



A APLICAÇÃO DE GAME INTERDISCIPLINAR NO ENSINO JURÍDICO: UMA EXPERIÊNCIA CONCRETA EM SALA DE AULA

Luiza Machado Farhat Benedito¹
Ana Carolina Marinho Marques²

Resumo: Observa-se dificuldades no desenvolvimento e na retenção de conhecimento dos alunos de graduação em Direito. Tal fato incita a dúvida sobre a eficiência das metodologias aplicadas nas salas de aulas dos cursos jurídicos nacionais. Os professores de Direito precisam aprimorar as metodologias/métodos de ensino, que se revelam cada vez mais ultrapassados e desconectados com as novas demandas e realidades sociais. O uso de metodologias ativas revela-se uma ferramenta poderosa para a solução desse problema. Esta pesquisa apresenta resultados concretos de experiência acadêmica interdisciplinar realizada pelas autoras, demonstrando a eficiência da gameificação e do ensino imagético para o processo de aprendizagem.

Palavras-Chaves: Direito; gameificação; inovação; metodologias ativas; ensino jurídico imagético.

THE APPLICATION OF INTERDISCIPLINARY GAME IN LEGAL EDUCATION: A CONCRETE EXPERIENCE IN THE CLASSROOM

Abstract: Currently, difficulties are observed in the development and retention of students' knowledge in the Law course. This fact incites doubts about the efficiency of the methodologies applied in the classrooms of national legal courses. Law professors need to improve teaching methodologies and methods, which are increasingly outdated and disconnected with new demands and social realities. The use of active methodologies proves to be a powerful tool for solving this problem. The present research presents concrete results of an interdisciplinary academic experience carried out by the authors, demonstrating the efficiency of gamification and image teaching for the learning process.

Keywords: Gamification; Innovation; Right; Active Methodologies; Imagery Legal Education.

Introdução

¹ Professora da FASEH - Grupo ANIMA. Mestra em Direito pela Universidade FUMEC. Especializada em Mediação pela ICFML e OAB/MG. Pesquisadora. Advogada. Membro da Comissão de Direito de Família da OAB/MG. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9301354857281204> . E-mail: luizafarhatprof@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0341-9734>

² Doutora pela Universidade de Roma *Tor Vergata*. Professora na Faculdade da Saúde e Ecologia Humana (FASEH) e no Centro Universitário UNA. Advogada. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9381747760746315> . E-mail: acmarinhomarques@gmail.com



Contemporaneamente observa-se dificuldades no desenvolvimento e na retenção de conhecimento durante o curso de graduação em Direito, uma vez que é visível o mal desempenho dos graduandos não apenas em sala de aula, mas também (e de forma sistêmica no País) nos exames de suficiência da Ordem dos Advogados do Brasil (OAB) e no Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes (ENADE), na maioria das Instituições de Ensino Superior (IES).

Tal fato incita a dúvida sobre a eficiência das metodologias aplicadas nas salas de aulas das graduações dos cursos jurídicos nacionais. Os professores de Direito precisam aprimorar as metodologias e métodos de ensino, que se revelam cada vez mais ultrapassados e desconectados com as novas demandas e realidades sociais. Este é o problema enfrentado por esta pesquisa.

Com a pandemia COVID-19 o ensino global foi amplamente afetado, em todas as fases e idades dos discentes, com impacto direto nas IES e no papel e trabalho dos docentes. No ensino superior, as aulas tornaram-se, em sua maioria, remotas (on-line) e a evolução tecnológica incipiente quebrou os paradigmas e se impôs de forma inimaginável.

Estimular os alunos (e os próprios professores) no presente contexto de crise e abalo (social, educacional, econômico, psicológico, físico, moral etc) tornou-se uma necessidade constante. Fazer o uso do ensino imagético e da gameificação revelou-se surpreendentemente positivo, como será demonstrado na presente pesquisa.

Com fundamento na metodologia de pesquisa dedutiva e no referencial teórico da Gamificação e do Ensino Imagético, este artigo propõe caminhos viáveis para a solução deste problema, com a efetiva demonstração daquilo que os professores podem e devem fazer para o aprimoramento do ensino jurídico e a efetiva melhora e construção da aprendizagem pelos discentes.

Assim, propõe-se demonstrar a eficiência alcançada em experiência acadêmica interdisciplinar realizada pelas autoras com seus discentes em IES, evidenciando-se como o uso da gameificação e do ensino imagético são excelentes ferramentas para o processo de



aprendizagem, tanto de forma presencial quanto remota (on-line), ambos formatos já experimentados pelas autoras em suas aulas.

1 A necessidade de superar o modelo tradicional de ensino com aplicação de metodologias ativas

A crescente expansão do uso de tecnologias digitais acabou por gerar mudanças na sociedade e, em vista desta nova realidade, as práticas educacionais precisam superar o modelo centrado na fala do professor que transmite o conhecimento ao estudante e permite que este permaneça em uma posição passiva, apenas recebendo e armazenando as informações recebidas.

A insistência em se repetir o modelo tradicional secular de ensino, que não acompanhou a evolução da sociedade, tem contribuído para o desinteresse dos discentes e prejudicado a qualidade da educação superior no país, considerando os baixos resultados nos exames jurídicos e o mercado cada vez mais abastecido com profissionais menos qualificados (BENEDITO; SANTOS, 2018).

É urgente a necessidade de se elaborar um planejamento educacional que preveja metodologias inovadoras de ensino, uso de tecnologia e criatividade; bem como que seja capaz de fomentar a capacidade e a aptidão do aluno para a aprendizagem autônoma e dinâmica, indispensável ao aplicador do Direito e dos egressos do curso de Direito na atualidade.

Sobre o tema, Frederico Gabrich e Luiza Benedito demonstram a importância do papel protagonista do aluno e a necessidade de se adaptar o ensino jurídico no país, com aplicação de metodologias diferenciadas (2017):

(...) é evidente que o instrucionismo é importante para a educação, tanto que ainda é o modelo mais aplicado na maioria das escolas e universidades, e a principal metodologia que permitiu o desenvolvimento do conhecimento alcançado pela humanidade até o momento.

Porém, o uso excessivo e quase exclusivo desse modelo está desconectado com as inovações, com o fluxo contínuo e livre de informações, bem como com o pluralismo de ideias e de concepções de ensino e de aprendizagem determinados pela era do conhecimento que marca este século.



Não obstante, para instigar o interesse do discente, bem como para deslocar o aluno do polo passivo (de mero receptor de informações e conteúdos) e despertá-lo para o aprendizado, é imprescindível repensar o ensino jurídico, bem como a pesquisa e a implementação de variadas e inovadoras metodologias e métodos de ensino. Nesse sentido, o construtivismo e o construcionismo são metodologias importantes para essa necessária evolução (BENEDITO; GABRICH, 2017).

Nesse sentido, a sala de aula precisa ser transformada em um espaço de trocas de experiências, com o objetivo de se alcançar resultados positivos, por meio da participação ativa dos alunos. Para isso, é preciso contar com o apoio da tecnologia digital e com a aplicação das metodologias ativas, capazes de proporcionar ao estudante o aprofundamento dos temas e o desenvolvimento das competências requeridas para um bacharel em Direito.

A realidade imposta pela pandemia da COVID-19 reforçou a necessidade da implementação e uso das tecnologias no ensino superior. Muito além do formato de ensino híbrido, evidenciou-se a importância da capacidade dos docentes em estimular os discentes a assumirem o papel ativo e central da construção e aprimoramento do conhecimento. Esta é uma importante e singular função que os professores precisam desempenhar cada vez mais na educação. As metodologias ativas, em especial o uso da gameificação e do ensino imagético, revelam-se positivas aliadas para a transformação da educação e do conhecimento ativo.

2 Metodologias inovadoras de ensino e a importância da imagem no processo de aprendizagem

É preciso renovar o ensino jurídico para adaptá-lo à nova realidade, incentivando a aplicação, em sala de aula, de algumas metodologias inovadoras, apoiadas em tecnologias e com fomento e desenvolvimento de criatividade e interação entre as instituições de ensino (IES), professores e alunos.

As metodologias ativas de aprendizagem pressupõem um envolvimento do aluno com o seu aprendizado, a partir do momento em que este ultrapassa a sua zona de conforto, e não mais ocupa a posição de mero ouvinte, mas assume uma participação ativa e direta no processo de ensino, tornando-se protagonista de sua formação.



Existem várias modalidades de metodologias ativas capazes de proporcionar aos alunos um aprendizado com autonomia, sendo que cada uma delas traz uma contribuição importante e eficiente, com potencial para quebrar as barreiras e modificar o modelo vigente.

Dentre as diversas modalidades, podemos citar como exemplo o *storytelling*, o *fishbowl*, a sala de aula invertida, os mapas mentais, o *brainstorming*, o design instrucional, o *Lego Serious Play* e a *gamificação*, esta última, objeto do presente artigo.

É certo que a era digital trouxe uma mudança no perfil dos discentes com a criação de canais digitais, *smartphone*, *tablet*, redes sociais e jogos eletrônicos das mais variadas espécies, que desviam a atenção dos estudantes, sempre voltados aos desafios e ao mundo da internet.

Diante dessa realidade, é necessário utilizar essas ferramentas como aliadas no processo de ensino-aprendizagem, principalmente após a pandemia da COVID-19. E é com esse objetivo que deve ser aplicada a metodologia da gamificação, que pressupõe uma atividade concretizada por meio de desafios, demonstrando que a prática constitui um importante caminho de aprendizado para uma geração habituada à tecnologia e aos jogos digitais (BACICH, Lilian; MORAN, José 2018, p. 15).

Nesse sentido, de acordo com Lilian Bacich e José Moran, as dinâmicas de jogos são “*estratégias importantes de encantamento e motivação para uma aprendizagem mais rápida e próxima da vida real*” (BACICH, Lilian; MORAN, José, 2018, p. 21).

Ademais, outra ferramenta importante nesse processo transformador do ensino jurídico é o uso de imagens no processo de aprendizagem. É cediço que o cérebro aprende melhor com imagens³. Mesclar as metodologias ativas com a exploração do ensino imagético contribui significativamente para um melhor aprendizado.

Conforme evidenciado por GABRICH e BENEDITO (2016) o uso da imagem/desenho é de suma importância para a explicitação das ideias e para o ensino.

³ Sobre o tema recomenda-se a leitura das obras de Tony Buzan, bem como a leitura do artigo *Ensino Jurídico por Meio de Imagens* (GABRICH; BENEDITO, 2016).



KRISTIANSEN (2015) definiu, acertadamente, que *o propósito é explorar e aprender, em vez de apenas ensinar*. O ensino precisa ser motivador, despertar curiosidade e sentidos. É necessário experimentar o conhecimento, não apenas dizê-lo e/ou escutá-lo.

Nesse sentido, Edgar Morin, elucida:

É impressionante que a educação que visa a transmitir conhecimentos seja cega quanto ao que é o conhecimento humano, seus dispositivos, suas enfermidades, suas dificuldades, suas tendências ao erro e à ilusão, e não se preocupe em fazer conhecer o que é conhecer. (MORIN, 2013).

As pessoas podem pensar e expressar as suas ideias e sentimentos de inúmeras maneiras: por meio de palavras faladas e escritas, por meio de imagens estáticas ou em movimento, por meio da música, do teatro, do cinema, da arte em geral.

Contudo, tradicionalmente, no ocidente, o pensamento, a expressão de ideias e a transmissão do conhecimento são realizados, fundamentalmente, por meio de palavras escritas, especialmente a partir do momento em que a pessoa aprende a ler e a escrever. Infelizmente, depois do processo de alfabetização e durante quase todo o processo de educação formal, a prática do desenho é, pouco a pouco, não apenas deixada de lado, mas taxativamente reprimida e até, em alguns casos, proibida especialmente no ensino acadêmico e essencialmente instrutivista e formal, que ainda prevalece não apenas no meio escolar, mas também no meio universitário. (GABRICH; BENEDITO, 2016).

Na realidade, há uma equivocada percepção de que recalando a afetividade no ensino e na ciência (que pode ser representada muito mais facilmente por meio de desenhos e de imagens), poder-se-ia eliminar o risco de erro, como esclarece MORIN (2013):

[...] no mundo humano, o desenvolvimento da inteligência é inseparável do mundo da afetividade, isto é, da curiosidade, da paixão, que por sua vez, são a mola da pesquisa filosófica ou científica. A afetividade pode asfixiar o conhecimento, mas pode também fortalecê-lo. Há estreita relação entre inteligência e afetividade: a faculdade de raciocinar pode ser diminuída, ou mesmo destruída, pelo déficit de emoção; o enfraquecimento da capacidade de reagir emocionalmente pode mesmo estar na raiz de comportamentos irracionais. (MORIN, 2013, p.20)

Nesse sentido, GABRICH; BENEDITO (2016) elucidaram corretamente que não há que se falar na impossibilidade de o ensino formal ocorrer no Direito ou em qualquer outra



ciência, por meio da combinação de palavras e imagens (desenhos), de razão com emoção (afetividade). Ao contrário: o conhecimento humano acontece e é maximizado exatamente quando se obtém a combinação exata entre razão e sensibilidade, o justo meio entre o raciocínio lógico abstrato e a emoção da vida, da prática. Assim, não há como desconsiderar que o ser humano pensa, se comunica, ensina e aprende por meio da combinação entre imagens e palavras.

Ressalta-se, ainda, que, segundo Sibbet (2013), a maior habilidade natural do ser humano para se comunicar ocorre por meio do desenho, pois:

Os pesquisadores em aprendizado e inteligência cognitiva sabem agora que seres humanos processam informação de formas diferentes, e que o pensamento visual é uma parte grande do que fazemos. Parece que nossos cérebros são maciçamente desenvolvidos para processar informação visual, e alguns sugerem que até 80% de nossas células cerebrais estão envolvidas nisso. (SIBBET, 2013, p. xvi).

No mesmo sentido, Dan Roam (2012), afirma que não há maneira mais poderosa de provar que conhecemos algo do que fazer um desenho simples dele. Também não há maneira mais eficaz de enxergar soluções ocultas do que pegar uma caneta e desenhar as peças do problema.” (ROAM, 2012, p. xiii).

Como mencionado, as ideias, vontades e expressões podem ser manifestadas de diversas maneiras, permitindo que a comunicação seja feita por meio de palavras faladas e/ou escritas, através da música, do teatro, do cinema, da arte ou, ainda, por meio de imagens.

A comunicação por meio da imagem, quando utilizada em combinação com as palavras, pode contribuir positivamente para o processo ensino-aprendizado, como forma de renovar as metodologias aplicadas nos cursos de Direito e melhorar a qualidade do ensino jurídico no país.

Tanto as imagens quanto as palavras, constituem importantes canais de comunicação providos com diferentes propriedades e, quando trabalhadas em conjunto, representam potencial para despertar o interesse pelo tema. O ensino precisa ser motivador, capaz de envolver o aluno no seu processo de conhecimento e não apenas transmitir as informações e



os conteúdos relacionados à disciplina (KRISTIANSEN, 2005). No mesmo sentido, Frederico Gabrich e Luiza Benedito:

O ensino precisa ser motivador, despertar curiosidade e sentidos. É necessário experimentar o conhecimento, não apenas dizê-lo e/ou escutá-lo (BENEDITO; GABRICH, 2017).

Por isso, as autoras criaram o baralho acadêmico interdisciplinar, demonstrando que o uso da gameficação e do ensino imagético foram absolutamente favoráveis e motivacionais para o ensino, em suas experiências acadêmicas. O que poderá ser constatado no próximo capítulo.

3 Gameficação interdisciplinar no ensino jurídico: experiência aplicada em sala de aula

A técnica da gamificação envolve o uso de ideias, técnicas e estratégias de jogos, com o objetivo de incentivar determinados comportamentos, aumentar a motivação e o engajamento dos alunos, além de promover o aprendizado e solucionar problemas.

No entanto, para que isso seja possível, é preciso quebrar as barreiras impostas pelo modelo tradicional de ensino, bem como apresentar atividades que permitam trabalhar o conteúdo de forma mais dinâmica e que tragam estímulos para os alunos, a fim de torná-los sujeitos ativos do seu próprio processo de conhecimento.

Baseando-se nessa proposta, em uma atividade específica aplicada no 9º (nono) período do curso de Direito da Faseh – Faculdade da Saúde e Ecologia Humana, as autoras, ambas Professoras desta Instituição de Ensino Superior (IES), realizaram um trabalho interdisciplinar, utilizando a metodologia da gamificação, com a criação de cartas de baralho, que abordam conteúdos referentes às disciplinas de Direito Internacional, Família e Sucessões.

A aplicação da interdisciplinaridade, como ferramenta útil para ultrapassar a concepção fragmentária do conhecimento, teve como objetivo estabelecer um diálogo entre as três disciplinas, de forma a garantir a construção do conhecimento global, inter-relacionando os diferentes conteúdos estudados.



Os alunos foram divididos em equipes, por meio de uma dinâmica inicial, que proporcionou uma formação aleatória dos grupos (o que foi muito positivo, pois eliminou as famosas “panelas” e permitiu uma interação ampla entre os discentes), bem como, criou-se uma ambientação inicial com a atividade e o conteúdo que seria trabalhado (o que também refletiu no excelente desempenho das atividades, pois os alunos se familiarizam com a estrutura do jogo que em seguida iriam iniciar).

Além das cartas de baralho elaboradas pelas docentes, as professoras contaram com o auxílio do aparelho utilizado no jogo “*Passa ou Repassa*”, de modo que, quem acionava primeiro o botão, respondia primeiro a pergunta. A cada resposta correta, o grupo acumulava pontos e, a cada resposta incorreta, perdia-se pontos. Ao final, o grupo vencedor (aquele que atingiu a maior pontuação), foi premiado.

As primeiras experiências foram realizadas de forma presencial, antes da realidade de isolamento social imposta pela pandemia da COVID-19. Revelando-se, desde a primeira oportunidade, o sucesso da combinação entre o ensino, a teoria, a prática, a imagem, os jogos, o lúdico e o poder transformador da interação entre as pessoas no processo de conhecimento ativo.

A experiência demonstrou ser eficiente para o aprendizado, uma vez que a competição (atitude inerente a todo ser humano), as propostas desafiadoras que foram apresentadas, bem como a busca pelas recompensas, acabou promovendo uma participação ativa e motivadora dos alunos na atividade proposta.

Foi possível evidenciar o engajamento uníssono dos alunos, a troca de ideias com as pessoas do grupo, o debate acadêmico, a pesquisa direta, o raciocínio crítico e a construção das respostas para as questões das cartas do baralho acadêmico interdisciplinar.

A metodologia baseada na gamificação revelou-se como uma importante ferramenta para uma educação inovadora, capaz de transformar as aulas em experiências enriquecedoras de aprendizagem aos estudantes da era digital. Foi possível verificar uma eficiente absorção dos conceitos previamente abordados em sala de aula, de forma global, navegando em conteúdos das três disciplinas.



Com a pandemia da COVID-19, as autoras prosseguiram no desafio de aplicar a dinâmica mesmo que de forma remota (on-line), o que revelou-se, também, extremamente positivo para o aprendizado e engajamento dos discentes.

Para a dinâmica aplicada em sala de aula, foram confeccionadas cartas de baralho, com representação visual do tema proposto. Nesse sentido, cada carta apresentava um caso hipotético, associado a uma figura ilustrativa.

A experiência demonstrou que a imagem revelou-se um instrumento importante que auxiliou na metodologia da gamificação, uma vez que houve um grande envolvimento dos alunos, com participação efetiva e muito entusiasmo durante todo o transcorrer da aula, tanto no formato de aula presencial e no formato remoto (aulas on-line).

Inclusive, uma realidade comum (infelizmente) das aulas remotas são as câmeras e microfones fechados dos alunos, muitas vezes passivos e poucos participativos. Em absolutamente todas as experiências das autoras com uso da gamificação na sala de aula, ainda que no formato remoto, os alunos tornaram-se ativos, participativos e bastante estimulados.

Abaixo imagens ilustrativas do baralho elaborado pelas professoras e utilizados nas salas de aula (presencial e online).



* Imagem de algumas das cartas elaboradas pelas professoras, ora autoras deste artigo.

A atividade executada evidenciou que a imagem pode exercer um papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem, na medida em que auxilia o aluno na sua capacidade de interpretar e compreender o caso proposto para, então, conseguir buscar, no ordenamento jurídico, a solução para o problema apresentado. A imagem contribuiu para reproduzir os conteúdos ativados, ao retratar as ideias expressas na linguagem escrita.

Trata-se de um recurso que pode ser explorado como suporte para desenvolver melhor os temas a serem estudados, com o escopo de se alcançar uma aprendizagem mais significativa na compreensão dos conteúdos abordados em sala de aula.

O resultado positivo alcançado com a experiência acadêmica das docentes pode ser comprovado pelos feedbacks dos discentes, retratados na matéria publicada no site da Faculdade⁴.

Os alunos consideraram a metodologia aplicada como inovadora e extremamente diferenciada, capaz de unir a tecnologia às técnicas de jogos, o que assegurou a absorção do

⁴ Disponível em: <https://www.faceh.edu.br/noticia/aulas-com-games-sao-diferencial-no-ensino-da-faceh/>



conteúdo abordado durante o semestre, além de proporcionar a interação entre as equipes. Há alunos que relataram que a atividade interdisciplinar foi uma das melhores aulas e experiências da graduação (confira a reportagem no link abaixo)!

Conclusões

O modelo de ensino atual deve, necessariamente, sofrer uma reformulação para acompanhar a evolução e necessidades da sociedade. O sistema instrucionista e cartesiano centrado na figura do professor, baseado na transmissão do conhecimento, já não se mostra mais eficaz ante as novas demandas e realidades sociais. Ademais, os mecanismos eletrônicos que “competem” com a atenção dos alunos, geram desestímulo e baixo aprendizado.

Diante desta realidade, é urgente a necessidade de atualização dos alicerces do ensino nas faculdades de Direito, e esta modernização passa, entre outros fatores, pela introdução de metodologias inovadoras.

Dentre as várias metodologias inovadoras existentes, a experiência com a gamificação com a turma do 9º período do curso de Direito da Faseh foi muito positiva e demonstrou que uma atividade proposta em sala de aula para os alunos, quando transformada em jogo, torna-se mais atraente e interessante, contribuindo para um melhor resultado de aprendizagem.

Primeiro, porque os alunos, de fato, se envolvem com a atividade, propiciando a interatividade e o engajamento em um desafio definido por regras, gerando um resultado satisfatório para a absorção do conteúdo.

Segundo, a divisão da sala em grupos e a proposta de atividades em etapas bem divididas e definidas demonstrou ser uma maneira interessante de gamificar o conteúdo a ser ministrado, uma vez que permite aos alunos assimilarem e revisarem os temas debatidos em sala de aula, mantendo em nível elevado o seu engajamento, o que foi intensificado com as tarefas que apresentavam objetivos e recompensas em curto prazo.



Terceiro, o trabalho em equipe promoveu um estímulo na interação e compartilhamento de informações, demonstrando uma significativa alteração no padrão de participação e de comportamento do aluno.

Por fim, a utilização da imagem foi importante contribuição no processo de formação e reformulação de conceitos, além de ter se revelado como método facilitador e construtor do senso crítico e raciocínio do aluno.

Sem dúvida, a proposta de aplicação de metodologias ativas e, em especial a gamificação interdisciplinar com o auxílio das imagens, favorece a alteração no sistema voltado à busca do conhecimento, de modo a posicionar os alunos não mais como meros expectadores de um professor transmissor do conteúdo, mas como verdadeiros protagonistas das disciplinas a serem estudadas e autores do processo de aprendizagem.

Experiência bastante válida tanto para o formato da sala de aula presencial quanto da sala de aula remota (online).

REFERÊNCIAS

ALVES, L.R.G.; MINHO, M.R. DA S.; DINIZ, M.V.C. *Gamificação: diálogos com a educação*. In L. M. Fadel et al., EDS. 2014, Gamificação na educação. Florianópolis: Pimenta Cultural, 2014.

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

BACHRACH, Estanislao. *ÁgilMente - Aprendé como funciona tu cérebro para potenciar tu creatividad y vivir mejor*. – 26ª ed. – Buenos Aires: Sudamericana, 2016.

BARATA, G. et al. *Melhorando o ensino universitário com a gamificação*. In: PORTUGUESE CONFERENCE ON HUMAN-MACHINE INTERACTION, 5, 2013, Vila Real. Interacção. 2013.

BARER-STEIN, T. e DRAPER, J. *The craft of teaching adults*. Ontário: Irwin Publishing, 1998.



BASSANI, P.S.; PASSERINO, L.M.; PASQUALOTI, P.R.; RITZEL, M.I (2006) *Em Busca de uma Proposta Metodológica para o Desenvolvimento de Software Educativo Colaborativo*. Novas Tecnologias na Educação, CINTED-UFRGS, V.4, N.1, Julho 2006, pp.1-10.

BATE, Emily; HOMMES, Juliett; DUVIVIER, Robbert; TAYLOR, David C. M. *Problem based learning (PBL): getting the most out of your students – Their roles and responsibilities*: AMEE Guide n.84, UK, 2014.

BECKER, Fernando. *O que é construtivismo?* In: BORJA, Amélia de et al. *Construtivismo em revista*. São Paulo: FDE, 1993. p. 87-93 (Série Ideias, 20).

BENEDITO, Luiza Machado Farhat; GABRICH, Frederico de Andrade. *Lego Serious Play no Direito*. **Revista de Direito de Família e Sucessão**, v.3, n.1, 2017, p.33-53. Disponível em: < <http://www.indexlaw.org/index.php/direitofamilia/article/view/1944> > . Acesso em: 07 set. 2021.

BENEDITO, Luiza Machado Farhat; GABRICH, Frederico de Andrade. *Lego Serious Play na solução de problemas familiares e societários*. **Revista de Pesquisa e Educação Jurídica**, v.2, n.2, 2016, p.105-126. Disponível em: < <http://indexlaw.org/index.php/rpej/article/view/1310/pdf> > . Acesso em: 03 out. 2021.

BERGMANN, Jonathan; SAMS, Aaron. *Sala de aula invertida: uma metodologia ativa de aprendizagem*. Tradução Afonso Celso da Cunha Serra. – 1. Ed. – Rio de Janeiro: LTC, 2016.

BUZAN, Tony. *Mapas Mentais: métodos criativos para estimular o raciocínio e usar ao máximo o potencial do seu cérebro*. Rio de Janeiro: Sextante, 2009.

BUZAN, Tony. *Mapas mentais e sua elaboração: um sistema definitivo de pensamento que transformará a sua vida*. São Paulo: Cultrix, 2005.

BRASLAVSKY, Berta. *Escola e alfabetização: uma perspectiva didática*. São Paulo: UNESP, 1993.

CALDAS, Marcio. *Gamification e o Direito*. 2015. Disponível em: <https://jota.info/artigos/gamification-e-o-direito-09092015>. Acesso em: 19 ago. 2021.

CAPELLA, Juan-Ramón. *A aprendizagem da aprendizagem: uma introdução ao estudo do direito*. Tradução de Miracy Barbosa de Sousa Gustin, Maria Tereza Fonseca Dias. Belo Horizonte: Fórum, 2011.





CHAN, Zenobia C.Y. *Drawing in nursing PBL*. **Nurse Education Today**. Elsevier, 2013, p. 818-822. Disponível em: <[http://www.nurseeducationtoday.com/article/S0260-6917\(12\)00062-7/fulltext](http://www.nurseeducationtoday.com/article/S0260-6917(12)00062-7/fulltext)> . Acesso em: 26 jun. 2021.

CHRISTENSEN, Clayton M; HORN, Michael B; JOHNSON, Curtis W. *Inovação na sala de aula: como a inovação disruptiva muda a forma de aprender*. Tradução: Rodrigo Sardenberg. – Ed. atual. e ampl. – Porto Alegre: Bookman, 2012.

COLL, César et al. *Los contenidos en la reforma: enseñanza y aprendizaje de los conceptos, procedimientos y actitudes*. Madrid: Santillana, 1992.

DeAQUINO, Carlos Tasso Eira. *Como aprender: andragogia e as habilidades de aprendizagem*. – 1. ed. – São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

ESTEVES, Jean Soldi. *A linguagem e o método na ciência do Direito e suas inflexões na interpretação do negócio jurídico*. **Revista do Tribunal Regional do Trabalho da 15ª Região**, n. 40, 2012.

FARDO, M. L. *A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem.*, 9 CINTED-

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 51. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2015.

FOSNOT, Catherine Twomey. *Construtivismo: teoria, perspectivas e prática pedagógica*. Trad. Sandra Costa. -Porto Alegre: ArtMed, 1998.

GABRICH, Frederico de Andrade. *Transdisciplinaridade no ensino jurídico*. Publica Direito. 2013. Disponível em: <http://www.publicadireito.com.br/artigos/?cod=57db7d68d5335b52>. Acesso em: 12 jun. 2021.

GABRICH, Frederico de Andrade. *Inovação no Direito / Frederico de Andrade Gabrich (coord.)*. Belo Horizonte: Universidade Fumec. Faculdade de Ciências Humanas, Sociais e da Saúde, 2012. 464 p.

GABRICH, Frederico de Andrade; BENEDITO, Luiza Machado Farhat. *Ensino Jurídico por Meio de Imagens*. **Revista Brasileira de Educação e Cultura**, Centro de Ensino Superior de São Gotardo, Número XIV Jul-dez 2016, páginas 61-81. ISSN 2237-3098. Disponível em: <file:///Users/luiza/Downloads/262-Texto%20do%20artigo-1068-1-10-20161114.pdf> . Acesso em: 01 out. 2021.

GABRICH, Frederico de Andrade; BENEDITO, Luiza Machado Farhat. *Mapa Mental no Ensino Jurídico*. In: V Encontro Internacional do Conpedi - Montevidéu - Uruguai, 2016.



Direito, Educação Epistemologias, Metodologias do Conhecimento e Pesquisa Jurídica I. Florianópolis - SC: Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Direito - CONPEDI, 2016. v. 1. p. 127-144. Disponível em: <
<http://www.conpedi.org.br/publicacoes/9105o6b2/857l680t/sYoZzoRDnJR2n1V0.pdf> >.
Acesso em: 26 jun. 2011.

GABRICH, Frederico de Andrade; FAKHOURY FILHO, Tamer. *(Re)pensando o ensino jurídico por meio das práticas de storytelling: o exemplo do júri*. In: XXV Encontro Nacional do CONPEDI - Brasília/DF, 2016. Direito, Educação Epistemologias, Metodologias Do Conhecimento e Pesquisa Jurídica. Florianópolis - SC: CONPEDI - Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Direito, 2016. v. 1. p. 266-285. Disponível em: <
<http://www.conpedi.org.br/publicacoes/y0ii48h0/wz8uq8sf/qD6qhWxmEY00j06h.pdf> >.
Acesso em: 26 jun. 2021.

GALEGALE, Gustavo Perri. *A utilização de gamification em um sistema de informação: estudo de caso da Natura Cosméticos S.A/ Gustavo Perri Galegale – São Paulo, 2014. 110 p.*

KAPP, L. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education* [S.1]: Wiley, 2012. ISBN 9781118191989.

KESERCIOGLU, Teoman; BALIM, Ali Gunay; INEL, Didem; et. Al. *An opinion scale of constructivist approach for science teachers: a study of validity and reliability*. Procedia Social and Behavioral Sciences, Elsevier, 2009. Disponível em: http://ac.elscdn.com/S1877042809003942/1-s2.0-S1877042809003942-main.pdf?_tid=fccd7908-e27a11e6-b67700000aab0f01&acdnat=1485293033_1ed330f2a24cd4ab8e3ce4d8a7362afc . Acesso em: 02 out. 2021.

KNOWLES, Malcolm S. *The Modern practice of adult education: andragogy versus pedagogy*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, 1980.

KNOWLES, Malcolm S. *Informal adult education: a guide for administrators, leaders, and teachers*. New York: Association Press, 1950.

KRISTIANSEN, PER; RASMUSSEN, Robert. *Construindo um negócio melhor com a utilização do Método LEGO Serious Play*. São Paulo: DVS editora, 2015.

LEGO Group. *The science of lego serious play*. 2002. Disponível em: www.seriousplay.com Acesso em: 17 mar. 2017.

MORIN, Edgar. *Os sete saberes necessários à educação do futuro* [livro eletrônico]. São Paulo: Cortez; Brasília: Unesco, 2013.





MUSSIO, Simone Cristina; VALIDÓRIO, Valéria Cristiane; MERLINI, Véra Maria Ferro. *As novas tecnologias acopladas à educação: Reflexões sobre o ensino-aprendizagem no século XXI*. **Revista RETC**, n. 14, p. 44-52, abr. 2014. Disponível em: < <http://revista-fatecjd.com.br/retc/index.php/RETC/article/view/127/pdf> >. Acesso em: 3 abr. 2017.

RIBEIRO, Luis Roberto de Camargo. *Aprendizagem baseada em problemas (PBL): uma experiência no ensino superior* [livro eletrônico]. São Carlos: EdUFSCar, 2008.

ROAM, Dan. *Desenhando Negócios: como desenvolver ideias com o pensamento visual e vencer nos negócios*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

SASS, Odair. *Construtivismo e Currículo*. Artigo digital. Disponível em: http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_26_p087-103_c.pdf . Acesso em: 11 mar. 2020.

SIBBET, David. *Reuniões Visuais: como gráficos, lembretes autoadesivos, e mapeamento de ideias podem transformar a produtividade de um grupo*. Rio de Janeiro: Alta Books, 2013.

SIBBET, David. *Líderes Visuais: novas ferramentas para visualizar e gerir mudanças organizacionais*. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014.

UFRGS *Novas Tecnologias na Educação*. V.11 Nº 1, p. 1-9. 2013julho, 2013. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/41629/26409 - página 3> . Acesso em 19 jun. 2021.

VIANNA, Ysmar. *Gamification, Inc : como reinventar empresas a partir de jogos* /Ysmar Vianna ... [et al.]. — 1. Ed. — Rio de Janeiro: MJV Press, 2013. 116p.; e-book.

VALENTE, J.A (1993). *Computadores e Conhecimento: repensando a educação*. Gráfica UNICAMP. Campinas.p.418, 1993.

ZEVE, C.M.D et al (2000) *Aprendizagem Colaborativa: A utilização de CD-ROM e Internet em um Sistema Integrado*. XI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Maceió. 2000.