

O DIREITO TE DESAFIA

Agueda Bichels

Daniela Pellin

Raquel von Hohendorff

Wilson Engelmann

Introdução

O contexto em que a pesquisa está inserida passa, primeiro, pela observação sistêmica de que há um “novo normal” que nos impele à vida OnLife, tanto na concepção do sujeito humano quanto na do habitar o mundo, agora, em rede e, sobretudo, um habitar em rede constituída por um Mundo Dado. É nesse lugar que a fala deste artigo está alocada e, por isso, consegue diagnosticar que há um problema na realidade para a pesquisa contribuir.

Neste cenário de observação é que surge o problema, ou seja, como ensinar o Direito para que os futuros profissionais sejam capacitados à prestação de serviços jurídicos nesse habitar em rede, *locus* de novas demandas e conflitos jurídicos. A resposta imediata, ainda que inicial, aponta para a resignificação de práticas pedagógicas do ensino jurídico nas universidades, quer, em nível de graduação ou, em nível de pós-graduação. É da Universidade parte dessa responsabilidade de formar e performar pessoas para o ecossistema em rede. E foi com essa inquietação que os autores do artigo, imbuídos pelo mesmo desafio, se dispuseram a sistematizar a experiência do *game* “Você sabia? O Direito te Desafia?” desenvolvido como prática pedagógica inventiva para uma educação OnLife.

Por isso, o objetivo geral da proposta é apresentar o sistema de ensino-aprendizagem em *game* para o ensino do Direito identificado como “Você sabia? O Direito te desafia!”. Já, como objetivos específicos, demonstrar a fundamentação teórica; a metodologia e os achados de pesquisa aplicando a

prática pedagógica de ensino-aprendizagem com o *game*; e, apresentar os resultados, as limitações e as discussões.

A gamificação do ensino-aprendizagem

A cultura digital como fenômeno da sociedade em rede (Castells, 2007) com forte impacto sobre todas as esferas da atividade humana, especialmente, nova economia, sociedade e cultura reflete, de forma imanente, nos processos educacionais e modificam, drasticamente, a pedagogia do ensino-aprendizagem, a partir da apropriação das novas tecnologias da informação e comunicação (Moreira; Schlemmer, 2020) como parte do processo de integração do ser na rede. Para Castells, esse processo busca construir uma nova identidade cultural (2007), mas, para Di Felice (2020), este processo é capaz de constituir uma nova concepção de humano e de pessoa transformado em infovíduo e transsubstanciado para Schlemmer (2020); compreendido como sendo uma entidade plural e complexa de interações, a partir das redes de diversos tipos: “redes biológicas, redes neurais, redes de células, redes de tecidos, redes relacionais e redes sociais (presenciais e digitais), redes de dados digitais (*big data*, dados pessoais, relacionais etc.)” (Di Felice, 2020, p. 85).

A gamificação, portanto, aplicada no processo pedagógico de ensino-aprendizagem, pretende atender a essa transformação, cujos objetivos específicos são, a inclusão cultural, social, informacional, do conhecimento, do desenvolvimento de habilidades e competências de caráter *soft* e *hard skills*; sobretudo, de mão de obra qualificada (Schwab, 2016) para operar neste mundo transfigurado pela cidadania digital (Di Felice, 2020), com a excelência que a pedagogia inaciana reclama, já que marcada pela missão jesuíta na Unisinos do aprender-fazendo rumo às melhores potencialidades do humano segundo Pe. Mesa: “Eu digo que o segredo é muito simples: Santo Inácio de Loyola, nosso fundador, se deu conta de que a verdadeira educação acontece quando o coração é tocado, não o cérebro” (Mesa, 2019). A intuição original da pedagogia Inaciana continua marcando a história da educação ao pregar a respei-

to do despertar para a sua humanidade essencial capacita ao aprendiz saborear o conhecimento, tornando-se reflexivo, livre, bom, feliz, competente e criativo no trato com o mundo que o rodeia. E, demonstrar que o processo de transubstanciação do humano (Schlemmer; Morgado; Moreira, 2020) para o mundo dado (Accoto, 2020) já começou.

Esse processo de transubstanciação digital aplicado ao desenvolvimento pedagógico de ensino-aprendizagem significa superar, segundo Schlemmer; Morgado e Moreira (2020) a primeira fase informacional de que o usuário/consumidor usa as Tecnologias Digitais (TD) como ferramenta, recurso ou apoio para alcançar um fim e, portanto, sua consciência a respeito dessa transformação é ingênua; a segunda fase informacional de apropriação das TD como impulso produtivo da inteligência, agora, empoderada pelo sujeito da aprendizagem, capaz de desenvolver consciência crítica sobre esse processo de transformação; e, por fim, atingir o ponto máximo dessa transformação com a transubstanciação, ou seja, o acoplamento entre o humano e as TD, onde o primeiro agencia a rede e é por ela agenciado e, ambos, capazes do desenvolvimento de massa crítica na rede, pela rede e em rede, passando a habitar, então, a arquitetura de redes informativas e comunicacionais (Di Felice, 2020).

Nesse cenário, a gamificação, como categoria de metodologias ativas de ensino-aprendizagem, se apresenta como TD promotora do desenvolvimento desse processo transformativo do humano através das entidades educacionais (Freire, 2000), responsáveis pela comunicação da linguagem desse novel sentido do habitar em rede, da geração digital (Telles, 2009) rumo ao exercício da cidadania digital.

A gamificação, enquanto metodologia ativa, segundo Diesel, Baldez e Martins (2019), parte da aplicação de teorias e práticas cujo protagonismo é do educando; quem, a partir da problematização da realidade, apreende e desenvolve conceitos, pensamento sistêmico e reflexivo, alcançando a potencialidade máxima na construção autônoma e independente, do conhecimento, interpretação e intervenção na realidade.

A gamificação, portanto, enquanto entidade lúdica e motivacional na promoção do conhecimento, usa de entida-

des de *game* e *non-game* para lidar com cenários da realidade, cujo espaço de aprendizagem segue mediado pelo desafio, prazer e entretenimento (Alves; Minho; Diniz, 2014), reforçando a teoria de Piaget, ao prestigiar o ato de aprender como consequência de situações externas hábeis à assimilação ativa que colocam o sujeito da aprendizagem no centro da responsabilidade na produção do conhecimento (Piaget, 1972), favorecendo, assim, o processo transformativo que, segundo Maturana e Varela (2002), promovem, no sujeito da aprendizagem, o acoplamento estrutural que possibilita as interações entre o mundo externo e o interno, melhor apreendendo a realidade circundante.

A mediação pelo prazer lúdico e o entretenimento são capazes, conforme Fardo (2012), de tornar o jogo interessante e, sobretudo, deve estar associado à narrativa que gere o envolvimento do sujeito na aprendizagem para motivar o engajamento no processo e favorecer o desenvolvimento das competências e habilidades esperadas com a proposta pedagógica segundo, acrescenta Morin (2002) e Schlemmer (2014).

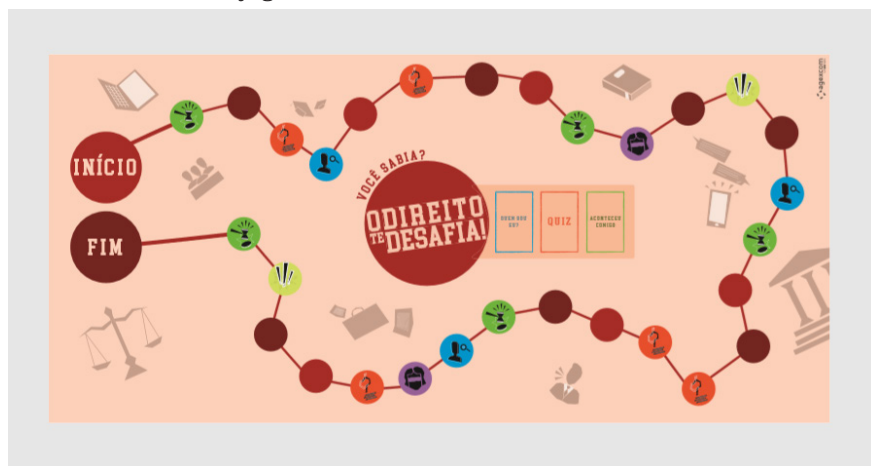
A Metodologia aplicada

Assim, como projeto piloto dessa experiência pedagógica inventiva com o ensino-aprendizagem surgiu a proposta do *game* “Você sabia? O Direito te desafia!”. A estrutura do *game* está composta por tabuleiro, peões montados pelos próprios estudantes, dado e cartas; já a atividade lúdica, por *Quiz*, perguntas e respostas. Compõem o time de jogadores, até quatro participantes, individuais ou em grupos, a depender da competência e habilidade programada com a prática pedagógica do ensino-aprendizagem.

O tabuleiro (conforme demonstrado na figura 1) é marcado com diferentes cores. O jogador cairá em uma das posições do tabuleiro ao deslocar o peão devendo retirar uma carta correspondente à cor da sua posição; há posições onde nada ocorre com o jogador e, também, uma posição marcada pela deusa Themis, na qual o jogador escolhe andar duas casas ou deixar algum outro participante sem jogar. Há, também, uma

casa marcada por sinais de pontos de exclamação, que significam fique duas rodadas sem jogar.

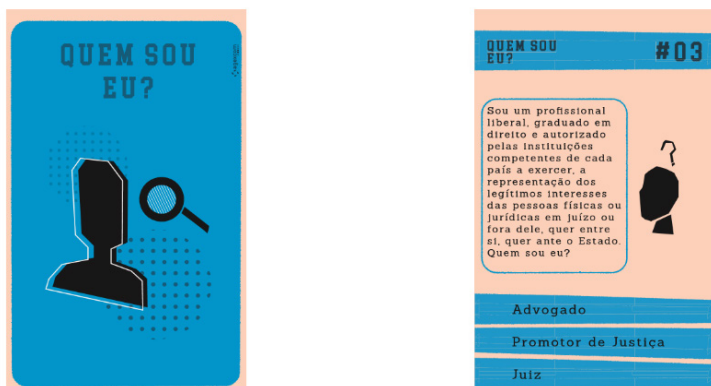
Figura 1. Amostra do Tabuleiro e suas composições do jogo “Você sabia? O Direito te desafia!”



Fonte: Fardo (2012).

As posições marcadas em azul, verde e laranja, significam que o jogador deve retirar uma carta da respectiva cor. O jogo contém dez cartas de cada modalidade. As cartas azuis (figura 2) são as que contém perguntas sobre “Quem sou eu?” e dispõem sobre as diferentes possibilidades de atuação dos profissionais graduados em Direito como, por exemplo, Promotor de Justiça, Advogado, Professor/Pesquisador, Juiz. Considerando o público-alvo do jogo (alunos de final do Ensino Médio), nessas cartas existem três alternativas de respostas. Ao acertar, o participante avança duas posições. Caso não acerte, retrocede duas posições no tabuleiro. Sempre que o jogador, ao mover seu peão, parar em um local já ocupado, deverá avançar uma posição ou, em caso de resposta incorreta, retroceder uma, conforme ilustrado a seguir.

Figura 2. Cartas “Quem sou eu?”



Fonte: foto de Raquel von Hohendorff.

As cartas laranjas (figura 3), são as “QUIZ”, nas quais é relatada uma situação da atualidade, como por exemplo: hoje em dia muitas provas processuais são realizadas através de comprovação de postagens em redes sociais, e o jogador deve responder verdadeiro ou falso para esta afirmação. Aqui o critério de avanço e retrocesso é o mesmo aplicado no caso das cartas azuis (“Quem sou eu?”).

Figura 3. Cartas “Quiz”.

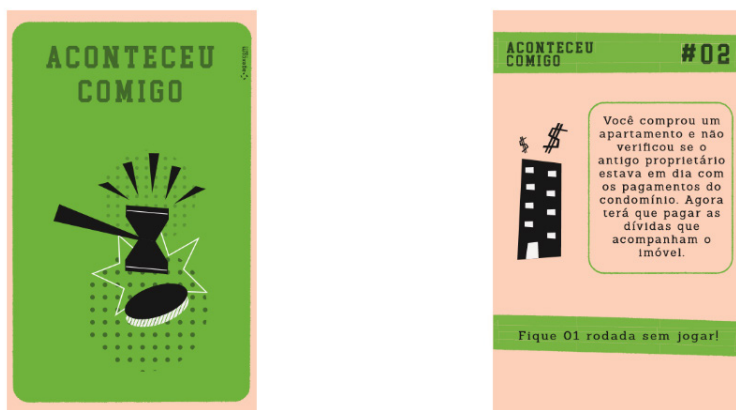


Fonte: foto de Raquel von Hohendorff.

As cartas verdes, de outra forma, são situações que ocorreram com o jogador, como uma espécie de “jogo da vida”, sendo que 5 representam acontecimentos positivos e indicam

que o jogador deve avançar e cinco demarcam ocorrências negativas e indicam retrocesso para o peão do jogador. Um exemplo utilizado é que ao ser demitido, o jogador não recebeu corretamente suas verbas rescisórias – causa de mais de 50% das reclamações trabalhista no país – e por isso deverá ficar uma rodada sem jogar, pois, precisará de tempo para consultar um advogado e constituí-lo como seu procurador. A figura 4 apresenta uma amostra do modelo de carta verde, “Aconteceu comigo” e verifica-se que estas sempre mencionam o que vai acontecer com o jogador.

Figura 4. Cartas “Aconteceu Comigo”.



Fonte: foto de Raquel von Hohendorff.

Desta forma o jogo se desenrola com o movimento dos peões no tabuleiro e o ganhador é quem atinge primeiramente o final, cujo mérito é alcançado a partir do acerto das respostas ou da sorte alcançada com as cartas, colocando-o em contato com as questões da vida real através da atividade pedagógica lúdica, entretida e prazerosa.

Resultados Encontrados com o ensino-aprendizagem a partir do jogo

Essa prática pedagógica foi aplicada, como piloto, em evento promovido pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos chamado de “UNISINOS CONECTA”, o qual é realizado com o

objetivo de estimular alunos do ensino médio a conhecer a Universidade, os cursos que ela oferece e contribuir com a tomada de decisão dos estudantes pela escolha profissional.

O jogo foi desenvolvido com inúmeros participantes com professores e estudantes de Direito monitores, o que facilitou a integração com os jovens estudantes de Ensino Médio. A experiência, segundo os monitores do jogo, foi extremamente inovadora e despertou a curiosidade, não apenas do público-alvo, mas de todos aqueles que estavam no evento, incluindo alunos de outros cursos de graduação, conforme ilustrado abaixo.

Figura 5. Alunos de Ensino Médio jogando
“Você sabia? O Direito te desafia!”⁵.



Fonte: foto de Raquel von Hohendorff.

O impacto dessa prática pedagógica no “UNISINOS CONECTA” demonstrou, primeiramente, o interesse manifesto dos estudantes pela atividade lúdica a partir do engajamento de 10% de um total de quinhentos estudantes que participaram da visita ao evento; segundo, os que participaram manifestaram o engajamento, curiosidade e desafio de discernir

5 Fotografia divulgada com autorização dos participantes.

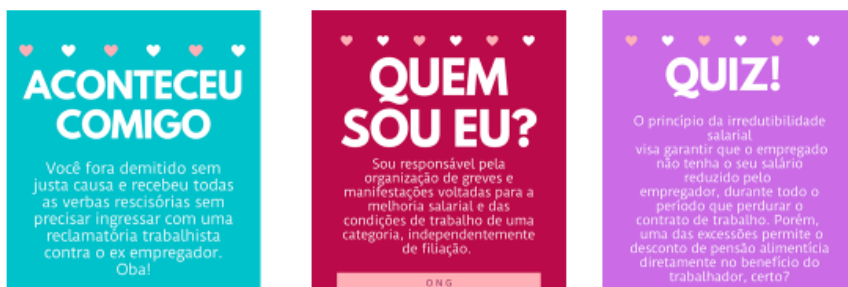
questões jurídicas cotidianas, inclinados às descobertas das competências e habilidades jurídicas.

Em outras oportunidades, a prática pedagógica mediada pelo jogo foi aplicada no ensino-aprendizagem de disciplinas do Curso de Direito: Direito Constitucional, Direito das Obrigações e Direito do Trabalho.

Nas ocasiões, a condução do processo de ensino-aprendizagem foi transferido aos estudantes que desenvolveram o conteúdo das cartas e depois jogaram o jogo. As três turmas, contando com mais de sessenta alunos, envolveram-se com a elaboração e a aplicação da atividade, desenvolvendo competências e habilidades jurídicas de forma lúdica, entretida, prazerosa, associada; com autonomia e independência no processo de construção do conhecimento individual e coletivo.

Não obstante, por conta da pandemia, o semestre letivo 2020/1, o jogo migrou para a plataforma on-line e, com isso, a turma de Direito do Trabalho, contando com 56 alunos, desenvolveu a prática pedagógica do conteúdo das cartas mediados por TD, conforme ilustrado abaixo.

Figura 6. Cartas elaboradas pelos alunos da atividade acadêmica de Direito do Trabalho usando TD.



Fonte: foto de Raquel von Hohendorff.

A par disso, como a metodologia foi desenvolvida em TD, foi criado o vídeo demonstrativo que dá acesso público às informações, a partir do link de acesso à Plataforma do YouTube, disponível em <https://youtu.be/hGMJ9wz8Xs0>.

A metodologia permitiu a comunicação de linguagem de sentidos entre o Sistema da Educação e o Subsistema da Educação Jurídica, além do Sistema Social e do Sistema Político (Luhmann, 2007), colocando o estudante em situações reais

ou fictícias que lhe exigiram uma busca autônoma pela performance jurídica, desenvolvendo competências e habilidades integradoras mediadas por TD, cujos resultados foram extremamente satisfatórios. Como resultado institucional, a prática pedagógica, agora digital, segue disseminada e apropriada por outros cursos e outras disciplinas da universidade a denotar o sucesso da inventividade pedagógica, os quais podem adaptar o conteúdo das cartas a partir das disciplinas. Isso demonstra que tanto o jogo de tabuleiro quanto o jogo digital desenvolvido a partir do uso, pelos estudantes, das TD, contribuem para ressignificar os modelos educacionais e favorecem o ambiente de transubstanciação dos infovíduos do séc. XXI, tendo como atores desse processo, a boa vontade dos educadores e o engajamento dos estudantes (Martins *et al.*, 2019).

Discussão

De certa maneira, o que se buscou com a criação do jogo e posterior aplicação, foi uma educação em posição libertadora, de forma que os participantes se sintam sujeitos de seu pensar, descobrir, elaborar e despertar ao conhecimento. Segundo Warat (1985), em sala de aula, é lugar para o professor adquirir cúmplices, e não discípulos ou alunos. Nisso reside o fundamento central de seu pensamento educacional para o Direito: a sala de aula não é local para submissão ou repetição de discursos, mas para que os colaboradores retomem os vínculos do saber com a vida como única arma afetivo-intelectiva contra a crise de civilização que marca o segundo milênio da cultura cristã ocidental.

No entanto, é importante observar que há restrições ou limitações da experiência metodológica no que se refere à inclusão. Isso porque, a exemplificar, um aluno deficiente visual precisaria ser auxiliado durante a aplicação do jogo de tabuleiro com cartas – o que, realmente, ocorreu na prática, durante o “UNISINOS CONECTA”, uma vez que uma professora auxiliou seu aluno do Ensino Médio na participação do jogo. Logo, um alerta para melhor aprimoramento da atividade, com o propó-

sito de ser acessível a todos aqueles que desejarem usufruir desta metodologia de aprendizagem.

Ainda, outra restrição que foi percebida, tratou-se da resistência de alguns professores, mais tradicionais da área do Direito, com a aplicação de uma ferramenta como esta, um jogo de tabuleiro com cartas. A situação de desacomodar, de exigir um maior envolvimento e planejamento do que apenas uma aula expositiva e dialogada, para professores do Direito, pode ser ameaçadora e desestabilizadora – fugindo, portanto, das convencionais ministrações das academias de Ciências Jurídicas e Sociais.

Todavia, nesse sentido, é que as TD devem ter como governança que as precede, a razão técnica de o humano existir no mundo dado (Accoto, 2020) acoplado às entidades humanas e não-humanas (Di Felice, 2020), cujas práticas pedagógicas inventivas, enquanto atividade permanente da existência humana e condição de sobrevivência no mundo dado deve ser subjugada ao plano da ética da responsabilidade e do desenvolvimento da cidadania digital inclusiva.

Considerações

Desde o desenvolvimento inicial do projeto com o tabuleiro físico, até, a transposição para o jogo digital, foi possível desenvolver competências e habilidades nos estudantes respeitando a autonomia e independência no processo do ensino-aprendizagem e aquisição de *hard skills* e *soft skills*, tendo em vista, que a liberdade de co-criação e co-laboração acerca dos conteúdos discutidos nas mais diversas disciplinas onde foi aplicada a prática, demonstrou que os estudantes são motivados pelo lúdico, diferente, desafio, excelência, autocontrole, gestão de grupo e competitividade (Figueiredo, 2019; Zabala, Arnau, 2014). Isso possibilitou que a mediação, ora exercida pelo professor, ora exercida pelas TD e, ainda, ambas conjuntamente (Dias, 2020), foram hábeis ao empoderamento do processo pelos estudantes, confirmando a necessidade de se replicar a prática pedagógica onde for possível, independentemente do curso ou da disciplina. De outro lado, representou

um desafio pedagógico ao professor, que foi convidado a inovar (Rodrigues; Golinhaki, 2020) e romper paradigmas no ensino-aprendizagem para servir a um novo cenário de cultura e cidadania digital em que há demandas por habilidades que extrapolam o conhecimento e incluem o desenvolvimento integral da pessoa do estudante para além do conhecimento.

Referências

- ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria *et al.* (org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural [e-book], 2014. Disponível em: http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao_na_educacao_011120181605.pdf. Acesso em: 11 jun. 2023.
- ACCOTO, Cosimo. **O Mundo Dado**: cinco breves lições de filosofia digital. Tradução: Eliete da Silva Pereira. São Paulo: Paulus, 2020.
- CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**: A era da informação: economia, sociedade e cultura. 6. ed. Tradução: Roneide Venâncio Majer. v. 1. São Paulo: Paz e Terra, 2007.
- DI FELICE, Massimo. **A Cidadania Digital**: a crise da ideia ocidental de democracia e a participação nas redes digitais. São Paulo: Paulus, 2020.
- DIAS, Paulo Maria. Cultura da Inovação na Educação à distância e em Rede. **e-Curriculum**, São Paulo, PUCSP, v. 18, n. 4, p. 1733-1744, out./dez. 2020.
- DIESEL, Aline; BALDEZ, Alda Leila Santos; MARTINS, Silvana Neumann. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Revista Thema**, v. 14, n. 1, p. 268-288, 2017.
- FARDO, Marcelo Luis. The Gamification of Learning and Instruction: game-based methods and strategies for training and education. **Conjectura: Filosofia e Educação**, Caxias do Sul, v. 18, n. 1, p. 201-206, 2012.

- FIGUEIREDO, António Dias de. Compreender e Desenvolver as Tecnologias Digitais. **Re@D: Revista de Educação a Distância e E-Learning**, v. 1, p. 1-8, 2019.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Indignação**: cartas pedagógicas e outros escritos. São Paulo: UNESP, 2000.
- LUHMANN, Niklas. **La Sociedad de la Sociedad**. México: Herder, 2007.
- MARTINS, Daniel Sant'Anna, SILVA, Anderson Paulo da; ALMEIDA JR., Oberdan Alves; NASCIMENTO, Silvana Cockles Crisanto do. LudoEscola: a gamificação como ferramenta de transformação do espaço escolar. In: SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO (org.). **Anais do IV Congresso de Tecnologias na Educação**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2019. p. 69-78.
- MATURANA, Humberto; VARELA, Francisco. **A Árvore do Conhecimento**: as bases biológicas da compreensão humana. São Paulo: Palas Athena, 2002.
- MESA, José Alberto [padre]. **Conferência de Abertura do 1º Congresso da RJE**. 3 out. 2019. Disponível em: <https://youtu.be/uJ2OTXmmTW4?list=PLj7dwr5sAMeD-g89oYbOVGVzBef7Dcj3>. Acesso em: 27 ago. 2021).
- MOREIRA, J. A.; SCHLEMMER, E. Por um novo conceito e paradigma de educação digital OnLIFE. **Revista UFG**. Goiânia, v. 20, n. 26, p. 1-35, 2020.
- MORIN, Edgar. **Os Sete Saberes necessários à Educação do Futuro**. 5. ed. São Paulo: Cortez; UNESCO, 2002.
- PIAGET, Jean. Desenvolvimento e Aprendizagem." In: *Reading in Child Behavior and Development*, por C. S. Lavatelly e F. Stendler, tradução: Paulo Francisco Slomp, 7-19. New York, 1972.
- PIAGET, Jean. Desenvolvimento e Aprendizagem. In: LAVATELLY, C. S.; STENDLER, F. (org.). **Reading in Child Behavior and Development**. Tradução de Paulo Francisco Slomp. New York: Harcourt, Brace & World, 1972, p. 7-19.

- RODRIGUES, Horácio Wanderley; GOLINHAKI, Jeciane. **Educação Jurídica Ativa: caminhos para a docência na era digital**. Florianópolis: Habitus, 2020.
- SCHLEMMER, E. Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão. **Revista da FAEEBA-Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 23, n. 42, p. 73-89, 2014. ISSN 0104-7043.
- SCHLEMMER, E.; MORGADO, L. C.; MOREIRA, J. A. Educação e transformação digital: o habitar do ensinar e do aprender, epistemologias reticulares e ecossistemas de inovação. **Interfaces da Educação**, v. 11, n. 32, p. 764-790, 2020.
- SCHWAB, Klaus. **A Quarta Revolução Industrial**. Tradução: Daniel Moreira Miranda. São Paulo: Edipro, 2016.
- SCHWAB, Klaus; DAVIS, Nicholas. **Aplicando a Quarta Revolução Industrial**. Tradução: Daniel Moreira Miranda. São Paulo: Edipro, 2018.
- TELLES, André. **Geração Digital**. São Paulo: Landscape, 2009.
- WARAT, Luiz Alberto. **A Ciência Jurídica e seus Dois Maridos**. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 1985.
- ZABALA, Antoni; ARNAU, Laia. **Como aprender e ensinar competências**. Tradução: Carlos Henrique Lucas Lima. Porto Alegre: Penso, 2014.