmeros *minigames* que gerariam a pontuação” (GERVASONI; BOLESINA, 2021, p. 255). Além do *Kahoot*, a experiência contou com o auxílio da plataforma de TIC *Google Classroom* para o seu desenvolvimento (GERVASONI; BOLESINA, 2021, p. 257).

Conforme narram Gervasoni e Bolesina (2021, p. 256-257), durante 16 encontros, foram propostas mais de 10 atividades em equipe, duplas ou individuais, em que seria possível somar pontos à equipe e, ainda, obter como premiação insígnias⁷. Ao final, Gervasoni e Bolesina (2021, p. 258) afirmaram a boa receptividade da gamificação pela instituição de ensino, que conferiu média 4.83/5.00 à atividade; e, pelos alunos, que atribuíram nota 9,3/10,0. A revisão também revelou outras propostas e casos de aplicação da gamificação no ensino jurídico para além do uso da plataforma *Kahoot*.

Tavares (2019, p. 85), por exemplo, traz proposta simples de uso da gamificação em atividades de ensino à distância (EAD): atribuição de pontos para cada atividade realizada em um curso (terminar um módulo, fazer uma prova etc.). O docente deve fazer com que o aluno queira acumular a pontuação, para passar de nível, trocar por recompensas ou simplesmente competir com outros discentes.

Já De Sousa Almeida, Costa e De Sant’anna (2020) referem-se às experiências envolvendo simulação e gamificação, a partir da realização de um Júri Simulado, nas disciplinas de Legislação e Ética, para turmas de 2º e 3º ano de um curso técnico à distância. As atividades contaram com o apoio

7 A experiência apresentada por Gervasoni e Bolesina foi a que apresentou a estrutura mais complexa entre aquelas encontradas durante a revisão de literatura. Em linhas gerais, as atividades foram assim estruturadas: “Presença: a presença do aluno em aula rendia 5 pontos para o aluno. Ao final, um bônus de 40 pontos caso obtivesse 100% de presença (atividade individual). Chefes (nota das avaliações): duas avaliações obrigatórias de maior complexidade para a composição parcial da nota do aluno foram previstas. Além da nota na matéria, ela era multiplicada por vinte e o resultado gerava o número de pontos obtidos na gamificação. Ao final, um bônus de 60 pontos de nota máxima em ambas. A primeira, uma prova individual e a segunda, em dupla, a elaboração e apresentação de um parecer jurídico sobre um caso entregue pelo professor. Minichefes: atividades que compunham parcialmente a nota dos alunos na matéria. Além da nota na matéria, cada qual gerava determinado número de pontos na gamificação, sendo elas: Questão diária: era uma pergunta realizada ao final de cada aula sobre o conteúdo trabalhado; Kahoot: um minigame de perguntas de múltipla escolha, jogado online, por meio da plataforma Kahoot; Portfólio: cada dupla deveria entregar, ao final do semestre, um portfólio de mapas mentais sobre a matéria, de construção estética livre, cobrindo pontos ditos obrigatórios pelo professor e outros opcionais. Servia como um diário de bordo, porém, do aluno (RIBEIRO, 2020); The OAB Quiz (The Outstanding Amazing Breathtaking Quiz): quiz show elaborado apenas com questões do Exame de Ordem da OAB. Atividade realizada no estilo “passa ou repassa”; Atividades em sala: atividades que somavam pontos às equipes (pontuação prevista: 1º lugar, 200 pontos; 2º lugar, 150 pontos; 3º lugar, 100 pontos; 4º lugar, 50 pontos; 5º lugar, 25 pontos; 6º a 10º lugares, 10 pontos), sendo elas: Casos vividos: os alunos eram convidados a relatar, de modo anônimo e voluntário, um caso tragicômico de responsabilidade civil que viveram em suas vidas. Depois, os relatos eram filtrados pelo professor e distribuídos entre as equipes, que deveriam realizar um parecer jurídico sobre o caso. Stop-Jurídico de danos: jogo estilo stop (ou adedonha) sobre o conteúdo de danos jurídicos. Terceirizando: dez casos eram escolhidos pelo professor e numerados de um a dez. Cada equipe escolhia o seu caso e deveria terceirizar a resolução para outra equipe, ficando apenas com a apresentação final. Google Classroom: utilizando a plataforma online e o aplicativo da Google Classroom, o professor lançou cinco atividades. Cartas-desafio: Cada equipe recebeu três cartas-desafio. Estas cartas poderiam ser utilizadas a qualquer momento para desafiar outra equipe, criando dinamismo em meio a aula. Badges side quests: atividade paralela e opcional, porém valendo um grande prêmio, que consistia em realizar o máximo de missões previstas. Cada missão valia uma insígnia ao concluinte (GERVASONI; BOLESINA, 2021, p. 256-257).

tecnológico do ambiente virtual de aprendizagem *Moodle 3.1* e a simulação do julgamento ocorreu pela via da *webconferência*. Segundo as autoras, houve bastante receptividade da gamificação pelos alunos e verificou-se o engajamento de todos os discentes no julgamento simulado, “seja na participação por vídeo, áudio, seja na participação por meio do chat, por escrito”, em contraposição ao cenário comum de “câmeras e microfones fechados” percebidos durante as aulas síncronas à distância (DE SOUSA ALMEIDA; COSTA; DE SANT’ANNA, 2020, p. 10).

Por seu turno, Benedito e Marques (2022, p. 82) aplicaram a gamificação no curso de Direito da Faculdade da Saúde e Ecologia Humana (Faseh), mediante a criação de baralho que abordava assuntos específicos das disciplinas de Direito Internacional, Família e Sucessões. A estratégia também contou com o aparelho utilizado no jogo “Passa ou Repassa” para definição de qual equipe responderia primeiro as perguntas. As respostas corretas revertiam pontos em favor do time e as incorretas, perda de pontuação.

Inicialmente realizado de forma presencial, a pandemia da Covid-19 impôs que as professoras continuassem a dinâmica de modo remoto (*on-line*) e, por isso, a experiência foi classificada como “digital” para os fins do presente trabalho (BENEDITO; MARQUES, 2022, p. 84). À semelhança da percepção relatada em outros experimentos, Benedito e Marques (2022, p. 84-86) perceberam grande engajamento dos alunos e benefícios ao processo de ensino aprendizagem:

Inclusive, uma realidade comum (infelizmente) das aulas remotas são as câmeras e microfones fechados dos alunos, muitas vezes passivos e poucos participativos. Em absolutamente todas as experiências das autoras com uso da gamificação na sala de aula, ainda que no formato remoto, os alunos tornaram-se ativos, participativos e bastante estimulados. [...] Os alunos consideraram a metodologia aplicada como inovadora e extremamente diferenciada, capaz de unir a tecnologia às técnicas de jogos, o que assegurou a absorção do conteúdo abordado durante o semestre, além de proporcionar a interação entre as equipes. Há alunos que relataram que a atividade interdisciplinar foi uma das melhores aulas e experiências da graduação.

Por fim, Benedito e Dos Santos (2018, p. 49-50) trazem relatos a respeito de uma série de aplicativos e plataformas que se valem da gamificação para o ensino jurídico e para o treinamento de profissionais do Direito: (a) o *Juris Game*, que permite aos alunos participarem e solucionarem, em grupo, de um caso fictício; (b) o AppProva, aplicativo em que alunos, individualmente ou em desafios de duplas, respondem perguntas de determinada disciplina, acumulam pontos, estudam a teoria da matéria e, ao final da bateria de questões, é indicado um vencedor do desafio; (c) o Instituto Diálogo, que se vale da metodologia de jogos para promoção de dinâmicas de treinamento e avaliação em escritórios de advocacia e em diversas faculdades de Direito; e, (d) o Endireitados, aplicativo dirigido aos candidatos ao exame da Ordem dos Advogados do Brasil (OAB).

A revisão de literatura evidenciou a existência de inúmeros casos recentes de sucesso de aplicação da gamificação, com o auxílio das TIC, no ensino jurídico brasileiro. Os relatos e propostas envolvem desde a aplicação de mecanismos simples, como a plataforma *Kahoot*, até estratégias mais complexas e elaboradas de gamificação, envolvendo gincanas e simulações.

A disciplina lecionada não constitui óbice para aplicação da metodologia. As propostas e casos de aplicação abrangeram amplo leque de temáticas, desde a Teoria Geral do Direito (tipicamente lecionada no início do curso) até o Direito Internacional (em geral, abordada ao final).

Não foram encontrados relatos concretos de aplicação da gamificação em universidades públicas, apenas privadas. Acredita-se, porém, que a natureza pública da Instituição de Ensino Superior não obstaculiza utilização da metodologia.

Sem embargo da pluralidade de formas de implementação da gamificação, as publicações analisadas confirmaram a hipótese inicial e demonstraram o sucesso dos docentes na adoção da metodologia de gamificação, em especial, no que tange ao envolvimento dos discentes no processo de ensino-aprendizagem.

Verifica-se, assim, que a utilização da gamificação representa alternativa interessante de metodologia ativa para os docentes aumentarem a participação de alunos durante as aulas, sobretudo, em um cenário de incorporação das TIC ao processo de ensino-aprendizagem. Mecanismos simples, a exemplo do *Kahoot*, permitem transformar *smartphones*, normalmente instrumentos de distração, em aliados de professores e alunos. Há, também, relatos de que a gamificação foi útil em reverter o quadro de “câmeras e microfones fechados”, usualmente verificado nas aulas síncronas à distância, aumentando a participação dos alunos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A computação ubíqua, fenômeno relacionado à Quarta Revolução Industrial, marca o fenômeno de maior acesso da população à computação e à *internet*, pela via dos mais variados dispositivos: computadores pessoais, *tablets*, *smartphones*, ente outros. Trata-se de movimento que afeta diversas facetas da vida cotidiana, inclusive a educação.

A introdução de TICs no processo de ensino-aprendizagem meramente reflete a atualidade, exigindo que professores e alunos possam ir além dos seus papéis e metodologias pedagógicas tradicionais. O paradigma instrucionista, de transmissão de conhecimento do professor ao aluno, deve ceder a um modelo construcionista, em que o aluno é protagonista e exerce um papel ativo na edificação do conhecimento.

Dentre as várias formas e metodologias ativas que envolvem a utilização de TICs no processo de ensino-aprendizagem está a gamificação.

A gamificação, enquanto ferramenta pedagógica, denota metodologia ativa que se vale da estética, das mecânicas e das estratégias dos jogos no processo de ensino-aprendizagem, em especial para conseguir maior engajamento dos discentes. Embora a eficácia da metodologia não seja unânime na literatura, grande parte dos autores consideram que a gamificação está alinhada com as demandas didáticas das novas gerações e possui inúmeros benefícios, com destaque à capacidade de gerar maior interesse dos alunos no conteúdo e no processo de aprendizagem.

Foram encontrados oito propostas e experiências concretas de implementação da gamificação no ensino do Direito. Os casos encontrados: (a) variam em complexidade, compreendendo desde a utilização de

aplicativos simples (por exemplo, o *Kahoot*) até arranjos elaborados em forma de gincanas ou julgamentos simulados; (b) foram aplicados em diversas disciplinas (propedêuticas e dogmáticas, bem como no início ou no final do curso); e, (c) referem-se unicamente a experiências em universidades privadas.

As publicações avaliadas durante a pesquisa evidenciaram que a adoção da gamificação no ensino jurídico obteve aceitação dos discentes e teve como principal consequência positiva o aumento do envolvimento dos alunos no processo ensino-aprendizagem. Os resultados obtidos permitem considerar que a utilização da gamificação é interessante alternativa para discentes e docentes, enquanto metodologia ativa para aumentar a participação de alunos durante as aulas, sobretudo em um cenário de incorporação das TICs ao processo de ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

AL-AZAWI, Rula; AL-FALITI, Fatma; e AL-BLUSHI, Mazin. Educational Gamification Vs. Game Based Learning: Comparative Study. **International Journal of Innovation, Management and Technology**, v. 7, n. 4, 2016. Disponível em: <http://www.ijimt.org/vol7/659-CM932.pdf>. Acesso em: 2 maio 2022.

BENEDITO, Luiza Machado Farhat; MARQUES, Ana Carolina Marinho. A aplicação de game interdisciplinar no ensino jurídico: uma experiência concreta em sala de aula. **Revista de Pesquisa e Educação Jurídica**, v. 7, n. 2, p. 75-91, 2022.

BENEDITO, Luiza Machado Farhat; DOS SANTOS, Paulo Vitor Valeriano. O ensino jurídico sob a ótica da gamificação. **Revista de Pesquisa e Educação Jurídica**, v. 4, n. 1, p. 39-53, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução nº 5**, de 17 de dezembro de 2018. Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Direito e dá outras providências. Disponível em: https://www.in.gov.br/materia/-/asset_publisher/Kujrw0TZC2Mb/content/id/55640393/do1-2018-12-18-resolucao-n-5-de-17-de-dezembro-de-2018-55640113. Acesso em: 22 maio 2022.

CLARK, Ruth. **Why games don't teach**. 2013. Disponível em: <https://learningsolutionsmag.com/articles/1106/why-games-dont-teach>. Acesso em: 9 maio 2022.

DE NEZ, Egeslaine; SANTOS, Camila Andrade. Reflexões sobre a metodologia das aulas expositivas na educação básica e superior. **Revista de Educação do Vale do Arinos - RELVA**, v. 4, n. 1, 2017. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/relva/article/view/2255>. Acesso em: 16 abr. 2022

DE SOUSA ALMEIDA, Roberta; COSTA, Dulcileia Marchesi; DE SANT'ANNA, Solimara Ravani. Júri simulado na educação a distância: aplicação da gamificação no ensino da ética e do direito. **Revista Internacional Educon**, v. 1, n. 1, 2020.

GERVASONI, Tamiris Alessandra; BOLESINA, Iuri. Gamificação no ensino jurídico: Elementos estruturantes aplicados em uma experiência. **Revista Pedagogía Universitaria y Didáctica del Derecho**, v. 8, n. 2, p. 241-262, 2021.

HOGEMANN, Edna Raquel. O futuro do direito e do ensino jurídico diante das novas tecnologias. **Revista Interdisciplinar do Direito - Faculdade de Direito de Valença**, v. 16, n. 1, p. 105-115, jun. 2018. ISSN 2447-4290. Disponível em: <http://revistas.faa.edu.br/index.php/FDV/article/view/487>. Acesso em: 16 abr. 2022.

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Uso de internet, televisão e celular no Brasil**. 2019. Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/jovens/materias-especiais/20787-uso-de-internet-televisao-e-celular-no-brasil.html>. Acesso em: 16 abr. 2022.

KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

KAPP, Karl M. **Once again, games can and do teach!** 2013. Disponível em: <https://learningsolutionsmag.com/articles/1113/once-again-games-can-and-do-teach>. Acesso em: 9 maio 2022.

MERCADO, Luis Paulo Leopoldo. Metodologias de ensino com tecnologias da informação e comunicação no ensino jurídico. **Avaliação: Revista da Avaliação da Educação Superior**, Campinas, v. 21, n. 1, p. 263-299, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1414-40772016000100013>. Acesso em: 2 maio 2022.

PESQUISA GAME BRASIL. **9ª Edição Gratuita – 2022**. Disponível em: <http://pesquisagamebrasil.rds.land/2022-painel-gratuito-pgb22>. Acesso em: 2 maio de 2022.

ORLANDI, Tomás Roberto Cotta; GOTTSCHALG-DUQUE, Claudio; MORI, Alexandre Mori; ORLANDI, Maria Tereza Andrade Lima. Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação. **Biblios**, Peru, n. 70, p. 17-30, 2018.

SCHUMAK MELO, Fernando. O jogo como método ativo de aprendizagem do Direito Processual Civil. **Revista de Direito da FAE**, v. 1, n. 1, p. 124- 144, 12 jun. 2019. Disponível em: <https://revistadedireito.fae.edu/direito/article/view/29>. Acesso em: 21 maio 2022.

SCHWAB, Klaus. **A quarta revolução industrial**. São Paulo: Edipro, 2016.

SILVA, Gabriella Victória Filgueiras; DIÓGENES, Carla Marques. As metodologias ativas e seus impactos no curso de Direito do Centro Universitário Christus. **Encontros de Iniciação Científica UNI7**, v. 9, n. 1, 2019.

STATISTA Research Department. **Revenue generated on selected gaming platforms in Brazil in 2020**. 2022. Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/1079331/gaming-revenue-platform-brazil/>. Acesso em: 2 maio 2022.

TASSIGNY, Monica Mota; DE ALBUQUERQUE GOMES, Terezinha Antonia; DE QUEIROZ, Daiane. Perspectivas da instrução programada enquanto tecnologia disruptiva no ensino superior do direito. **Revista Quaestio Iuris**, v. 14, n. 2, p. 668-688, 2021.

TAVARES, Roselaine Andrade. Aplicação da *gamification* ao ensino jurídico. **Revista de Pesquisa e Educação Jurídica**, v. 5, n. 1, p. 74-88, 2019.

Recebido em: 8 de Setembro de 2022

Avaliado em: 2 de Março de 2023

Aceito em: 2 de Maio de 2023



A autenticidade desse artigo pode ser conferida no site <https://periodicos.set.edu.br>

1 Mestrando em Direito Internacional, Econômico e Comércio Sustentável na Universidade Federal de Santa Catarina – PPGD/UFSC; Integrante dos grupos de pesquisa Compras Públicas Inovadoras da Centro Universitário Curitiba – UNICURITIBA e Advocacia Pública e Desafios Sociais Complexos da Escola da Advocacia-Geral da União – EAGU. E-mail: thyago.pb200@gmail.com.

2 Doutora e Mestre em Direito – UFSC; Pós Doutora em Direito – USP; Professora Associada III – UFSC; Professora credenciada no Programa de Pós-Graduação em Direito da Universidade Federal de Santa Catarina – PPGD/UFSC. E-mail: joana.stelzer@ufsc.br.

3 Pós-graduada em Jurisdição Federal – ESMAFESC; Mestranda em Direito Internacional, Econômico e Comércio Sustentável – PPGD/UFSC; Assistente na Procuradoria de Justiça Cível – MP/SC. E-mail: chellefidelis@yahoo.com.br.

Copyright (c) 2023 Revista Interfaces Científicas - Humanas e Sociais



Este trabalho está licenciado sob uma licença Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

