

GAMIFICAÇÃO E SUA INTRODUÇÃO NO ENSINO JURÍDICO

Francisco Miguel da Silva Freitas

Discente do Curso de Direito do Centro Universitário Católica de Quixadá (UniCatólica).

E-mail: freitas97miguel@gmail.com

Lunara Farias Lima

Docente do Curso de Direito do Centro Universitário Católica de Quixadá (UniCatólica).

E-mail: lunarafarias@unicatolicaquixada.edu.br

INTRODUÇÃO

O conjunto pedagógico educacional do ensino jurídico no Brasil segue um método dual, que compreende a abordagem teórica e, em dado momento do curso, avança para uma parte prática (Filipak et al., 2023) a fim de promover capacitação aos discentes do curso de Direito para atuarem em áreas distintas que o conhecimento das ciências humanas proporciona.

Nesse contexto, o repasse de conhecimento entre professor e aluno segue ainda o modelo expositivo tradicional, forma essa que o educando entra em sala de aula e, de forma passiva, participa da aula. A participação ativa se dá tão somente quando o aluno, caso queira, interrompe a aula para tratar de possíveis dúvidas. Este modelo não desperta, por muitas vezes, o interesse em participação direta.

Quanto ao uso das tecnologias, as instituições de ensino se mostram resistentes em implementar quaisquer ferramentas nas IES pelos mais diversos motivos – talvez o mais relevante seja a dificuldade em encontrar professores que sejam adeptos a ela, apegando-se ainda ao modelo tradicional. Porém, a exploração desse novo recurso educacional pode

promover engajamento no ambiente de ensino, bem como alta performance dos formandos ao realizarem provas ou quando estiverem no mercado de trabalho.

Diante disso, a “gamificação” se mostra como uma ferramenta inovadora que pode otimizar o ensino jurídico brasileiro, vale ressaltar que o instrumento em discussão supostamente não poderia em curto, médio ou longo prazo afastar o ensino tradicional, mas tão somente quem sabe potencializar o entendimento do ordenamento jurídico pátrio.

Assim sendo, a presente pesquisa tem como finalidade analisar a viabilidade e os ganhos que a gamificação pode oferecer ao ser introduzido no modelo pedagógico de ensino jurídico atual.

OBJETIVOS

Analisar a utilização da gamificação no ensino jurídico no Brasil sob a perspectiva da utilização do acessório educacional atual, bem como transcorrer sobre seus pontos positivos e negativos. Examinar, ainda, de forma exemplificativa como a ferramenta pode ser introduzida no ensino jurídico e os pontos positivos e negativos da utilização em aula.

METODOLOGIA

A presente pesquisa utilizará como metodologia a investigação de artigos científicos que tratam sobre como a gamificação foi inserida, em áreas distintas, como ferramenta de ensino e de aprendizado.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Inicialmente, a terminologia “gamificação” foi criada pelo desenvolvedor de jogos Nick Pelling, referindo-se a um conjunto de práticas que desenvolve interfaces com base em princípios de jogabilidade (Paz, 2018). Trata-se, desse modo, da aplicação de elementos e mecanismos de jogos em situações que não envolvem jogos (Zafoni, 2016). Portanto, gamificar é transferir experiências vividas nos jogos para a realidade, ou seja, a partir do conhecimento adquirido colocar em prática as ações que causem reações positivo no mundo real.

A introdução da gamificação em um novo modelo educacional jurídico brasileiro pode aprimorar a forma de aprendizagem, visto que essa estratégia gera maior nível de satisfação e retenção de informações. Essa ferramenta, a exemplo, já é utilizada em treinamentos de funcionários de empresas, permitindo que eles desenvolvam habilidades de forma bastante eficaz.

No Brasil, já foi implementado pelo Ministério Público do Distrito Federal e Territórios (MPDFT) o uso de jogos educativos como ferramenta para conscientizar a população sobre seus direitos, com foco especial em programas voltados para crianças e adolescentes nas escolas. O nome de um dos programas lançados em 2019 foi o “NaMoral”, incluído em 09 (nove) escolas, tendo impactado de forma direta 250 estudantes. O sucesso na aprendizagem por intermédio da gamificação foi reconhecido e ganhou segundo lugar na categoria Redução da Corrupção.

Mesmo havendo muitos benefícios, um dos pontos negativos dessa aplicação é de que, a forma gamificada, a depender de como será abordada, pode gerar por parte do

discente uma dependência nem sempre buscar recompensas de satisfação imediata. Por se tratar de um jogo que deve motivar os alunos, este deve ser composto de gratificações como, a classificação, prêmios e notas. Assim, a abordagem incorreta dessa ferramenta pode gerar a desmotivação.

CONCLUSÕES

O aperfeiçoamento ou criação de grade curricular utilizando a ferramenta gamificação nos cursos de Direito, é uma inovação que vai garantir que os discentes do curso supramencionado possam fixar conceitos e práticas jurídicas complexas, tendo em visto o auto poder de memorização que os jogos proporcionam ao usuário, há estudos que comprovam os diversos benefícios que s jogos proporcionam, como processo cognitivo e atenção visual e funções executivas (Tiraboschi, Fucusima apud Feng et al., 2020).

As constantes inovações jurídicas, como a revogação de artigos, atualizações de entendimentos dos tribunais, súmulas, tratados, convenções e demais institutos que introduzem novas leis, não representam um obstáculo ao aprendizado. Isso se deve ao fato de que o aplicativo não precisa se assemelhar aos livros, que se desatualizam com o tempo. Como é sabido, a Inteligência Artificial é uma ferramenta poderosa e amplamente difundida. Nesse sentido, a combinação dessas tecnologias com o ensino jurídico é, sem dúvida, uma maneira eficaz de potencializar um novo modelo educacional.

A inteligência artificial, é alimentada por grandes volumes de dados digitais, e para atualização dos aplicativos usados para o ensino com a ferramenta gamificação, a IA pode se utilizar dos sites do próprio governo a exemplo do “planalto”, muito conhecido por

estudantes e profissionais da área jurídica por ser atualizado imediatamente após uma inovação normativa.

Quanto a entendimentos atuais dos tribunais, o site “jusbrasil”, é outra ferramenta utilizada por discentes e profissionais, que é alimentado por fontes oficiais como diário oficial e os próprios tribunais.

Com base em tudo o que foi analisado na pesquisa, verificasse que as ferramentas necessárias para um potencial inovação educacional já existem e estão disponíveis no mercado, bastando apenas ser introduzidas nas salas de aulas, não há obstáculos, porém há resistência e desconfiança com o novo.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha orientadora Lunara Farias Lima por toda a orientação, apoio e paciência durante o desenvolvimento deste trabalho. Sua ajuda e conselhos foram essenciais para a realização desta pesquisa.

REFERÊNCIAS

FILIPAK, S. T., MENDES MENDONÇA, Y. de S., LIBOIS, R., & MARCOLLA GAMBÚS, A. L. (2023). Direito, Ensino e Metodologias Ativas: (re)pensando o Ensino Jurídico Tradicional no Brasil. DEDiCA Revista De Educação E Humanidades (dreh), (21), 251–270. <https://doi.org/10.30827/dreh.21.2023.27793>

GONÇALVES, Jaqueline Rodrigues; SANTOS, Sandro Rogério. História e gamificação: reflexões e aplicabilidade de lúdicos no ensino de história. 2020. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/699958/2/Hist%C3%B3ria%20e%20Gamifica%C3%A7%C3%A3o%20Reflex%C3%B5es%20e%20aplicabilidade%20de%20ludicos%20no%20ensino%20de%20Historia.pdf>. Acesso em: 10 out. 2024.

MINISTÉRIO PÚBLICO DO DISTRITO FEDERAL E TERRITÓRIOS. NaMoral - O Projeto. Brasília: MPDFT, 2022. Disponível em: <https://www.mpdft.mp.br/namoral/index.php/o-projeto>. Acesso em: 22 out. 2024.

TIRABOSCHI, Gabriel; FUKUSIMA, Sérgio. O impacto de jogar videogames de ação em habilidades perceptuais e cognitivas. Editora Cognitiva: 2020.

ZANONI, Elton Frias. Gamificação, aprendizagem e ensino de história: construção de estratégias didáticas com ferramentas online. 2015. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2015. Disponível em: https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/173504/1/dissertacao_elton_frias_zanoni_mestradohistoria.pdf. Acesso em: 17 out. 2024.