

**CONGRESSO INTERNACIONAL DE  
DIREITO E INTELIGÊNCIA  
ARTIFICIAL**

**INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E TECNOLOGIAS  
APLICADAS AO DIREITO III**

**RAQUEL BETTY DE CASTRO PIMENTA**

**YURI NATHAN DA COSTA LANNES**

**ROMULO SOARES VALENTINI**

---

I61

Inteligência artificial e tecnologias aplicadas ao direito III [Recurso eletrônico on-line]  
organização Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial: Skema Business  
School – Belo Horizonte;

Coordenadores: Yuri Nathan da Costa Lannes, Rômulo Soares Valentini e Raquel Betty  
de Castro Pimenta – Belo Horizonte: Skema Business School, 2020.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-5648-098-5

Modo de acesso: [www.conpedi.org.br](http://www.conpedi.org.br) em publicações

Tema: Desafios da adoção da inteligência artificial no campo jurídico.

1. Direito. 2. Inteligência Artificial. 3. Tecnologia. I. Congresso Internacional de Direito  
e Inteligência Artificial (1:2020 : Belo Horizonte, MG).

CDU: 34

---



# CONGRESSO INTERNACIONAL DE DIREITO E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

## INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E TECNOLOGIAS APLICADAS AO DIREITO III

---

### **Apresentação**

É com enorme alegria que a SKEMA Business School e o CONPEDI – Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Direito apresentam à comunidade científica os 14 livros produzidos a partir dos Grupos de Trabalho do I Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial. As discussões ocorreram em ambiente virtual ao longo dos dias 02 e 03 de julho de 2020, dentro da programação que contou com grandes nomes nacionais e internacionais da área, além de 480 pesquisadoras e pesquisadores inscritos no total. Estes livros compõem o produto final deste que já nasce como o maior evento científico de Direito e da Tecnologia do Brasil.

Trata-se de coletânea composta pelos 236 trabalhos aprovados e que atingiram nota mínima de aprovação, sendo que também foram submetidos ao processo denominado double blind peer review (dupla avaliação cega por pares) dentro da plataforma PublicaDireito, que é mantida pelo CONPEDI. Os quatro Grupos de Trabalho originais, diante da grande demanda, se transformaram em 14 e contaram com a participação de pesquisadores de 17 Estados da federação brasileira. São cerca de 1.500 páginas de produção científica relacionadas ao que há de mais novo e relevante em termos de discussão acadêmica sobre os temas Direitos Humanos na era tecnológica, inteligência artificial e tecnologias aplicadas ao Direito, governança sustentável e formas tecnológicas de solução de conflitos.

Os referidos Grupos de Trabalho contaram, ainda, com a contribuição de 41 proeminentes professoras e professores ligados a renomadas instituições de ensino superior do país, os quais indicaram os caminhos para o aperfeiçoamento dos trabalhos dos autores. Cada livro desta coletânea foi organizado, preparado e assinado pelos professores que coordenaram cada grupo. Sem dúvida, houve uma troca intensa de saberes e a produção de conhecimento de alto nível foi, certamente, o grande legado do evento.

Neste norte, a coletânea que ora torna-se pública é de inegável valor científico. Pretende-se, com esta publicação, contribuir com a ciência jurídica e fomentar o aprofundamento da relação entre a graduação e a pós-graduação, seguindo as diretrizes oficiais. Fomentou-se, ainda, a formação de novos pesquisadores na seara interdisciplinar entre o Direito e os vários campos da tecnologia, notadamente o da ciência da informação, haja vista o expressivo

número de graduandos que participaram efetivamente, com o devido protagonismo, das atividades.

A SKEMA Business School é entidade francesa sem fins lucrativos, com estrutura multicampi em cinco países de continentes diferentes (França, EUA, China, Brasil e África do Sul) e com três importantes creditações internacionais (AMBA, EQUIS e AACSB), que demonstram sua vocação para ensino e pesquisa de excelência no universo da economia do conhecimento. A SKEMA, cujo nome é um acrônimo significa School of Knowledge Economy and Management, acredita, mais do que nunca, que um mundo digital necessita de uma abordagem transdisciplinar.

Agradecemos a participação de todos neste grandioso evento e convidamos a comunidade científica a conhecer nossos projetos no campo do Direito e da tecnologia. Já está em funcionamento o projeto Nanodegrees, um conjunto de cursos práticos e avançados, de curta duração, acessíveis aos estudantes tanto de graduação, quanto de pós-graduação. Até 2021, será lançada a pioneira pós-graduação lato sensu de Direito e Inteligência Artificial, com destacados professores da área.

Agradecemos ainda a todas as pesquisadoras e pesquisadores pela inestimável contribuição e desejamos a todos uma ótima e proveitosa leitura!

Belo Horizonte-MG, 07 de agosto de 2020.

Profª. Drª. Geneviève Daniele Lucienne Dutrait Poulingue

Reitora – SKEMA Business School - Campus Belo Horizonte

Prof. Dr. Edgar Gastón Jacobs

Coordenador Acadêmico da Pós-graduação de Direito e Inteligência Artificial da SKEMA Business School

# **GAMEFICAÇÃO: A METODOLOGIA QUE VAI REVOLUCIONAR O ENSINO DO DIREITO**

## **GAMIFICATION: THE METHODOLOGY THAT WILL REVOLUTIONIZE THE TEACHING OF LAW**

**Vitoria Assis Anselmo <sup>1</sup>**

### **Resumo**

Esse estudo busca trazer a luz da ciência a gameficação, como alternativa para as metodologias tradicionais para o ensino jurídico. Embasando em livros, artigos e filmes, apresenta-se a conceituação da metodologia e a análise sobre se a implementação de elementos de jogos no ensino superior é benéfico para o indivíduo e para sua carreira profissional, ou se esse método é prejudicial. Além de averiguar as regulamentações legais atuais sobre as novas metodologias que vem transformando o espaço de sala de aula. A pesquisa conta com o posicionamento de Karl M Kapp e diversos outros pesquisadores do assunto.

**Palavras-chave:** Ensino jurídico, Gameficação, Metodologias inovadoras

### **Abstract/Resumen/Résumé**

This study seeks to bring the light of science to gamification, as an alternative to traditional methodologies for Legal Education. Based on books, articles, and documentaries, it presents the concept of the methodology and the analysis of whether the implementation of game elements in college education is beneficial for the individual and for his professional career, or if this method is harmful. In addition to investigating the current legal regulations on the new methodologies that have been transforming the classroom environment. This research was done based on the position of Karl M Kapp and several other researchers on the subject.

**Keywords/Palabras-claves/Mots-clés:** Legal education, Gamification, Innovative methodologies

---

<sup>1</sup> Graduando em Direito, modalidade Integral, pela escola Dom Helder Câmara.

## **1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS**

A presente pesquisa apresenta seu nascedouro na busca pela análise sobre o que diz a literatura científica sobre o uso da metodologia da gamificação para o ensino jurídico. Atualmente, as universidades e faculdades tem ficado para atrás em relação a crescente tecnológica do mundo, sendo um grande prejudicial para seus alunos. A pesquisa procura responder questões, como os benefícios da gamificação, e definir parâmetros para possível aplicação das metodologias inovadoras para todos.

Além dos problemas de desigualdade, um dos grandes responsáveis para evasão escolar e pela a desistência do ensino superior são as metodologias de ensino atrasadas, que não incentivam e intrigam o aluno a persuadir o conhecimento. Por isso, ao longo dos últimos ano, várias pesquisas e métodos foram desenvolvidos para aumentar a participação dos alunos no próprio ensino e, também, para desenvolver outras habilidades no estudante que o vão preparar para a vida adulta e para o futuro emprego. Uma das mais intrigantes metodologias criadas é a gamificação da educação, que busca provocar o aluno a buscar pelo conhecimento e desenvolver habilidades cognitivas que não são estimuladas pela metodologia tradicional.

Nesse sentido, o Direito, por ser uma ciência muito antiga, na maioria das faculdades e universidades, é ensinado de uma forma tradicional, ou seja, conteudista e teórica. Contudo, devido a globalização e o crescimento da tecnologia, os profissionais do Direito se tornaram obsoleto em algumas das suas áreas de atuação, sendo essa uma tendência crescente. Agora, burocracias de contratos e até defesas em tribunais podem ser feitas por robôs e computadores e por isso é preciso que o direito, assim como seu ensino, se reinvente.

A pesquisa que se propõe pertence à vertente metodológica jurídico-sociológica. No tocante ao tipo de investigação, foi escolhido, na classificação de Witker (1985) e Gustin (2010), o tipo jurídico-projetivo. O raciocínio desenvolvido na pesquisa será predominantemente dialético. Dessa maneira, a pesquisa se propõe a analisar a viabilidade da aplicação dessa metodologia perante a questão orçamentaria e judiciaria, além de estudar os benefícios e desvantagens da gamificação.

## **2. A FALÊNCIA DO MODELO ATUAL DE ENSINO E COMO A GAMEFICAÇÃO PODE AJUDAR**

No Brasil, o ensino fundamental, médio e superior sofre com metodologias ultrapassadas, conteudistas e maçantes das salas de aula. Uma notícia do G1, publicada em 19/06/2019, traz dados do IBGE que afirmam que que 52,6% dos brasileiros até 25 anos não concluíram o ensino básico, sendo o abandona da educação um dos grandes problemas da

educação no Brasil, o percentual da população que terminou o ensino superior é ainda menor (OLIVEIRA, 2019) . É evidente que grande parte desse problema tem como responsável a desigualdade social que obriga jovens a ingressarem no mercado de trabalho mais rapidamente para aumentar a renda familiar. Entre as duas jornadas, estudo e trabalho, os jovens optam por deixar de lado a faculdade e se dedicarem exclusivamente ao trabalho. Diante dessa realidade, o problema se intensifica pelo fato de que os currículos das universidades e escolas são muito engessados e pouco integrados. A coordenadora do Todos pela educação, organização não governamental, Thaiane Pereira afirma que a Base Nacional Curricular Comum (BNCC) aponta que uma das formas mais positivas de superar a questão da evasão escolar é deixando o ensino mais interessante, dando ao jovem mais protagonismo no seu estudo e trazendo mais flexibilidade para os cursos, esse posicionamento valendo, também, para o ensino superior (PERREIRA,2019).

Dessa forma, as novas metodologias aparecem como possíveis caminhos para estimular tal protagonismo. De acordo com o portal do FNDE, metodologias inovadoras na educação, por definição, são aquelas compostas por novos produtos e sistemas construtivos, ou seja, métodos inovadores são aqueles capazes de construir e modificar o ensino com ideias novas, trazendo diversos benefícios para a educação no geral (FNDE, 2018). Uma dessas técnicas é a “gameificação”. Apesar de ser um termo recente, aparecendo em artigos pela primeira vez em 2010, o conceito que ele abarca já é bem antigo. Esse método de ensino busca aplicar elementos de jogos no ensino, com o objetivo de tornar o conhecimento mais dinâmico e atrativo para os estudantes de todas as idades. De acordo com o livro “Gameificação na educação”, essa metodologia é a construção, de sistemas, módulos ou modos de produção, tendo em foco as pessoas, usando premissa de a lógica dos *games*, por meio do estabelecimento de metas e premiações, esse modelo leva em consideração a motivação do aluno, o trabalho em equipe e a noção de liderança. Além disso, a gameificação incentiva o pensamento lógico e melhora a habilidade de resolução de problemas e a tomada de decisão dos estudantes (FADEL, 2014). No meio jurídico, essa metodologia é de grande ajuda, uma vez que busca integrar a teoria com a prática. Dessa forma, os estudantes de direito seriam capazes de desenvolver capacidades cognitivas que os permitiriam, por exemplo, interpretar leis e aplicá-las de forma mais natural e eficaz, podendo facilitar o trabalho de um advogado.

No ensino jurídico os métodos tradicionais e conteudistas estão sendo usados faz séculos, o que vem desmotivando os alunos a seguir com o curso. Além disso, há um fosso abissal entre as metodologias usadas no ensino jurídico e o exercício concreto das

propostas (FACHIN, 2014). É necessário que os futuros graduandos de direito tenham conhecimentos teóricos e habilidades práticas para estarem preparados para suas carreiras profissionais. No artigo publicado na Revista de pesquisa e educação jurídica em 2018, os autores Paulo Santos e Luiza Benedito, trazem a toda a ideia de que os futuro profissionais do direito precisam de elevado padrão e desenvolvimento no conhecimento técnico mas, é uma demanda, também, que esses conhecimentos sejam aplicados de forma transdisciplinar e humana (BENEDITO; SANTOS, 2018) . Uma vez que com a crescente tecnológica os trabalhos que antes eram de advogados e juízes estão sendo delegado a robôs que são capazes de fazer o pedido, como retratado na notícia publicada no dia 18 de novembro de 2018 no site da Folha (OLIVEIRA,2018). Sendo assim, as metodologias inovadoras são a mudança necessária para adequar o ensino ao momento histórico atual. Por meio da gameificação, será possível integrar os conteúdos teóricos, como a constituição e leis, à prática, por meio de simulações, jogos online ou até gincanas que estimulem a busca do conhecimento pelo aluno.

Muito embora a gamificação no ensino jurídico ainda seja uma promessa a se cumprir, já existem algumas instituições que já investem e incentivam o uso de tais metodologias nas suas aulas. Um exemplo é o “Juri game”, plataforma digital em que reúne alunos e permite que eles participem em uma serie de casos fictícios. Os estudantes podem se dividir em acusação e defesa e simular um júri online, no qual eles poderão aprender sobre o conteúdo jurídico da causa, compartilhar informações relativas à disciplina, interagir e se sentirem desafiados a vencê-la. Essa plataforma é uma das muitas que podem estimular o interesse do aluno no estudo e ainda agregar a educação a prática. É importante ressaltar que essa metodologia, além de poder ser aplicada por meios tecnológicos, como jogos online e dinâmicas promovidas pela internet pode, também, ser feita sem o auxílio da internet, como por exemplo em um jogo de tabuleiro ou gincanas na sala de aula que estimulem o estudo ativo.

### **3. A LEGISLAÇÃO SOBRE AS NOVAS METODOLOGIAS E O QUE É NECESSÁRIO PARA COLOCA-LAS EM PRÁTICA**

Atualmente, no Brasil, não existem legislações que regulem o uso de metodologias inovadoras nas instituições de ensino. Contudo, de acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de 1996 é obrigatório que cada instituição de ensino tenha o seu Projeto Político Pedagógico. Esse documento tem a função de criar um guia para a comunidade das instituições – alunos, pais, gestores, professores, funcionários – estipulando os objetivos e modo de funcionamento. Nesse

projeto devem constar diretrizes sobre a formação dos professores, diretrizes para a gestão administrativa e a proposta curricular (BRASIL,1996).

Dentro desse último tópico é especificado o método de aprendizagem, ou seja, metodologias inovadoras. Para preencher essas partes do projeto é necessário que seja especificada qual metodologia será usada, as técnicas de avaliação, benefícios e práticas que ocorrerão durante o curso. Sob uma visão do ensino jurídico, a gameficação seria uma boa metodologia para ser especificada no Projeto Político Pedagógico das universais de Direito . Isso se deve, pois, a flexibilidade curricular é um dos grandes facilitadores para que as metodologias ativas possam ser implantadas.

Outro ponto a ser pensado e que deve ser explicitado no projeto é a formação dos professores em relação a gameficação, já que eles precisam ser capazes de aplicar essa técnica em sala de aula. Como discutido na pesquisa, há necessidade de mudanças no processo de ensino e aprendizagem no ensino superior. No entanto, os professores reproduzem, geralmente, as mesmas estratégias de ensino às quais foram submetidos, reforçando o ensino tradicional. Sendo assim, com o objetivo de estudar as práticas em sala de aula, relacionando-as com a aprendizagem do estudante e as estratégias de ensino dos professores, foi constituído um campo de estudo denominado *Scholarship of Teaching and Learning* (SoTL) (BOYER, 1990). Esse projeto busca estudar como o ensino dos professores pode ajudar o profissional a introduzir as metodologias inovadoras na sua forma de ensinar. Além disso, deseja que a formação de um professor não seja apenas da formação de um pesquisador já que, um lecionador deve ser capaz de ensinar e estimular quatro capacidades nos alunos: o descobrimento do conhecimento , a integração do novo, a aplicação do conhecimento e a habilidade de ensinar o estudado, como dito por Ernest Boyer em um dos seu seminários sobre o método. Dessa forma, é evidente que para que a gameficação do ensino jurídico deixe de ser uma proposta no papel é necessário que se repense, também, as pós-graduações que devem adotar um método que vise introduzir as metodologias inovadoras, como o SoTL.

Sendo assim, não existem legislações que regulem especificamente o uso de metodologias inovadoras na educação superior, em especial no ensino jurídico. Porém, existem leis em que devem ser seguidas e exigem que as instituições de ensino especifiquem seu modo de operação, a fim de analisar e verificar que eles estão de acordo com o previsto na Lei N°9.394, de 20 de dezembro de 1996 (BRASIL, 1996).

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A partir do exposto, conclui-se que, as metodologias inovadoras, em especial a

gameificação da educação, são essenciais para suprir um distanciamento entre o ensino jurídico e a prática do Direito. Tal incongruência se deve a crescente globalização, que modificou diversos aspectos do trabalho e da vida dos indivíduos, que por sua vez, continuam tendo aulas tradicionais e conteudistas que não se adaptam ao novo mundo tecnológico.

A gameificação, é uma metodologia pensada para desenvolver habilidades cognitivas nos alunos. Essa metodologia, que utiliza elementos de jogos para estimular diversas capacidades nos estudantes, possibilita que os alunos, por meio de um ensino mais ativo relacionar, consigam relacionar com mais facilidade a matéria e as situações do dia a dia, se tornando profissionais melhores e mais prestativos. Esse método é capaz também de formar indivíduos mais preparados para as dificuldades que eles encontrarão nessa nova era tecnológica,

Esse tipo de metodologia pode ser facilmente aplicado nas universidades e faculdades, visto que não existem regulamentações sobre o assunto. Contudo, são necessárias algumas mudanças, até na formação dos professores de universidade, que precisam ser menos tradicionais e mais voltadas para a gameificação. Tudo isso deve ser incluso, obrigatoriamente, no Projeto Político Pedagógico, e aí sim poderá funcionar facilmente nas universidades e faculdades de Direito.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BOYER, E. 1990. **Scholarship reconsidered: Priorities of professoriate**. San Francisco: Jossey-Bass
- BENEDITO, Luiza. SANTOS, Vitor;. **O ensino jurídico sob a ótica da gameificação**. Revista de pesquisa e educação jurídica 2018. Disponível em: <https://indexlaw.org/index.php/rpej/article/view/4237/pdf>. Acesso em: 14/05/2020
- BRASIL. **Lei n. 9.934**, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm). Acesso em: 01/06/2020.
- CINCO ESTRATÉGIAS PAAR COMBATER A EVASÃO ESCOLAR NO ENSINO MÉDIO. **Fundação telefônica vivo**, 2019. Disponível em: <http://fundacaotelefonica.org.br/noticias/cinco-estrategias-para-combater-a-evasao-escolar-no-ensino-medio/>. Acesso em: 01/06/2020
- EXPURGOS FGTS. **Jurisgame**. Disponível em: <https://jurisgame.com.br/jurisgame/prepara.htm>. Acesso em: 03/06/2020
- FACHIN, Luiz. **Limites e possibilidades do ensino e da pesquisa jurídica: repensando paradigmas**. Argumenta Journal Law, 2014. Disponível em: <http://seer.uenp.edu.br/index.php/argumenta/article/view/2/2>. Acesso em: 14/05/2020
- FADEL, Luciane. *et al.* **Gameificação na educação**. Pimenta Cultural, 2014.
- FONFOCA, Eduardo. *et al.* **Metodologias Pedagógicas Inovadoras - Contexto da Educação Básica e da Educação Superior**. Ed. IFPF, 2018.
- GUSTIN, Miracy Barbosa de Sousa; DIAS, Maria Tereza Fonseca. **(Re)pensando a**

**pesquisa jurídica: teoria e prática.** 3ª. ed. Belo Horizonte: Del Rey, 2010.

**METODOLOGIAS INOVADORAS (MI). Fundo nacional de desenvolvimento a educação.** Disponível em:  
<https://www.fnde.gov.br/index.php/programas/proinfancia/eixos-de-atuacao/mobiliario-e-equipamentos-2>. Acesso em: 01/05/2020

**OLIVEIRA, Elida. Mais da metade dos brasileiros de 25 anos ou mais ainda não concluiu a educação básica, aponta IBGE.** G1, 19/06/2019. Disponível em:  
<https://g1.globo.com/educacao/noticia/2019/06/19/mais-da-metade-dos-brasileiros-de-25-anos-ou-mais-ainda-nao-concluiu-a-educacao-basica-aponta-ibge.ghtml>. Acesso em: 01/05/2020.

**OLIVEIRA, Felipe. Robôs advogados analisam processos, fazem petições e aceleram contratos.** G1, 10 de novembro de 2018. Disponível em:  
<https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2018/11/robos-advogados-analisam-processos-fazem-peticoes-e-aceleram-contratos.shtml>. Acesso em: 01/06/2020

**WITKER, Jorge. Como elaborar una tesis en derecho****Pautas metodológicas y técnicas para el estudiante o investigador del derecho.** Madrid: Civitas, 1985.