



## GAMIFICAÇÃO E DIREITO: UM ESTUDO DE CASO SOBRE A APLICAÇÃO NO ENSINO JURÍDICO

Fernando Barros Martinhago<sup>1</sup>

Gislaine Rossetti Madureira Ferreira<sup>2</sup>

Leticia Rocha Machado<sup>3</sup>

Patricia Alejandra Behar<sup>4</sup>

**Resumo:** O processo de ensino-aprendizagem vem passando por inúmeras transformações ao longo dos anos. O professor, durante muito tempo, era visto como principal responsável por transmitir o conhecimento ao estudante, porém este entendimento tem se demonstrado a cada dia mais defasado e ultrapassado, isto porque descobriu-se que o verdadeiro conhecimento só é construído através da participação ativa do estudante no processo de formação de seu conhecimento. Diante de tais premissas, criou-se diferentes métodos pedagógicos, que são classificados como metodologias ativas, que tem por objetivo facilitar o processo de ensino aprendizagem dos estudantes. Dentre tantos métodos, há a chamada “gamificação” que, de forma simples, pode ser entendida como a utilização de recursos comuns do mundo dos games, aplicados a didática pedagógica afim de tornar a compreensão do material mais prazeroso e prático. Neste liame, a presente pesquisa se mostra oportuna uma vez que tem por objetivo geral analisar a aplicação do método de gamificação como contribuição ao ensino jurídico. Para realização da presente pesquisa, adotou-se o método monográfico e das técnicas de pesquisa bibliográfica, documental e de abordagem quantitativa a partir de um estudo de caso único. Assim, foi realizada a aplicação de um questionário *online* com os estudantes de uma disciplina de direito ambiental do curso de

---

<sup>1</sup> Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Socioeconômico PPGDS/UNESC. Mestre em Direito pelo Programa de Pós-Graduação em Direito (PPGD) da Universidade do Extremo Sul Catarinense - UNESC. Especialista em Neurociência Aplicada à Aprendizagem pela FAVENI. Graduado em Licenciatura em História pela IPEMIG. Especialização em Direito Empresarial pela Verbo Educacional. Especialização em Metodologias Ativas do Ensino Superior pela Escola Superior de Criciúma. Graduação concluída em Direito na Escola Superior de Criciúma - ESUCRI (2016). E-mail: professor.fernandobm@gmail.com

<sup>2</sup> Doutorado em Informática na Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS, Brasil. Mestrado em Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS. Graduação em Administração de Empresas. INSTITUIÇÃO EDUCACIONAL SÃO JUDAS TADEU. E-mail: gislaine.coordena@gmail.com

<sup>3</sup> Possui graduação em Pedagogia Multimeios e Informática Educativa pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Mestrado em Gerontologia Biomédica pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Doutorado em Informática na Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul e Doutorado em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Também realizou Pós-Doutorado no Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação na UFRGS. E-mail: leticiarmachado@yahoo.com.br

<sup>4</sup> Doutorado em Computação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS. Mestrado em Computação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS. Graduação em Bacharelado em Informática. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, PUCRS. E-mail: pbehar@terra.com.br



Direito através do *google forms*. Ao final do estudo, pode-se perceber que a aplicação da gamificação na visão dos próprios estudantes favorece o processo educacional e aprendizagem em diversos aspectos, tanto no que se refere a compreensão e assimilação dos conteúdos como também pelo fato de tornar o ensino mais dinâmico e prazeroso.

**Palavras-chave:** Gamificação. Metodologias Ativas. Ensino Jurídico. Didática.

## **GAMIFICATION AND LAW: A CASE STUDY ON THE APPLICATION OF GAMIFICATION IN LEGAL EDUCATION**

**Abstract:** The teaching-learning process has undergone countless transformations over the years. For a long time, the teacher was seen as the main person responsible for transmitting knowledge to the student, but this understanding is proving to be increasingly outdated and outdated, because it has been discovered that true knowledge is only built through the active participation of the student in the process of forming their knowledge. Given these premises, different teaching methods have been created, which are classified as active methodologies, with the aim of facilitating the teaching-learning process for students. Among these methods, there is the so-called "gamification" which, in simple terms, can be understood as the use of common resources from the world of games, applied to pedagogical didactics in order to make understanding the material more enjoyable and practical. In this vein, this research is opportune since its general objective is to analyze the application of the gamification method as a contribution to legal education. To carry out this research, we adopted the monographic method and the techniques of bibliographical research, documentation and a quantitative approach based on a single case study. An online questionnaire was applied to the students of an environmental law subject in the law course using google forms. At the end of the study, it can be seen that the application of gamification in the view of the students themselves favors the educational process and learning in various aspects, both in terms of understanding and assimilation of content and also because it makes teaching more dynamic and enjoyable.

**Keywords:** Gamification. Active Methodologies. Legal Education. Pedagogical Didactics.

### **1 INTRODUÇÃO**

O sistema educacional, ao longo dos anos foi compreendido de forma limitada e um tanto equivocada, de modo que ao analisar com mais profundidade a expressão “aluno”, é possível perceber que durante um longo período foi apresentada como sendo de origem latina, onde ‘a’ corresponde “ausente ou sem” e ‘luno’, palavra derivada de ‘lumni’, significa “luz”, isto é, segundo diversas fontes a palavra “aluno” teria por significado aquele sem luz/conhecimento (Viaro, 2023).

Entende-se que esse argumento ainda hoje é muito questionado, pois há quem afirme que esta não seria de fato a raiz etimológica da palavra, mas sim a palavra *alumnus*, que significa “criança de peito, lactente, menino” e, por extensão de sentido, “discípulo” (Viaro, 2023).

De uma forma ou de outra, é notório que o argumento mais difundido ao longo desses anos todos é que o estudante no processo de ensino-aprendizagem deveria adotar uma postura puramente passiva, isto é, apenas absorver o conhecimento que lhes fosse transmitido pelo professor(a), tal como um pássaro alimenta o seu filhote, a fim de que um dia ele possa voar com suas próprias asas (Silva, 2016; Martins, 2023).

Ocorre que, com as inúmeras descobertas na área da educação compreendeu-se que o verdadeiro processo de ensino-aprendizagem requer que o estudante saia de uma posição de mero coadjuvante e assuma uma postura de verdadeiro protagonista.

Diante de tais aspectos, criou-se diferentes métodos pedagógicos, que são classificados como “metodologias ativas”. Estes novos métodos, tem por objetivo não apenas facilitar o processo de ensino-aprendizagem dos estudantes, mas estimulá-los a assumir essa posição de protagonista na produção de seu conhecimento.

Dentre as diferentes metodologias ativas há a chamada “gamificação”, que pode ser entendida como a utilização de recursos comuns do mundo dos games, aplicados à didática de ensino aprendizagem afim de tornar a compreensão do material mais prazeroso, interessante e prático.

Neste sentido, a presente pesquisa tem por objetivo responder ao seguinte questionamento: como a aplicação do método de gamificação pode contribuir para o desenvolvimento da aprendizagem dos estudantes no ensino jurídico?

Para isso, adotou como objetivo geral analisar a aplicação do método de gamificação como contribuição ao ensino jurídico. E, a fim de alcançar o objetivo proposto, adotou-se os seguintes objetivos *específicos*: Identificar o modelo tradicional pedagógico e as concepções inovadoras de metodologias ativas; compreender a aplicação do método da gamificação no processo pedagógico; elencar meios de utilização da gamificação no ensino jurídico.

Para realização do presente estudo lançou-se mão do método monográfico que busca examinar o tema escolhido, a fim de verificar todos os fatores que o influenciaram e/ou influenciam (Marconi; Lakatos, 2010).



Já no que se refere às técnicas de pesquisa, foram utilizadas a bibliográfica, a documental, com abordagem quantitativa, através de um estudo de caso único.

A primeira, considerada "fontes secundárias", possibilita o uso de toda a bibliografia já tornada pública sobre o tema escolhido, já a técnica documental, por sua vez, envolve documentos públicos, documentos particulares e fontes estatísticas (Marconi; Lakatos, 2010).

A pesquisa quantitativa, por sua vez, segundo Mattar (2001) busca a validação das hipóteses mediante a utilização de dados estruturados, estatísticos e quantifica esses dados, generalizando os resultados da amostra para os interessados.

Por fim, adotou-se a pesquisa de campo, visto que o presente trabalho tratou de realizar coleta de dados referentes a fatos ocorridos ao longo das aulas de uma disciplina do curso superior de direito para posteriormente analisá-los (Lakatos; Marconi, 2010).

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1 Abordagens Tradicional e Ativa: uma breve análise de diferentes concepções pedagógicas**

O ato de ensinar trata-se da principal tarefa de um educador, que de modo geral, é extremamente complexa não apenas pelo fato de que o professor precisa conhecer o conteúdo/assunto que será ensinado ao estudante, mas também, pelo fato de que há uma série de variáveis que influenciam no processo de ensino-aprendizagem.

Em outras palavras, além do fato de que o professor precisa conhecer o assunto que será ensinado, é necessário também que ele utilize a didática mais adequada para que o estudante aprenda e esteja motivado e/ou engajado com o conteúdo que está sendo ministrado.

Diante de tais premissas, é importante destacar que ao longo dos tempos, diversos estudiosos buscaram e ainda buscam, responder perguntas como: qual é a melhor maneira dos(as) docentes terem sucesso ao ministrar os conteúdos a seus alunos? A participação mais ativa dos estudantes favorece o processo de ensino-aprendizagem? Essas e outras perguntas refletem a preocupação de estudiosos, como Moreira (1999), Mattar (2017), Bacich e Moran (2018) entre outros, em tornar o

processo de aprendizagem algo mais atrativo aos estudantes e conseqüentemente mais efetivo (Moreira, 1999; Mattar, 2017; Luckesi, 1999; Bacich; Moran, 2018; Vasconcellos, 1992).

Neste sentido, conforme apresenta Silva (2016), se por um lado diversos estudos têm demonstrado que os estudantes precisam assumir uma postura de protagonista para que seu processo de aprendizagem ocorra de forma significativa e transformadora, por outro lado, o docente tem a necessidade de dar conta de extensos conteúdos programáticos que favorecem a utilização de metodologias tradicionais que levam os estudantes a permanecerem como seres passivos.

Em outras palavras, os estudantes acabam simplesmente tendo o papel de absorver o conhecimento repassado, sem, no entanto, questioná-lo, sem interagir efetivamente, dificultando a produção de conhecimento significativo.

Diante de tais apontamentos é possível perceber a existência de diferentes modelos pedagógicos; um tradicional, que contribui para que os estudantes permaneçam em uma postura passiva e outro que tem por objetivo retirar o estudante dessa zona de inércia, levando-o a assumir uma posição de protagonista de seu próprio processo de aprendizagem.

Com esse novo modelo, o estudante tem como engajar-se efetivamente com o conteúdo ao ponto de produzir um conhecimento significativo. Esse modelo atual tem sido definido pelos autores como “metodologias ativas”.

Mas o que de fato significa ou representa cada um desses modelos pedagógicos?

A começar pelo chamado modelo Tradicional de ensino, pode-se apresentar o posicionamento de Luckesi (1999) que destaca que de modo geral a pedagogia tradicional centra os procedimentos de ensino na exposição oral dos conhecimentos do professor.

De forma consonante, Lopes (2000) destaca que por se estruturar em uma relação unilateral onde o professor é visto como o único detentor do conteúdo, o modelo tradicional na maior parte das vezes reduz a aprendizagem dos estudantes a níveis superficiais, isto porque geralmente impede ou dificulta a realização de

questionamentos por parte dos estudantes, a fim de não interferir na ordenação lógica das ideias do professor.

Assim, é possível perceber que, de acordo com diversos autores, em um modelo pedagógico centrado apenas na exposição do conteúdo pelo professor, o estudante acaba sendo, de certo modo, subjugado a uma posição de mero coadjuvante passivo, onde seu papel é apenas o de absorver o conhecimento (Silva, 2016; Rodrigues, Lente, Benitez, 2018).

A respeito disso, Ronca e Escobar (1998) afirmam que quando isso ocorre a tarefa da aprendizagem acaba não envolvendo nenhuma descoberta independente por parte do estudante, o que conseqüentemente não produz um aprendizado significativo.

Nas palavras de Moreira (1999, p.153), a chamada “aprendizagem significativa” pode ser entendida como “um processo por meio do qual uma nova informação relaciona-se com um aspecto relevante da estrutura de conhecimento do indivíduo”, em outras palavras, segundo o autor, fala-se em aprendizagem significativa quando uma nova informação produz sentido ao ponto de se relacionar com conhecimentos já adquiridos pelo estudante.

Do mesmo modo, o autor Vasconcellos afirma que:

[...] o conhecimento é construído pelo sujeito na sua relação com os outros e com o mundo. Isto significa que o conteúdo que o professor apresenta precisa ser trabalhado, refletido, reelaborado, pelo aluno, para se constituir em conhecimento dele. Caso contrário, o educando não aprende, podendo, quando muito, apresentar um comportamento condicionado, baseado na memória superficial (Vasconcellos, 1992, p. 2).

Diante de tais aspectos, pode-se perceber que o modelo de ensino tradicional muitas vezes tende a dificultar o processo de ensino-aprendizagem, isto porque conforme já destacado pelos autores, mantém os estudantes em uma posição de mero coadjuvante do processo, por conta disso ao longo dos diversos estudos levaram a criação de métodos pedagógicos mais dinâmicos que têm por objetivo “ativar o aprendizado dos estudantes” colocando-os no centro do processo de aprendizagem, métodos estes, conforme já mencionados, denominados de “metodologias ativas” (Diesel; Baldez; Martins, 2017).



Unahce  
Unidade Acadêmica  
de Humanidades,  
Ciências e Educação



Criar Educação, Criciúma, v. 14, nº2, jul/dez 2025.– PPG – UNESC – ISSN 2317-2452

Em outras palavras, ao contrário do modelo tradicional que centra a responsabilidade de “ensinar” nas mãos do docente, as metodologias ativas, ao desviarem do foco do docente para os estudantes, busca contribuir para que estes assumam a corresponsabilidade pelo seu próprio aprendizado.

Neste sentido Bacich e Moram (2018, p. 4) afirmam que as metodologias ativas são responsáveis por darem “ênfase ao papel protagonista do aluno, ao seu envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo, experimentando, desenhando, criando, com orientação do professor”.

Já Pereira (2012, p.6) conceitua que:

Por Metodologia Ativa entendemos todo o processo de organização da aprendizagem (estratégias didáticas) cuja centralidade do processo esteja, efetivamente, no estudante. Contrariando assim a exclusividade da ação intelectual do professor e a representação do livro didático como fontes exclusivas do saber na sala de aula.

Do mesmo modo, Neves, Mercanti e Lima (2018, p.13) ao tratar do tema, destaca que as metodologias ativas podem ser compreendidas como sendo mecanismos didáticos que tem o condão de colocar o estudante de forma direta e ativa no centro do processo de aquisição de conhecimento na medida em que concentra o ensino e a aprendizagem no “fazer para aprofundar o saber”

Assim, diante dos apontamentos apresentados até o presente momento é possível perceber que, as metodologias ativas têm por objetivo promover uma aprendizagem mais significativa, ao passo em que tenta envolver ainda mais o estudante no seu próprio processo de aprendizagem de modo que ele possa desenvolver um senso crítico a respeito do que é aprendido, e ainda desenvolver competências que possibilitem relacionar esse conhecimento teórico ao “mundo real” (Ferreira et al. 2018).

Dentre as diversas modalidades de metodologias ativas que recebem essa denominação, alguns exemplos mais significativos atualmente são sala de aula invertida, aprendizagem baseada em projetos, aprendizagem baseada em problemas, instrução por pares (Peer instruction), gamificação, entre outras (Metodologias... 2022).

Neste sentido, entende-se por necessário ressaltar que, embora haja diversas modalidades, o presente estudo buscará tratar essencialmente da gamificação, porém

isso não significa dizer que esta é melhor do que as demais, mas sim que esta foi a metodologia adotada para a realização deste estudo.

## **2.2 Gamificação: aspectos histórico-conceituais**

Segundo alguns autores, um primeiro passo que pode ser dado afim de compreender o quão importante os jogos são para o ser humano é através da análise da célebre Teoria da Hierarquia de Necessidades, desenvolvida em 1943 pelo psicólogo norte-americano Abraham Maslow, isto porque, de acordo com tal teoria todas as necessidades humanas poderiam ser agrupadas de forma hierárquica na estrutura de uma pirâmide em 5 níveis distintos sendo que a jornada de auto realização de qualquer indivíduo somente ocorreria através da satisfação dessas necessidades em ordem crescente, ou seja, partindo dos mais básicos e essenciais para os mais complexos (Viana et al., 2013).

Assim, a pirâmide está estruturada da seguinte maneira: na base da pirâmide constam as necessidades fisiológicas, seguidas das necessidades relacionadas à segurança, amor/relacionamento, estima e por fim realização pessoal. Em outras palavras, de acordo com a lógica sugerida, o ato de jogar relaciona-se ao topo da pirâmide por tratar-se de uma atividade desejável e prazerosa, porém não essencial à sobrevivência. Contudo, há de se observar que ainda assim, algumas necessidades presentes nos níveis inferiores também podem ser relacionadas, mesmo que indiretamente, ao ato de jogar (Viana et al., 2013).

Diante de tais apontamentos, entende-se por necessário salientar que, de acordo com Da Silva (2017), desde o primeiro momento em que foram criados, os jogos tendem a suprir psicologicamente a necessidade humana de diversão. Desse modo, não é de se estranhar o fato de que atualmente tem sido utilizada como uma ferramenta (gamificação) para diversas áreas a fim de promover o engajamento das pessoas envolvidas em uma determinada atividade, pois unindo a “diversão” com o “dever” as pessoas se sentem mais motivadas a realizar certas atividades que antes normalmente não se sentiriam.



Uniaçoe  
Unidade Acadêmica  
de Humanidades,  
Ciências e Educação



Criar Educação, Criciúma, v. 14, nº2, jul/dez 2025.– PPGE – UNESC – ISSN 2317-2452

Nesse sentido a gamificação poderia ser entendida como uma junção de dois mundos distintos, que são: trabalho e jogos. Esta junção é capaz de engajar e motivar pessoas, bem como de produzir resultados de qualidade (Da Silva, 2017).

Nas palavras de Vianna et al. (2013, p.17, grifo nosso):

Em linhas gerais, **a aplicação da gamificação aponta para circunstâncias que envolvam criação ou adaptação da experiência do usuário a determinado produto, serviço ou processo; intenção de despertar emoções positivas**, explorar aptidões pessoais ou atrelar recompensas virtuais ou físicas ao cumprimento de tarefas.

O conceito do termo “gamificação” (ou do original em inglês *gamification*) surgiu inicialmente no início da década de 80, quando Richard Bartle, famoso escritor, professor e pesquisador de jogos britânico, e um dos pioneiros da indústria de jogos online de MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*) utilizou a palavra para referir a expressão “*turning something not a game into a game*”, ou seja, tornar algo que não é um jogo em um jogo (Formanski, 2016; Werbach; Hunter, 2012, p. 25).

Todavia, embora tenha surgido na década de 80, o termo gamificação no sentido que é empregado hoje foi utilizado pela primeira vez apenas no ano de 2002, pelo programador de computadores e pesquisador britânico Nick Pelling, porém esta “nova aplicação do termo” somente passou a ganhar destaque aproximadamente 8 anos depois, após uma palestra da famosa game designer Jane McGonigal que escreveu o livro “*A realidade em jogo: Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*”, livro este que ainda hoje é considerado pelos estudiosos do assunto como uma espécie de “bíblia da gamificação” (Vianna et al. 2013; Formanski, 2016).

Segundo Vianna et al. (2013, p.13), um dos principais argumentos utilizados por Jane que foi responsável por despertar a atenção dos participantes daquela palestra, e posteriormente também das demais pessoas que ouviram sobre ela, foi o fato de que somadas todas as horas jogadas pelo MMORPG “World of Warcraft” (famoso game online que criado no ano de 2001) “teriam sido gastos 5,93 bilhões de anos na resolução de problemas de um mundo virtual”, isto é, em outras palavras, segundo os dados apresentados por Jane toda a história do planeta terra até os dias

atuais teriam se desdobrado em um período mais curto do aquele em 2010 representava a dedicação dos fiéis admiradores do mundo virtual do jogo “World of Warcraft”.

Assim, como bem destacam os supracitados autores, caberia a reflexão sobre quais seriam os benefícios se o mesmo esforço por parte desses jogadores, por exemplo, tivesse sido investido na resolução de problemas do mundo real, como a erradicação da pobreza extrema, o aquecimento global, a cura de uma doença grave entre outras coisas (Vianna et al., 2013).

Deste modo, por conta de tais aspectos, a aplicação da gamificação tem ganhado cada vez mais adeptos ao longo do mundo, sendo utilizada em diversos ambientes como empresas, setor de marketing, na área da educação, saúde entre tantos outros. Neste sentido, é importante esclarecer que gamificação de forma alguma pode ser confundida com a simples aplicação de um jogo, isto é, em outras palavras, é claro que a diferença entre um jogo propriamente dito e a gamificação é bem sutil, porém a gamificação estaria mais para a estrutura de um jogo ou elementos de jogos do que para o jogo em si (Formanski, 2016; Paz, 2013; Da Silva, 2017).

O termo “gamificação” (*gamification*) de forma geral tem por significado a utilização de mecanismos comuns em jogos com o intuito de resolver determinados problemas práticos ou ainda de despertar engajamento entre um público específico (Vianna et al., 2013).

Assim, pode-se perceber que a aplicação da gamificação no âmbito educacional não significa simplesmente produzir ou utilizar games no ambiente acadêmico, mas sim trata-se da utilização de elementos comuns aos games como premiação (recompensa), podium, entre outros a fim de engajar e motivar os estudantes no processo de ensino-aprendizagem.

Todavia é importante esclarecer que a adoção de metodologias ativas no processo de aprendizagem não significa necessariamente o abandono total de todas as demais teorias e métodos tradicionais pedagógicos construídos até o presente momento, isto é, em outras palavras, conforme bem destaca Mattar (2017) as teorias de aprendizagem clássicas também podem ser adaptadas e utilizadas como formas

Unahce  
Unidade Acadêmica  
de Humanidades,  
Ciências e Educação

de fundamentação e incorporação da dinâmica da gamificação no processo de ensino-aprendizagem.

### **2.3 Gamificação no Ensino Jurídico**

Segundo Carvalho (2011), há certos fatores que têm influenciado negativamente na formação de profissionais no ensino jurídico entre as quais pode-se destacar o despreparo dos alunos provenientes de um ensino médio por vezes deficitário, e a desvalorização da respectiva profissão que muitas vezes tem levado os estudantes a buscarem o ensino superior não por vocação ou afinidade a uma determinada área, mas apenas pela necessidade de melhor se qualificarem para o mercado de trabalho cada vez mais competitivo.

Esta situação, embora não seja exclusiva dos cursos de Direito, é extremamente preocupante, pois a busca por uma continuidade nos estudos, isto é, por uma qualificação de ensino superior, não deveria se dar apenas por critérios vagos de mera qualificação profissional ou retorno financeiro, mas sim, por uma certa afinidade ou vocação com a área, visto que essa decisão influenciará a profissão daquele estudante no futuro.

Nas palavras de Ferraz Jr. (1994, p.21), estudar Direito "sem paixão é como sorver um vinho precioso apenas para saciar a sede. Mas estudá-lo sem interesse pelo domínio técnico de seus conceitos, seus princípios, é inebriar-se numa fantasia inconseqüente".

A situação se torna mais séria ainda ao se considerar que o Direito se trata de uma ciência social, visto que seus estudos consistem tanto nas relações sociais normatizadas como também na busca por soluções a problemas práticos dos seres humanos (Carvalho, 2011).

Segundo destaca Gomes (2023, online) o ensino jurídico brasileiro se encontra submetido a uma crise que abrange o aspecto científico-ideológico, o aspecto político-institucional e o aspecto metodológico.

Nas palavras do referido autor:

O bom professor hoje (especialmente em cursos de graduação ou de extensão universitária) é o que parte da definição de um problema concreto,

reúne tudo quanto existe sobre ele (doutrina, jurisprudência, estatísticas etc.) e transmite esses seus conhecimentos com habilidade (que requer muito treinamento), em linguagem clara, direta, objetiva e contextualizada, direcionando-a (adequadamente) a cada público ouvinte. Além de tudo isso, ainda é fundamental administrar o controle emocional (leia-se: deve estar motivado para transmitir tudo que sabe a um aluno que deve ser motivado para aprender) (Gomes, 2023, *on line*).

Considerando tais aspectos, bem como todo conteúdo apresentado até o presente momento o presente artigo teve como objetivo analisar uma aplicação prática de uma metodologia ativa de gamificação realizado ao longo das aulas da disciplina de Direito Ambiental do curso de Direito de uma instituição de ensino superior privada localizada no município de criciúma, ministrada no segundo semestre de 2021, cujos métodos e resultados obtidos passam-se a expor abaixo.

### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para realização da presente pesquisa adotou-se o método monográfico, visto que buscou examinar o tema juntamente com os fatores que o influenciaram e/ou influenciam (Marconi; Lakatos, 2010).

No tocante às técnicas de pesquisa, lançou-se mão dos métodos bibliográfico, documental, com abordagem quantitativa, através de um estudo de caso único.

O primeiro, bibliográfico, conforme mencionado anteriormente possibilita o uso de toda a bibliografia já tornada pública sobre o tema escolhido, já o segundo, documental, por sua vez, envolve documentos públicos, documentos particulares e fontes estatísticas (Marconi; Lakatos, 2010).

O método quantitativo, tem por objetivo a validação das hipóteses mediante a utilização de dados estruturados, estatísticos e visa generalizar os resultados destes para os interessados (Mattar, 2001).

Por fim, a pesquisa de campo se justifica pelo fato de que o presente trabalho tratou de realizar coleta de dados referente aos fatos ocorridos ao longo das aulas de uma disciplina do curso superior de direito para posteriormente analisá-los (Lakatos; Marconi, 2010). Assim, a presente pesquisa foi aplicada de maneira *online* através de questionário disponibilizado pela plataforma google forms.

O questionário foi composto de 4 (quatro) perguntas objetivas, que foram encaminhadas para todos os 99 (noventa e nove) estudantes matriculados na disciplina de Direito Ambiental do Curso de Direito de uma instituição de ensino superior privada do município de Criciúma, ministrada no segundo semestre de 2021, disciplina que foi ofertada na modalidade online por conta da situação da pandemia do vírus Covid-19.

Destaca-se que, por conta de o formulário ter sido enviado no período de férias dos estudantes, nem todos responderam ao questionário, assim, dos 99 (noventa e nove) estudantes que cursaram esta disciplina no semestre de 2021/2 apenas 43 (quarenta e três) responderam ao questionário.

#### **4 ANÁLISE DOS DADOS**

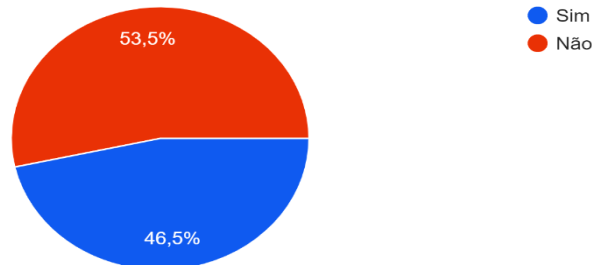
A primeira pergunta do questionário objetivou identificar se os estudantes já haviam participado de alguma aula gamificada anteriormente e, dentre as respostas obtidas, constatou-se que 53,5% dos estudantes, nunca haviam participado de uma aula gamificada anteriormente, enquanto 46,5% já tinham participado.

Neste sentido é possível observar no Gráfico 1 que embora a aplicação desta metodologia tenha representado algo completamente novo para a maioria dos estudantes que responderam ao questionário, isto é, para 23 alunos, um grupo também expressivo, que corresponde a 20 alunos, já havia tido algum contato com o método, o que por sua vez favorece a pesquisa pois possibilita uma verificação mais ampla dos impactos da aplicação da gamificação para os estudantes.

Gráfico 1: Participação em aula gamificada

Você já havia participado de alguma aula gamificada anteriormente?

43 respostas



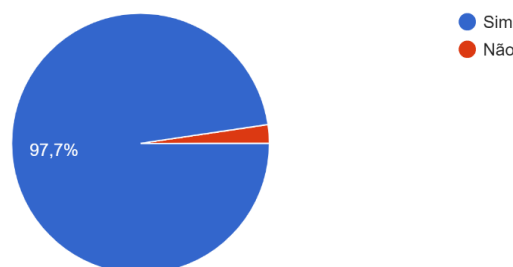
Fonte: do autor

Já o segundo questionamento visou compreender se na percepção dos estudantes, as aulas gamificadas facilitam a compreensão do conteúdo. Neste ponto, constatou-se uma expressiva manifestação dos estudantes de que a aplicação desta metodologia facilita o processo de aprendizagem, isto é, em outras palavras, 97,7%, que corresponde a 42 pessoas, afirmaram que a gamificação favorece a aprendizagem do conteúdo, enquanto que apenas 2,3%, que corresponde a 1 pessoa, entende que a gamificação não favorece o processo de compreensão dos conteúdos, conforme pode-se perceber no Gráfico 2.

Gráfico 2: Facilidade de compreensão do conteúdo nas aulas gamificadas

Você considera que as aulas gamificadas facilitam a compreensão do conteúdo?

43 respostas



Fonte: do autor

Diante de tal demonstrativo fica evidenciado que a perspectiva dos estudantes sobre a aplicação do referido método, vai de encontro ao que autores como Neves,

Mercanti e Lima (2018) apresentam, isto é, em outras palavras, a utilização de metodologias ativas, como é o caso da gamificação tem o condão de colocar o estudante de forma direta e ativa no centro do processo de aquisição de conhecimento, na medida em que favorece o processo de aprendizagem.

Quanto aos fatores que contribuem para que a aula gamificada seja considerada melhor que a aula tradicional, a pesquisa elencou 7 (sete) principais fatores para que os estudantes selecionassem aqueles que considerassem mais importantes na aplicação da metodologia da gamificação, essa resposta dos estudante se fez necessária pois através dela foi possível verificar não apenas quais eram os pontos mais relevantes das aulas gamificadas na visão dos alunos, como também foi possível confirmar se a perspectiva deles quanto a estes fatores está em consonância com o que defendem os autores apresentados ao longo desta pesquisa, desta forma através deste questionamento obteve-se as respostas presentes no Gráfico 3:

Gráfico 3: Principais fatores que representam a aula gamificada



Diante de tais apontamentos, considerando que na percepção da maioria dos estudantes a gamificação além de facilitar a compreensão do conteúdo, também

estimula a competição saudável, torna as aulas mais interativas e dinâmicas, possibilita a verificação do desempenho pessoal e ajuda a esclarecer dúvidas, é possível constatar que a aplicação de tal método contribui para a aprendizagem significativa dos estudantes.

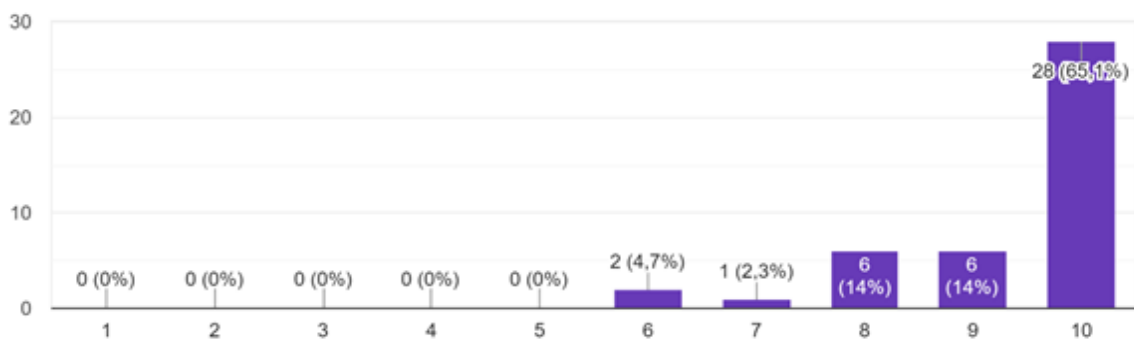
Em outras palavras, por se tratar de um método pedagógico dinâmico e ativo o estudante se vê inserido num processo em que o conhecimento teórico passa a produzir sentido a ponto de se relacionar com seus conhecimentos prévios, facilitando assim, que o conteúdo trabalhado pelo professor possa ser refletido e reelaborado de modo a proporcionar uma autêntica apropriação do conhecimento científico (Moreira,1999; Vasconcellos, 1992)

Por fim, como último questionamento, foi solicitado aos estudantes que avaliassem as aulas gamificadas realizadas na disciplina de direito ambiental, a fim de destacar o quanto o método de gamificação contribuiu para aprimorar o conhecimento deles sobre o direito ambiental, para isso foi solicitado que eles atribuíssem uma nota em uma escala de 0 a 10, onde 0 significaria que pouco contribuiu e 10 significaria que muito contribuiu. Assim, obteve-se as respostas apresentadas no Gráfico 4:

Gráfico 4: Nota atribuída a gamificação das aulas de direito ambiental

**Com base nas suas experiências como você avalia as aulas gamificadas realizadas nas aulas de Direito Ambiental: Marque de 0 a 10, quanto você classifica que contribuiu para aprimorar seu conhecimento sobre o direito ambiental:**

**43 respostas**



Fonte: do autor

Diante de todos os dados apresentados pode-se perceber que na visão dos

estudantes, a aplicação da metodologia pedagógica de gamificação favorece o processo de ensino-aprendizagem, contribuindo não apenas com a assimilação dos conteúdos, como também tornando as aulas mais dinâmicas e interativas dentre outros aspectos.

Assim, é possível concluir que a visão dos estudantes sobre a aplicação da gamificação ao longo das aulas, vem de encontro aos autores que afirmam que a adoção desta metodologia no ensino, contribui para que a aula se torne “mais alegre, mais cativante e mais desafiadora” resultando assim em um progredir constante no processo de aprendizagem (Locateli; Chaves; M. Silva; Ghisleni, 2023, p.5).

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo do presente estudo pode-se perceber que o processo de ensino-aprendizagem sofreu inúmeras transformações ao longo dos anos, sendo que enquanto inicialmente o professor era visto como o protagonista deste processo ao transmitir o conhecimento aos estudantes que deveriam permanecer em uma postura passiva, atualmente os estudos têm demonstrado cada vez mais que o estudante é que deve se manter em uma postura de protagonista do seu próprio processo de aprendizagem, e que os professores são na verdade coadjuvantes, pois cabe a eles acompanhar e incentivar os estudantes ao longo deste caminho.

Outro ponto que ficou evidente, foi que inicialmente no modelo tradicional de ensino, o professor era visto como o principal detentor do conhecimento, porém com o reconhecimento de que os estudantes são os verdadeiros protagonistas, surgiram novos métodos de ensino, denominados de “metodologias ativas” que tem por objetivo tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e prazeroso, além de contribuir para que o estudante participe mais ativamente de seu próprio processo de aprendizagem e tenha uma compreensão maior do conteúdo.

Assim, dentre as diferentes metodologias ativas existentes, o presente estudo tratou de analisar a aplicação da chamada gamificação, método este que diferente do que alguns consideram como mera utilização de jogos, pode ser entendida como a utilização de mecanismos e/ou estratégias comuns em jogos, a fim de resolver determinados problemas práticos ou ainda de despertar engajamento entre um público específico.

Em outras palavras, tal método teria o condão de contribuir para que os estudantes despertem emoções positivas a respeito de um determinado conteúdo ou disciplina e dessa forma se engajem no processo de aprendizagem.

Assim pode-se observar, que no tocante ao estudo do Direito há vários fatores que têm influenciado de forma negativa na formação dos estudantes, dentre as quais está a desvalorização da profissão, o despreparo dos estudantes proveniente de um ensino médio deficitário e também a busca da formação não por vocação ou afinidade, mas apenas visando uma qualificação para o mercado de trabalho.

Diante de tais premissas, considerando também que de acordo com Ferraz Junior (1994) estudar o direito sem paixão seria como beber um vinho sem apreciá-lo, mas apenas para saciar a sede, o presente estudo tratou de analisar se a aplicação da gamificação pode favorecer o processo de aprendizagem dos estudantes do ensino superior de Direito.

Neste sentido, a fim de realizar tal verificação, foi realizada uma pesquisa de campo com um grupo de estudantes que no segundo semestre de 2021 cursou a disciplina de Direito Ambiental que contou com a aplicação da gamificação ao longo das aulas.

Os referidos estudantes, responderam via google forms um questionário com 4 (quatro) perguntas avaliando a aplicação do método e ao final pode-se concluir que a maioria dos alunos que respondeu o questionário compreende que o modelo de gamificação favorece o processo de aprendizagem e também contribui para que a aula seja mais dinâmica e interativa.

Diante disso, tendo por base as perspectivas dos diferentes autores utilizados no presente trabalho, bem como da própria resposta dos estudantes na realização da pesquisa de campo, entende-se que o estudo conseguiu atingir o seu objetivo geral e responder o seu questionamento ao ponto de concluir que o método da gamificação pode sim favorecer o processo de ensino aprendizagem nos cursos de ensino superior jurídico, uma vez que contribuem não apenas para a compreensão dos conteúdos por parte dos estudantes, mas também para o despertar do engajamento destes com o ensino jurídico.



## REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

CARVALHO, N. DE P. Uma Análise do Ensino Jurídico no Brasil. **Revista Jurídica da FA7**, v. 8, n. 1, p. 249-260, 30 abr. 2011.

DA SILVA, Bruno Donizeti. **A Gamificação Como Auxílio No Processo Ensino/Aprendizagem**. Dissertação (mestrado) – Universidade de Taubaté. Programa de Pós-Graduação em Planejamento e Desenvolvimento Regional, Taubaté – SP, 2017.

DIESEL, Aline; BALDEZ, Alda; MARTINS, Silvana. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Revista Thema**, [S.L.], v. 14, n. 1, p. 268-288, 23 fev. 2017. Instituto Federal de Educacao, Ciencia e Tecnologia Sul-Rio-Grandense. <http://dx.doi.org/10.15536/thema.14.2017.268-288.404>. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4650060/mod\\_resource/content/1/404-1658-1-PB%20%281%29.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4650060/mod_resource/content/1/404-1658-1-PB%20%281%29.pdf). Acesso em: 10 nov. 2023.

FERRAZ JR., Tércio Sampaio. **Introdução ao Estudo do Direito**: técnica, decisão e dominação. 2. ed. São Paulo: Atlas, 1994.

FERREIRA, Flávia Magela Resende, et al. **Mapa Conceitual no Processo de Ensino Aprendizagem**. In: NEVES, Vander José das; MERCANTI, Luiz Bittencourt; LIMA, Maria Tereza. **Metodologias ativas**: perspectivas teóricas e práticas no ensino superior. Capinas, SP: Pontes Editores, 2018. p. 157 – 168.

FORMANSKI, Francieli Naspolini. **Aplicabilidade da Gamificação no Contexto Empresarial**. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico, Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Florianópolis, 2016.

GOMES, Luiz Flávio. **A crise (tríplice) do ensino jurídico**. Disponível em <https://jus.com.br/artigos/3328/a-crise-triplice-do-ensino-juridico>: Acesso em: 10 nov. 2023.

LOCATELI, Jose Henrique Pires; CHAVES, Nery Charlon Ribeiro; M. SILVA, Renata Jhoane; GHISLENI, Taís Steffenello. A GAMIFICAÇÃO APLICADA A UMA AULA DE DIREITO DO TRABALHO. In: ANAIS DA SEMANA ACADÊMICA FADISMA ENTRE MENTES, 17., 2020, Rio Grande do Sul. **Anais eletrônicos**. Rio Grande do Sul: Santa Maria, 2020. Ed. 17. Disponível em: <http://sites.fadismaweb.com.br/entrementes/anais/a-gamificacao-aplicada-a-uma-aula-de-direito-do-trabalho/>. Acesso em: 01, nov. 2023



LOPES, Antonia Osima. Aula expositiva: superando o tradicional. In: VEIGA, Ilma Passos de Alecandro (Org.) **Técnicas de ensino: por que não?** Campinas: Papirus, 2000. 11ª edição.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Filosofia da Educação**. São Paulo: Cortez Editora, 1999, 14ª reimpressão.

MARTINS, César. **Por que o modelo de educação tradicional está com os dias contados?**. Disponível em: <https://escolasdisruptivas.com.br/escolas-do-seculo-xxi/por-que-o-modelo-de-educacao-tradicional-esta-com-os-dias-contados/>. Acesso em: 20 de out. de 2023.

MASLOW, Abraham. H. **Motivation and personality**, New York: Harper, 1954.p. 395.

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

METODOLOGIAS Ativas de Aprendizagem: o que são e como aplicá-las. o que são e como aplicá-las. 2022. Disponível em: <https://blog.lyceum.com.br/metodologias-ativas-de-aprendizagem/>. Acesso em: 20 out. 2023.

MOREIRA, M.A. **Teorias de aprendizagem**. São Paulo: E.P.U. 1999.

NEVES, Vander José das; MERCANTI, Luiz Bittencourt; LIMA, Maria Tereza. **Metodologias Ativas: perspectivas teóricas e práticas no ensino superior**. Campinas, SP: Pontes Editores, 2018.

PAZ, Blanca Merino de. **GAMIFICATION: A tool to improve Sustainability Efforts**. 2013. 184 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Ciências, University Of Manchester, Manchester, 2013.

PEREIRA, Rodrigo. Método Ativo: Técnicas de Problemática da Realidade aplicada à Educação Básica e ao Ensino Superior. In: **VI Colóquio internacional. Educação e Contemporaneidade**. São Cristóvão, SE. 20 a 22 setembro de 2012.

RODRIGUES, Elivania Toledo; LENTE, Silvana Mara; BENITEZ, Gerson Cabral. **Método tradicional de ensino x método da problematização: um estudo comparativo para o alcance do perfil médico previsto na diretriz curricular brasileira**. Anais V CONEDU – CONGRESSO NACIONAL DA EDUCAÇÃO. Campina Grande: Realize Editora, 2018. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/47842>>. Acesso em: 15/10/2023.

RONCA, Antônio Carlos Caruso; ESCOBAR, Virgínia Ferreira. Aula expositiva. In: **Técnicas Pedagógicas: domesticação ou desafio à participação**. Petrópolis: Vozes, 1988. 5ª edição.



Unahce  
Unidade Acadêmica  
de Humanidades,  
Ciências e Educação



Criar Educação, Criciúma, v. 14, nº2, jul/dez 2025.– PPGE – UNESC – ISSN 2317-2452

**SILVA**, Mirian Jesus da. **Abordagens Tradicional e Ativa**: uma análise da prática a partir da vivência no estágio supervisionado em docência. Paraná, 2016. Disponível em: [https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/23074\\_12729.pdf](https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/23074_12729.pdf). Acesso em: 23 de out. de 2023.

VASCONCELLOS, Celso dos S. Metodologia Dialética em Sala de Aula. In: **Revista de Educação AEC**. Brasília: abril de 1992, n. 83. Disponível em <http://www.celsovasconcellos.com.br/Textos/MDSA-AEC.pdf>. Acesso em 26/10/2023.

VIANNA, Ysmar [et al.]. **Gamification, Inc**: como reinventar empresas a partir de jogos. 1. Ed. – Rio de Janeiro: MJV Press, 2013. (e-book.).

VIARO, Mário Eduardo. **A luz do aluno**. 2023. Disponível em: <https://eivaiumlinguistaai.ufop.br/a-luz-do-aluno/>. Acesso em: 10 out. 2023.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. **For the Win**: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Wharton Digital Press, 143 p. 2012.

Recebido em maio de 2024

Aprovado em dezembro de 2024.