

# A METODOLOGIA ATIVA *GAME BASED LEARNING* NO CURSO DE DIREITO

## THE ACTIVE METHODOLOGY *GAME BASED LEARNING* IN THE COURSE OF LAW

*Fernanda de Matos Lima MADRID<sup>1</sup>*

**Resumo:** Este artigo apresenta a metodologia ativa de aprendizagem denominada *Game Based Learning*, que visa proporcionar aos alunos o desenvolvimento de habilidades não obtidas com métodos de ensino tradicionais, especialmente no curso de Direito.

**Abstract:** This article presents the active learning methodology called *Game Based Learning*, which aims to provide students with the development of skills not obtained with traditional teaching methods, especially in the Law course.

**Palavras-chave:** Metodologia ativa de aprendizagem. *Game Based Learning*. Competências. Direito.

**Keywords:** Active learning methodology. *Game Based Learning*. Skills. Right.

### 1 INTRODUÇÃO

Há de se reconhecer que metodologias ativas de aprendizagem, como *Game Based Learning* (GBL), vêm permitindo uma melhora importante no processo de obtenção de conhecimento.

Este panorama se dá, predominantemente, pela modificação do papel do aluno na busca do conhecimento. Eles tomaram o papel principal deste processo, o que dá causa a um envolvimento muito maior do discente quando comparado aos métodos de ensino convencionais.

O desenvolvimento de diversas habilidades exigidas pelo mercado de trabalho do século XXI é proporcionado com a aplicação de metodologias ativas como, por exemplo, capacidade de resolução de problemas do mundo real, de

---

<sup>1</sup> Mestre em Ciências Jurídicas pela Universidade Estadual do Norte do Paraná – UENP. Especialista em Direito Penal e Processo Penal pela Universidade Estadual de Londrina. Graduada em Direito pelas Faculdades Integradas “Antonio Eufrásio de Toledo” de Presidente Prudente. Professora de Direito Penal do Centro Universitário “Antonio Eufrásio de Toledo” de Presidente Prudente. Integrante do Laboratório de apoio pedagógico em inovação acadêmica do Centro Universitário “Antônio Eufrásio de Toledo”. Advogada criminalista.

autogestão, de lidar com conflitos interpessoais, trabalho em equipe, autoconfiança, condição de resolver problemas complexos, pensamento crítico, entre outras.

Em nossa sociedade moderna, a mudança de paradigmas se faz necessária para que as instituições de ensino forneçam mais oportunidades para os alunos desenvolverem atributos genéricos, que vão além do conhecimento disciplinar.

Ter um diploma não é mais suficiente para os profissionais, os empregadores do século XXI procuram muito mais do que conhecimento e habilidades técnicas. Hoje, se valorizam as habilidades genéricas desses indivíduos. Desta feita, o que importa, não é o que sabem, mas o que podem fazer com o que conhecimento que possuem. Aqueles que têm essas habilidades terão uma vantagem real no mercado de trabalho.

Neste trabalho, pretende-se discorrer sobre a metodologia do *Game Based Learning*, explanando como, a referida metodologia, coopera para o desenvolvimento de habilidades dos discentes do curso de Direito, ampliando-as, quando comparada as competências desenvolvidas pelas disciplinas teóricas.

A pesquisa sobre o tema e a coleta de dados foi feita pela análise de documentação indireta, vale dizer, pelo estudo doutrinário.

O método utilizado foi o dedutivo, posto que se partiu de breves considerações sobre a metodologia ativa de aprendizagem, passando a metodologia *Game Based Learning* e, por fim, as habilidades desenvolvidas pelo emprego desta metodologia ativa.

O trabalho está dividido da seguinte forma: Metodologias ativas aplicadas no Curso de Direito, breves considerações sobre *Game Based Learning* e conclusão.

## **2 METODOLOGIAS ATIVAS APLICADAS NO CURSO DE DIREITO**

Em nosso mundo moderno, em que as transformações são rápidas e repletas de complexidades, o Direito e seus operadores devem ser capazes de fornecer respostas inovadoras as novas necessidades, permitindo a estabilização do convívio social. Novas formas de atuação do Direito devem ser desenvolvidas a fim de enfrentar os desafios decorrentes da globalização, da mudança de paradigma

tecnológico, da sustentabilidade ambiental e dos conflitos de massa (VIEIRA, 2012, p. 38).

Neste cenário, as metodologias ativas se mostram de extrema relevância para desenvolver nos discentes do curso de Direito habilidades que os autorizem ter uma nova postura perante a comunidade em que atuam.

Bastos (2006) apud Neusi Aparecida Navas Berbel (2011, p. 29) conceitua as Metodologias Ativas como “processos interativos de conhecimento, análise, estudos, pesquisas e decisões individuais ou coletivas, com a finalidade de encontrar soluções para um problema.”

Metodologias ativas são essenciais para que os alunos desenvolvam habilidades de trabalho em equipe, resolução de conflitos interpessoais, pensamento críticos, bem como a habilidade para solução de problemas da vida real, com o escopo de modificar a realidade.

Assim, a motivação do aluno passa a ser o ponto fulcral do processo de ensino-aprendizagem. Por outro lado, o professor assume um papel de facilitador desse processo, tornando-se um tutor, e não mais ocupando posto de “dono” do conhecimento.

Nas palavras de Neusi Aparecida Navas Berbel (2011, p. 29):

Podemos entender que as Metodologias Ativas baseiam-se em formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos.

Nos sistemas tradicionais de aprendizagem, o aluno não tem quase influência em seu processo de aprendizado, as aulas são expositivas, enfadonhas e todo o desenvolvimento da aula é pré-determinado pelo docente, impossibilitando que os discentes desenvolvam satisfatoriamente as referidas habilidades, situação bem diferente dos métodos ativos de aprendizagem.

Busca-se apresentar e impulsionar novas formas de aquisição do conhecimento, colocando por terra o mito de que, no Curso de Direito, a aplicação de metodologias ativas são extremamente difíceis de enquadrarem-se dentro das necessidades do curso.

Deste modo, a modificação de padrões de ensino no curso de Direito é essencial para que as instituições de ensino forneçam maiores oportunidades para

os alunos desenvolverem atributos genéricos, que não podem ser adquiridos por métodos de ensino tradicionais que mantêm a passividade do discente frente ao processo de aprendizagem.

## **2 GAME BASED LEARNING**

Muitos discentes assistem às aulas por obrigação e não são participativos nas tarefas do dia-a-dia no ambiente acadêmico. Essa falta de interesse pode estar relacionada à insuficiente adaptação do ensino ao contexto social e tecnológico ao qual o aluno do século XXI está arraigado.

Heckler (2004, p.10) assevera que, enquanto vivenciamos a uma rápida evolução tecnológica, a maior parte dos professores oferece aos seus alunos aulas expositivas, negligenciando as modificações que influênciam a sociedade em o processo de ensino está inserido.

Vários autores (HECKLER, 2004; DURÃES, 2012) discorrem que o uso de tecnologias digitais de Informação e comunicação, diante desse novo perfil de aluno, beneficia o aprendizado e possibilita que os estudantes desenvolvam habilidades relevantes para o atual mercado de trabalho.

Portanto, o *Game Based Learning* constitui uma alternativa válida para despertar o desejo de aprender nesses indivíduos.

Carlos Vaz de Carvalho (2015, p. 01) define a citada metodologia da seguinte forma: “A Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL de Game-Based Learning) é uma metodologia pedagógica que se foca na concepção, desenvolvimento, uso e aplicação de jogos na educação e na formação.”

É incongruente estar inserido numa sociedade desenvolvida tecnologicamente e não implementar uma educação superior adaptada com essa tecnologia.

Conforme leciona Bell (1973, p. 467 apud SANTOS, 2009, p. 46), estamos inseridos em uma “Sociedade da Informação”, assim sendo, não podemos manter uma prática pedagógica tradicional, alheia às mudanças promovidas pelo mundo tecnológico.

Formas inovadoras de aprendizagem podem ser muito significativas para relacionar o conteúdo explorado em sala de aula ao contexto social e cultural em que vive o discente, posto que a maioria dos estudantes do século XXI, mergulhado

sem uma atmosfera tecnológica, usa dessa tecnologia rotineiramente, como, por exemplo, fazer uso de um celular, um *tablet* ou um computador.

Os Jogos *on – line* mostrar-se como um instrumento tecnológico adequado a estimular a participação dos alunos no processo de aprendizagem. Um desses jogos *on-line* é o Quiz, caracterizado como um jogo de perguntas e respostas, de caráter lúdico, o qual para ser acessado requer um equipamento eletrônico.

Apesar do ideal é a utilização de recursos tecnológicos para aplicação da metodologia, é possível implementar essas atividades usando métodos muito simples, se valendo de placas e, até mesmo, só papel e caneta.

A competição instiga a participação ativa de alunos no processo de ensino e de aprendizagem, contribui para a busca do conhecimento e proporciona o trabalho em equipe entre os alunos.

O Quiz pode ser utilizado nas mais diversas disciplinas. Por meio de um Quiz *on-line* utilizando programas como *Kahoot*, *Mentimeter* e *Socrative*, temos uma ferramenta pedagógica motivadora à participação dos alunos na resolução de testes de múltipla escolha. Por meio desses jogos pretende-se criar um ambiente propício à interação dos alunos.

Outro importante ponto a se destacar, é que a aplicação do *Game Based Learning* possibilita que haja um feedback imediato sobre o acerto ou erro da questão apresentada.

A motivação criada pelo ambiente de competição é bem diferente daquele que vemos nas aulas que utilizam metodologias tradicionais, há clara mudança na atitude do discente no que diz respeito ao interesse e motivação.

### **3 CONCLUSÃO**

O desejo de o aluno aprender é fundamental no processo de aprendizagem. O discente deve demonstrar uma predisposição para estudar. Nesse contexto, a interação social pode promover uma motivação para aprender significativo.

Assim, os jogos motivam o aluno a buscar a aprendizagem, vez que há interação durante todo o processo, permitindo o desenvolvimento de habilidades como trabalho em equipe, resolução de problemas interpessoais, dentre outras.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERBEL, Neusi Aparecida Navas. **As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes**. Seminário de Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/seminasoc/article/view/10326/10999>. Acesso em: 10 de março de 2017.

CARVALHO, Carlos Vaz de. **Aprendizagem Baseada em Jogos: Game-Based Learning**. II World Congress on Systems Engineering and Information Technology. November 19 - 22, 2015, Vigo, SPAIN. Disponível em: <http://copec.eu/congresses/wcseit2015/proc/works/40.pdf>. Acessado em: 10 de agosto de 2017.

DURÃES, M.N.; CARVALHO, J.L.T., **Informática e Educação – Conflitos e Necessidades da sala de Aula**. Publicação dos Anais dos Artigos e Pôsteres do III SENEPT 2012.

HECKLER, V. **Uso de simuladores e imagens como ferramentas auxiliares no ensino/aprendizagem de ótica**. 2004. Dissertação (Mestrado em Ensino de Física) Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Rio Grande do Sul, 2004. <[http://www.if.ufrgs.br/mpef/mestrados/Valmir\\_Heckler\\_2004.pdf](http://www.if.ufrgs.br/mpef/mestrados/Valmir_Heckler_2004.pdf)>. Acesso em: 08 de agosto 2017.

SANTOS, Plácida Leopoldina Ventura Amorim da Costa; CARVALHO, Angela Maria Grossi de Carvalho. **SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO: avanços e retrocessos no acesso e no uso da informação**. Inf. & Soc.:Est., João Pessoa, v.19, n.1, p. 45-55, jan./abr. 2009.

SANTOS, Gleyci Kele Viana dos; CALDAS, Renata Lacerda. **Uso de jogo Quiz on - line como ferramenta motivadora na resolução de questões de Física**. Disponível em: <http://bd.centro.iff.edu.br/bitstream/123456789/11111/1/Uso%20de%20jogo%20Quiz%20on-line%20como%20ferramenta%20motivadora%20na%20resolu%C3%A7%C3%A3o%20de%20quest%C3%B5es%20de%20F%C3%ADsica.pdf>. Acesso em: 04/02/2017.

SAVI, Rafael Savi; ULBRICHT, Vania Ribas. **Jogos Digitais Educacionais: Benefícios e Desafios**. INTED-UFRGS. Novas Tecnologias na Educação. V. 6 Nº 2, Dezembro, 2008. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14405/8310>. Acessado em: 04/02/2017.

VIEIRA, Oscar Vilhena vieira. **Desafios Do ensino jurídico num mundo em transição: o Projeto da direito GV**. IN: Ensino do direito para um mundo em transformação /organizadores Marina Feferbaum, José Garcez Ghirardi. São Paulo: Fundação Getulio Vargas, 2012. (Coleção acadêmica livre. Série didáticos)