

---

**Ensino de Direito, aprendizagem baseada em jogos e gamificação na Educação Profissional e Tecnológica: uma revisão sistemática de literatura**

---

**Law education, game-based learning and gamification in Professional and Technological Education: a literature systematic review**

---

**Enseñanza de derecho, aprendizaje basada em juegos y gamificación em Educación Profesional y Tecnológica: una revisión sistemática de literatura**

---

Leal, Anne Karoline Bandeira Bonfim<sup>1</sup> (Picos, PI, Brasil)

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-3636-0270>

Oliveira, Francisco Kelsen de<sup>2</sup> (Salgueiro, PE, Brasil)

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-7382-3206>

**Resumo**

As técnicas de gamificação e a aprendizagem baseada em jogos são novas metodologias utilizadas como ferramentas para melhorar o ensino e a aprendizagem dos alunos. Objetivando investigar como a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos estão sendo aplicadas no ensino de Direito, especialmente na Educação Profissional e Tecnológica, e descobrir quais abordagens e técnicas estão sendo utilizadas além do público de interesse atingido, foi realizada uma revisão sistemática da literatura em busca dos trabalhos publicados. Nos resultados, encontraram-se, inicialmente, 47 estudos primários e, após a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, 10 foram incluídos neste estudo. Ao final, infere-se que as estratégias de gamificação e de uso de jogos no ensino de Direito facilitam os processos de ensino-aprendizagem em razão da elevação da integração e motivação dos alunos, além de modificar práticas docentes e tornar as aulas dinâmicas e colaborativas. Ademais, os resultados permitiram confirmar a carência de publicações na área da Educação Profissional e Tecnológica.

**Palavras-chave:** Ensino de direito. Gamificação. Aprendizagem baseada em jogos. Revisão sistemática de literatura.

**Abstract**

The gamification techniques and the learning of laws based in games are the new methodologies used as tools to improve the teaching and the pupils' learning. Aiming to investigate how gamification and the learning based in games are being applied on teaching of Laws, especially, in Professional and Technological Education, and to find out which approaches and techniques are being used and also the target audience hit, a systematic review of literature was accomplished searching for published works. On results, were found, initially, 47 primary studies and, after the application of inclusion and exclusion criteria, 10 of them were included in this work. After all, it follows that the strategies of gamification and use of games in law education ease the teaching and learning process because of the improvement of pupils' integration and motivation, and it also modifies teaching practices and makes classes more dynamic and collaborative. In addition, the results confirmed the lack of publications in the area of Professional and Technological Education.

**Keywords:** Law education. Gamification. Game-based learning. Literature systematic review.

**Resumen**

Las técnicas de gamificación y el aprendizaje basadas em juegos son nuevas metodologías utilizadas como instrumentos para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de los alumnos. Aspirando investigar como la gamificación y el aprendizaje basados en juegos se están aplicando en la enseñanza de Derecho, especialmente, en educación profesional y tecnológica, y descubrir cuales abordajes y técnicas se están utilizando además del público objetivo atingido, fue realizada una revisión sistemática de la literatura en búsqueda de los trabajos publicados. En los resultados, se encuentran, inicialmente, 47 estudios primários e, después de la aplicación de los criterios de inclusión y exclusión, 10 fueron

---

<sup>1</sup> Professora do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí (IFPI), Campus Picos. E-mail: [anne.karoline@ifpi.edu.br](mailto:anne.karoline@ifpi.edu.br)

<sup>2</sup> Pró-reitor de Pesquisa, Inovação e Pós-Graduação do IF Sertão-PE. Professor do Mestrado ProfEPT. [francisco.oliveira@ifsertao-pe.edu.br](mailto:francisco.oliveira@ifsertao-pe.edu.br)

incluidos en este estudio. Al final, se concluye que las estrategias de gamificación y de utilización de juegos en enseñanza de derecho facilitan a los procesos de enseñanza y aprendizaje en razón de la elevación de la integración y motivación de los alumnos, además que modifican las prácticas docentes y hacen las clases más dinámicas colaborativas. Además, los resultados confirmaron la falta de publicaciones en el área de Educación Profesional y Tecnológica.

**Palavras-Clave:** Enseñanza de derecho. Gamificación. Aprendizaje basada em jogos. Revisión sistemática de literatura.

## Introdução

O ensino de Direito tem sido realizado, predominantemente, com aulas tradicionais e com a utilização de metodologias expositiva e transmissiva dos conteúdos, prevalecendo a condução do processo de ensino-aprendizagem de forma não dialogada com o estudante (GEBRAN & OLIVEIRA, 2018). Conforme Streck (2007, p. 40), “ainda não se construiu um modelo de ensino que ‘supere’ a leitura de leis e códigos comentados”. Essa prática de ensino alheia à realidade social é geradora de muitas dificuldades de aprendizagem para os alunos.

Destarte, a diversificação das práticas de ensino no âmbito da sala de aula é, atualmente, uma necessidade pois o mundo mudou, as pessoas mudaram e as formas de se comunicar também se transformaram com os avanços da *internet* e o desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação.

Há muitas possibilidades para modificação das práticas pedagógicas, entre elas, o uso das metodologias ativas (MA) que, segundo Mattar (2017), são a concepção educativa que pressupõe um comportamento ativo do aluno. O professor não é o único detentor do conhecimento, mas sim, o guia ao lado do aluno que se torna protagonista e assume mais responsabilidades sobre a aprendizagem.

O uso de MA como estratégia de ensino se opõe ao método tradicional pois incentiva processos de ensino-aprendizagem crítico-reflexivos, nos quais o educando participa e se compromete com seu aprendizado. Para Morán (2015, p. 18), “as metodologias ativas são pontos de partida para evoluir para processos mais avançados de reflexão, de integração cognitiva, de generalização, de reelaboração de novas práticas”.

Existem várias estratégias de MA, tais como: sala de aula invertida, *peer instruction*, *design thinking*, método do caso, aprendizagem baseada em problemas, aprendizagem baseada em projetos, aprendizagem baseada em *games*, gamificação, entre outras, que não se excluem, e sim, permitem combinações entre si. Abordaremos neste trabalho a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos.

A gamificação, termo que vem do Inglês *gamification*, segundo Kapp (2012), consiste na adoção dos fundamentos dos jogos como a mecânica, a estética, os elementos e as ideias para engajar as pessoas, motivar a atuação, estimular a aprendizagem e solucionar problemas. 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, *ranking* e recompensas.

O uso do jogo para apoiar o ensino é propriamente outra MA, também utilizada como forma de engajar e motivar os alunos, chamada de Aprendizagem Baseada em Jogos, expressão advinda do Inglês *Game Based Learning* (GBL) e, segundo Carvalho (2015, p. 176), “é uma metodologia pedagógica que foca na concepção, desenvolvimento, uso e aplicação de jogos na educação e na formação”.

Para Mattar (2017), as duas metodologias acima são diversas porém encontram-se mescladas e podem-se confundir, havendo uma separação muito mais didática do que prática. Portanto, é importante que se faça a combinação das metodologias, e não, a diferenciação.

No âmbito da Educação Profissional e Tecnológica (EPT), que atua com oferta de Ensino Médio integrado (EMI) aos cursos Técnicos e atende o público de jovens, justifica-se mais ainda a diversificação de práticas docentes com vistas a atender ao escopo dessa modalidade de ensino, o qual, segundo Ramos (2017), objetiva formar integralmente os estudantes, capacitando-os para atuarem como cidadãos críticos e capazes de compreender e transformar a realidade social, econômica, política e cultural, a partir da formação que integre trabalho, ciência e cultura na busca por contribuir com o desenvolvimento de sujeitos emancipados.

Assim, para analisar a inserção de práticas pedagógicas construtoras da autonomia intelectual, com o uso de instrumentos interativos facilitadores do processo de ensino-aprendizagem dos conhecimentos jurídicos dos alunos da EPT, o presente estudo objetivou investigar como a gamificação e a GBL estão sendo aplicadas no ensino de Direito/ensino jurídico e descobrir quais abordagens e técnicas estão sendo

mais utilizadas, suas potencialidades e para qual público de interesse está sendo aplicada.

A coleta de artigos relacionados ao assunto foi realizada em bases de dados científicos, conforme os preceitos da Revisão Sistemática da Literatura (RSL) de Petticrew & Roberts (2006) e Kitchenham (2004). Uma RSL é uma pesquisa em profundidade que identifica, avalia e sintetiza os estudos relevantes de um determinado assunto, objetivando responder a uma pergunta ou a um conjunto delas (PETTICREW & ROBERTS, 2006).

Dessa forma, este estudo apresenta resultados a partir de uma revisão sistemática de literatura. Este artigo tem a seguinte estrutura, além desta introdução: na Seção 2, apresentamos o desenvolvimento da gamificação na educação; na Seção 3, o percurso metodológico utilizado; na Seção 4, os resultados; na Seção 5, as considerações finais.

### **Gamificação na educação**

A gamificação é definida como a utilização de elementos, pensamentos e técnicas de jogos para engajar, envolver, recompensar e manter as pessoas motivadas para alcançarem seus objetivos (DETERDING, 2011; KAPP, 2012). Sua origem não ocorreu na educação, no entanto, vem sendo pesquisada e aplicada na educação, nos últimos anos, como uma nova ferramenta de apoio ao ensino-aprendizagem dos alunos.

Cieslak *et al* (2020, p.11) constataram o aumento de publicações, a partir de 2011, explicado “pela notoriedade que a nomenclatura *gamification* adquiriu, em 2011, após o lançamento do livro de McGonigal intitulado de *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*<sup>3</sup>.

Incorporar dinâmicas e técnicas de *games* nas atividades educacionais tem sido uma possibilidade de gerar maior interesse e empenho dos alunos, uma vez que, conforme Rezende e Mesquita (2017), as estratégias e os recursos da gamificação podem apoiar as atividades de docentes e discentes, gerando engajamento e motivação nos estudantes; desenvolvimento da capacidade de problematização e

---

<sup>3</sup> Tradução google tradutor: “A realidade está quebrada: por que os jogos nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo”

contextualização de conceitos; trabalho em equipe; autonomia de aprendizado, e maior utilização de tecnologias no ambiente escolar.

Peixoto *et al* (2015) relatam que os objetivos educacionais mais buscados com a gamificação são: engajar e motivar o aluno; apoiar o ensino; promover interação entre os alunos; estimular o interesse; reforçar a aprendizagem; gerar novos objetivos educacionais e recompensar, podendo haver outros além desses, como a inovação pedagógica e a investigação docente.

Ademais, dentro da educação, a gamificação pode ser aplicada em várias áreas e disciplinas, desde que haja, conforme Coutinho e Lencastre (2019), a formação dos professores para o desenvolvimento de competências digitais e o uso dos jogos e dos recursos de gamificação.

Assim, este trabalho investigou a aplicação da gamificação na área específica do ensino de Direito/ensino jurídico, concebendo-se que esses conhecimentos podem ser lecionados em vários cursos e modalidades de ensino, como cursos técnicos, Ensino Médio com disciplinas jurídicas; e não apenas no Bacharelado de Direito, utilizando-se as bases teóricas de gamificação de Deterding *et al* (2011) e Kapp (2012). Para isso, utilizou-se a metodologia especificada na seção abaixo.

### **Percurso Metodológico**

Esta RSL está estruturada nas bases originais propostas por Kitchenham (2004). Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa e enfoque exploratório, cujos objetivos foram identificar como a gamificação e a GBL estão sendo aplicadas no ensino de Direito/ensino jurídico e descobrir quais abordagens e técnicas estão sendo utilizadas, suas contribuições e em quais níveis de ensino estão sendo aplicados.

Para esta RSL, analisamos o cenário nacional a partir 2008, uma vez que o modelo atual da Rede Federal de Ensino da EPT foi instituído a partir da Lei 11.892/2008. Portanto, esta revisão atende ao período de 2008 a 2020. A coleta do material foi sistematizada através de um protocolo de RSL, cujos principais tópicos estão expostos a seguir.

### Questões de Pesquisa

Esta revisão visa responder às seguintes Questões de Pesquisa (QP), sendo elas:

- QP1: Como a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos estão sendo aplicadas no processo de ensino-aprendizagem de Direito?
- QP2: Quais as contribuições que a gamificação e os jogos apresentam para o ensino de Direito/ensino jurídico e para a aprendizagem?
- QP3: Que público de interesse está sendo focado nos trabalhos pesquisados?

Para tornar mais clara a compreensão dos objetivos que embasam as questões levantadas nesta RSL, segue o quadro 1 expondo as perguntas e suas respectivas motivações:

**Quadro 1 – Questões de Pesquisa**

Identificação	Questão problema	Motivação
QP 1	Como a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos estão sendo aplicadas no processo de ensino-aprendizagem de Direito?	Verificar como ocorreram os processos de gamificação e de aprendizagem baseada em jogos no ensino de Direito.
QP 2	Quais as contribuições que a gamificação e os jogos apresentam para o ensino de Direito/ensino jurídico e para a aprendizagem?	Descobrir os benefícios que as técnicas de gamificação e jogos sérios trazem para o ensino de Direito.
QP 3	Que público de interesse está sendo focado nos trabalhos pesquisados?	Identificar qual público está sendo beneficiado com uso dessas metodologias e saber se há relatos de aplicação na Educação Profissional e Tecnológica.

Fonte: os autores

### Seleção dos estudos, fontes de busca e palavras-chave

Para responder aos questionamentos acima, realizou-se o levantamento de estudos na plataforma do *Google Scholar*, publicados a partir 2008 e disponíveis para *download* gratuitamente. No contexto deste artigo, a opção pela *Google Scholar* justifica-se porque os artigos publicados em revistas científicas reconhecidas são encontrados por esse mecanismo de busca.

Como procedimento para seleção dos estudos, foram estabelecidas três etapas: na primeira fase, foram utilizados as strings de busca na fonte de pesquisa selecionada e colocados todos os trabalhos encontrados; na segunda fase, foram selecionados os trabalhos que envolviam a temática com base no título, o resumo e as palavras-chave; na terceira fase, incluídos para análise e leitura completa apenas os que tratavam especificamente dos temas em estudo. As expressões utilizadas encontram-se expostas no quadro 2 abaixo:

**Quadro 2** – Strings de busca e seus resultados por fase

ID	String de busca	Fase 1	Fase 2	Fase 3
S1	"ensino de direito"+"gamificação"	10	2	1
S2	"ensino de direito"+"aprendizagem baseada em jogos"	5	2	2
S3	"ensino de direito"+"jogos sérios"	4	2	1
S4	"ensino jurídico"+"gamificação"	20	10	5
S5	"ensino jurídico"+"aprendizagem baseada em jogos"	2	1	1
S6	"ensino jurídico"+"jogos sérios"	6	2	0
Total		47	19	10

Fonte: os autores, adaptado de Oliveira e Gomes (2015)

Na busca, utilizaram-se as strings: "ensino de direito"+"gamificação", "ensino de direito"+"aprendizagem baseada em jogos", "ensino de direito"+"jogos sérios". Os resultados encontrados foram em média 19 estudos, porém apenas 4 tratam das temáticas especificamente e foram incluídos neste estudo. Pesquisando também os termos "ensino jurídico"+"gamificação", "ensino jurídico"+"aprendizagem baseada em jogos", "ensino jurídico"+"jogos sérios", encontramos 28 trabalhos, porém apenas 6 tratam especificamente sobre o tema e foram incluídos neste estudo. A busca não incluiu os termos da EPT, uma vez que se objetivou saber todos os estudos existentes de forma geral e após analisar quais eram aplicados na EPT.

Na segunda etapa, foi feita a primeira leitura do título, das palavras-chave, do resumo (contexto-motivação/problema e objetivo) e da conclusão/considerações

finais e avaliados de acordo com os critérios de inclusão e exclusão, para então selecionar uma lista inicial de fontes de estudos.

Na terceira etapa, foi realizada a segunda leitura, desta vez do estudo completo para extração das informações, e realizado o fichamento dos textos selecionados. Os estudos foram avaliados quanto à sua qualidade em relação ao que se almeja nesta pesquisa, observando se atendiam às questões de pesquisa mencionadas anteriormente. Os critérios de inclusão e exclusão estão dispostos no quadro 3 abaixo:

**Quadro 3** – Critérios de inclusão ou exclusão de estudos para as etapas 2 e 3 da RSL

<b>Critérios</b>	<b>ID</b>	<b>Descrição</b>
<b>Inclusão</b>	<b>I1</b>	Artigos completos ou resumo expandido que apresentem modelos de gamificação no ensino de Direito ou ensino jurídico.
	<b>I2</b>	Artigos completos ou resumo expandido que apresentem aprendizagem baseada em jogos e experiências de uso de jogos no ensino de Direito ou ensino jurídico.
	<b>I3</b>	Artigos completos ou resumos publicados em periódicos científicos da base de dados que tratem de gamificação e experiência de jogos relacionados a conteúdos de Direito.
	<b>I4</b>	Publicações a partir de 2008 que tratem dos temas acima.
<b>Exclusão</b>	<b>E1</b>	Artigos não relevantes para a pesquisa (excluídos pelo título, resumo e palavras-chave que não se relacionam aos objetivos desta RSL)
	<b>E2</b>	Teses e dissertações
	<b>E3</b>	Artigos não disponíveis para <i>download</i>
	<b>E4</b>	Artigos disponíveis em outros idiomas
	<b>E5</b>	Trabalhos duplicados
	<b>E6</b>	Artigos de <i>magazines</i>



Fonte: os autores, adaptado de Oliveira e Gomes (2015)

Após aplicação dos critérios de inclusão e exclusão expostos, foram selecionados os trabalhos incluídos nesta RSL para análise na próxima seção.

### **Estudos selecionados para análise**

Os estudos incluídos nesta RSL objetivaram contribuir na compreensão dos questionamentos apontados acima. No quadro 4, estão expostos os trabalhos selecionados.

**Quadro 4 – Trabalhos selecionados na RSL**

<b>ID</b>	<b>Referência</b>	<b>Contribuições às questões de pesquisa</b>	<b>Ano de</b>	<b>String de busca</b>	<b>Crítérios de inclusão</b>
T1	(WUNSCH; STODULNY, 2018)	QP1, QP2, QP3	2018	S1	I1, I4
T2	(AGUIAR, 2018)	QP1, QP2, QP3	2018	S2	I3, I4
T3	(FERREIRA <i>et al</i> , 2019)	QP1, QP2, QP3	2019	S2, S3	I3, I4
T4	(FREITAS; ADAMATTI, 2016)	QP1, QP2, QP3.	2016	S3	I2, I4
T5	(SANTOS; BENEDITO, 2018)	QP1, QP2, QP3	2018	S4	I1, I4
T6	(TAVARES, 2019)	QP1, QP2, QP3	2019	S4	I1, I4
T7	(SILVA; DIÓGENES, 2019)	QP1, QP2, QP3	2019	S4	I1, I4
T8	(MELO, 2019)	QP1, QP2, QP3	2019	S4	I2, I4
T9	(PEREIRA, 2019)	QP2	2019	S4	I3, I4
T10	(MADRID, 2017)	QP1, QP2, QP3	2017	S5	I2, I4

Fonte: os autores, adaptado de Oliveira e Gomes (2015)

---

A apreciação dos trabalhos demonstra que os estudos escolhidos contribuíram com as respostas de quase todos os questionamentos, conforme será explicitada na seção seguinte.

### **Resultados e Discussão**

Analisando os trabalhos incluídos nesta RSL com foco em atender às respostas das questões de pesquisa, observou-se que, embora tenhamos buscado trabalhos a partir de 2008, apareceram estudos desenvolvidos somente nos últimos quatro anos. Sendo apenas 1 em 2016, 1 em 2017, 3 em 2018, e 5 em 2019, demonstrando que a abordagem e a aplicação da gamificação e a GBL com desenvolvimento de jogos sérios no ensino de Direito/ensino jurídico são temas inovadores com grande potencial de aplicação em aulas, principalmente para alunos do Ensino Médio Integrado (EMI) da Educação Profissional e Tecnológica (EPT), que trabalha com adolescentes imersos na tecnologia desde o nascimento.

Analisaremos abaixo os 10 trabalhos incluídos de forma a inferir as respostas das questões pesquisadas.

Wunsch e Stodulny (2018), Trabalho T1 do Quadro 4, tratam sobre o ensino de Filosofia no curso superior de Direito com o uso de metodologias inovadoras como a Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL), sala de aula invertida (Flipped Classroom) e Gamificação. Para os autores, o uso dessas metodologias otimiza a prática docente e proporciona aos alunos maior participação na construção do conhecimento. Assim, docente e discentes são levados a construir um conhecimento crítico e criativo e uma educação mais ativa, participativa e com repercussões na esfera social. Ao tratar da gamificação, apresentam a possibilidade deste método ser aplicado para estudos de casos jurídicos. Neste caso, o docente divide os alunos em grupos que devem disputar entre si a proposição da melhor solução para um problema proposto. Isso faz com que o engajamento nas aulas seja maior pois o aluno passa a estudar com o estímulo da competitividade.

Aguiar (2018), Trabalho T2 do Quadro 4, descreve a iniciativa de criação de um jogo digital educativo sobre o Trabalho Escravo e relata a experiência vivenciada em relação à definição e ao desenvolvimento do jogo pelos alunos do curso Técnico em Informática. A experiência possibilitou que os desenvolvedores do jogo aprendessem e aplicassem conceitos e tecnologias presentes nas ementas do curso

técnico em informática e, ao mesmo tempo, aprendessem sobre o Trabalho Escravo no Brasil (conteúdo de Direito não presente nas ementas de informática). Os resultados foram positivos e demonstram a importância de incentivar alunos, especialmente em cursos profissionalizantes, a desenvolver projetos que coloquem em prática os conceitos técnicos aliados às questões sociais e estender esse conhecimento à comunidade.

Ferreira *et al* (2019), Trabalho T3 do Quadro 4, tratam da educação no trânsito, ensinando leis por meio do jogo sério digital desenvolvido por estudantes (7 a 12 anos de idade de uma escola de programação) na plataforma *Unity*®. Para dar início à partida, o jogador recebe uma missão e, posteriormente, interage com um *quiz* gamificado sobre normas básicas das leis de trânsito, para que possa chegar ao destino no menor tempo possível. Para os autores, o jogo sério resultou numa aula mais dinâmica, potencializou o engajamento dos alunos em busca da aprendizagem, tornando-a mais prazerosa e ainda proporcionou o entretenimento.

Freitas e Adamatti (2016), Trabalho T4 do Quadro 4, desenvolveram o jogo sério web chamado *Educa Direito* para o ensino da disciplina de Direito do Trabalho e Previdenciário do curso Técnico em Administração. A aplicação do jogo visava auxiliar a aprendizagem dos estudantes com revisão e aprofundamentos dos conteúdos ensinados pelo professor e, ao mesmo tempo, divertia os estudantes, incentivando-os a jogar até o final. As questões do jogo foram elaboradas pelo professor da Disciplina, o que permite adaptação para qualquer outra disciplina. Na avaliação das autoras, os resultados foram exitosos com aumento do interesse e do engajamento dos alunos ao participar do jogo, melhorando tanto o ensino quanto a aprendizagem dos participantes.

Santos e Benedito (2018), Trabalho T5 do Quadro 4, tratam da aplicação da gamificação na construção do conhecimento com foco no ensino jurídico. Inicialmente, fazem críticas ao ensino nas faculdades de Direito que é fortemente desenvolvido de forma transmissiva, mecânica e tradicional, sem preocupação com o engajamento dos alunos, gerando desinteresse e limitando a compreensão, o aprendizado e a construção do conhecimento pelos discentes. Sugerem a utilização da gamificação como uma alternativa de inovação na forma de ensinar e de aprender com o desenvolvimento de ações e comportamentos que utilizem características de jogos. Eles apresentam alguns exemplos de aplicativos existentes para ensino jurídico

como *jurisgame*, *endireitados* e *aprova*. Para os autores, mecanismos como ludicidade, competição e recompensas, por exemplo, geram maior interação na relação professor-aluno e aluno-aluno, e conseqüentemente tornam as aulas mais atraentes, criam um ambiente imersivo com maior engajamento dos alunos e propicia o desenvolvimento cognitivo.

Tavares (2019), Trabalho T6 do Quadro 4, trata da aplicação da gamificação ao ensino jurídico como uma forma de modificar a prática docente tradicional. Para a autora, o professor deve evoluir, utilizar tecnologias e dinamizar as aulas, aplicando as possibilidades existentes, entre elas, as técnicas de gamificação. O uso dos elementos de jogos como metas, desafios, missões, *feedback*, competitividade ou até mesmo de jogos no ensino deixa as aulas mais interativas, diferentes, prazerosas e agradáveis. Isso gera motivação, engajamento, socialização, maior participação e curiosidade por parte dos alunos e proporciona melhor desempenho no ensino-aprendizado.

Silva e Diógenes (2019), Trabalho T7 do Quadro 4, estudam os efeitos do uso das metodologias ativas, mais especificamente da gamificação com a ferramenta *Kahoot* na disciplina de Teoria Geral do Direito, presente na grade curricular do Bacharelado em Direito. Inicialmente, discutem a defasagem do ensino tradicional e propõem a aplicação de metodologias ativas na educação jurídica como forma de construir um curso que seja adequado e prepare, de forma efetiva, os discentes para resolver problemas jurídicos. A proposta dos autores é a utilização do jogo *Kahoot*, que é disponível na *internet*, e o professor cria questões sobre o assunto da Disciplina e aplica em sala de aula. Ao final de cada pergunta, essa ferramenta fornece um gráfico, mostrando a quantidade de erros e acertos. Dessa forma, o docente pode ter um *feedback* de como os alunos estão absorvendo o conteúdo e os discentes podem analisar seu desempenho na Disciplina. Portanto, a aplicação do jogo e a avaliação dos efeitos demonstram que o uso dessas metodologias ativas no ensino e aprendizagem dos alunos contribuem para melhor desempenho dos estudantes.

Melo (2019), Trabalho T8 do Quadro 4, trata da necessidade de se modificar a prática do professor de Direito, incentivando o uso de métodos diferenciados no ensino jurídico em que o aluno seja o centro da aula, e não, o professor para que haja o trabalho em equipe e se desenvolva a aprendizagem colaborativa. Para isso, propõe o uso de jogos como método ativo de aprendizagem

e aplica a experiência de adaptar jogos simples já existentes para apoiar o ensino da Disciplina Direito Processual Civil, como o jogo de *adadonha* e de *pôquer*. Para o autor, os jogos podem educar e divertir, aliando a vontade de aprender com a vontade de ganhar pois os sistemas de premiação, competição e recompensas existentes nos jogos provocam mudanças nos alunos que são incentivados a desenvolver experiências significativas de reflexão e criação na construção do saber.

Pereira (2019), Trabalho T9 do Quadro 4, investiga o uso dos jogos para além da diversão e do entretenimento, explorando as potencialidades deles como instrumentos para expressão, informação e auxílio no desenvolvimento de senso crítico. Para tanto, desenvolve o jogo de tabuleiro chamado de *Excelência* para ensinar os conceitos ligados à democracia e ao sistema legislativo do país e simula as articulações realizadas entre os Poderes Legislativo e Executivo para aprovação das leis. Devido à temática ampla, é o jogo que pode ser utilizado por vários públicos, sendo um produto que informa, auxilia o ensino e ainda diverte os jogadores. Para Pereira (2019, p. 120), “jogos criados a partir desta fórmula podem-se tornar valiosas ferramentas complementares em diferentes contextos de ensino”, devendo, portanto, ter seu uso incentivados nas escolas. Esse autor não especifica o público de interesse, afirmando que pode ser utilizado por pessoas de várias faixas etárias.

Madrid (2017), Trabalho T10 do Quadro 4, trata das metodologias ativas de aprendizagem, especialmente, a *Game Based Learning* (GBL), traduzindo para o Português é *Aprendizagem Baseada em Jogos*. O uso desta metodologia no curso de Direito objetiva proporcionar aos alunos o desenvolvimento de habilidades não obtidas com métodos de ensino tradicionais, tais como a colaboração do trabalho em equipe e a aprendizagem ativa desenvolvendo a autonomia do aluno em estudar os conteúdos. Para a autora, os jogos *on line*, jogos de *quiz* (perguntas e respostas) ou até mesmo jogos simples que utilizem apenas placas, papel e caneta estimulam e motivam a participação ativa dos alunos no processo de ensino-aprendizagem além de possibilitar que haja *feedback* imediato sobre o desempenho do aluno em determinados conteúdos. Portanto, é possível a inovação nas aulas com o emprego das metodologias ativas.

Em relação às respostas das questões de pesquisa, inferiu-se que, quanto à QP1 sobre a aplicação das MA abordadas, as estratégias de gamificação no ensino de Direito ocorreram aplicando-se elementos e mecânicas simples dos jogos como o

estabelecimento de desafios, narrativas, metas a serem alcançadas e recompensas ao final. Quanto à aprendizagem baseada em jogos, ocorreram abordagens variadas com a utilização de jogos físicos simples, como jogo de tabuleiro e, também com jogos digitais, alguns já existentes como o *kahoot* e apenas adaptados para o conteúdo de ensino jurídico e outros jogos desenvolvidos especificamente para atender ao ensino dos conteúdos jurídicos.

Quanto à QP2, sobre as contribuições, todos os autores que fizeram aplicação dos métodos de gamificação e aprendizagem baseada em jogos relatam o aumento da motivação, do interesse e do engajamento dos alunos nas aulas e nas atividades, o desenvolvimento da habilidade de fazer estudo colaborativo em equipes, o aluno como agente ativo da aprendizagem, a competitividade saudável, além do maior desempenho reconhecido pelos *feedbacks* que os jogos proporcionavam. Ademais, as aulas tornaram-se mais atraentes e dinâmicas, com maior foco nos conteúdos dos jogos e ainda geraram entretenimento e diversão.

Quanto à QP3, sobre o público de interesse atingido: 6 estudos focaram nos alunos do Curso Superior de Direito; 2 focaram em alunos do Ensino Médio Integrado, sendo um do Técnico em Administração e outro do Técnico em Informática; 1 para crianças de 7 a 12 anos, e 1 não especificou público de interesse, mas afirmava que poderia ser para pessoas de qualquer faixa etária. Isso demonstra a escassez de trabalhos para o público do Ensino Médio Integrado (EMI) da Educação Profissional e Tecnológica e a necessidade de se desenvolver estudos futuros nesse campo.

Tendo em vista a melhor visualização dos resultados, criou-se o Quadro 5 abaixo:

**Quadro 5 – Síntese dos resultados**

<b>Trabalhos</b>	<b>QP1 (como ocorreu?)</b>	<b>QP2 (benefícios gerados)</b>	<b>QP3 (quem?)</b>
<b>T1</b>	Disputa de equipes para solucionar casos selecionados	Otimização da prática docente e maior participação dos alunos na construção do conhecimento	Alunos do Curso Superior de Direito
<b>T2</b>	Jogo Educativo <i>Trabalho Escravo</i>	Incentivou a aprendizagem de conteúdos fora da grade curricular ao desenvolverem o jogo	Alunos curso Técnico em Informática
<b>T3</b>	Jogo Sérioo de <i>quiz</i> gamificado sobre leis de	Aula mais dinâmica, maior engajamento	Estudantes de programação

	trânsito desenvolvido pelos estudantes	aprendizagem dos alunos e entretenimento	
<b>T4</b>	Jogo Sério <i>Educa Direito</i>	Auxílio na aprendizagem dos estudantes com revisão e aprofundamentos dos conteúdos ensinados melhorando o ensino e o engajamento	Alunos do curso Técnico em Administração
<b>T5</b>	Sugere uso de aplicativos como <i>jurisgame, endireitados e approva</i>	Ludicidade, competição e recompensas, maior interação, aulas mais atraentes, maior engajamento dos alunos e desenvolvimento cognitivo	Ensino Superior de Direito
<b>T6</b>	Sugere uso dos elementos de jogos como metas, desafios, missões, <i>feedback</i> , competitividade, ou até mesmo de jogos no ensino	Motivação, engajamento, socialização, maior participação e curiosidade por parte dos alunos e melhor desempenho no ensino e aprendizado	Ensino Superior de Direito
<b>T7</b>	Ferramenta Kahoot	Melhor desempenho do estudante e feedback rápido	Ensino Superior de Direito
<b>T8</b>	Adaptação de jogos existentes como <i>adedonha, pôquer</i>	Incentivo a desenvolver experiências significativas de reflexão e criação na construção do saber	Ensino Superior de Direito
<b>T9</b>	Jogo de tabuleiro chamado de "Excelência"	O jogo informa, auxilia o ensino e ainda diverte os jogadores	Todas as pessoas
<b>T10</b>	Sugere uso de jogos <i>on line</i> , jogos de <i>quiz</i> ou até mesmo jogos simples que utilizem apenas placas, papel e caneta	Inovação, motivação, feedback imediato, auxílio na aprendizagem	Ensino Superior de Direito

Fonte: os autores

Analisados os resultados acima, consideramos que os trabalhos analisados trazem experiências positivas para o processo de ensino-aprendizagem de direito, conforme apontamentos da seção seguinte.

### Considerações Finais

Em todos os estudos analisados, observou-se que os jogos serviram como ferramenta para auxiliar o trabalho do professor em prol do processo de ensino-

aprendizagem e colaboraram para o aluno aprender de forma mais lúdica e motivadora. Ainda, ficou revelado a carência de trabalhos na área da EPT.

Isso demonstra que há possibilidades para o ensino jurídico ser desenvolvido com aulas menos dogmáticas e expositivas, deixando o professor de ser o centro da aula para focar na aprendizagem ativa do aluno, especialmente quando se trabalha com adolescente no EMI da EPT.

Portanto, as estratégias de gamificação e de uso de jogos facilitam o processo de ensino-aprendizagem em razão da elevação da integração e da motivação dos alunos com os conteúdos, incentiva a construção do saber e a autoavaliação discente.

Ademais, são ferramentas capazes de modificar práticas docentes e desenvolver trabalhos cooperativos e colaborativos produtores da autonomia dos alunos no processo de construção do saber tornando as aulas dinâmicas e colaborativas, sendo o conhecimento construído de forma compartilhada num espaço interativo entre docente e discentes, possibilitando melhorias para todos os níveis de ensino jurídico.

Por fim, a escassez de trabalhos sobre a temática em estudo na área da EPT demonstra a possibilidade de futuros estudos que pesquisem especificamente a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos aplicadas no ensino de Direito na EPT.

## Referências Bibliográficas

AGUIAR, Janderson Jason Barbosa. Aprendendo sobre Trabalho Escravo no Brasil por meio da criação de um Jogo Digital Educativo. **Informática na educação: teoria & prática**, Porto Alegre, v. 21, n. 2, p. 82-103, mai/ago 2018. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/view/79607>. Acesso em: 15 jul 2020.

CARVALHO, Carlos Vaz de. Aprendizagem baseada em jogos. **II World Congress on Systems Engineering and Information Technology**, p.176-181, 2015. Disponível em: <https://copec.eu/congresses/wcseit2015/proc/works/40.pdf>. Acesso em: 15 jul 2020.

CIESLAK, Igor de Albuquerque; MOURÃO, Keila Renata Moreira; DA PAIXÃO, Antônio Jorge Paraense. Gamificação e educação: conceituação, estado da arte e agenda de pesquisa. **# Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia**, v. 9, n. 1, 2020. Disponível em: [https://dev7b.ifrs.edu.br/site\\_periodicos/periodicos/index.php/tear/article/view/3636](https://dev7b.ifrs.edu.br/site_periodicos/periodicos/index.php/tear/article/view/3636) Acesso em: 2 jul 2020.



COUTINHO, Luís F.; LENCASTRE, José Alberto. Revisão sistemática sobre aprendizagem baseada em jogos e gamificação. In: OSÓRIO, A. J; MARIA, J. G; ANTÓNIO, L. V (Org.) **Challenges 2019: Desafios da Inteligência Artificial**. Universidade do Minho. 1ª. edição Maio, 2019. Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/61199>. Acesso em: 30 jun 2020.

DETERDING, Sebastian *et al.* Dos elementos de design do jogo à jogabilidade: definindo "gamificação". In: **Anais da 15ª conferência acadêmica internacional MindTrek: Envisioning future media environment** . 2011. p. 9-15. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/2181037.2181040> Acesso em: 2 jul 2020.

FERREIRA, Camilla *et al.* Transit Kämpfer: uma proposta de jogo digital para educação no trânsito. In: **Anais do XXV Workshop de Informática na Escola**. SBC, 2019. p. 1269-1273. Disponível em: <https://www.br-ie.org/pub/index.php/wie/article/view/8650>. Acesso em: 10 jul 2020.

FREITAS, Vania Cristina Bordin; ADAMATTI, Diana. Educa Direito: Um Jogo Sério para o Ensino de Direito do Trabalho. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, v. 24, n. 3, p.1-15, 2016. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5753/rbie.2016.24.3.1>. Acesso em: 10 jul 2020.

GEBRAN, Raimunda Abou; OLIVEIRA, Patrícia Zaccarelli. O profissional docente do Direito: refletindo sobre sua prática pedagógica. **HOLOS**, v. 3, p. 314-336, 2018. Disponível em: <http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/4206>. Acesso em: 4 jun 2020.

KAPP, Karl M.; **The Gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education**. Pfeiffer. Hoboken, NJ, 2012.

KITCHENHAM, Bárbara. **Procedures for performing systematic reviews**. Tech. Report TR/SE-0401, Keele University, Keel, UK, 2004. Disponível em: <http://www.inf.ufsc.br/~aldo.vw/kitchenham.pdf>. Acesso em: 8 jul 2020.

MADRID, Fernanda de Matos Lima. A metodologia ativa game based learning no curso de direito. **Revista ETIC – Encontro de Iniciação Científica**, v.13 n. 13, 2017. Disponível em: <http://intertemas.toledoprudente.edu.br/index.php/ETIC/article/view/6125/5827>. Acesso em: 13 jul 2020.

MATTAR, João. **Metodologias Ativas: para a educação presencial, blended e a distância**. 1ª. ed. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.

MELO, Fernando Schumak. O jogo como método ativo de aprendizagem do Direito Processual Civil. **Revista de Direito da FAE**, v.1, n.1, p. 124-144, jun. 2019. Disponível em: <https://revistadedireito.fae.edu/direito/article/view/29/19> Acesso em: 10 jul 2020.

MORÁN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUSA, Carlos Alberto de; MORALES, Ofelia Elisa Torres (orgs.). **Coleção Mídias**

**Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens.** Vol. II - PROEX-UEPG, 2015. Disponível em: <https://docero.com.br/doc/n50ss85>. Acesso em: 15 jul 2020.

OLIVEIRA, Francisco Kelsen; GOMES, Alex Sandro. Uma revisão sistemática da literatura sobre ferramentas de autoria de IMS-LD. **Anais do XXVI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2015), CBIE-LACLO 2015.** Disponível em: <https://br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/5190>. Acesso em: 15 jul. 2020.

PEIXOTO, Mariana et al. Um mapeamento sistemático de gamificação em software educativo no contexto da comunidade brasileira de informática na educação. In: **Anais do Workshop de Informática na Escola.** 2015. p. 584. Disponível em: <https://br-ie.org/pub/index.php/wie/article/view/5104>. Acesso em 29 jun. 2020.

PEREIRA, Leônidas Sousa. O processo legislativo como base para projeto de jogo de tabuleiro para conscientização político-democrática. **Revista Design & Tecnologia** v.9, n.19, p.112-122, 2019. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/338248230\\_O\\_processo\\_legislativo\\_como\\_base\\_para\\_projeto\\_de\\_jogo\\_de\\_tabuleiro\\_para\\_conscientizacao\\_politico-democratica](https://www.researchgate.net/publication/338248230_O_processo_legislativo_como_base_para_projeto_de_jogo_de_tabuleiro_para_conscientizacao_politico-democratica). Acesso em:14 jul. 2020.

PETTICREW, Mark; ROBERTS, Helen. **Systematic reviews in the social sciences: A practical guide.** Oxford: Blackwell, 2006. Disponível em: <https://fcsalud.ua.es/en/portal-de-investigacion/documentos/tools-for-the-bibliographic-research/guide-of-systematic-reviews-in-social-sciences.pdf>. Acesso em 7 jul 2020.

RAMOS, Marise Nogueira. Ensino médio integrado: lutas históricas e resistências em tempos de regressão. **Educação Profissional e Tecnológica em Revista**, v. 1, n. 1, p. 27-49, 2017. Disponível em: <https://ojs.ifes.edu.br/index.php/ept/article/view/356>. Acesso em 10 jun.2020.

REZENDE, Bruno Amarante Couto; MESQUITA, Vânia dos Santos. O uso de gamificação no ensino: uma revisão sistemática da literatura. **SBC-Proceedings of SBGames**, 2017. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaShort/175052.pdf> Acesso em: 2 jun. 2020.

SANTOS, Paulo Vitor Valeriano dos; BENEDITO, Luiza Machado Farhat. O ensino jurídico sob a ótica da gameificação. **Revista de Pesquisa e Educação Jurídica**, Salvador, v. 4, n.1, p.39-53, Jan/Jun. 2018. Disponível em: <https://www.indexlaw.org/index.php/rpej/article/view/4237>. Acesso em: 15 jul 2020.

SILVA, Gabriella Victória Filgueiras; DIÓGENES, Carla Marques. As metodologias ativas e seus impactos no curso de Direito do Centro Universitário Christus: uma análise da experiência de gamificação com o uso do kahoot na disciplina de Teoria Geral do Direito. **Anais do XV Encontro de Iniciação Científica da UNI7**, v.9, n.1, 2019. Disponível em: <https://periodicos.uni7.edu.br/index.php/iniciacao-cientifica/article/view/1079>. Acesso em: 10 jul 2020.

STRECK, Lenio Luiz. Hermenêutica e ensino jurídico em *terrae brasilis*. **Revista da Faculdade de Direito UFPR**, v. 46, 2007. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/direito/article/view/13495>. Acesso em: 10 jul 2020.

TAVARES, Roselaine Andrade. Aplicação da gamification ao ensino jurídico. **Revista de Pesquisa e Educação Jurídica**, Goiânia, v.5, n.1, p. 74-88, Jan/Jun. 2019. Disponível em: <https://www.indexlaw.org/index.php/rpej/article/view/5676>. Acesso em: 15 jul 2020.

WUNSCH, Luana; STODULNY, Luciano. O ensino da Filosofia (com TIC) no Curso de Direito. **Afuente: Revista de Letras e Linguística**, Bacabal, v. 3, n. 7, p.159-171, jan/abr 2018. Disponível em: <http://www.periodicoseltronicos.ufma.br/index.php/afluente/article/view/9160>. Acesso em: 20 jul 2020.

**Anne Karoline Bandeira Bonfim Leal**

Picos, Piauí, Brasil

Professora do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico do Instituto Federal do Piauí (IFPI), Campus Picos. Discente do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica – ProfEPT do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – IF Sertão/Campus Salgueiro. Bacharel em Direito (UESPI), Especialização em Direito Público e Privado (UFPI), experiência na área de Direito, com ênfase em Direito Constitucional e Direito do Trabalho, atuando principalmente nos seguintes temas: Constituição, Direitos Fundamentais, Direitos Trabalhistas, Ética e Legislação em Informática.

**E-mail:** [anne.karoline@ifpi.edu.br](mailto:anne.karoline@ifpi.edu.br)**Link do Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/3262521628088274>**Francisco Kelsen de Oliveira**

Salgueiro, Pernambuco, Brasil

Doutor em Ciência da Computação (2017) pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Mestre em Computação Aplicada (2010), Especialista em Gestão de Projetos (2012) e graduação em Licenciatura em Matemática (2007) pela Universidade Estadual do Ceará (UECE). Especialista em Tutoria em Educação a Distância (2014) pela Universidade Cândido Mendes (UCAM), Bacharel em Sistemas de Informação (2014) pela Universidade Estácio de Sá (UNESA) e Técnico em Informática (2012) pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE). Atualmente é Pró-reitor de Pesquisa, Inovação e Pós-graduação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano (IF Sertão-PE) e professor de Ensino Básico, Técnico e Tecnológico dos cursos de Ensino Médio Integrado (EMI) em Técnico de Informática, de graduação de Tecnologia em Sistemas para Internet e do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) do IF Sertão-PE. Atua também como editor chefe do periódico científico Semiárido De Visu. Tem experiência na área de Ciência da Computação, com ênfase em Redes de Computadores, Sistemas Distribuídos, Engenharia de Software, Software Livre e Tecnologia Educacional, além de atuar nas áreas de Ensino com ênfase em Educação Profissional e Tecnológica (EPT), Educação a Distância, Educação Matemática e Recursos Educacionais Abertos. É líder do Grupo de Estudos e Pesquisas em Práticas Educacionais Tecnológicas (GEPET) e pesquisador no Grupo de Estudos Avançados em Informática (GEASI) e Ciências Cognitivas e Tecnologia Educacional (CCTE). **E-mail:** [francisco.oliveira@ifsertao-pe.edu.br](mailto:francisco.oliveira@ifsertao-pe.edu.br)

**Link do Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/9442744282313681>

Recebimento: 26/07/2020

Aprovação: 13/04/2020



Q. Code

**Editores-Responsáveis**

Dr. Enéas de Araújo Arrais Neto, Universidade Federal do Ceará, UFC, Ceará, Brasil

Dr. Sebastien Pesce, Universidade de Orléans, França