



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO  
AGÊNCIA DE INOVAÇÃO, EMPREENDEDORISMO, PESQUISA,  
PÓS-GRADUAÇÃO E INTERNACIONALIZAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PROPRIEDADE INTELECTUAL E  
TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA PARA INOVAÇÃO

JÉSSICA SILVA DE JESUS

**INOVAÇÃO APLICADA À EDUCAÇÃO NO BRASIL:**  
**MANUAL *SMART LAW* DE ENSINO JURÍDICO GAMIFICADO**

São Luís  
2022

JÉSSICA SILVA DE JESUS

**INOVAÇÃO APLICADA À EDUCAÇÃO NO BRASIL:**  
MANUAL *SMART LAW* DE ENSINO JURÍDICO GAMIFICADO

Trabalho de apresentação para  
qualificação no Programa de Pós-  
Graduação em Propriedade Intelectual e  
Transferência de Tecnologia para a  
Inovação - PROFNIT- Ponto Focal  
Universidade Federal do Maranhão

Orientador: Dr. Walber Lins Pontes

São Luís  
2022

### **Ficha catalográfica**

Silva de Jesus, Jéssica.

INOVAÇÃO APLICADA À EDUCAÇÃO NO BRASIL: Manual  
Smart

Law de ensino jurídico gamificado / Jéssica Silva de Jesus. - 2022.  
145 f.

Orientador (a): Walber Lins Pontes.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em  
Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia Para  
Inovação, Universidade Federal do Maranhão, São Luís/MA, 2022.

1. Ensino jurídico. 2. Gamificação. 3. Smart Law. I. Lins Pontes,  
Walber. II. Título.

JÉSSICA SILVA DE JESUS

**INOVAÇÃO APLICADA À EDUCAÇÃO NO BRASIL:**  
MANUAL *SMART LAW* DE ENSINO JURÍDICO GAMIFICADO

Trabalho de apresentação para  
qualificação no Programa de Pós-  
Graduação em Propriedade Intelectual e  
Transferência de Tecnologia para a  
Inovação - PROFNIT- Ponto Focal  
Universidade Federal do Maranhão

Data da qualificação:   /  /  

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Walber Lins  
Pontes Orientador

---

Profa. Dra. Rosana Zau Mafra

---

Prof. Dr. Romulo Martins França

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus, pelo dom da vida e pela oportunidade dada de expandir os conhecimentos em prol da construção de iniciativas e projetos aptos a impactar positivamente a nossa sociedade.

À minha família, pelo apoio incondicional na minha trajetória pessoal e profissional, e por sempre incentivar os meus sonhos e escolhas. Em especial, agradeço aos meus avós, meus pais, minha madrinha, meu irmão e ao meu filho, por todo amor, carinho, compreensão, incentivo e por serem rocha firme em meio aos percalços e desafios ao longo da trajetória até aqui.

Aos meus amigos e à Comunidade Católica Ebenézer, porto seguro para todos os momentos, acompanhando de perto as dores e alegrias da construção de mais esse sonho.

A Paulo França, cuja parceria foi essencial ao longo de toda essa trajetória, pela amizade e por todo apoio, compartilhamento de angústias e alegrias. A Weldys Santos, por me apresentar o mundo da inovação e colaborar com o meu anseio por aprender e me aprofundar nesse tema – meu muito obrigada.

Ao meu professor orientador, Walber, agradeço por toda confiança, compreensão, paciência e profissionalismo, essencial para a construção de toda a concepção do projeto e produto deste trabalho.

*“Nem olhos viram, nem ouvidos ouviram,  
nem jamais penetrou em coração humano  
o que Deus tem preparado para aqueles  
que o amam”.*

(1 Co 2:9)

JESUS, Jéssica Silva de. **Práticas Inovadoras para o Ensino Jurídico Gamificado:** proposta de constituição do Manual Smart Law. 2022. 127f. (Mestrado em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação) – Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2022.

## RESUMO

O presente trabalho teve como principal objeto a apresentação da constituição de um Manual de Ensino Jurídico Gamificado, denominado Smart Law, o qual poderá ser replicado em diversos contextos, tendo como base a utilização de elementos da gamificação para a realização de imersões e experiências focadas em compartilhar o conhecimento jurídico de forma acessível e descomplicada. Para a efetivação do manual, teve-se como ponto de partida a realização de jornadas de ensino, nas quais se aplica a experiência da gamificação e de seus principais elementos ao ensino jurídico. Sendo assim, os elementos basilares da gamificação compõem um itinerário apto a colaborar com a construção de resolução de problemáticas nas mais diversas áreas do conhecimento. Dentre essas possibilidades de atuação, destaca-se a aplicação da gamificação ao ensino jurídico nos termos do manual Smart Law.

Palavras-chave: ensino jurídico; gamificação; Smart Law.

JESUS, Jéssica Silva de. **Innovative Practices for Gamified Legal Education**: proposal for the constitution of the Smart Law Manual. 2022. 127f. (Mestrado em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação) – Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2022.

### **ABSTRACT**

The main object of this paper is to present the constitution of a Gamified Legal Teaching Manual called: Smart Law, which can be replicated in different contexts, based on the use of gamification elements to carry out immersions and experiences focused on share legal knowledge, in an accessible and uncomplicated way. For the implementation of the Manual, the starting point is the realization of teaching events, in which the experience of gamification and its main elements are applied to legal education. Thus, the basic elements of gamification make up an itinerary capable of collaborating in the construction of problem solving in the most diverse areas of knowledge. And among these action possibilities, the application of gamification to legal education stands out, under the terms of the Smart Law Manual.

Keywords: legal education; gamification; Smart Law.



## **LISTA DE QUADROS**

|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Quadro 1 Elementos de gamificação                              | 23 |
| Quadro 2 Aplicação dos elementos da gamificação na Jornada     |    |
| Quadro 3 Jornada de Ensino Jurídico Gamificado: fase 1         | 32 |
| Quadro 4 Jornada de Ensino Jurídico Gamificado: fase 2         | 36 |
| Quadro 5 Jornada de Ensino Jurídico Gamificado: fase 3         | 39 |
| Quadro 6 Jornada de Ensino Jurídico Gamificado: fase 4         | 42 |
| Quadro 7 Jornada de Ensino Jurídico Gamificado: fase 5         | 45 |
| Quadro 7 Jornada de Ensino Jurídico Gamificado: todas as fases | 48 |

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

|     |                                         |
|-----|-----------------------------------------|
| CFE | Conselho Federal de Educação            |
| IES | Instituição de ensino superior          |
| LDB | Lei de Diretrizes de Base               |
| MDA | <i>Mechaniscs, Dynamics, Aesthetics</i> |
| MEC | Ministério da Educação                  |
| OAB | Ordem dos Advogados do Brasil           |
| PPC | Projeto Pedagógico do Curso             |

## SUMÁRIO

|                                                                                                                               |           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1 IDENTIFICAÇÃO</b>                                                                                                        | <b>9</b>  |
| 1.1 TÍTULO                                                                                                                    | 9         |
| 1.2 INSTITUIÇÃO                                                                                                               | 9         |
| 1.3 ORIENTADOR                                                                                                                | 9         |
| 1.4 ANO/SEMESTRE                                                                                                              | 9         |
| <b>2 INTRODUÇÃO</b>                                                                                                           | <b>10</b> |
| <b>3 JUSTIFICATIVA</b>                                                                                                        | <b>12</b> |
| <b>4 OBJETIVOS</b>                                                                                                            | <b>14</b> |
| 4.1 OBJETIVO GERAL                                                                                                            | 14        |
| 4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS                                                                                                     | 14        |
| <b>5 REFERENCIAL TEÓRICO</b>                                                                                                  | <b>15</b> |
| 5.1 ENSINO JURÍDICO NO BRASIL                                                                                                 | 15        |
| 5.2 GAMIFICAÇÃO APLICADA                                                                                                      | 18        |
| <b>6 METODOLOGIA</b>                                                                                                          | <b>24</b> |
| <b>7 RESULTADOS OBTIDOS</b>                                                                                                   | <b>26</b> |
| 7.1 FASES DA JORNADA DE ENSINO JURÍDICO GAMIFICADO SMART LAW                                                                  | 28        |
| 7.2 ETAPAS                                                                                                                    | 31        |
| 7.2.1 Etapas da fase 1                                                                                                        | 31        |
| 7.2.1.1 Fase 1/ etapa 1: demandar e definir tema, público-alvo, carga horária, formato, data e local da realização da Jornada | 32        |
| 7.2.1.2 Fase 1/ etapa 2: contratar a jornada, definir a comissão organizadora, organizar e monitorar as inscrições na jornada | 32        |
| 7.2.1.3 Fase 1/ etapa 3: estruturar cronograma, material de apoio e mentores                                                  | 33        |
| 7.2.1.4 Fase 1/ etapa 4: estruturar cases e dinâmicas de aprendizado                                                          | 34        |
| 7.2.1.5 Fase 1/ etapa 5: estruturar critérios de avaliação e pontuação                                                        | 34        |
| 7.2.2 Etapas da fase 2                                                                                                        | 34        |
| 7.2.2.1 Fase 2/ etapa 1: acolher, "quebrar o gelo" e dividir as equipes                                                       | 35        |
| 7.2.2.2 Fase 2/ etapa 2: apresentar desafios jurídicos, personagens e a trilha de conhecimento jurídico                       | 36        |
| 7.2.2.3 Fase 2/ etapa 3: diagnosticar o problema jurídico                                                                     | 36        |
| 7.2.2.4 Fase 2/ etapa 4: construir e apresentar a narrativa do problema                                                       | 37        |
| 7.2.2.5 Fase 2/ etapa 5: análise e considerações dos mentores                                                                 | 37        |

|                                                                                                     |            |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 7.2.3 Etapas da fase 3                                                                              | 37         |
| 7.2.3.1 Identificar os objetivos e interesses dos personagens do desafio                            | 38         |
| 7.2.3.2 Definir quais interesses e objetivos serão priorizados                                      | 39         |
| 7.2.3.3 Avaliar quais instituições jurídicas serão demandadas e levantar casos de êxito semelhantes | 39         |
| 7.2.3.4 Construir e apresentar relatório de viabilidade de resolução da demanda                     | 40         |
| 7.2.3.5 Análise e considerações dos mentores e coffee/pausa                                         | 40         |
| 7.2.4 Etapas da fase 4                                                                              | 41         |
| 7.2.4.1 Levantar as normas e precedentes jurídicos para solucionar o desafio                        | 41         |
| 7.2.4.2 Filtrar e associar as normas e precedentes ao desafio                                       | 42         |
| 7.2.4.3 Construir a argumentação jurídica com base nas normas, precedentes e no desafio inicial     | 42         |
| 7.2.4.4 Apresentar a linha argumentativa construída                                                 | 43         |
| 7.2.4.5 Análise e considerações dos mentores                                                        | 43         |
| 7.2.5 Etapas da fase 5                                                                              | 44         |
| 7.2.5.1 Efetuar a contagem de pontos                                                                | 44         |
| 7.2.5.2 Divulgar o resultado final e realizar a premiação                                           | 45         |
| 7.2.5.3 Feedback                                                                                    | 45         |
| 7.2.5.4 Encerrar e realizar o registro com foto geral                                               | 46         |
| 7.2.5.5 Enviar relatório de resultados à organização contratante/demandante                         | 46         |
| 7.3 Fluxo da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado                                                  | 47         |
| <b>8 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>                                                                       | <b>50</b>  |
| <b>REFERÊNCIAS</b>                                                                                  | <b>52</b>  |
| <b>APÊNDICE A – ARTIGO SUBMETIDO</b>                                                                | <b>55</b>  |
| <b>APÊNDICE B – MANUAL SMART LAW</b>                                                                | <b>84</b>  |
| <b>APÊNDICE C – Trilha de conhecimento jurídico e dinâmica de aprendizado</b>                       | <b>120</b> |
| <b>APÊNDICE D – Modelo de certificado</b>                                                           | <b>121</b> |
| <b>APÊNDICE E – Cases realizados</b>                                                                | <b>122</b> |
| <b>APÊNDICE F – Relatório técnico da Jornada</b>                                                    | <b>124</b> |
| <b>APÊNDICE G – Ficha de inscrição da Jornada</b>                                                   | <b>125</b> |
| <b>ANEXO A – E-mail de aprovação do artigo submetido ao ProspeCT&amp;I</b>                          | <b>126</b> |
| <b>ANEXO B – Normas de formatação dos Anais do ProspeCT&amp;I</b>                                   | <b>127</b> |

## **1 IDENTIFICAÇÃO**

1.1 TÍTULO: Inovação Aplicada à Educação no Brasil: Manual *Smart Law* de Ensino Jurídico Gamificado

1.2 INSTITUIÇÃO: Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

1.3 ORIENTADOR: Walber Lins Pontes

1.4 ANO/SEMESTRE: 2022.1

## 2 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como principal objeto a apresentação da constituição de um manual de ensino jurídico gamificado denominado Manual *Smart Law* de Ensino Jurídico Gamificado, o qual poderá ser replicado em diversos contextos, tendo como base a utilização de elementos da gamificação para a realização de imersões e experiências focadas em compartilhar o conhecimento jurídico de maneira acessível e descomplicada.

A presente pesquisa tem origem a partir de uma vivência das dificuldades do ensino jurídico no curso de Direito da Universidade Federal do Maranhão, no período de 2010 a 2015. A partir dessa análise empírica sobre as limitações do ensino jurídico vivenciado, a autora passou a identificar alternativas que pudessem colaborar com a realização de aulas e experiências de ensino mais engajantes e atrativas.

O aludido Manual tem a gamificação como principal referência metodológica de constituição, a qual utiliza elementos dos jogos para servir de instrumento de aprendizagem.

Nessa perspectiva, para a efetivação do Manual de Ensino Jurídico Gamificado, objeto dessa pesquisa, tem-se como ponto de partida a realização de jornadas de ensino, nas quais se aplica a experiência da gamificação e de seus principais elementos ao ensino jurídico. Dentre os elementos da gamificação a serem utilizados, destacam-se: narrativa engajante (*storytelling*), progressão, relacionamento, desafios, recompensas, cooperação, *feedback*, estado de vitória, avatares, placar, níveis, pontos, gráfico social, dentre outros.

Essas jornadas poderão ser realizadas nos formatos *on-line* e presencial perante organizações públicas e privadas, tais como escolas, empresas, órgãos públicos, que tenham como necessidade a compreensão de determinada temática jurídica a ser aplicada perante seu contexto e demandas. No mais, a Jornada de Ensino Jurídico Gamificado será composta de cinco fases, e cada fase conterá cinco etapas, as quais poderão ser realizadas em formatos presencial ou *on-line*.

Deste modo, a presente pesquisa tem como objetivo geral propor um manual de ensino jurídico gamificado. Para alcançar esse objetivo, buscou-se efetivar o diagnóstico do ensino jurídico no Brasil por meio de uma análise da evolução histórica desse ensino, juntamente com a aplicação da gamificação ao ensino jurídico por meio

de mecanismos inovadores, buscando elaborar práticas mais engajantes e focadas em colaborar com uma melhor experiência de ensino, conforme delineado a seguir.

### 3 JUSTIFICATIVA

A aderência da presente pesquisa ao programa do PROFNIT encontra-se a partir da utilização de elementos de base inovadora para a construção de um manual de ensino jurídico gamificado, tendo como base metodológica, em especial, a gamificação e seus elementos basilares.

No que tange ao aspecto da inovação, a presente pesquisa possui cunho inovador médio, a partir da realização de um incremento técnico ao conhecimento já existente. Isso significa que elementos e conhecimentos técnicos já existentes (tais como a gamificação) foram utilizados como base, e, a partir disso, estruturou-se um manual de ensino com foco no ensino jurídico no Brasil.

Nesse sentido, conforme os ensinamentos de Schumpeter (1982), a inovação incremental consiste em um novo produto ou tendência que surge do melhoramento de uma tecnologia, processo ou produto já existente no mercado. Portanto, é uma nova combinação a partir de fatores já presentes e inventados. Dentre suas características principais, tem-se: o baixo investimento inicial (comparado às inovações disruptivas) e um processo de implementação mais linear e controlável.

Dentro dessa perspectiva, a presente pesquisa adequa-se a essas características por buscar efetivar o ensino jurídico por meio de técnicas já existentes que, de forma combinada, promovem uma nova forma de compartilhar o conhecimento jurídico por meio da gamificação.

Ademais, o quesito da inovação é perceptível, pois a ferramenta da gamificação foi implementada de maneira adaptada ao contexto do ensino jurídico no Brasil, gerando, assim, uma nova forma de realizar as imersões atinentes às temáticas jurídicas, proporcionando novas possibilidades de ensino por meio da gamificação via aplicativo e mapas mentais, e buscando proporcionar uma experiência mais engajante, interativa e de melhor assimilação do conteúdo proposto aos seus participantes.

O presente trabalho almejou efetivar um impacto positivo no cenário do ensino jurídico no Brasil, o qual possui como práticas dominantes modelos de ensino engessados e não engajantes.

O manual de ensino gamificado da *Smart Law* propõe um formato de compartilhamento de conhecimento jurídico acessível, descomplicado e focado no aprendizado dos participantes/ouvintes.



Sendo assim, o impacto gerado poderá ser percebido por meio de um maior engajamento dos participantes nas imersões jurídicas propostas, bem como no grau de satisfação advindo da experiência e da acessibilidade de ensino.

A empresa *Smart Law* já está constituída no mercado, sob CNPJ n.º 31.853.438/0001-46, atuando no processo de formação e treinamento na área jurídica, sem, contudo, estar com seu produto sistematizado para o mercado. A discente faz parte da empresa na condição de *co-funder*, e tem a autorização dos sócios para utilizar o estabelecimento e suas peças como um *case* de sucesso para o desenvolvimento do produto apresentado ao PROFINIT.

Considerando a relevância e a possibilidade de implementar e reproduzir o manual de ensino, objeto deste trabalho, a expectativa é de uma alta aplicabilidade. Ressalte-se que a estruturação do manual oferta um passo a passo que possibilita sua implementação nos mais diversos ambientes de ensino e para os mais diversos públicos, utilizando sempre como premissa a acessibilidade, o ensino descomplicado e engajante.

Atualmente, o produto tem como abrangência efetivada a realização de imersões em departamentos jurídicos, faculdades de Direito e escolas de ensino médio, tendo como ponto focal a geração de experiências jurídicas aptas a compartilhar o conhecimento jurídico de forma acessível e descomplicada.

No que tange à abrangência potencial e replicabilidade, existe a perspectiva de implantar as imersões em outras regiões do Brasil, como Brasília/DF, Teresina/PI e São Paulo/SP. Sendo possível a replicação da gamificação, o produto pode atingir diversas pessoas, gerando relatórios e monitoramento de desempenho.

Com relação à diversidade de atores, relações e conhecimentos necessários à elaboração e ao desenvolvimento de produtos técnico-tecnológicos, tem-se no presente trabalho a reunião de elementos diversos de áreas dos conhecimentos transversais, as quais em conjunto possibilitam a construção de uma solução de média complexidade, possibilitando a implementação de um manual de ensino jurídico gamificado por meio da interdisciplinaridade.

## **4 OBJETIVOS**

### **4.1 OBJETIVO GERAL**

Propor um modelo de ensino jurídico a partir da utilização dos elementos da gamificação.

### **4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

**4.2.1 Diagnosticar o ambiente de ensino jurídico no Brasil.**

**4.2.2 Compreender os principais conceitos e funcionamentos da gamificação aplicados às práticas de ensino.**

**4.2.3 Propor um Manual de uma Jornada de ensino jurídico, a partir da utilização dos elementos da gamificação aplicados a realidade do ensino jurídico no Brasil.**

## 5 REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico da presente pesquisa perpassa por dois pilares principais, a partir de uma análise introdutória do histórico do ensino jurídico no Brasil em consonância com a compreensão e aplicação dos aspectos da gamificação atrelado a realidade prática de ensino jurídico no Brasil, conforme a seguir delineado.

### 5.1 ENSINO JURÍDICO NO BRASIL

O ensino jurídico no Brasil teve a sua formação moldada ao longo da evolução histórica e político-social do país, abarcando diversas peculiaridades e pontos significativos de evolução no que tange à formação acadêmica e curricular. Nesse sentido, destaca-se a seguir um breve panorama desse contexto histórico do ensino jurídico no país.

Segundo os ensinamentos de Coutinho (2005), na época do Brasil colônia, o Direito era exercitado por pessoas da nobreza, que se graduaram em escolas europeias, aprendendo as leis daqueles países. Somente com a chegada da corte portuguesa, em 1808, foi criado um ensino de nível superior para atender aos anseios de corte, e do qual participava uma pequena elite.

No entanto, algumas modificações tiveram início a partir da liderança do Marquês de Pombal, bacharel em Direito formado pela Universidade de Coimbra. Ele buscava modernizar o ensino jurídico com o propósito de abandonar as tradições medievais, aproximando a Universidade das demais escolas jurídicas europeias.

Com a independência do Brasil, em 1822, e a instauração da pioneira Assembleia Constituinte, em 1823, foi criada uma comissão de instrução pública para a organização das universidades do Brasil (BECHARA; RODRIGUES, 2016). Ademais, com a convocação da primeira Assembleia Constituinte, objetivando a criação da primeira constituição brasileira, o Visconde de São Leopoldo apresentou a indicação e a justificativa para a criação dos primeiros cursos jurídicos em território nacional.

Por decreto do governo imperial, foram criados os primeiros cursos de Direito brasileiros, em São Paulo e em Olinda. Assim surgiram as primeiras academias de Direito do Brasil, as quais, a partir de 1854, passaram a ser denominadas como faculdades de Direito.

No mais, após a proclamação da República do Brasil, a formação dos cursos jurídicos deixou de ser reflexo fiel da ideologia política da época, e as universidades passaram a tomar posturas mais humanistas, menos burocráticas e positivistas.

Concluindo-se a fase imperial, destacada pela criação e consolidação de cursos jurídicos com a presença marcante da figura do bacharel em Direito, mudou-se o cenário com a proclamação da república brasileira, período inovador para a educação do país com a criação de faculdades livres (LAZARETTI, 2019).

Durante o mandato do terceiro presidente da República, o advogado Prudente de Moraes, em 1896, passa a vigorar o Decreto n.º 2.226, que aprovou o Estatuto das Faculdades de Direito e instituiu várias disposições sobre o modelo a ser adotado pelas faculdades.

Após o advento do Estado Moderno e o modelo de cientificismo positivista previsto em nosso país, converteu-se o conhecimento jurídico por meio dos manuais de Direito e livros, o que ocasionou um processo de crise no que diz respeito à legitimidade, elaboração e aplicação da justiça.

Das ordenações alfonquinas e manuelinas para o Código Civil de 1917, do Penal de 1940 ao Código de Defesa do Consumidor de 1990, a formação do profissional na área jurídica consiste, predominantemente, em ler e decorar leis, artigos, parágrafos, incisos e alíneas (BECHARA; RODRIGUES, 2016).

Diante desse cenário histórico, faz-se necessário ainda, delinear as principais regulamentações contemporâneas que impactaram o formato do ensino jurídico, no que tange principalmente aos aspectos de ensino e curricular, dentre as quais se destaca a Resolução n.º 5, de 2018, que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Direito, a serem observadas pelas IES.

De acordo com artigo 3.º da Resolução CNE/CES n.º 5, de 17 de dezembro de 2018, o curso de graduação em Direito deverá assegurar, no perfil do graduando, sólida formação geral, humanística, capacidade de análise, domínio de conceitos e da terminologia jurídica, capacidade de argumentação, interpretação e valorização dos fenômenos jurídicos e sociais.

Nesse sentido, nos termos do artigo 4.º da referida Resolução, o curso de Direito deverá possibilitar a formação profissional que revele, pelo menos, as competências cognitivas, instrumentais e interpessoais, além de incluir, no projeto pedagógico do curso (PPC), conteúdos e atividades que atendam à formação geral, técnico-jurídica e de prática profissional nos termos do seu artigo 5º.

A partir do advento da referida resolução, é possível identificar um movimento regulamentar que busca impulsionar a propagação de práticas que colaborem com a efetivação de um ensino jurídico focado em compreender as problemáticas sociais por uma perspectiva global e interdisciplinar.

Por essa perspectiva do ensino jurídico no Brasil, nota-se um movimento evolutivo incipiente, o qual busca colaborar com o aperfeiçoamento desse ensino, ensejando, inclusive, a inserção de conceitos e práticas da área da inovação (tal como a gamificação) a esse cenário, assim como é possível compreender, nos termos descritos a seguir.

Também cabe analisar, além da evolução histórica do Ensino jurídico no Brasil, os aspectos quantitativos e qualitativos dessa realidade e seus impactos na experiência de ensino atualmente ofertada.

Nesse sentido, tem-se que o ensino jurídico teve a sua regulamentação originária advinda da aprovação da primeira Lei de Diretrizes de Base (LDB) (Lei n.º 4.024), em 1961, na qual o Conselho Federal de Educação (CFE) instituiu o primeiro currículo mínimo para os cursos de Direito, almejando atenuar a discrepância entre o ensino jurídico e a realidade.

Em 1972 foi instituído, pelo Ministério da Educação (MEC) um novo currículo mínimo (Resolução CFE n.º 3/72), introduzindo o estágio supervisionado e a estruturação do curso entre disciplinas básicas, profissionais e opcionais (FGV, 2014).

Em meio a isso, em 1996, foi aprovada a terceira LDB, que levou à expansão da oferta de cursos. A junção desses fatores resultou na instituição, em 1998, das Diretrizes Curriculares e o Conteúdo Mínimo do Curso Jurídico, bem como na criação dos eixos de formação (fundamental, profissional e prático), tomando por base a Resolução nº 9/2004 do Conselho Nacional de Educação, modelo em vigência até hoje.

Com relação ao total de cursos de Direito no Brasil, segundo levantamento da Fundação Getúlio Vargas (2014), o Brasil já configurou como o país com o maior número de cursos de graduação em Direito no mundo. Segundo o censo da educação superior, do Inep, a criação de novos cursos jurídicos se intensificou na década de 2000, a partir do advento de atualizações da LDB da educação brasileira.

A atualização da referida norma facilitou a implantação das instituições de ensino superior no Brasil, o que trouxe um expressivo crescimento ao número de faculdades de Direito no país, havendo um aumento de 235 instituições para 1.500.

Paralelamente a esse cenário e ao exacerbado quantitativo de cursos de Direito, o qual ultrapassa o total de 1.200 cursos ativos, o número de aprovações no principal exame avaliativo da área jurídica, o exame da Ordem dos Advogados do Brasil (OAB), segundo dados da pesquisa Exame de Ordem em Números, corresponde a uma média de 17,5% em quatro anos. Essa porcentagem está bem abaixo do expressivo aumento do total de instituições de ensino jurídico no país na última década.

O exame da OAB ocorre desde 1970, e a sua obrigatoriedade somente passou a vigorar no ano de 1997. De acordo com a pesquisa Exame de Ordem em Números, entre as edições II e XXIX do exame unificado, realizadas de 2010 até 2019, foram contabilizados 3.555.972 inscritos, uma média de 126.999 inscritos por edição e 380.997 inscritos por ano. Nas 28 edições, 1.077.837 examinados fizeram a prova e 660.298, em números absolutos (61,26%), foram aprovados.

Logo, é possível notar um complexo e paradoxal cenário de ensino jurídico no país, o qual possui um quantitativo significativo de cursos disponíveis em todo o Brasil, porém, com uma baixa taxa de aprovação de um dos principais exames avaliativos da área.

Essa breve análise demonstra a necessidade de enfrentamento dessa realidade a fim de se construir modelos e perspectivas transformadoras do cenário descrito, em especial no que tange a práticas de ensino mais engajadas e descomplicadas, tais como a aplicação dos elementos da gamificação por meio de jornadas de ensino, proposta deste trabalho.

## 5.2 GAMIFICAÇÃO APLICADA

A gamificação consiste em uma metodologia na qual se utilizam elementos de jogos para servir de instrumento de aprendizagem. Nessa perspectiva, se insere o objeto de aprendizagem dentro de uma dinâmica de jogo, e os participantes/alunos necessitam realizar determinados desafios, conectados ao objeto de ensino, para que possam dar sequência ao jogo e, ao final, receber uma premiação (MURTA; VALADARES; MORAES FILHO, 2015). Tal metodologia é objeto de estudo do presente trabalho, e será delineada a seguir, nos termos do escopo metodológico por ora abordado.

Segundo Bacich e Moran (2018), os processos de aprendizagem são múltiplos, contínuos, híbridos, formais e informais, organizados e abertos, intencionais e não intencionais.

A aprendizagem ativa aumenta a flexibilidade cognitiva, que é a capacidade de alternar e realizar diferentes tarefas, operações mentais ou objetivos e de adaptar-se a situações inesperadas, superando modelos mentais rígidos e automatismos pouco eficientes.

Cabe destacar que a gamificação enquanto metodologia difere de um *game* em si, que é construído a partir de regras, conflitos artificiais, competição, pontuação, *ranking*, entre outros recursos que levem a resultados quantificáveis (LUDEN, 2019). Nas palavras de Karl Kapp, “um *game* é um sistema no qual jogadores se engajam em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e *feedback*; e que gera um resultado quantificável frequentemente, elicitando uma reação emocional” (KAPP, 2013, p. 92).

Logo, os *games* possuem objetivos e regras internas bem definidas, que colaboram para que o jogador compreenda quais ações deverão ser executadas. Além disso, a participação em um jogo, comumente, é de caráter voluntário, o que acarreta, automaticamente, na aceitação das regras estabelecidas, bem como dos objetivos e metas a serem alcançados ao longo do jogo.

Nesse sentido, para Luden (2019), o *game* tem como elementos basilares: a) capacidade de mudar comportamentos dos que jogam; b) aparentemente, os jogos são sem propósito ou objetivos específicos no cotidiano “real” das pessoas; c) fomentam o voluntarismo, pois as pessoas jogam sem nenhum tipo de obrigatoriedade; d) criam potencial para improviso ou resolução de problemas de forma criativa; e) fomentam o desejo de continuar jogando e se divertindo; f) possibilitam ao jogador o poder de fazer escolhas; g) atribuem sentido de liberdade; h) desenvolvem senso ético para obedecer às regras propostas.

Por outro lado, a gamificação conta com o uso de várias das estratégias de jogos, porém, com outra finalidade. A ideia é engajar, motivar e desafiar as pessoas a buscarem desenvolvimento pessoal a partir de elementos que não precisam, necessariamente, serem jogos.

Ademais, a gamificação consiste em:

Uma atividade ou ocupação voluntária exercida dentro de certos limites de tempo e espaço segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotada de um fim em si mesmo e acompanhada de um sentimento de tensão, de alegria e da consciência de ser diferente da vida cotidiana" (WERBACH; HUNTER, 2015, p. 103).

Logo, é perceptível que esse conceito nos oferece uma experiência em que se tem objetivos claros a serem alcançados, desde o início, bem como regras sobre como os participantes devem se comportar para alcançar esses objetivos e a figura do *feedback* constante.

Ao se buscar colocar esse conceito dentro da perspectiva de treinamentos, tal como é o objetivo do presente trabalho, tem-se como meta, segundo os ensinamentos de Flora Alves, "criar algo que seja tão interessante e envolvente que nos permita fazer com que as pessoas queiram investir seu tempo, compartilhar seu conhecimento e contribuir com sua energia para o alcance do resultado" (ALVES, 2015, p. 57).

Para este trabalho, a referência de gamificação utilizada será a de um instrumento/artefato apto a colaborar com a construção de experiências de ensino mais engajantes e assertivas, tal qual a Jornada de Ensino Jurídica Gamificada, contida e detalhada no Manual de Ensino Jurídico Gamificado *Smart Law* (Apêndice B).

Nesse panorama, a conexão da implementação de treinamento e experiências de ensino por meio da gamificação, ocorre a partir da aplicação desses conceitos e técnicas basilares à realidade da transmissão de conhecimento, buscando proporcionar aos participantes que aceitaram participar da jornada, momentos engajantes e divertidos, focados na resolução de determinada problemática pensada e estruturada pelos organizadores e alinhada às perspectivas e objetivos de um determinado projeto, empresa ou instituição de ensino.

Perceba-se a importância de compreender a gamificação em um conceito amplo para além da mera participação em um jogo com pontuação, *ranking* e premiação, também como uma ferramenta estruturada com diversos elementos que buscam proporcionar uma participação mais ativa, capaz de ser aplicada nas mais diversas áreas do conhecimento, tal qual a área de formação e treinamentos jurídicos, objeto do presente trabalho.

Nesse sentido, Werbach e Hunter definem os elementos da gamificação como "padrões regulares que podem ser combinados de diferentes maneiras para que se construa um jogo" (WERBACH, 2015, p. 45), e passam a defini-los a partir do seguinte



tripé: dinâmica, mecânica, e componentes. Para os autores, a dinâmica é constituída por elementos responsáveis por atribuir coerência e padrões regulares à experiência. Dentre esses elementos, tem-se: constrições, emoções, narrativa, progressão e relacionamento (WERBACH; HUNTER, 2015).

Em seguida, Werbach e Hunter (2015) elencam os elementos constituintes da mecânica, tais como: desafio, sorte, competição e cooperação, *feedback*, aquisição de recursos, recompensas, transações, turnos, estados de vitória. Por fim, tem-se os componentes do jogo, isto é, formas específicas de fazer o que a dinâmica e a mecânica representam, quais sejam: realizações, avatares, *badges*, *boss fithgs*, coleções, combate, desbloqueio de conteúdo, doar, placar ou *leaderbord*, níveis, pontos, investigação ou exploração, gráfico social, bens virtuais.

Todos esses elementos unidos, segundo a análise de Alves, trabalham juntos para que o sistema gamificado funcione. Assim, o *game* é o conjunto de regras, a estética, a combinação entre seus elementos promovendo a experiência, de modo que a dinâmica corresponde ao direcionamento/estrutura, enquanto a mecânica refere-se aos mecanismos que serão utilizados e para os quais os componentes são fundamentais (ALVES, 2015).

Para que se possa, então, implementar a gamificação como estratégia de aprendizagem interativa e divertida para o alcance de um objetivo específico e mensurável, é possível aplicar algumas metodologias, tal como o roteiro delineado por Alves (2015), o qual tem como pano de fundo a abordagem MDA (*Mechaniscs, Dynamics Aesthetics*), utilizando "pensamento de jogos" aplicados ao ensino e à aprendizagem (ALVES, 2015).

O passo a passo do roteiro consiste em: 1) conhecer os objetivos do negócio e da aprendizagem; 2) definir comportamentos e tarefas que serão *targets* desta solução; 3) conhecer os jogadores (público-alvo); 4) reconhecer o tipo de conhecimento que precisará ser ensinado; 5) assegurar a presença da diversão; 6) utilizar ferramentas apropriadas; 7) realizar protótipos.

A partir do referido passo a passo, é possível, então, tornar concreta a aplicação dos elementos acima delineados, e que compõem a base estrutural da gamificação, tais como a narrativa, *storytelling*, engajamento, dentre outros recursos que precisam ser ativados dentro de um determinado cenário e de determinadas regras a fim de construir soluções aptas a enfrentar o desafio/problemática inicial.

Neste trabalho, os elementos de gamificação utilizados ao longo da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado estão descritos no Quadro 1.

Quadro 1 – Elementos de gamificação

| Elemento                         | Descrição                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Narrativa <i>storytelling</i> ou | Um enredo consistente e contínuo. É a estrutura que, de alguma forma, une os elementos de um sistema gamificado e faz com que ocorra um sentimento de coerência, de todo. A narrativa pode ser explícita, e nesse caso é uma <i>storytelling</i> , ainda que não seja obrigatório, no contexto de um jogo, que haja uma história. O essencial é que a narrativa de um sistema gamificado permita estabelecer uma correlação com o contexto, criando uma conexão, de modo que o sistema gamificado não se torne um amontoado de elementos abstratos. |
| Progressão                       | Crescimento e desenvolvimento do jogador. Um sistema gamificado deve ser capaz de oferecer mecanismos para que o usuário sinta que está progredindo, para que, de alguma forma, verifique que vale a pena prosseguir.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Desafios                         | Quebra-cabeças ou outras tarefas que exigem esforço para resolver. Podem ser descritos como os objetivos que são propostos para os jogadores alcançarem durante o jogo. São eles que mobilizam o jogador a buscar o estado de vitória.                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Competição e cooperação          | Na competição, um jogador ou grupo vence, e os outros perdem; enquanto na cooperação, os jogadores devem trabalhar juntos para conseguir um objetivo comum. Apesar de opostas, ambas as ações promovem no usuário o desejo de estar com outras pessoas engajadas em uma mesma atividade, seja para que juntos construam alguma coisa, ou para que um supere o outro em seus resultados, alcançando o estado de vitória.                                                                                                                             |
| <i>Feedback</i>                  | Informações sobre como o jogador está fazendo seu percurso. O <i>feedback</i> faz com que o usuário consiga acompanhar o seu progresso, escolhendo estratégias diferentes (quando aplicáveis) e percebendo que o objetivo proposto é alcançável.                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Recompensas                  | Benefícios para alguma ação ou realização. São benefícios que o usuário conquista, enquanto participante, e que podem ser representados por <i>badges</i> (distintivos ou medalhas), algum tipo de recurso específico do jogo ou sistema gamificado, direito a jogar novamente, “vidas” etc. |
| <i>Leaderboard</i> ou placar | Consiste no ranqueamento dos usuários, permitindo que os mesmos vejam suas posições em relação aos outros de acordo com critérios preestabelecidos, por exemplo, pontuação, progresso, tempo, velocidade.                                                                                    |
| Pontos                       | São representações numéricas da progressão do jogo, nas quais ocorre a contagem de pontos acumulados no decorrer do percurso do jogo ou sistema gamificado.                                                                                                                                  |
| Equipes                      | União de usuários, aleatória ou predefinida, para que possam atingir objetivos em comum.                                                                                                                                                                                                     |

Fonte: adaptado de Werbach e Hunter (2015) e Alves (2015).

Sendo assim, todos os elementos acima destacados compõem um itinerário capaz de proporcionar experiências de ensino engajantes e aptas a colaborar na construção de resolução de problemáticas e desafios nas mais diversas áreas do conhecimento. Dentre essas possibilidades de atuação, destaca-se no presente trabalho a aplicação da gamificação ao ensino jurídico por meio do Manual de Ensino Jurídico Gamificado *Smart Law*, nos termos e arcabouço metodológicos delineados a seguir.

## 6 METODOLOGIA

Como já mencionado na introdução, o presente trabalho nasceu a partir da observação empírica das dificuldades do ensino do curso de Direito da Universidade Federal do Maranhão, no período de 2010 a 2015.

Nesse sentido, a presente pesquisa partiu de uma análise da evolução do ensino jurídico do Brasil e utilizou como base para a sua estruturação os conceitos e aplicação da gamificação aplicados à realidade do ensino jurídico no Brasil.

A partir disso, teve início a estruturação de uma Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, visando favorecer o ensino das temáticas jurídicas de forma gamificada e engajante a partir de qualquer temática a ser compartilhada. Jornada esta que foi sistematizada por meio do Manual de Ensino Jurídico Gamificado, objeto de estudo deste trabalho.

Nesta jornada, após seleção das temáticas e definição do público-alvo, foram estruturados o conteúdo programático e o percurso que os participantes iriam percorrer, e ao longo do qual iriam solucionar desafios de maneira colaborativa com os mentores e compartilhar os ensinamentos consolidados de cada experiência.

Para a consolidação do presente trabalho, a Jornada de Ensino Jurídico Gamificado foi realizada, testada e evoluída em diversas instituições públicas e privadas, em formatos de carga horária, tema, locais de realização e públicos diversos.

Dentre as experiências realizadas, tem-se o Talk Presencial do Preposto Nota 10, realizado para o Grupo Equatorial, o qual teve como principal objetivo fixar de forma presencial, através da gamificação e interação entre os colaboradores do Grupo Equatorial e seus líderes. Buscando ainda, promover de forma leve simulações do dia a dia dos colaboradores a cada caso recebido e o melhor entendimento diante das adversidades em audiência que o Colaborador é submetido e treiná-los diante destas Situações, de forma a zelar pelos interesses da empresa (Relatório técnico de evidência da Jornada, anexo no apêndice F).

No que tange às metodologias aplicadas, tem-se, quanto aos objetivos uma metodologia explicativa, e quanto à abordagem, a qualitativa, uma vez que o objetivo é analisar a inserção dos conceitos e aplicação da gamificação ao ensino jurídico brasileiro, por meio do Manual de Ensino Jurídico Gamificado *Smart Law*. Assim, buscou-se “esclarecer como determinados fatores contribuem para a ocorrência de um

fenômeno” (VERGARA, 2015, p. 43) e o “aprofundamento da compreensão de um grupo social, de organização etc., e não a mera representatividade numérica” (SILVEIRA; CÓRDOVA, 2009, p. 44).

Com relação aos procedimentos, o método utilizado para sistematizar a pesquisa consiste na análise bibliográfica e experimentação. Nesse sentido, a pesquisa bibliográfica está sendo feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de *web sites*, como forma de embasamento para o estudo proposto.

Segundo Vergara (2015), a experimentação é uma investigação empírica que observa e analisa um fenômeno sob determinadas condições.

No mais, também será utilizada a técnica da pesquisa-ação, a qual consiste em uma forma de pesquisa na qual se busca informar as ações e interesses coletivos a serem considerados e tomados para melhorar determinada prática de maneira cooperativa e participativa.

Para Tripp (2018), a pesquisa-ação ao mesmo tempo altera o que está sendo pesquisado e é limitada pelo contexto e pela ética da prática. Neste sentido, a pesquisa-ação requer ação tanto nas áreas da prática quanto na da pesquisa, de modo que, em maior ou menor medida, terá características tanto da prática rotineira quanto da pesquisa científica.

A escolha pela utilização da referida técnica se deu em virtude de a autora da pesquisa estar inserida profissionalmente nos ambientes de inovação, *start-ups* e tecnologia do estado do Maranhão, os quais possibilitam o contato da mesma com conteúdos e práticas atinentes à prototipação de ideias em formato ágil.

Paralelamente ao aprofundamento teórico e levantamentos de dados e outros cases relacionados ao objeto por ora estudado, ocorreu, de forma embrionária e emergente, a realização da Jornada de Ensino Jurídico Gamificada, a fim de que fosse realizada a validação das temáticas a serem trabalhadas, bem como do formato gamificado de ensino destinado ao público jurídico.

Assim, a técnica da pesquisa-ação enquadrrou-se como a mais adequada para o levantamento de dados acerca da implementação dos conceitos e aplicação da gamificação ao ensino jurídico no Brasil, com estudo especial sobre o Manual de Ensino Jurídico Gamificado *Smart Law*.

## 7 RESULTADOS OBTIDOS

Com a análise dos elementos basilares desta pesquisa, deu-se início a estruturação da concepção do Manual de Ensino Jurídico Gamificado *Smart Law*. Dentre os elementos da gamificação que servirão de referência para a estruturação do aludido Manual, tem-se especialmente os elementos da narrativa, progressão, relacionamento, desafio, *feedback*, recompensas, estado de vitória, níveis, pontos, *storytelling* e engajamento.

Esses elementos constituem a base de um jogo, o qual poderá ser implementado em diversas realidades de ensino, tal como a realidade do ensino jurídico. Para tanto, faz-se necessário que a proposta de ensino a ser realizada compreenda principalmente o contexto no qual a mesma será implementada, os desafios e limitações enfrentados pelos participantes da experiência de ensino e dos coordenadores/mentores dessa experiência/realidade.

A partir dessa percepção do contexto de ensino, a presente pesquisa compreende essa análise do cenário jurídico de ensino no Brasil e passa a implementar os referidos elementos e técnicas da gamificação de forma personalizada à realidade jurídica e em um formato de Jornada de Ensino Jurídico Gamificado. Essa jornada tem como principal propósito engajar os participantes e promover uma experiência de ensino apta a, de fato, promover a assimilação real e prática do conteúdo compartilhado, em linguagem e formato acessíveis e interativos. Como já mencionado, a realização das Jornadas de Ensino Jurídico Gamificadas constituem o ponto de partida para efetivação do Manual de Ensino Jurídico Gamificado.

As jornadas têm como público-alvo os participantes que tenham interesse na temática jurídica, tanto no âmbito da graduação, quanto da capacitação profissional, e terão duração média entre duas e quatro horas, nos formatos *on-line* ou presencial.

Dentre as temáticas abordadas nas Jornadas, tem-se: a) Lei Geral de Proteção de dados; b) Registro de marca; c) Formação de prepostos; d) Jurídico 4.0 (jornada na qual se aborda os conceitos de *design thinking*, gestão ágil e *storytelling* aplicada à área jurídica); e) Jornada das profissões etc.

Dentre as Jornadas já realizadas e validadas, destacam-se a Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, cujo tema foi Jurídico 4.0. Nessa jornada, realizou-se a capacitação de mais de 50 colaboradores e terceirizados do setor jurídico de

*compliance* e proteção de dados do Grupo Equatorial, no espaço de inovação Black Swan.

Na oportunidade, foram abordados os principais aspectos do Jurídico 4.0, tais como *design thinking*, gestão jurídica ágil, *visual law* e a apresentação de desafios jurídicos relacionados ao dia a dia do setor jurídico de *compliance* e proteção de dados do Grupo Equatorial.

Após a apresentação dos desafios, os participantes foram separados em equipes mistas, que passaram a realizar o diagnóstico do desafio e a preencher uma trilha de conhecimento jurídico com os seguintes elementos basilares:

- Problema / Causa
- Mecanismos de inovação / Solução

Por fim, realizaram a construção da trilha de conhecimento jurídico e uma linha argumentativa para que pudessem sustentar os principais pontos a se explicar, no que coubesse à resolução mais assertiva e apropriada para o desafio proposto.

As apresentações de propostas foram realizadas para todos os presentes, bem como para os principais líderes e diretores do departamento jurídico da empresa contratante, o que serviu de base para a estruturação do planejamento estratégico do aludido departamento para o ano seguinte à realização da jornada.

Logo, iniciou-se ali a validação da primeira jornada, que serviu de modelo inicial para fins de teste, refinamento e validação das demais que vieram a ser realizadas após essa relatada, tais como a Jornada de Registro de Marca na Prática, para o Grupo Mateus; a Jornada de Iniciativa Cidadã, para a Escola Modelo do Distrito Federal; a Jornada Te Orienta, Estudante, para os egressos do Curso de Direito do Estado do Maranhão, dentre tantas outras, que tiveram como base todo o arcabouço metodológico proposto no presente trabalho.

Cabe destacar, ainda, que o aspecto inovador da presente pesquisa acontece a partir da utilização de técnicas já existentes, tal como a gamificação, e a inserção desta de modo inovador no contexto do ensino jurídico no Brasil por meio do Manual de Ensino Jurídico Gamificado *Smart Law*, o qual tem como objetivo propor a Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, composta de cinco fases, cada fase contendo cinco etapas, que poderão ser realizadas em formato presencial ou on-line, conforme descreveremos a seguir.

## 7.1 FASES DA JORNADA DE ENSINO JURÍDICO GAMIFICADO *SMART LAW*

As fases da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado *Smart Law* serão compostas dos momentos: pré-jornada, descomplicar, compartilhar, consolidar e avaliar.

Na primeira fase da Jornada, denominada Pré-jornada, acontecerá primeiramente o surgimento da demanda e temática que serão realizadas ao longo da jornada.

Esse momento pode ocorrer de duas formas, isto é, tanto no formato ativo, em que os responsáveis/autores da jornada apresentam-na a organizações (públicas ou privadas), quanto no formato passivo, na qual essas organizações entram em contato com os responsáveis pela jornada com a finalidade de contratá-la para sua instituição.

Em seguida, ocorre a definição de formato, público-alvo e carga horária, além da formalização de contratação da jornada. Após a formalização, dar-se-á encaminhamento para a estruturação de cronograma, escolha dos mentores, cases e dinâmicas de aprendizado, além de critérios de avaliação e pontuação que serão adotados.

A seguir, na segunda fase, denominada Descomplicar, será iniciada a interação com o público participante, primeiramente com um momento de "quebra-gelo", a fim de acolher e recepcionar os participantes de maneira descontraída, bem como informar sobre as regras e combinados na realização da jornada, e proceder à divisão dos participantes em equipes.

Após esse momento, serão apresentados os desafios jurídicos a serem solucionados ao longo da jornada por essas equipes e seus "personagens", bem como a realização do diagnóstico do problema jurídico a ser enfrentado e a construção/apresentação da narrativa jurídica existente.

Ao final, ocorrerão a análise, considerações e atribuição de pontos pelos mentores.

Após o encerramento dessa fase, iniciará a terceira fase da jornada, Compartilhar, na qual as equipes irão identificar e priorizar o objetivo e os interesses dos personagens do desafio, bem como a avaliação de quais instituições jurídicas serão demandadas e de casos de êxito semelhante ao desafio proposto.



Como etapa final dessa fase, acontecerá a construção e apresentação de um relatório de viabilidade de resolução da demanda e, em seguida, a análise, considerações e atribuição de pontos pelos mentores.

Na quarta e penúltima fase da jornada, denominada Consolidar, as equipes deverão levantar, filtrar e associar as normas e precedentes jurídicos para solucionar o desafio proposto e, a partir de então, construir a argumentação jurídica com base nessas normas e precedentes.

Por fim, na quinta e última etapa desta fase será apresentada a linha argumentativa construída para solucionar o aludido desafio, seguida de análise, considerações e atribuição da pontuação pelos mentores.

Na última fase da jornada, denominada Avaliar, ocorrerá a avaliação total da jornada com a contagem dos pontos atribuídos, seguida da divulgação do resultado final e premiação dos primeiros colocados.

Por fim, acontecerá o momento de coleta de *feedback* das equipes participantes, elencando os pontos positivos e de melhoria da jornada, bem como a realização do encerramento com o registro de uma foto geral com todos os participantes.

Como última etapa, a comissão organizadora deve elaborar um relatório de atividades e resultados, a ser enviado para a organização contratante.

Para efetivação e realização das Jornadas de Ensino Jurídico Gamificado, tem-se como base estruturante os seguintes elementos da gamificação, inseridos de forma direta ou indireta na sua realização: *narrativa/storytelling*, progressão, desafios, competição e cooperação, *feedback*, recompensas, placar, pontos e equipes, detalhados no Quadro 1, que já foi apresentado anteriormente, e está reproduzido novamente abaixo:

Quadro 2 – Aplicação elementos da gamificação na Jornada de Ensino Jurídico Gamificado

| Elemento                         | Conceito                                                                                                                                                                  | Aplicação                                                                                                                                                   |
|----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Narrativa ou <i>storytelling</i> | A narrativa de um sistema gamificado deve permitir que se estabeleça uma correlação com o contexto, criando uma conexão, de modo que o sistema gamificado não se torne um | Na Jornada de Ensino Jurídico Gamificado essa narrativa acontece desde a primeira fase, na qual são estruturados os cases os quais serão solucionados pelos |

|                         |                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                         | amontoado de elementos abstratos.                                                                                                                                           | participantes, passando pela construção das soluções por meio da argumentação jurídica definida, até a apresentação final com os pedidos aptos a enfrentar o desafio inicial proposto. Logo, se tem um encaminhamento lógico e causal de uma narrativa, contextualizada na perspectiva do enfrentamento de um desafio jurídico a ser solucionado.  |
| Progressão              | Um sistema gamificado deve ser capaz de oferecer mecanismos para que o usuário sinta que está progredindo, para que, de alguma forma, verifique que vale a pena prosseguir. | Na perspectiva da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado essa progressão acontece a cada fase, à medida que os participantes recebem o feedback e a pontuação pelo enfrentamento das problemáticas a serem enfrentadas em cada fase da Jornada. Consistindo assim em um elemento propulsor para o engajamento dos participantes.                    |
| Desafios                | Quebra-cabeças ou outras tarefas que exigem esforço para resolver. Podem ser descritos como os objetivos que são propostos para os jogadores alcançarem durante o jogo.     | Ao longo da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado esses desafios são propostos durante as fases da Jornada, desde a estruturação do desafio de compor a narrativa fática do case inicial proposto, até o enfrentamento dos argumentos jurídicos a serem utilizados e da escolha assertiva acerca dos pedidos a serem apresentados aos avaliadores. |
| Competição e cooperação | Na competição, um jogador ou grupo vence e os outros perdem, enquanto na cooperação os jogadores devem                                                                      | Esse elemento está presente ao longo da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado pois desde o início os                                                                                                                                                                                                                                               |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                              | trabalhar juntos para conseguir um objetivo comum.                                                                                                                                                                                                                          | participantes são separados em grupos os quais participarão de uma Jornada competitiva saudável, mas também são estimulados a trabalharem em equipe de forma colaborativa e a pensar os problemas apresentados de forma conjunta e focada em construir uma solução, a partir do somatório de visões múltiplas de todos os participantes. |
| <i>Feedback</i>              | Informações sobre como o jogador está fazendo seu jogo. O <i>feedback</i> faz com que o usuário consiga acompanhar o seu progresso, escolhendo estratégias diferentes (quando aplicáveis), percebendo que o objetivo proposto é alcançável.                                 | Esse feedback ocorre ao longo de toda Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, pois por meio deste é possível que os participantes compreendam suas falhas e evoluam nas etapas seguintes.                                                                                                                                                 |
| Recompensas                  | Benefícios para alguma ação ou realização, que o usuário conquista enquanto participante e que podem ser representados por <i>badges</i> (distintivos ou medalhas), algum tipo de recurso específico do jogo ou sistema gamificado, direito a jogar novamente, “vidas” etc. | Durante a Jornada de Ensino Jurídico Gamificado essas recompensas acontecem, primeiramente, por meio da pontuação que é fornecida a cada acerto realizado, bem como ao final, com a premiação final para os três primeiros colocados da Jornada.                                                                                         |
| <i>Leaderboard</i> ou placar | Consiste no ranqueamento dos usuários, permitindo que os mesmos vejam suas posições em relação aos outros de acordo com critérios preestabelecidos, por exemplo, pontuação, progresso, tempo, velocidade.                                                                   | Esse placar, na Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, fica visível a todos os participantes e, à medida que as equipes participantes vão pontuando, o mesmo é preenchido.                                                                                                                                                               |
|                              | São representações numéricas da                                                                                                                                                                                                                                             | Esse pontos estão vinculados a                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |

|         |                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pontos  | progressão do jogo, nas quais ocorrem a contagem de pontos acumulados no decorrer do percurso do jogo ou sistema gamificado. | progressão das equipes participantes, as quais, à medida que vão solucionando os desafios propostos de forma correta, passam a ser compensados por esse acerto, mediante os pontos.                                                                                        |
| Equipes | União de usuários, aleatória ou predefinida, para que possam atingir objetivos em comum.                                     | Na Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, os participantes são divididos em equipe desde o início da Jornada, tendo como principal objetivo essa divisão a busca por uma construção colaborativa e de olhares múltiplos sobre os problemas e desafios a serem enfrentados. |

Fonte: adaptado de Werbach e Hunter (2015) e Alves (2015).

Logo, tem-se os elementos de gamificação acima como partes componentes da Jornada de Ensino Jurídico gamificado e que buscam colaborar com a realização de uma experiência de ensino mais engajante, interativa, divertida e apta a colaborar com uma melhor compreensão e assimilação do conteúdo jurídico a ser desenvolvido.

## 7.2 ETAPAS

As etapas da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado *Smart Law* contabilizam um total de cinco etapas por fase, as quais são distribuídas no formato a seguir delineado.

### 7.2.1 Etapas da fase 1

Na fase 1, teremos cinco etapas as quais correspondem ao seguinte fluxo, descrito no Quadro 2:

Quadro 3 – Jornada de Ensino Jurídico Gamificado: fase 1

| <b>Etapas</b> | <b>Fase 1 – Pré-Jornada</b>                                                                          |
|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Etapa 1       | Demandar e definir tema, público-alvo, carga horária, formato, data e local da realização da jornada |
| Etapa 2       | Contratar a jornada, definir comissão organizadora, organizar e monitorar inscrições para a jornada  |
| Etapa 3       | Estruturar cronograma, material de apoio e mentores                                                  |
| Etapa 4       | Estruturar cases e dinâmicas                                                                         |
| Etapa 5       | Estruturar critérios de avaliação e pontuação                                                        |

Fonte: Autora (2022)

Nessa fase acontece o início da jornada, a partir da qual tem-se a definição da temática a ser trabalhada e toda a estruturação de equipe, dinâmicas, cases e fluxo de avaliação e operacional a ser executado, conforme a seguir descrito.

#### *7.2.1.1 Fase 1/ etapa 1: demandar e definir tema, público-alvo, carga horária, formato, data e local da realização da Jornada*

Na etapa 1 da primeira fase da jornada ocorrerá primeiro o surgimento da demanda e, com ela, a definição da temática que será realizada ao longo da jornada.

Surgindo a demanda, tem início a organização, a definição de formato (*on-line* ou presencial), data, local, público-alvo e carga horária da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado a ser realizada, de modo que, nesse momento, são alinhadas as expectativas da organização e definido os termos, estrutura de custo/investimento, bem como definição das obrigações da organização e dos responsáveis/autores da jornada, a fim de se evitar ruídos e frustração nas expectativas de ambas as partes.

#### *7.2.1.2 Fase 1/ etapa 2: contratar a jornada, definir a comissão organizadora, organizar e monitorar as inscrições na jornada*

Após alinhamento, tem-se o seguimento da formalização dos termos suscitados, mediante contrato de prestação de serviço, o qual engloba não só as

obrigações das partes, como valores, passo a passo da jornada, temática a ser desenvolvida, carga horária, local e previsão de rescisão e/ou alteração dos termos combinados.

Com o contrato devidamente formalizado e assinado, dar-se-á encaminhamento para a definição da comissão organizadora da jornada, a qual terá como principal função gerenciar as atividades que serão desenvolvidas ao longo do evento.

Por fim, a comissão organizadora escolhida e sua respectiva equipe organizará o processo de inscrição para a jornada, a qual conterá as principais informações pertinentes, tais como tema, data, local, horário de realização, bem como o *link* ou indicação do formato de inscrição, a fim de mensurar a expectativa de público para fins de aquisição de material e mapeamento de uma experiência de ensino o mais personalizada e assertiva quanto possível (Formulário de inscrição localizado no apêndice G).

#### *7.2.1.3 Fase 1/ etapa 3: estruturar cronograma, material de apoio e mentores*

Nessa etapa ocorre a estruturação de cronograma e do material de apoio da jornada, bem como a escolha dos mentores.

Para tanto, a comissão organizadora irá realizar o mapeamento das principais referências teóricas e práticas sobre a temática definida. A partir dessas referências, serão levantados os principais tópicos e definições imprescindíveis de serem transmitidos ao público-alvo escolhido.

No material de apoio devem constar os principais elementos conceituais e definições da temática a ser trabalhada, juntamente com as respostas dos itens acima elencados, os quais servirão de base para os mentores no momento da implementação da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado.

Por fim, a escolha dos mentores deve ocorrer com base no conhecimento sobre a temática a ser trabalhada, *expertise* sobre a aplicação de gamificação ao ensino, e habilidades de ensino relacionadas à capacidade de boa comunicação e articulação, empatia, colaboração e criatividade. Os mentores terão como principal função conduzir as trilhas de conhecimento da jornada e estar à disposição dos participantes para eventuais dúvidas e/ou esclarecimentos.

#### *7.2.1.4 Fase 1/ etapa 4: estruturar cases e dinâmicas de aprendizado*

Após a estruturação das principais definições e elementos teóricos atinentes ao tema selecionado para ser trabalhado ao longo da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, será realizada a estruturação dos cases, dinâmicas de aprendizado e do momento "quebra gelo", tudo organizado em um formato de trilha de conhecimento jurídico.

Essa trilha consiste em estruturar o conhecimento jurídico proposto em blocos e de forma gamificada, a fim de favorecer a visualização e a identificação dos elementos a serem analisados e compreendidos pelo público participante da jornada.

#### *7.2.1.5 Fase 1/ etapa 5: estruturar critérios de avaliação e pontuação*

Nessa etapa, serão estruturados os critérios de avaliação e pontuação a serem utilizados ao longo da jornada, de acordo com a temática a ser trabalhada, total de participantes, formato, carga horária e objetivos da organização contratante.

A comissão organizadora, juntamente com os mentores, organizará o fluxo de avaliação e pontuação, o qual terá como principais critérios: a) organização da informação; b) assertividade no diagnóstico e na construção da solução jurídica; c) desenvoltura e oratória; d) tempo utilizado para apresentação; e) trabalho em equipe; f) participação e comprometimento.

A pontuação a ser atribuída para cada etapa irá variar de zero a cinco pontos para cada um dos critérios elencados, considerando zero um resultado não satisfatório, e cinco um resultado muito satisfatório. Os pontos serão atribuídos individualmente por cada mentor e a cada fase. Ao final, serão somadas as notas de cada um dos mentores para que possa ser contabilizado o resultado final.

### **7.2.2 Etapas da fase 2**

A fase 2 será composta por cinco etapas, organizadas no seguinte fluxo, descrito no Quadro 3:

Quadro 4 – Jornada de Ensino Jurídico Gamificado: fase 2

| <b>Etapa</b> | <b>Fase 2 – Descomplicar</b>                                                          |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Etapa 1      | Acolher, "quebrar o gelo" e dividir equipes                                           |
| Etapa 2      | Apresentar desafios jurídicos, seus "personagens" e a trilha de conhecimento jurídico |
| Etapa 3      | Diagnosticar o problema jurídico                                                      |
| Etapa 4      | Construir e apresentar a narrativa do problema                                        |
| Etapa 5      | Análise e considerações dos mentores                                                  |

Fonte: Autora (2022)

Essa é a fase de receber os participantes da jornada e iniciar as atividades relacionadas à consolidação do conhecimento sobre a temática trabalhada. Nesse momento, os participantes recebem um desafio/problema jurídico a ser enfrentado e desenvolvem o diagnóstico e apresentação do problema para os demais participantes e mentores, conforme será detalhado a seguir.

#### 7.2.2.1 Fase 2/ etapa 1: acolher, "quebrar o gelo" e dividir as equipes

Na primeira etapa da segunda fase irá ocorrer, primeiramente, a acolhida e recepção dos participantes da jornada, seja no formato presencial ou *on-line*. Será inserida e tocada a *playlist musical colaborativa*, enviada previamente junto à inscrição, para que os participantes possam dar início ao processo de ambientação do espaço, local ou virtual, no qual acontecerá a jornada. Nessa playlist musical, os participantes da Jornada poderão inserir suas músicas favoritas para que possam ser compartilhadas e ouvidas ao longo da realização da Jornada.

Seguidamente à realização do *check-in*, os participantes serão conduzidos ao momento inicial de "quebra gelo", o qual será composto por dinâmicas e interações relacionadas à temática objeto da jornada, com o objetivo de promover um momento de descontração e preparo dos participantes para o início do percurso.

Por fim, após "quebrar o gelo", ocorrerá a divisão dos participantes em grupos, que acontecerá por meio do *kit* de boas vindas (presencial ou virtual), que conterá uma pulseira de identificação colorida, indicando o grupo ao qual cada pessoa irá



participar. Nesse momento, os mentores pedirão para que os participantes abram seus *kits*, retirem suas pulseiras e se agrupem com as pessoas que possuírem a mesma cor de pulseira. Para o formato virtual, essa divisão de grupos seguirá a mesma lógica, porém, as cores das pulseiras serão enviadas por *e-mail*.

O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até 30 minutos.

#### *7.2.2.2 Fase 2/ etapa 2: apresentar desafios jurídicos, personagens e a trilha de conhecimento jurídico*

Após esse momento, serão apresentados os desafios jurídicos a serem solucionados ao longo da jornada por essas equipes e seus respectivos personagens, além da realização do diagnóstico do problema jurídico a ser enfrentado e a construção e apresentação da narrativa jurídica existente.

Nessa etapa, serão entregues cases diversos para cada equipe participante da jornada, bem como a trilha de conhecimento jurídico a ser preenchida.

Essa trilha consiste em estruturar o conhecimento jurídico proposto em blocos e de forma gamificada, a fim de favorecer a visualização e identificação dos elementos a serem analisados e compreendidos pelo público participante. Assim, a trilha tem como objetivo promover experiências engajantes utilizando como base metodológica principal os elementos da gamificação.

Nesse momento, os participantes são convidados a conhecer o desafio proposto e a trilha de conhecimento jurídico a ser preenchida e vivida por meio da utilização das canetas coloridas e *post-its* fornecidos pela comissão organizadora.

O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até 10 minutos.

#### *7.2.2.3 Fase 2/ etapa 3: diagnosticar o problema jurídico*

Após o recebimento do case e da trilha de conhecimento jurídico a ser percorrida, os participantes deverão dar início à "mão na massa" e iniciar o percurso da trilha recebida. Primeiramente, cada grupo deverá realizar a leitura na íntegra do case recebido e efetivar a interpretação de qual o problema jurídico a ser resolvido no referido case.

Neste momento, não cabe apenas descrever o que o caso diz, mas realizar a identificação do problema e dos personagens que o compõem, a fim de detalhar todos os seus aspectos jurídicos previstos e registrar na trilha jurídica esses aspectos.

O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até 15 minutos.

#### *7.2.2.4 Fase 2/ etapa 4: construir e apresentar a narrativa do problema*

Após a identificação do problema jurídico a ser enfrentado, dar-se-á início a etapa da construção e apresentação da narrativa do problema outrora identificado. Nessa etapa, caberá às equipes o papel de construir a narrativa a ser apresentada a partir dos problemas identificados e nos termos do que for possível aferir do caso proposto.

Neste momento, o objetivo é, principalmente, fomentar a compreensão crítica dos participantes para que desenvolvam a habilidade de identificar as situações práticas atinentes à temática abordada. Assim, as equipes irão imergir na construção da narrativa, focando em uma construção coesa, clara, objetiva, traduzindo, assim, por meio de uma linguagem direta, qual o problema a ser resolvido e o objetivo a ser alcançado.

O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até cinco minutos de apresentação por equipe.

#### *7.2.2.5 Fase 2/ etapa 5: análise e considerações dos mentores*

Nesse momento, os mentores que estão acompanhando a realização da jornada passarão às considerações, perguntas e intervenções atinentes às apresentações realizadas, com o objetivo de fomentar a troca e o debate entre os participantes, inserindo as colocações sobre os pontos positivos e negativos de cada apresentação. No mais, será o momento de contabilização dos pontos adquiridos por cada equipe, em um quadro de pincel ou similar, a fim de que todos possam acompanhar a pontuação adquirida ao longo da jornada.

O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até cinco minutos por mentor.

### 7.2.3 Etapas da fase 3

A fase 3 é composta por cinco etapas, as quais irão seguir o fluxo descrito no Quadro 4:

|                                                                                    |  |
|------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Quadro 5 – Jornada de Ensino Jurídico Gamificado: fase 3                           |  |
| Identificar os objetivos e interesses dos personagens do desafio                   |  |
| Definir quais interesses e objetivos serão priorizados                             |  |
| Avaliar quais instituições jurídicas serão demandadas e casos de êxito semelhantes |  |
| Construir e apresentar relatório de viabilidade de resolução da demanda            |  |
| Análise e considerações dos mentores                                               |  |
| E                                                                                  |  |
| Coffee/pausa                                                                       |  |

Fonte: Autora (2022)

Nessa fase, ocorre a continuidade da fase 2, ocasião na qual os participantes irão identificar quais os objetivos e interesses dos personagens envolvidos no desafio jurídico recebido e, em seguida, indicar as instituições jurídicas que serão demandadas, além de apresentarem um relatório de viabilidade de resolução da demanda. Esta fase é finalizada com a análise e considerações dos mentores, e um *coffee break*.

#### 7.2.3.1 Identificar os objetivos e interesses dos personagens do desafio

Após a apresentação do problema jurídico a ser enfrentado ao longo da jornada, caberá às equipes participantes dar seguimento à trilha de conhecimento recebida, a fim de identificar o objetivo e os interesses dos personagens constantes no desafio inicialmente recebido.

Nessa etapa, a trilha a ser preenchida consiste em estruturar o conhecimento jurídico proposto em blocos e de forma gamificada, a fim de favorecer a visualização e identificação dos elementos a serem analisados e compreendidos pelo público

participante. Assim, a trilha tem como objetivo promover experiências engajantes utilizando como base metodológica principal os elementos da gamificação.

A partir disso, dar-se-á seguimento indicando os personagens e seus respectivos objetivos e a sua posterior apresentação ao público presente. Ocorre nesse momento a avaliação por partes dos mentores acerca das informações indicadas e do correto preenchimento da trilha de conhecimento jurídica.

O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até 10 minutos.

#### *7.2.3.2 Definir quais interesses e objetivos serão priorizados*

Dando seguimento à etapa anterior, as equipes participantes deverão identificar quais objetivos e interesses do caso apresentado deverão ser priorizados na resolução do desafio, de acordo com o contexto no qual o case recebido está inserido.

A partir dessas informações, caberá às equipes selecionarem esses interesses e objetivos a serem priorizados, e inseri-los na trilha de conhecimento jurídico para definir o caminho que as próximas etapas da jornada deverão seguir.

Após a efetivação dessa etapa, os mentores irão analisar os aspectos levantados, bem como a sua pertinência com a temática e com o contexto ao qual o desafio encontra-se inserido.

O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até 10 minutos.

#### *7.2.3.3 Avaliar quais instituições jurídicas serão demandadas e levantar casos de êxito semelhantes*

Depois de finalizadas as etapas anteriores da presente fase, passar-se-á à identificação de quais instituições jurídicas serão necessárias demandar para o enfrentamento da resolução do desafio proposto.

Nessa etapa, as equipes irão preencher a trilha de conhecimento jurídico indicando essas instituições jurídicas, e também farão um levantamento de casos exitosos semelhantes ao do desafio proposto, a fim de verificar o contexto de êxito na resolução do desafio sugerido.

Por meio desta análise, tem-se uma perspectiva do contexto real, do desafio proposto e de quais são as possíveis alternativas de resolução, com base em problemas já enfrentados anteriormente.

Cabe ao final dessa etapa a avaliação por partes dos mentores acerca do preenchimento de mais esse trecho da trilha de conhecimento jurídico proposta.

O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até 10 minutos.

#### *7.2.3.4 Construir e apresentar relatório de viabilidade de resolução da demanda*

Após a identificação dos interesses e objetivos a serem priorizados, bem como das instituições jurídicas e casos de êxito semelhantes, dar-se-á início a etapa da construção e apresentação do relatório de viabilidade de resolução da demanda.

Nessa etapa, caberá às equipes o papel de demonstrar uma análise dos principais aspectos pertinentes à viabilidade de resolução do problema, isto é, identificar se existe, dentro do cenário jurídico, uma perspectiva de solução da problemática, indicando a partir disso e de acordo com os casos de sucesso existentes, qual seria a probabilidade de êxito dentro de uma escala com os seguintes indicadores: remoto, provável, improvável – a serem mensurados de acordo com o contexto, bem como registro do quantitativo de casos bem sucedidos localizados e seus respectivos órgãos julgadores.

Por fim, as equipes apresentarão os principais tópicos atinentes a esse relatório de viabilidade para todos os presentes em até cinco minutos, podendo a apresentação ser realizada por um ou mais integrantes da equipe.

#### *7.2.3.5 Análise e considerações dos mentores e coffee/pausa*

Nesse momento, os mentores que estarão acompanhando a realização da jornada farão considerações, perguntas e intervenções atinentes às apresentações realizadas, visando fomentar a troca e o debate entre os participantes ao inserir suas colocações sobre os pontos positivos e negativos de cada apresentação. No mais, também fica a cargo dos mentores neste momento contabilizar os pontos adquiridos por cada equipe em um quadro de pincel ou similar, a fim de que todos possam acompanhar a pontuação adquirida ao longo da jornada.

O tempo previsto para a realização das análises e considerações é de até cinco minutos de apresentação por equipe.

Para finalizar essa etapa, ocorrerá o intervalo, momento de pausa para os participantes conseguirem refrigerar as ideias. Neste momento, a sugestão de que

se tenha o *coffee break*, conforme anteriormente descrito na fase inicial, com a *playlist* ao fundo, e uma dinâmica de descontração, como, por exemplo, colocar uma música e os participantes da equipe descobrirem o nome da canção, realização de mímicas ou outras atividades que possam gerar essa descontração.

O tempo previsto para a realização das análises e considerações é de até 30 minutos de apresentação por equipe.

#### 7.2.4 Etapas da fase 4

Na fase 4 ocorrerão cinco etapas, seguindo o fluxo descrito no Quadro 5:

Quadro 6 – Jornada de Ensino Jurídico Gamificado: fase 4

|                                                                                         |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| Levantar as normas e precedentes jurídicos para solucionar o desafio                    |
| Filtrar e associar as normas e precedentes ao desafio                                   |
| Construir a argumentação jurídica com base nas normas, precedentes e no desafio inicial |
| Apresentar a linha argumentativa construída                                             |
| Análise e considerações dos mentores                                                    |

Fonte: Autora (2022)

Dando continuidade às fases anteriores, nesta fase, após a realização do *coffee*, ocorre a indicação, pelos participantes, das normas e precedentes jurídicos aptos a colaborar com a resolução da problemática a ser enfrentada. Em seguida, os participantes constroem e apresentam a linha argumentativa a ser sustentada para os demais participantes e mentores presentes, conforme detalhado a seguir.

##### 7.2.4.1 *Levantar as normas e precedentes jurídicos para solucionar o desafio*

Nessa etapa, após a realização das etapas de construção da narrativa do desafio apresentado, da identificação dos problemas jurídicos a serem enfrentados e do relatório de viabilidade de solução do desafio, dá-se início o levantamento das normas e precedentes jurídicos aptos a solucionar o desafio proposto.

Para tanto, a trilha de conhecimento jurídico a ser preenchida aqui consiste em estruturar o conhecimento jurídico proposto em blocos e de maneira gamificada, a fim de favorecer a visualização e identificação dos elementos a serem analisados e compreendidos pelo público participantes da jornada. Assim, a trilha tem como objetivo promover experiências engajantes, utilizando como base metodológica principal os elementos da gamificação.

Nessa perspectiva, cabe às equipes realizar o levantamento minucioso das normas e precedentes jurídicos aptos a possibilitar o enfrentamento do desafio proposto, de acordo com o contexto e os objetivos almejados no caso apresentado.

Logo, se realizará o levantamento de todo o arcabouço jurídico que possa colaborar com o enfrentamento do desafio proposto, a partir do qual se obtém a matéria-prima para organizar e estruturar a proposta de resolução a ser executada. Atividade esta que será monitorada e avaliada pelos mentores responsáveis pelo acompanhamento das etapas da jornada.

#### *7.2.4.2 Filtrar e associar as normas e precedentes ao desafio*

Nessa etapa, após ser realizado o levantamento das normas e precedentes pertinentes ao desafio proposto, as equipes participantes deverão executar um filtro a fim de verificar quais normas e precedentes melhor se adequam à realidade existente no desafio.

Destaca-se a importância de se verificar, dentre as normas e precedentes anteriormente levantados, se são, de fatos, viáveis e mais assertivos para o enfrentamento do desafio proposto. Assim, as equipes deverão preencher a trilha do conhecimento jurídico indicando essas normas e precedentes mais adequados.

O tempo previsto para a realização dessa etapa é de, no máximo, 40 minutos.

#### *7.2.4.3 Construir a argumentação jurídica com base nas normas, precedentes e no desafio inicial*

Após a realização do levantamento das normas e precedentes atrelados ao desafio proposto, bem como da sua análise minuciosa, a fim de selecionar quais se adequam melhor à defesa dos interesses dos personagens constantes no caso recebido.

A partir disso, passa-se a realizar a estruturação da argumentação jurídica a ser apresentada, por meio da qual deverá constar a consolidação da narrativa a ser apresentada, bem como as definições conceitual e normativa do tema proposto no aludido desafio, e de que forma as normas existentes no ordenamento jurídico brasileiro podem ratificar a defesa dos interesses e objetivos dos personagens do desafio recebido.

Ademais, além da conexão e detalhamentos dos aspectos teóricos e práticos jurídicos, tem-se a associação dos precedentes, os quais têm como principal objetivo demonstrar a existência de casos semelhantes ao desafio proposto e de que forma esses casos foram solucionados e enfrentados perante o poder judiciário brasileiro.

Por fim, a partir dessa estruturação tem-se organizado o percurso que os participantes da equipe da jornada irão efetuar a apresentação dos principais pontos a serem levantados e explicitados na apresentação final, delineada a seguir.

#### *7.2.4.4 Apresentar a linha argumentativa construída*

Nessa etapa acontecerá a apresentação final da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, a qual terá como objetivo efetivar e consolidar a argumentação jurídica construída atinente ao desafio proposto, bem como expor, em formato claro, assertivo e direto, os principais pontos necessários para a solução do aludido desafio, conforme a trilha de conhecimento jurídico que foi exposta.

Por fim, as equipes apresentarão os principais tópicos atinentes a esse relatório de viabilidade em até cinco minutos, para todos os presentes, podendo a apresentação ser realizada por um ou mais integrantes da equipe.

O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até cinco minutos de apresentação por equipe.

#### *7.2.4.5 Análise e considerações dos mentores*

Nesse momento, mais uma vez os mentores que estarão acompanhando a jornada farão considerações, perguntas e intervenções acerca das apresentações, fomentando a troca e o debate entre os participantes, e fazendo colocações sobre os pontos positivos e negativos de cada apresentação.



Também haverá nova contabilização dos pontos adquiridos por cada equipe, em um quadro de pincel ou similar, a fim de que todos possam acompanhar a pontuação adquirida ao longo da jornada.

O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até cinco minutos por mentor.

### 7.2.5 Etapas da fase 5

Na fase 5, as cinco etapas seguirão o fluxo exposto no Quadro 6:

Quadro 7 – Jornada de Ensino Jurídico Gamificado: fase 5

|                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------|
| Efetuar a contagem de pontos                                        |
| Divulgar resultado final e realizar a premiação                     |
| <i>Feedback</i>                                                     |
| Encerrar e realizar registro com foto geral                         |
| Enviar relatório de resultados à organização contratante/demandante |

Fonte: Autora (2022)

Por fim, na última fase da jornada ocorre a contagem de pontos e a divulgação do resultado, juntamente com a realização da premiação. Encerra-se a jornada com a oitiva dos *feedbacks* dos participantes, foto geral e o envio do relatório de resultados à organização contratante, nos termos a seguir delineados.

#### 7.2.5.1 Efetuar a contagem de pontos

Após o encerramento das trilhas de conhecimento jurídico, dispostas no item Tratado no item 7.2.2.2, ao longo da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, a comissão organizadora designará dois responsáveis para iniciar o momento de contabilização dos pontos mensurados ao longo de toda a jornada. Esses pontos serão contabilizados em um local reservado, com a presença de, pelo menos, dois membros do público participante para acompanhar, a fim de ratificar a lisura da contagem.

O quantitativo de pontos acumulados utilizará como base as seguintes diretrizes:

A pontuação para cada etapa avaliada pelos mentores, nos termos anteriormente delineados, contabiliza entre 0 e 5 pontos.

Assim, a contagem final levará em consideração o somatório de todos esses pontos adquiridos ao longo das etapas, bem como eventuais decréscimos de pontos ilimitados e realizados em virtude do descumprimento de regras ao longo da jornada.

#### *7.2.5.2 Divulgar o resultado final e realizar a premiação*

Após a contagem dos pontos, a comissão organizadora irá providenciar a divulgação desse resultado, indicando as três equipes com melhor resultado e suas respectivas pontuações, por meio do retroprojektor ou televisão disponíveis.

Em seguida, a equipe vencedora será chamada à frente para realizar um discurso final receber a premiação.

Entre as premiações-base sugeridas, tem-se: vale-refeição gourmet (almoço, lanche, jantar, café etc.); vale entretenimento (entradas para cinema, teatro, *shows* etc.); vale saúde e bem-estar (diárias em centros de atividade física, hotel, *spa* etc.).

Essa fase tem como objetivo, então, efetivar o elemento da gamificação por meio da contagem dos pontos, promover a consolidação do conhecimento e os resultados adquiridos ao longo da jornada, e realizar um agradecimento e celebração entre os participantes e demais envolvidos ao longo da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado.

#### *7.2.5.3 Feedback*

Após a fase da premiação, os alunos receberão papéis em branco, que poderão ser preenchidos e colocados dentro de três envelopes/caixas disponíveis, que terão como objetivo coletar os *feedbacks* sobre a experiência da Jornada a partir de três perspectivas: a) do que os participantes gostaram; b) do que os participantes não gostaram; c) e o que os participantes entendem que pode melhorar para as próximas jornadas.

Esses *feedbacks* serão inclusos em uma planilha de controle e avaliados pela comissão organizadora após o término da jornada, servindo de base para o planejamento e execução das próximas.

#### *7.2.5.4 Encerrar e realizar o registro com fotogeral*

Após a referida etapa de *feedback*, ocorre o encerramento da jornada com o agradecimento pela presença e empenho de todos os presentes e com a sugestão de referências complementares sobre a temática trabalhada. Referências estas a serem encaminhadas por *e-mail* aos participantes. Ao final, os mentores convidam todos os participantes da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado a se reunirem para que possa ser realizado o registro fotográfico.

Nessa etapa, o principal objetivo é aferir como foi a experiência da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, quais os impactos positivos e negativos ela teve perante o público participante e de que modo essa pode ser aperfeiçoada para os futuros encontros.

#### *7.2.5.5 Enviar relatório de resultados à organização contratante/demandante*

Após a realização de toda a Jornada de Ensino Jurídico Gamificado e a consolidação de cada fase e suas etapas, bem como das avaliações pertinentes pelos mentores e avaliadores, tem-se o momento do envio dessas informações para a organização demandante/contratante.

Deste modo, dentre os elementos notórios a serem enviados à organização demandante/contratante tem-se: engajamento dos participantes; total de atividades realizadas; capacidade de compreensão da temática abordada; capacidade persuasiva e de criatividade para resolução dos desafios; sugestão de solução para possíveis desafios enfrentados pela organização, dentre outros elementos que possam ser considerados relevantes pela organização demandante e que tenham sido alinhados previamente com a comissão organizadora.

Promove-se, assim, a consolidação de resultados notórios e direcionados para o enfrentamento das necessidades mais latentes da organização demandante/contratante, colaborando, ainda, para a melhor visualização dos líderes da organização acerca da implementação prática da temática desenvolvida ao longo

da jornada no âmbito da organização otimizando e flexibilizando os riscos, haja vista que as sugestões de soluções propostas ocorrem com base em cases implementados no mercado e de acordo com o olhar multidisciplinar dos participantes.

### 7.3 Fluxo da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado

A Jornada de Ensino Jurídico Gamificado irá ocorrer a partir da aplicação dos elementos basilares da gamificação à realidade do ensino jurídico no Brasil, propondo uma experiência engajante e desafiadora por meio de determinadas regras, e juntamente a um monitoramento com demonstrações prévias do desempenho das equipes à medida que as etapas avançam, até que ocorra a última etapa, com o alcance do objetivo final, ou não. O Quadro 7 é um resumo que ilustra o passo a passo de cada uma das etapas em suas respectivas fases.

Quadro 8 – Jornada de Ensino Jurídico Gamificado: todas as fases

| <b>Fases</b> | <b>Fase 1:<br/>Pré-jornada</b>                                                                       | <b>Fase 2:<br/>Descomplicar</b>                   | <b>Fase 3:<br/>Compartilhar</b>                                  | <b>Fase 4:<br/>Consolidar</b>                                        | <b>Fase 5:<br/>Avaliar</b>            |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|
| Etapa 1      | Demandar e definir tema, público-alvo, carga horária, formato, data e local da realização da jornada | Acolher, "quebrar o gelo" e dividir as equipes    | Identificar os objetivos e interesses dos personagens do desafio | Levantar as normas e precedentes jurídicos para solucionar o desafio | Efetuar a contagem de pontos          |
| Etapa 2      | Contratar a jornada e definir comissão                                                               | Apresentar desafios jurídicos, seus personagens e | Definir quais interesses e objetivos serão                       | Filtrar e associar as normas e precedentes                           | Divulgar resultado final e realizar a |

|         |                                                               |                                                |                                                                                       |                                                                                         |                                                                        |
|---------|---------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
|         | organizador a, organizar e monitorar as inscrições na jornada | a trilha de conhecimento jurídico              | priorizados                                                                           | ao desafio                                                                              | premiação                                                              |
| Etapa 3 | Estruturar cronograma, material de apoio e mentores           | Diagnosticar o problema jurídico               | Avaliar quais instituições jurídicas serão demandadas e os casos de êxito semelhantes | Construir a argumentação jurídica com base nas normas, precedentes e no desafio inicial | <i>Feedback</i>                                                        |
| Etapa 4 | Estruturar cases e dinâmicas                                  | Construir e apresentar a narrativa do problema | Construir e apresentar o relatório de viabilidade de resolução da demanda             | Apresentar a linha argumentativa construída                                             | Encerrar e realizar o registro do encontro com foto geral              |
| Etapa 5 | Estruturar critérios de avaliação e pontuação                 | Análise e considerações dos mentores           | Análise e considerações dos mentores e <i>coffee/pausa</i>                            | Análise e considerações dos mentores                                                    | Enviar relatório de resultados à organização o contratante /demandante |

Fonte: JESUS; PONTES; PONTES (2022) (original no apêndice A).

Assim, a referida jornada irá ocorrer a partir da aplicação dos elementos basilares da gamificação à realidade do ensino jurídico no Brasil, buscando promover uma experiência engajante e desafiadora por meio de determinadas regras e juntamente com um monitoramento e demonstração de desempenho à medida que as etapas da jornada e suas respectivas dinâmicas avançam.

## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa buscou apresentar uma Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, a qual fora sistematizada por meio do Manual de Ensino Jurídico Gamificado - Smart Law, a partir da análise do cenário do ensino jurídico no Brasil, e também da contextualização de principais aspectos e aplicações da gamificação no cenário de inovação em âmbitos local e nacional.

Nesse cenário, pôde-se identificar que, no Brasil, os cursos de Direito adotam, em geral, o modelo de ensino misto normativo ou de formação integral para os cursos jurídicos contemporâneos. No entanto, na prática, ainda há uma necessidade de aprofundar essa dinâmica, possibilitando que o ouvinte/aluno consiga realizar discussões, análise e reflexões sobre problemáticas cotidianas com base nos ensinamentos trabalhados ao longo do curso.

Paralelo a esse levantamento, também foi possível identificar, no contexto do ensino jurídico brasileiro, instrumentos normativos que passaram a incentivar e fomentar o desenvolvimento de instrumentos de ensino mais participativos e aptos a colaborar com o compartilhamento do conhecimento jurídico, tal como a Resolução CNE/CES n.º 5, de 17 de dezembro de 2018.

Frente a essa perspectiva, atrelada à vivência da pesquisadora nos ambientes de ensino jurídico, em especial na Universidade Federal do Maranhão, no período de 2010 a 2015, iniciou-se a estruturação da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, a qual tem como objetivo colaborar com a realização de práticas de ensino jurídico no Brasil em um formato mais acessível e descomplicado.

Essa jornada poderá ser realizada nos formatos *on-line* e presencial, perante organizações públicas e privadas, tais como escolas, empresas, órgãos públicos, entre outras instituições que tenham como demanda e necessidade a compreensão de determinada temática jurídica a ser aplicada perante seu contexto e suas necessidades.

Para tanto, ferramentas da gamificação serão utilizadas a fim de colaborar com a aplicação e reprodução dos conceitos jurídicos em um formato acessível, descomplicado e de fácil compartilhamento e reprodução, implementando, assim, a essência conceitual da gamificação, qual seja:

Uma atividade ou ocupação voluntária exercida dentro de certos limites de tempo e espaço segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotada de um fim em si mesmo e acompanhada de um sentimento de tensão, de alegria e da consciência de ser diferente da vida cotidiana” (WERBACH; HUNTER, 2015, p. 103).

Promovendo, ainda, a efetivação do tripé da gamificação, conforme os ensinamentos de Werbach e Hunter (2015), quais sejam: dinâmica, mecânica e componentes, elementos estes que trabalham em conjunto para que a gamificação possa ser aplicada e alcance o objetivo proposto pelos seus organizadores a partir de regras predeterminadas e mecanismos de engajamento e competição que colaborem com o alcance de um resultado final.

Frente a esse cenário, tem-se como principal perspectiva futura da presente pesquisa a validação da estrutura basilar do aludido Manual de Ensino Jurídico Gamificado, por meio da realização das Jornadas de Ensino, em diversos contextos de ensino jurídico no Brasil, a fim de que sejam avaliados os elementos de gamificação aplicados a esse cenário, no que tange à aderência pelos participantes, e à efetividade de compreensão das temáticas abordadas.

Assim, tem-se como horizonte promover as Jornada de Ensino Jurídico Gamificado a partir da aplicação de elementos da gamificação à realidade do ensino jurídico no Brasil, promovendo uma experiência engajante e desafiadora, por meio de determinadas regras e juntamente a monitoramento com demonstração do seu desempenho dos participantes à medida que as etapas da jornada avancem.

Logo, é possível aferir que a presente pesquisa tem um panorama futuro palpável a fim de colaborar com o fomento da inovação ao ensino jurídico, por meio da utilização de mecanismos inovadores atrelados aos elementos de gamificação. Elementos estes que constituíram a base metodológica do presente trabalho e foram inseridos no contexto e problemática do ensino jurídico no Brasil.

Sendo assim, os elementos basilares da gamificação compõem um itinerário capaz de proporcionar experiências de ensino engajantes e aptas a colaborar com a resolução de problemáticas e desafios nas mais diversas áreas do conhecimento. Dentre essas possibilidades de atuação, destaca-se, no presente trabalho, a aplicação da gamificação ao ensino jurídico nos termos do Manual de Ensino Jurídico Gamificado *Smart Law*, por ora apresentado.



## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M.; BOAVENTURA, E. O ensino jurídico brasileiro e sua necessidade de ressignificação na pós-modernidade. **Linguagens, Educação e Sociedade**, Teresina, v. 23, n. 38, jan./jul. 2018.

ALVES, F. **Gamification**: Como criar experiências de aprendizado engajadoras?. 2. ed. São Paulo: Dvs Editora. 2015.

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

BECHARA, G.; RODRIGUES, H. Ensino jurídico e a disciplina de História do Direito no Brasil: discussões parlamentares e alterações curriculares. **Revista Opinião Jurídica**, Fortaleza, 2016.

BROWN, T. **Design Thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação (MEC). **Resolução CNE/CES n.º 5**, de 17 de dezembro de 2018. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2018-pdf/104111-rces005-18/file>. Acesso em: 29 out. 2022.

CHRUSTENSEN, C. **O dilema da inovação**. São Paulo: M. Books, 2011.

CLARK, T. **Business model you**: o modelo de negócios pessoal. Rio de Janeiro: Alta Books, 2013.

COUTINHO, A. R. Globalização e Direito do Trabalho. **Direito e Democracia**, Canoas, v. 1, n. 1, p. 163-176, 1.º semestre/2000.

DIAS, S. **Práticas inovadoras em metodologias ativas**. São Paulo: Contexto Digital, 2017.

DISNEY INSTITUTE. **O jeito Disney de encantar os clientes**: do atendimento excepcional ao nunca parar de crescer e acreditar. São Paulo: Saraiva, 2016.

FUNDAÇÃO GETÚLIO VARGAS. Exame da ordem em números. 2014. Disponível em: [https://fgvprojetos.fgv.br/sites/fgvprojetos.fgv.br/files/relatorio\\_2\\_edicao\\_final.pdf](https://fgvprojetos.fgv.br/sites/fgvprojetos.fgv.br/files/relatorio_2_edicao_final.pdf). Acesso em: 10 set. 2020.

GALLO, C. **Storytelling**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2019.

JARVIS, J. **O que o Google faria?** Como atender as novas exigências do mercado. São Paulo: Manole.

HOBBSAWN, E. **Da revolução industrial inglesa ao imperialismo**. 6. ed. São Paulo: Forense Universitária, 2011.

KAPP, K. ***The Gamification of learning and instruction***. Pfeiffer, 2013.

KEELEY, L.; PIKKEL, R.; QUINN, B. **Dez Tipos de Inovação**. São Paulo: DVS EDITORA, 2015.

KNAPE, J. ***Sprint*** – o método usado no Google para testar e aplicar novas ideias em apenas cinco dias. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017.

LAZARETTI, O. A transformação da educação jurídica no século XXI: a formação das competências profissionais dos operadores do Direito. **Revista de Pesquisa e Educação Jurídica**, v. 5, n. 2, 2019.

LAZARETTIL, B. O ensino jurídico no Brasil no primeiro momento republicano e sua evolução histórico-metodológica. **Revista Brasileira de História do Direito**, 2017.

LUDEN, H. **O termo Círculo Mágico**. São Paulo: Perspectiva, 2019.

MURTA, C. A. R., VALADARES, M. G. P. F., MORAES FILHO, W. B. (2015). Possibilidades pedagógicas do Minecraft incorporando jogos comerciais na educação. **XII Evidosol e IX Ciltec-On-line**, 2015.

NYBO, E. **O poder dos algoritmos**. São Paulo: Enlaw, 2019.

ORGANIZAÇÃO DE COOPERAÇÃO E DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO. **Manual de Oslo**: Diretrizes para coleta e interpretação de dados sobre inovação. 3. ed. Paris: OECD Publishing, 2005.

OLIVEIRA, L. G. D. Inovação no setor público: uma reflexão a partir das experiências premiadas no Concurso Inovação na Gestão Pública Federal. **Cadernos Enap**, n. 38, p. 01-59, 2014.

OSTERWALVER, A. *et al.* **Como construir propostas de valor inovadoras**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2019.

SAID FILHO, F. F. O ensino jurídico e a construção do estado brasileiro pós-independência: das academias ao poder. **Revista do Departamento de Ciências Jurídicas e Sociais da Unijuí**, Editora Unijuí, v. XXVIII, n. 51, jan./jun. 2019.

SCHAWAB, K. **A quarta revolução industrial**. São Paulo: Edipro, 2018.

SCHUMPETER, J. A. **Teoria do desenvolvimento econômico**: uma investigação sobre lucros, capital, crédito, juro e o ciclo econômico. São Paulo: Abril Cultural, 1982.

SILVEIRA, D.; CÓRDOVA, F. **Métodos de Pesquisa**. Rio Grande do Sul: UFRS, 2009.

SINEK, S. **Comece pelo porquê**. Rio de Janeiro: Sextante, 2018.

STICKDORN, M. **Isto é Design Thinking de Serviços**: fundamentos, ferramentas, casos. Porto Alegre: Bookman, 2014.

SUTHERLAND, J. **Scrum**: a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo. 2. ed. São Paulo: Leya, 2016.

TRIPP, D. **Pesquisa-ação**: uma introdução metodológica. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ep/article/view/27989>. Acesso em: 14 jun. 2022.

VERGARA, S. **Métodos de pesquisa em administração**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2015.

WERBACH, K.; HUNTER, D. **For the win**: *how game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2015.

## APÊNDICE A – ARTIGO SUBMETIDO

### PRÁTICAS INOVADORAS PARA O ENSINO JURÍDICO GAMIFICADO: PROPOSTA DE CONSTITUIÇÃO DO MANUAL *SMART LAW*

### INNOVATIVE PRACTICES FOR GAMIFIED LEGAL EDUCATION: PROPOSAL FOR THE CONSTITUTION OF THE *SMART LAW* MANUAL

JESUS, Jéssica Silva de; PONTES, Camila Rafaela Monteiro; PONTES, Walber Lins.  
ProspeCT&I2022. Disponível em: <https://profnit.org.br/datas/>

#### RESUMO

O presente trabalho tem como principal objeto a apresentação da constituição de um Manual de Ensino Jurídico Gamificado, denominado *Smart Law*, o qual poderá ser replicado em diversos contextos, tendo como base a utilização de elementos da gamificação para a realização de imersões e experiências focadas em compartilhar o conhecimento jurídico de forma acessível e descomplicada. Para a efetivação do manual, tem-se como ponto de partida a realização de jornadas de ensino, nas quais se aplica a experiência da gamificação e de seus principais elementos ao ensino jurídico. Sendo assim, os elementos basilares da gamificação compõem um itinerário apto a colaborar com a construção de resolução de problemáticas nas mais diversas áreas do conhecimento. Dentre essas possibilidades de atuação, destaca-se a aplicação da gamificação ao ensino jurídico nos termos do manual *Smart Law*.

Palavras-chave: Ensino jurídico. Gamificação. *Smart Law*.

#### ABSTRACT

The main object of this paper is to present the constitution of a Gamified Legal Teaching Manual called: *Smart Law*, which can be replicated in different contexts, based on the use of gamification elements to carry out immersions and experiences focused on share legal knowledge, in an accessible and uncomplicated way. For the implementation of the Manual, the starting point is the realization of teaching events, in which the experience of gamification and its main elements are applied to legal education. Thus, the basic elements of gamification make up an itinerary capable of collaborating in the construction of problem solving in the most diverse areas of knowledge. And among these action possibilities, the application of gamification to legal education stands out, under the terms of the *Smart Law* Manual.

Keywords: Legal education. Gamification. *Smart Law*.

Área tecnológica: propriedade intelectual. Inovação e desenvolvimento.

## 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como principal objeto a apresentação da constituição de um manual de ensino jurídico gamificado denominado: Manual *Smart Law* de Ensino Jurídico Gamificado, o qual poderá ser replicado em diversos contextos, tendo como base a utilização de elementos da gamificação para a realização de imersões e experiências focadas em compartilhar o conhecimento jurídico de forma acessível e descomplicada.

Essa pesquisa tem origem a partir da vivência das dificuldades do ensino jurídico no curso de Direito da Universidade Federal do Maranhão, no período de 2010 a 2015. A partir dessa análise empírica sobre as limitações do ensino jurídico vivenciado, os autores identificaram alternativas que pudessem colaborar com a realização de aulas e experiências de ensino mais engajantes e atrativas.

O aludido manual tem como principal referência metodológica de constituição a gamificação, a qual se utiliza elementos dos jogos para servir de instrumento de aprendizagem.

Nessa perspectiva, para a efetivação do manual de ensino jurídico gamificado, objeto dessa pesquisa, tem-se como ponto de partida a realização de jornadas de ensino, nas quais se aplica a experiência da gamificação e de seus principais elementos ao ensino jurídico. Dentre os elementos da gamificação a serem utilizados, destacam-se: narrativa engajante (*storytelling*), progressão, relacionamento, desafios, recompensas, cooperação, *feedback*, estado de vitória, avatares, placar, níveis, pontos, gráfico social, dentre outros.

Essas jornadas poderão ser realizadas nos formatos *on-line* e presencial, perante organizações públicas e privadas, tais como escolas, empresas, órgãos públicos, os quais tenham como demanda e necessidade a compreensão de determinada temática jurídica a ser aplicada perante seu contexto e suas demandas. No mais, a Jornada de Ensino Jurídico Gamificado será composta de cinco fases, e cada fase conterá cinco etapas, as quais poderão ser realizadas em formato presencial ou *on-line*.

Desse modo, a presente pesquisa tem como objetivo geral propor um Manual de Ensino Jurídico Gamificado. Para se alcançar esse objetivo, buscou-se efetivar o diagnóstico do ensino jurídico no Brasil por meio de uma análise da evolução histórica do ensino jurídico no país, juntamente com a aplicação da gamificação ao ensino jurídico, aplicando-se, assim, mecanismos de inovação ao contexto do ensino jurídico no Brasil e buscando elaborar práticas de ensino jurídico mais engajantes e focadas em colaborar com uma melhor experiência de ensino jurídico no Brasil, conforme a seguir delineado.

## 1.1 Ensino jurídico no Brasil

O ensino jurídico no Brasil teve a sua formação moldada ao longo do percurso histórico e político-social do país, abarcando diversas peculiaridades e pontos significativos de evolução no que tange à formação acadêmica e curricular.

Nesse sentido, destaca-se a seguir um breve panorama desse contexto histórico do ensino jurídico no país.

Segundo os ensinamentos de Coutinho (2005), na época do Brasil Colônia, o Direito era exercitado por pessoas da nobreza, que se graduaram em escolas europeias, aprendendo as leis daqueles países. Somente com a chegada da Corte Portuguesa, em 1808, fora criado um ensino de nível superior para atender aos anseios de Corte, da qual participava uma pequena elite.

No entanto, algumas modificações tiveram início a partir da liderança do Marquês de Pombal, bacharel em Direito formado na Universidade de Coimbra, o qual buscava modernizar o ensino jurídico com o propósito de abandonar as tradições medievais, aproximando, deste modo, a universidade das demais escolas jurídicas europeias.

Ocorrida a independência do Brasil, em 1822, e a instauração da pioneira Assembleia Constituinte, em 1823, foi criada uma comissão de instrução pública para a organização das universidades do Brasil (BECHARA; RODRIGUES, 2016)

Ademais, com a convocação da primeira Assembleia Constituinte, objetivando a criação da primeira constituição brasileira, o Visconde de São Leopoldo apresentou a indicação e a justificativa para a criação dos primeiros cursos jurídicos em território nacional.

Por decreto do governo imperial, foram criados os primeiros cursos de Direito brasileiros, em São Paulo e em Olinda. Assim surgiram as primeiras “Academias de Direito” do Brasil, as quais, a partir de 1854, passaram a ser denominadas “Faculdades de Direito”.

No mais, após a proclamação da República do Brasil, a formação dos cursos jurídicos deixou de ser reflexo fiel da ideologia política da época, e as universidades passaram a tomar posturas mais humanistas, menos burocráticas e positivistas.

Concluindo-se a fase imperial, destacada pela criação e consolidação de cursos jurídicos com a presença marcante da figura do bacharel em Direito, mudou-se o cenário com a proclamação da república brasileira, período inovador para educação do país com a criação de faculdades livres (LAZARETTI, 2019).

Durante o mandato do 3.º presidente da República, o advogado Prudente de Moraes, em 1896 passa a vigorar o Decreto n.º 2.226, que aprovou o Estatuto das Faculdades de Direito e instituiu várias disposições sobre o modelo a ser adotado pelas faculdades.

Após o advento do Estado Moderno e o modelo de cientificismo positivista previsto em nosso país, converteu-se o conhecimento jurídico por meios dos manuais de Direito e livros, o que ocasionou um processo de crise no que diz respeito à legitimidade, elaboração e aplicação da justiça.

Das ordenações alfonsinas e manuelinas para o Código Civil de 1917, do Código Penal de 1940 ao Código de Defesa do Consumidor de 1990, a formação do profissional na área jurídica consiste, predominantemente, em ler e decorar leis, artigos, parágrafos, incisos e alíneas (BECHARA; RODRIGUES, 2016).

Diante desse cenário histórico, faz-se necessário, ainda, delinear as principais regulamentações contemporâneas que impactaram no formato do ensino jurídico, no que tange, principalmente, aos aspectos de ensino e curricular, dentre as quais se destaca a Resolução n.º 5, de 2018, que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Direito - Bacharelado, a serem observadas pelas instituições de ensino superior (IES).

De acordo com artigo 3.º da Resolução CNE/CES n.º 5, de 17 de dezembro de 2018, o curso de graduação em Direito deverá assegurar, no perfil do graduando, sólida formação geral, humanística, capacidade de análise, domínio de conceitos e da terminologia jurídica, capacidade de argumentação, interpretação e valorização dos fenômenos jurídicos e sociais.

Nesse sentido, nos termos do artigo 4.º da referida Resolução, o curso de Direito deverá possibilitar a formação profissional que revele, pelo menos, as competências cognitivas, instrumentais e interpessoais, além de incluir no projeto pedagógico do curso (PPC), conteúdos e atividades que atendam a formação geral, técnico-jurídica e prática profissional, nos termos do seu artigo 5º.

A partir do advento da referida resolução é possível identificar um movimento regulamentar, o qual busca impulsionar a propagação de práticas que colaborem com a efetivação de um ensino jurídico focado em compreender as problemáticas sociais por uma perspectiva global e interdisciplinar.

A partir dessa perspectiva do ensino jurídico no Brasil, nota-se um movimento evolutivo incipiente que objetiva colaborar com o aperfeiçoamento do ensino jurídico no Brasil, ensejando, inclusive, a inserção de conceitos e práticas da área da inovação, tal como a gamificação, a esse cenário, assim como é possível compreender, nos termos das ações descritas a seguir.

## 1.2 Gamificação aplicada

A gamificação consiste em uma metodologia na qual se utiliza elementos dos jogos para servir de instrumento de aprendizagem. Nessa perspectiva, se insere o objeto de aprendizagem dentro de uma dinâmica de jogo, e os participantes/alunos necessitam realizar determinados desafios, conectados ao objeto de ensino, para que possam dar sequência ao jogo e, ao final, receber uma premiação (MURTA; VALADARES; MORAES FILHO, 2015). Metodologia esta a qual é objeto de estudo do presente trabalho e que será delineada a seguir, nos termos do escopo metodológico por ora abordado.

Desse modo, nas palavras de Lilian Bacich e José Moran, os processos de aprendizagem são múltiplos, contínuos, híbridos, formais e informais, organizados e abertos, intencionais e não intencionais (BACICH; MORAN, 2018).

A aprendizagem ativa aumenta a flexibilidade cognitiva, que é a capacidade de alternar e realizar diferentes tarefas, operações mentais ou objetivos e de adaptar-se a situações inesperadas, superando modelos mentais rígidos e automatismos pouco eficientes.

Ademais, a gamificação consiste em:

Uma atividade ou ocupação voluntária exercida dentro de certos limites de tempo e espaço segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotadas de um fim em si mesmo e acompanhada de um sentimento de tensão, de alegria e da consciência de ser diferente da vida cotidiana (WERBACH; HUNTER, 2015, p. 103)

Logo, é perceptível que esse conceito nos oferece uma experiência em que se tem objetivos claros a serem alcançados, desde o início, bem como regras sobre como os participantes devem se comportar para alcançar esses objetivos, e a figura do *feedback* constante.

Ao se buscar colocar esse conceito dentro da perspectiva de treinamentos, tal como é o objetivo do presente trabalho, tem-se como meta, segundo os ensinamentos de Flora Alves, "criar algo que seja tão interessante e envolvente que nos permita fazer com que as pessoas queiram investir seu tempo, compartilhar seu conhecimento e contribuir com sua energia para o alcance do resultado" (ALVES, 2015, p. 57).

Nesse panorama, a conexão da implementação de treinamentos e experiências de ensino por meio da gamificação ocorre a partir da aplicação desses conceitos e técnicas basilares à realidade da transmissão de conhecimento, buscando proporcionar aos participantes que aceitaram participar da jornada momentos engajantes e divertidos, focados na resolução de determinada



problemática pensada e estruturada pelos organizadores e alinhada às perspectivas e objetivos de um determinado projeto, empresa ou instituição de ensino.

Perceba-se a importância de compreender a gamificação em um conceito amplo para além da mera participação em um jogo com pontuação, *ranking* e premiação, e sim como uma ferramenta estruturada com diversos elementos que buscam proporcionar uma participação mais ativa e engajante capaz de ser aplicada nas mais diversas áreas do conhecimento, tal qual a área de formação e treinamentos jurídicos, objeto do presente trabalho.

Nesse sentido, Werbach e Hunter definem os elementos da gamificação como "padrões regulares que podem ser combinados de diferentes maneiras para que se construa um jogo" (WERBACH; HUNTER, 2015, p. 45) e passa a defini-los a partir do seguinte tripé: dinâmica, mecânica e componentes. Para o autor, a dinâmica é constituída por elementos responsáveis por atribuir coerência e padrões regulares à experiência. Dentre esses elementos, tem-se: restrições; emoções; narrativa; progressão; relacionamento. Em seguida, a autora elenca os elementos constituintes da mecânica, tais como: desafio; sorte; competição e cooperação; *feedback*; aquisição de recursos; recompensas; transações; turnos; estados de vitória. Por fim, tem-se o que o autor denomina de componentes do jogo, isto é, formas específicas de fazer o que a dinâmica e a mecânica representam: realizações, avatares; *badges*; *boss fights*; coleções; combate; desbloqueio de conteúdos; doar; placar ou *leaderboard*; níveis; pontos; investigação ou exploração; gráfico social; bens virtuais.

Logo, todos esses elementos unidos, segundo a análise de Flora Alves, trabalham juntos para que o sistema gamificado funcione. Assim, o *game* é o conjunto de regras, a estética, e a combinação entre seus elementos promove a experiência, de modo que a dinâmica corresponde ao direcionamento/estrutura, enquanto a mecânica refere-se aos mecanismos que serão utilizados e para os quais os componentes são fundamentais (ALVES, 2015).

Para que se possa implementar a gamificação como estratégia de aprendizagem interativa e divertida para o alcance de um objetivo específico e mensurável, é possível aplicar algumas metodologias, tal como o roteiro delineado por Flora Alves, o qual tem como pano de fundo a abordagem MDA (*Mechanics, Dynamics, Aesthetics*), utilizando "pensamento de jogos" aplicados ao ensino e à aprendizagem (ALVES, 2015).

O passo a passo do roteiro consiste em: 1) conhecer os objetivos do negócio e da aprendizagem; 2) definir comportamentos e tarefas que serão *targets* desta solução; 3) conhecer os jogadores (público-alvo); 4) reconhecer o tipo de conhecimento que precisará ser ensinado; 5) assegurar a presença da diversão; 6) utilizar ferramentas apropriadas; 7) realizar protótipos.

A partir do referido passo a passo, é possível, então, tornar concreta a aplicação dos elementos acima delineados, e que compõem a base estrutural da gamificação, tais como a narrativa, *storytelling*, engajamento, dentre outros que possibilitam a compreensão do desafio a ser enfrentado e dos recursos que precisaram ser ativados dentro de um determinado cenário e de determinadas regras, a fim de construir soluções aptas a enfrentar o desafio/problemática inicial.

Sendo assim, todos os elementos acima destacados compõem um itinerário capaz de proporcionar experiências de ensino engajantes e aptas a colaborar na construção de resolução de problemáticas e desafios nas mais diversas áreas do conhecimento. Dentre essas possibilidades de atuação, destaca-se, no presente trabalho, a aplicação da gamificação ao ensino jurídico por meio do Manual de Ensino Jurídico Gamificado *Smart Law*, nos termos e arcabouço metodológicos a seguir delineados.

## 2 METODOLOGIA

No que tange ao aspecto de procedimento metodológico, o presente trabalho nasceu a partir da observação empírica das dificuldades do ensino do curso de Direito da Universidade Federal do Maranhão, no período de 2010 a 2015.

Nesse sentido, a presente pesquisa parte de uma análise da evolução do ensino jurídico do Brasil e utiliza como base para a sua estruturação os conceitos e aplicação da gamificação aplicados à realidade do ensino jurídico no Brasil.

A partir disso, criou-se um Manual de Ensino Jurídico Gamificado, no qual é possível realizar o ensino das temáticas jurídicas de forma gamificada e engajante, a partir de qualquer temática a ser compartilhada.

Após seleção das temáticas e definição do público-alvo, são estruturados o conteúdo programático e a jornada na qual os participantes irão solucionar desafios e, de forma colaborativa com os mentores, compartilhar os ensinamentos consolidados de cada experiência.

No que tange às metodologias aplicadas, tem-se, quanto aos objetivos em explicativa, e quanto à abordagem, qualitativa, uma vez que o objetivo é analisar a inserção dos conceitos e aplicação da gamificação ao ensino jurídico brasileiro por meio do Manual de Ensino Jurídico Gamificado *Smart Law*.

Assim, busca-se “esclarecer como determinados fatores contribuem para a ocorrência de um fenômeno” (VERGARA, 2015, p. 43) e o “aprofundamento da compreensão de um grupo social, de organização etc., e não a mera representatividade numérica” (SILVEIRA; CÓRDOVA, 2009, p. 44).

Com relação aos procedimentos de pesquisa, o método a ser utilizado para sistematizar a pesquisa consiste na análise bibliográfica e experimentação. Nesse sentido, a pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos e páginas de *web sites* como forma de embasamento para o estudo proposto.

Segundo Vergara (2015), a experimentação é uma investigação empírica que observa e analisa um fenômeno sob determinadas condições.

No mais, é utilizada também a técnica da pesquisa-ação, a qual consiste em uma forma de pesquisa na qual se busca informar a ação/interesse coletivo a ser tomada/tutelado para melhorar determinada prática de forma cooperativa e participativa.

Para Tripp (2018), a pesquisa-ação ao mesmo tempo altera o que está sendo pesquisado e é limitada pelo contexto e pela ética da prática. Neste sentido, a pesquisa-ação requer ação tanto nas áreas da prática quanto da pesquisa, de modo que, em maior ou menor medida, terá características tanto da prática rotineira quanto da pesquisa científica.

Na presente pesquisa, essa abordagem tem como objetivo o levantamento de dados acerca da implementação dos conceitos e aplicação da gamificação ao ensino jurídico no Brasil, com estudo especial sobre o Manual de Ensino Jurídico Gamificado *Smart Law*.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

#### 3.1 Concepções preliminares do Manual de Ensino Jurídico Gamificado *Smart Law*

Com a análise dos elementos basilares da presente pesquisa, qual seja, a gamificação, deu-se início a estruturação da concepção do Manual de Ensino Jurídico Gamificado *Smart Law*. Dentre os elementos da gamificação que servirão de referência para a estruturação do aludido Manual, tem-se especialmente os elementos da narrativa, progressão, relacionamento, desafio, *feedback*, recompensas, estado de vitória, níveis, pontos, *storytelling* e engajamento.

Esses elementos constituem a base de um jogo, o qual poderá ser implementado em diversas realidades de ensino, tal como a realidade do ensino jurídico. Para tanto, faz-se necessário que a proposta de ensino a ser realizada compreenda, principalmente, o contexto no qual a mesma será implementada, os desafios e limitações enfrentados pelos participantes da experiência de ensino e dos coordenadores/mentores dessa experiência/realidade.

A partir dessa percepção do contexto de ensino, a presente pesquisa compreende essa análise do cenário jurídico de ensino no Brasil e passa a implementar os referidos elementos e

técnicas da gamificação de forma personalizada à realidade jurídica e em um formato de Jornada de Ensino Jurídico Gamificado. Essa jornada tem como principal propósito engajar os participantes e promover uma experiência de ensino apta a, de fato, gerar assimilação real e prática do conteúdo compartilhado em linguagem e formato acessíveis e interativos.

A presente pesquisa tem origem a partir de uma vivência das dificuldades do ensino jurídico no curso de Direito da Universidade Federal do Maranhão, no período de 2010 a 2015. A partir dessa análise empírica, sobre as limitações do ensino jurídico vivenciado, a autora passou a identificar alternativas que pudessem colaborar com a realização de aulas e experiências de ensino mais engajantes e atrativas.

E para a efetivação do aludido Manual de Ensino Jurídico Gamificado, tem-se como ponto de partida a realização de Jornadas de Ensino Jurídico Gamificadas, nas quais se aplica a experiência da gamificação e de seus principais elementos ao ensino jurídico.

As jornadas têm como público-alvo participantes que tenham interesse na temática jurídica, tanto no âmbito da graduação, quanto da capacitação profissional. Terão duração média entre duas e quatro horas, nos formatos *on-line* ou presencial. Dentre as temáticas abordadas, tem-se: a) Lei Geral de Proteção de Dados; b) Registro de marca; c) Formação de prepostos; d) Jurídico 4.0 (jornada na qual se aborda os conceitos de *Design Thinking*, gestão ágil e *storytelling* aplicados à área jurídica); e) Jornada das profissões, dentre outras.

Cabe destacar ainda que o aspecto inovador da presente pesquisa acontece a partir da utilização de técnicas já existentes, tal como a gamificação e a implementação desta de modo inovador no contexto do ensino jurídico no Brasil, por meio do Manual de Ensino Jurídico Gamificado *Smart Law*.

O referido Manual tem como objetivo propor uma Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, que será composta de cinco fases, e cada fase conterá cinco etapas, as quais poderão ser realizadas em formato presencial ou *on-line*, conforme a seguir descrito.

### 3.2 Fases da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado *Smart Law*

As fases da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado *Smart Law* serão compostas dos momentos: pré-jornada, descomplicar, compartilhar, consolidar e avaliar, nos termos a seguir demonstrados.

Na primeira fase da jornada, denominada Pré-jornada, acontecerá primeiramente o surgimento da demanda e temática que será realizada ao longo da jornada. Esse momento pode ocorrer de duas formas, isto é, tanto no formato ativo, em que os responsáveis/autores da jornada

apresentam a jornada a organizações (públicas ou privadas), quanto no formato passivo, na qual essas organizações entram em contato com os responsáveis pela jornada a fim de contratá-la para sua instituição. Em seguida, ocorre a definição de formato, público-alvo e carga horária, e a formalização da contratação da mesma. Após a formalização, dar-se-á encaminhamento para a estruturação de cronograma da jornada, bem como escolha dos mentores, *cases*, dinâmicas de aprendizado e critérios de avaliação e pontuação, que serão realizadas ao longo da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado.

A seguir, na segunda fase, Descomplicar, será iniciada a interação com o público participante, inicialmente com um momento de "quebra-gelo", a fim de acolher e recepcioná-los de forma descontraída, bem como informar sobre as regras e combinados na realização da jornada e realizar a divisão dos participantes em equipes. Após esse momento, serão apresentados os desafios jurídicos (e seus personagens), a serem solucionados ao longo da jornada por essas equipes, com a realização do diagnóstico do problema jurídico a ser enfrentado e a construção e apresentação da narrativa jurídica existente. Ao final, ocorrerá a análise, considerações e atribuição de pontos pelos mentores.

Após o encerramento dessa fase, iniciará a terceira fase da jornada, a fase Compartilhar, na qual as equipes irão realizar a identificação e priorização do objetivo e dos interesses dos "personagens" do desafio, bem como a avaliação de quais instituições jurídicas serão demandadas e de casos de êxito semelhante ao desafio proposto. E como etapa final dessa fase, acontecerá a construção e apresentação de um relatório de viabilidade de resolução da demanda e, em seguida, as análises, considerações e atribuição de pontos pelos mentores.

Na penúltima fase da jornada, denominada Consolidar, as equipes deverão levantar, filtrar e associar as normas e precedentes jurídicos para solucionar o desafio proposto e, a partir de então, construir a argumentação jurídica com base nessas normas e precedentes. Por fim, na última etapa desta fase, será apresentada a linha argumentativa construída a fim de solucionar o aludido desafio, seguida da análise, considerações e atribuição da pontuação pelos mentores.

Na última fase da jornada, denominada fase Avaliar, ocorrerá a avaliação total da jornada, com a contagem dos pontos atribuídos, seguida da divulgação do resultado final e premiação dos primeiros colocados. Por fim, acontecerá o momento de coleta de *feedback* das equipes participantes, elencando os pontos positivos e de melhoria da jornada, bem como a realização do encerramento da jornada com o registro de uma foto geral com todos os participantes. Como última etapa, começa a realização, pela comissão organizadora, do relatório de atividades e de resultados, a ser enviado para a organização contratante.

Para efetivação e realização dessa Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, tem-se como base de sua estruturação os seguintes elementos da gamificação, os quais estão inseridos de forma direta ou indireta na sua realização, dentro os quais, destacam-se: narrativa/*storytelling*, progressão, desafios, competição e cooperação, *feedback*, recompensas, placar, pontos, equipes etc.

Logo, tem-se os elementos de gamificação acima como partes componentes da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado e que buscam colaborar com a realização de uma experiência de ensino mais engajante, interativa, divertida e apta a colaborar com uma melhor compreensão e assimilação do conteúdo jurídico a ser desenvolvido.

### 3.3 Etapas

#### 3.3.1 Etapas da Fase 1

##### *3.3.1.1 Fase 1 - Etapa 1 - Demandar e definir tema, público-alvo, carga horária, formato, data e local da realização da jornada*

Na etapa 1 da primeira fase da jornada acontecerá primeiramente o surgimento da demanda e definição da temática a qual será realizada ao longo da jornada. Em seguida, após o surgimento da demanda, ocorre, junto à organização demandante, a definição de formato (*on-line* ou presencial), data, local, público-alvo e carga horária da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado a ser realizada, de modo que, nesse momento, são alinhadas as expectativas da organização e definidos os termos, estrutura de custo/investimento, bem como definição das obrigações da organização e dos responsáveis/autores da jornada, a fim de se evitar ruídos e frustração nas expectativas de ambas as partes.

##### *3.3.1.2 Fase 1 - Etapa 2 - Contratar a jornada, definir comissão organizadora, organizar e monitorar as inscrições na jornada*

Após alinhamento, tem-se o seguimento da formalização dos termos suscitados, mediante contrato de prestação de serviço, o qual engloba não só as obrigações das partes, como valores, passo a passo da jornada, temática a ser desenvolvida, carga horária, local e previsão de rescisão e/ou alteração dos termos combinados.

Com o contrato devidamente formalizado e assinado, dar-se-á encaminhamento para a definição da comissão organizadora, a qual terá como principal função gerenciar as atividades que serão desenvolvidas ao longo da jornada.

Por fim, a comissão organizadora escolhida e sua respectiva equipe organizará a inscrição na jornada, a qual conterá as principais informações atinentes à mesma, tais como tema, data, local, horário de sua realização, bem como o *link*/indicação do formato de inscrição, a fim de que se possa mensurar a expectativa de público para fins de aquisição de material e mapeamento de uma experiência de ensino mais personalizada e assertiva possível.

#### *3.3.1.3 Fase 1 - Etapa 3 - Estruturar cronograma, material de apoio e mentores*

Nessa etapa ocorre a estruturação de cronograma e do material de apoio da jornada, bem como escolha dos mentores.

Para tanto, a comissão organizadora irá realizar o mapeamento das principais referências teóricas e práticas sobre a temática definida e, a partir dessas referências, irá levantar os principais tópicos e definições os quais são imprescindíveis de serem transmitidos para o público-alvo escolhido.

Nesse material de apoio constarão os principais elementos conceituais e definições da temática a ser trabalhada, juntamente com as respostas dos itens acima elencados, os quais servirão de base para os mentores, no momento da implementação da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado.

Por fim, no que tange à escolha dos mentores tem-se que estes serão escolhidos com base no conhecimento sobre a temática a ser trabalhada, *expertise* sobre aplicação da gamificação no ensino, e habilidades de ensino relacionadas à capacidade de boa comunicação e articulação, empatia, colaboração e criatividade. Eles terão como principal função conduzir as trilhas de conhecimento da jornada.

#### *3.3.1.4 Fase 1 - Etapa 4 - Estruturar cases e dinâmicas de aprendizado*

Após a estruturação das principais definições e elementos teóricos atinentes ao tema selecionado, e que será trabalhado ao longo da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, será realizada a estruturação dos *cases*, dinâmicas de aprendizado e de "quebra gelo" em um formato de trilha de conhecimento jurídico. Essa trilha consiste em estruturar o conhecimento jurídico proposto

em blocos e de forma gamificada, a fim de favorecer a visualização e identificação dos elementos a serem analisados e compreendidos pelo público participante.

#### *3.3.1.5 Fase 1 - Etapa 5 - Estruturar critérios de avaliação e pontuação*

Nessa etapa será realizada a estruturação dos critérios de avaliação e pontuação a serem utilizados ao longo da jornada, de acordo com a temática a ser trabalhada, o total de participantes, formato, carga horária e objetivos da organização contratante.

Assim, a comissão organizadora, juntamente com os mentores, organizará o fluxo de avaliação e pontuação, o qual terá como principais critérios: a) organização da informação; b) assertividade no diagnóstico e na construção da solução jurídica; c) desenvoltura e oratória; d) tempo utilizado para apresentação; e) trabalho em equipe; f) participação e comprometimento.

A pontuação a ser atribuída para cada etapa irá variar de zero a cinco pontos para cada um dos critérios elencados, considerando zero um resultado não satisfatório e cinco, um resultado muito satisfatório, os quais serão atribuídos de forma individual por cada mentor, a cada fase, e ao final serão somadas as notas de cada um dos mentores para que possa ser contabilizado o resultado final.

### *3.3.2 Etapas da Fase 2*

#### *3.3.2.1 Fase 2 - Etapa 1 - Acolher, "quebrar o gelo" e dividir as equipes*

Na primeira etapa da segunda fase irão ocorrer, primeiramente, a acolhida e receptividade dos participantes da jornada, seja nos formatos presencial ou *on-line*. Será inserida e tocada a *playlist* musical colaborativa, anteriormente enviada junto à inscrição, para que os participantes possam dar início ao processo de ambientação do espaço, local ou virtual, no qual acontecerá a jornada. Nessa *playlist* musical, os participantes da Jornada poderão inserir suas músicas favoritas para que possam ser compartilhadas e ouvidas ao longo da realização da Jornada.

Seguido à realização do *check-in*, os participantes são conduzidos ao momento inicial de "quebra-gelo", o qual (*on-line* ou presencialmente, a depender do formato da jornada), será composto por dinâmicas e interações relacionadas à temática da jornada e com o objetivo de promover um momento de descontração e preparo dos participantes para o início das atividades.

Por fim, após o "quebra-gelo" ocorrerá a divisão em grupos, a qual acontecerá por meio do *kit* boas vindas (presencial ou virtual), que já conterá uma pulseira de identificação colorida,



indicando o grupo que cada pessoa irá participar. Nesse momento, os mentores pedirão para que os participantes abram seus *kits* de boas-vindas, retirem suas pulseiras e se agrupem com as pessoas que possuam a mesma cor de pulseira. Para o formato virtual, essa divisão de grupos seguirá a mesma lógica, porém, as cores das pulseiras serão enviadas por *e-mail*.

O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até 30 minutos.

### *3.3.2.2 - Fase 2 - Etapa 2 - Apresentar os desafios jurídicos, seus personagens e a trilha de conhecimento jurídico*

Após esse momento, serão apresentados os desafios jurídicos a serem solucionados ao longo da jornada por essas equipes, seus personagens, e também o diagnóstico do problema jurídico a ser enfrentado, a construção e a apresentação da narrativa jurídica existente.

Nessa etapa, serão entregues *cases* diversos para cada equipe participante da jornada, bem como a trilha de conhecimento jurídico a ser preenchida.

Essa trilha consiste em estruturar o conhecimento jurídico proposto em blocos e de forma gamificada, a fim de favorecer a visualização e identificação dos elementos a serem analisados e compreendidos pelo público participante da jornada. Assim, a trilha tem como objetivo promover experiências engajantes utilizando como base metodológica principal os elementos da gamificação.

Nesse momento, os participantes são convidados a conhecer o desafio proposto e a trilha de conhecimento jurídico a ser preenchida e vivida ao longo da jornada, por meio da utilização das canetas coloridas e *post-its* fornecidos pela comissão organizadora.

O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até 10 minutos.

### *3.3.2.3 - Fase 2 - Etapa 3 - Diagnosticar o problema jurídico*

Após o recebimento do *case* e da trilha de conhecimento jurídico a ser percorrida, os participantes deverão dar início à "mão na massa", iniciando o percurso da trilha recebida. Primeiramente, cada grupo deverá realizar a leitura na íntegra do *case* recebido e efetivar a interpretação de qual o problema jurídico a ser resolvida no referido *case*.

Neste momento, não cabe apenas descrever o que o caso diz, mas realizar a identificação do problema e dos personagens que o compõem, a fim de detalhar todos os seus aspectos jurídicos previstos e registrá-los na trilha jurídica.

O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até 15 minutos.

#### *3.3.2.4 - Fase 2 - Etapa 4 - Construir e apresentar a narrativa do problema*

Após a identificação do problema jurídico a ser enfrentado, dar-se-á início a etapa da construção e apresentação da narrativa do problema outrora identificado. Nessa etapa, caberá às equipes o papel de construir a narrativa a ser apresentada, a partir do problema identificado e nos termos do que for possível aferir do caso apresentado.

Nesse momento, o objetivo é principalmente fomentar a compreensão crítica dos participantes para que desenvolvam a habilidade de identificar as situações práticas atinentes à temática abordada. Assim, as equipes irão imergir na construção da narrativa, focando em construir uma narrativa coesa, clara, objetiva, traduzindo, assim, por meio de uma linguagem direta ao ponto, qual o problema a ser resolvido e o objetivo a ser alcançado.

O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até cinco minutos de apresentação por equipe.

#### *3.3.2.5 - Fase 2 - Etapa 5 - Análise e considerações dos mentores*

Nesse momento, os mentores que estão acompanhando a realização da jornada passarão a realizar considerações, perguntas e intervenções atinentes às apresentações realizadas, a fim de fomentar a troca e o debate entre os participantes, inserindo as colocações sobre os pontos positivos e negativos de cada apresentação. No mais, promoverão a contabilização dos pontos adquiridos por cada equipe em um quadro de pincel ou similar, a fim de que todos possam acompanhar a pontuação adquirida ao longo da jornada.

O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até cinco minutos por mentor.

### **3.3.3 Etapas da Fase 3**

#### *3.3.3.1 Identificar os objetivos e interesses dos personagens do desafio*

Após a apresentação do problema jurídico a ser enfrentado ao longo da jornada, caberá às equipes participantes dar seguimento à trilha de conhecimento recebida, a fim de identificar o objetivo e os interesses dos personagens constantes no desafio inicialmente recebido.

Nessa etapa, a trilha de conhecimento jurídico a ser preenchida consiste em estruturar o conhecimento jurídico proposto em blocos e de forma gamificada, a fim de favorecer a visualização e identificação dos elementos a serem analisados e compreendidos pelo público participantes da

jornada. Assim, a trilha tem como objetivo promover experiências engajantes utilizando como base metodológica principal os elementos da gamificação.

A partir disso, dar-se-á seguimento ao preenchimento da trilha de conhecimento jurídico indicando os personagens e seus respectivos objetivos a serem alcançados e a sua posterior apresentação ao público presente, ocorrendo nesse momento a avaliação, por parte dos mentores, acerca das informações indicadas e do correto preenchimento da trilha de conhecimento jurídico.

O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até 10 minutos.

#### *3.3.3.2 Definir quais interesses e objetivos serão priorizados*

Dando seguimento à etapa anterior, as equipes participantes deverão promover a identificação de quais objetivos e interesses do caso apresentado deverão ser priorizados na resolução do desafio, de acordo com o contexto no qual o *case* recebido está inserido.

A partir dessas informações, caberá às equipes selecionarem esses interesses e objetivos a serem priorizados e inserirem dentro da trilha de conhecimento jurídico, a fim de que se possa ter definido o caminho para o qual as próximas etapas da jornada deverão seguir.

Após a efetivação dessa etapa, os mentores irão analisar os aspectos levantados, bem como a sua pertinência com a temática e o contexto no qual o desafio encontra-se inserido.

O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até 10 minutos.

#### *3.3.3.3 Avaliar quais instituições jurídicas serão demandadas e casos de êxito semelhantes*

Ademais, depois de finalizada as etapas anteriores da presente fase, irá se passar para a identificação de quais instituições jurídicas serão necessárias demandar para o enfrentamento da resolução do desafio proposto.

Nessa etapa, as equipes irão preencher a trilha de conhecimento jurídico indicando essas instituições jurídicas a serem demandadas, e também passarão a realizar um levantamento de casos de êxito semelhantes ao caso do desafio proposto, a fim de que possa verificar qual o contexto de êxito na resolução do desafio sugerido.

Por meio dessa análise, tem-se uma perspectiva do contexto real no qual o desafio encontra-se inserido e quais as possíveis alternativas de resolução, com base em problemas que já foram enfrentados anteriormente.

Ao final dessa etapa, há a avaliação por parte dos mentores acerca do preenchimento de mais essa etapa da trilha de conhecimento jurídico proposta.

O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até 10 minutos.

#### 3.3.3.4 *Construir e apresentar relatório de viabilidade de resolução da demanda*

Após a identificação dos interesses e objetivos a serem priorizados, bem como das instituições jurídicas e casos de êxito semelhantes, dar-se-á início a etapa da construção e apresentação do relatório de viabilidade de resolução da demanda.

Nessa etapa, caberá às equipes o papel de demonstrar uma análise dos principais aspectos pertinentes à viabilidade de resolução do problema, isto é, identificar se existe, dentro do cenário jurídico, uma perspectiva de solução da problemática, indicando, de acordo com os *cases* de sucesso existentes, qual seria a probabilidade de êxito, dentro de uma escala com os seguintes indicadores: remoto, provável e improvável, a ser mensurada de acordo com o contexto e o quantitativo de *cases* localizados e seus respectivos órgãos julgadores.

Por fim, as equipes apresentarão os principais tópicos atinentes a esse relatório de viabilidade em até cinco minutos, para todos os presentes, podendo a apresentação ser realizada por um ou mais integrantes da equipe.

O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até cinco minutos de apresentação por equipe.

#### 3.3.3.5 *Análise e considerações dos mentores e coffee/pausa*

Nesse momento, os mentores que estarão acompanhando a realização da jornada passarão a realizar considerações, perguntas e intervenções atinentes às apresentações realizadas, a fim de fomentar a troca e o debate entre os participantes, inserindo as colocações sobre os pontos positivos e negativos de cada apresentação. No mais, ocorrerá a contabilização dos pontos adquiridos por cada equipe em um quadro de pincel ou similar, a fim de que todos possam acompanhar a pontuação adquirida ao longo da jornada.

O tempo previsto para a realização das análises e considerações é de até cinco minutos de apresentação por equipe.

Para finalizar essa etapa, ocorrerá o intervalo, momento de pausa para os participantes conseguirem refrigerar as ideias. Nesse momento a sugestão de que se tenha o *coffee break*, conforme anteriormente descrito na fase inicial, com a *playlist musical* ao fundo, e uma dinâmica de descontração, como, por exemplo, uma dinâmica de colocar uma música e os participantes da equipe descobrirem o nome da música; realização de mímicas; outras atividades que possam

gerar essa descontração.

O tempo previsto para a realização das análises e considerações é de até 30 minutos de apresentação por equipe.

### 3.3.4 Etapas da fase 4

#### 3.3.4.1 *Levantar as normas e precedentes jurídicos para solucionar o desafio*

Nessa etapa, após a realização das etapas de construção da narrativa do desafio apresentado, bem como da construção da identificação dos problemas jurídicos a serem enfrentados e do relatório de viabilidade de solução do desafio, dá-se início ao levantamento das normas e precedentes jurídicos aptos a solucionar o desafio proposto.

Para tanto, a trilha de conhecimento jurídico a ser preenchida consiste em estruturar o conhecimento jurídico proposto em blocos e de forma gamificada, a fim de favorecer a visualização e identificação dos elementos a serem analisados e compreendidos pelo público participantes da jornada.

Assim, a trilha tem como objetivo promover experiências engajantes utilizando como base metodológica principal os elementos da gamificação.

Nessa perspectiva cabe às equipes realizar o levantamento minucioso das normas e precedentes jurídicos aptos a possibilitar o enfrentamento do desafio proposto, de acordo com o contexto e os objetivos almejados no caso apresentado.

Logo, se realizará o levantamento de todo arcabouço jurídico que possa estar apto a colaborar com o enfrentamento do desafio proposto, a partir do qual se tem a matéria-prima para a realização da organização e estruturação da proposta de resolução a ser executada, atividade esta que será monitorada e avaliada pelos mentores responsáveis pelo acompanhamento das etapas da jornada.

#### 3.3.4.2 *Filtrar e associar as normas e precedentes ao desafio*

Nessa etapa, após ser realizado o levantamento das normas e precedentes pertinentes ao desafio proposto, as equipes participantes deverão executar um filtro, a fim de verificar na prática quais normas e precedentes melhor se adequam à realidade existente no desafio proposto.

Destaca-se a importância de verificar, dentre as normas e precedentes anteriormente levantados, se são de fatos viáveis e mais assertivos para o enfrentamento do desafio proposto.

Assim, as equipes deverão preencher a trilha do conhecimento jurídico indicando essas normas e precedentes mais adequados.

O tempo previsto para a realização dessa etapa é de, no máximo, 40 minutos.

#### *3.3.4.3 Construir a argumentação jurídica com base nas normas, precedentes e no desafio inicial*

Após a realização do levantamento das normas e precedentes atrelados ao desafio proposto, bem como da sua análise minuciosa a fim de selecionar quais normas e precedentes melhor se adequam à defesa dos interesses dos personagens constantes no caso recebido, passa-se a realizar a estruturação da argumentação jurídica, por meio da qual deverá constar a consolidação da narrativa a ser apresentada, bem como as definições conceituais e normativas do tema proposto do aludido desafio, e de que forma as normas existentes no ordenamento jurídico brasileiro podem ratificar a defesa dos interesses e objetivos dos personagens do desafio recebido.

Ademais, além da realização da conexão e detalhamentos dos aspectos teóricos e práticos jurídicos, tem-se a associação dos precedentes, os quais têm como principal objetivo demonstrar a existência de casos semelhantes do desafio proposto e de que forma esses casos foram solucionados e enfrentados perante o poder judiciário brasileiro.

Por fim, a partir dessa estruturação, tem-se organizado o percurso ao qual os participantes da equipe da jornada irão efetuar ao apresentar os principais pontos levantados e explicitados. A apresentação final da jornada será delineada a seguir.

#### *3.3.4.4 Apresentar a linha argumentativa construída*

Por fim, nessa etapa acontecerá a apresentação final da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, a qual terá como objetivo efetivar e consolidar a argumentação jurídica construída atinente ao desafio proposto, bem como expor em formato claro, assertivo e direto ao ponto, os principais pontos necessários para a solução do aludido desafio, conforme a trilha de conhecimento jurídico acima exposta.

Por fim, as equipes apresentarão os principais tópicos atinentes a esse relatório de viabilidade em até cinco minutos para todos os presentes, podendo a apresentação ser realizada por um ou mais integrantes da equipe.

O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até 05(cinco) minutos de apresentação por equipe.

#### *3.3.4.5 Análise e considerações dos mentores*

Nesse momento, os mentores que estão acompanhando a realização da jornada passarão a realizar considerações, perguntas e intervenções atinentes às apresentações, a fim de fomentar a troca e o debate entre os participantes, inserindo as colocações sobre os pontos positivos e negativos de cada apresentação.

No mais, ocorrerá a contabilização dos pontos adquiridos por cada equipe em um quadro de pincel ou similar, a fim de que todos possam acompanhar a pontuação adquirida ao longo da jornada.

O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até cinco minutos por mentor.

#### *3.3.5 Etapas da fase 5*

##### *3.3.5.1 Efetuar a contagem de pontos*

Após o encerramento das trilhas de conhecimento jurídico ao longo da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, a comissão organizadora designará dois responsáveis para iniciar o momento de contabilizar os pontos mensurados ao longo de toda a jornada. Esses pontos serão contabilizados em um local reservado, com a presença de pelo menos dois membros do público participante para acompanhar, a fim de ratificar a lisura da contagem.

O quantitativo de pontos acumulados utilizará como base as seguintes diretrizes. A pontuação para cada etapa da jornada a qual valia ponto contabiliza entre zero e cinco pontos para cada etapa que ocorra avaliação dos mentores, nos termos anteriormente delineados.

Assim, a contagem final levará em consideração o somatório de todos esses pontos adquiridos ao longo das etapas da jornada, bem como eventuais decréscimos de pontos ilimitados e realizados em virtude do descumprimento de regras ao longo da jornada, nos termos acima descritos.

##### *3.3.5.2 Divulgar o resultado final e realizar a premiação*

Após a contagem dos pontos, a comissão organizadora irá providenciar a divulgação desse resultado, indicando as três equipes com melhor resultado e suas respectivas pontuações, por meio

do retroprojektor ou televisão disponíveis. Em seguida, a equipe vencedora será chamada à frente para realizar um discurso final e, a seguir, receberá a premiação.

Entre as premiações-base sugeridas, tem-se: vale-refeição *gourmet* (almoço, lanche, jantar, café etc.); vale entretenimento (*tickets* de cinema, teatro, *shows* etc.), vale saúde e bem estar (diária em um centro de atividade física, diária em hotel e *spa* etc.).

Essa fase tem como objetivo, então, proporcionar a efetivação do elemento da gamificação por meio da contagem dos pontos, promovendo a consolidação do conhecimento e dos resultados adquiridos ao longo da jornada, além de um agradecimento e celebração entre os participantes e demais envolvidos ao longo da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado.

#### 3.3.5.3 *Feedback*

Após a fase da premiação, os alunos receberão papéis em branco, que poderão ser preenchidos e colocados dentro de três envelopes/caixas disponíveis, os quais terão como objetivo coletar os *feedbacks* sobre a experiência da jornada a partir de três perspectivas: a) o que os participantes gostaram; b) o que os participantes não gostaram; c) e o que os participantes entendem que pode melhorar para as próximas jornadas.

Esses *feedbacks* serão avaliados pela comissão organizadora após o término da jornada, e servirão de base para o planejamento e execução das próximas jornadas, sendo estes *feedbacks* inclusos em uma planilha de controle e avaliação de experiência.

#### 3.3.5.4 *Encerrar e realizar registro com foto geral*

Após a referida etapa, ocorre o encerramento da jornada com o agradecimento pela presença e empenho de todos os presentes, e com a sugestão de referências complementares sobre a temática trabalhada, referências estas a serem encaminhadas por *e-mail* para os participantes. Ao final, os mentores convidam todos os participantes da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado a se reunirem para que possa ser realizado o registro fotográfico dos participantes.

Nessa etapa o principal objetivo é aferir como foi a experiência da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, quais os impactos positivos e negativos surgiram perante o público participante e de que modo essa jornada pode ser aperfeiçoada em futuros encontros.

#### 3.3.5.5 *Enviar relatório de resultados à organização contratante/demandante*



Após a realização de toda a Jornada de Ensino Jurídico Gamificado e a consolidação de cada fase e suas etapas, bem como realização das avaliações pertinentes pelos mentores e avaliadores, tem-se o momento do envio dessas informações para a organização demandante/contratante.

Desse modo, dentre os elementos notórios a se enviar à organização demandante/contratante, tem-se: engajamento dos participantes; total de atividades realizadas; capacidade de compreensão da temática abordada; capacidade persuasiva e de criatividade para resolução dos desafios, sugestão de solução para possíveis desafios enfrentados pela organização, dentre outros elementos que possam ser considerados relevantes pela organização demandante (alinhados previamente com a comissão organizadora).

Promove-se, assim, a consolidação de resultados notórios e direcionados para o enfrentamento das necessidades mais latentes da organização demandante/contratante, ainda colaborando para a melhor visualização dos líderes da organização acerca da implementação prática da temática desenvolvida ao longo da jornada no âmbito da organização, otimizando e flexibilizando os riscos, haja vista que as sugestões de solução propostas ocorrem com base em *cases* implementados no mercado e de acordo com o olhar multidisciplinar dos participantes.

### 3.4 Fluxo da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado

Nessa perspectiva, a Jornada de Ensino Jurídico Gamificado irá ocorrer a partir da aplicação dos elementos basilares da gamificação à realidade do ensino jurídico no Brasil, a qual irá buscar promover uma experiência engajante e desafiadora, por meio de determinadas regras e juntamente com um monitoramento e demonstração do seu desempenho à medida que as etapas da jornada avançam, até que ocorra a última etapa, com o alcance do objetivo final ou não. Abaixo segue o quadro-resumo que ilustra o passo a passo de cada uma das etapas em suas respectivas fases.

#### **Jornada de Ensino Jurídico Gamificada**

| <b>Fases</b> | <b>Fase 1:<br/>Pré-jornada</b> | <b>Fase 2:<br/>Descomplicar</b> | <b>Fase 3:<br/>Compartilhar</b> | <b>Fase 4:<br/>Consolidar</b> | <b>Fase 5:<br/>Avaliar</b> |
|--------------|--------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|-------------------------------|----------------------------|
| Etapa 1      | Demandar e                     | Acolher,                        | Identificar os                  | Levantar as                   | Efetuar a                  |

|         |                                                                                                     |                                                                                     |                                                                                       |                                                                                         |                                                 |
|---------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
|         | definir tema, público-alvo, carga horária, formato, data e local da realização da jornada           | "quebrar o gelo" e dividir as equipes                                               | objetivos e interesses dos personagens do desafio                                     | normas e precedentes jurídicos para solucionar o desafio                                | contagem de pontos                              |
| Etapa 2 | Contratar a jornada e definir comissão organizadora, organizar e monitorar as inscrições na jornada | Apresentar desafios jurídicos, seus personagens e a trilha de conhecimento jurídico | Definir quais interesses e objetivos serão priorizados                                | Filtrar e associar as normas e precedentes ao desafio                                   | Divulgar resultado final e realizar a premiação |
| Etapa 3 | Estruturar cronograma, material de apoio e mentores                                                 | Diagnosticar o problema jurídico                                                    | Avaliar quais instituições jurídicas serão demandadas e os casos de êxito semelhantes | Construir a argumentação jurídica com base nas normas, precedentes e no desafio inicial | <i>Feedback</i>                                 |
| Etapa 4 | Estruturar cases e dinâmicas                                                                        | Construir e apresentar a narrativa do problema                                      | Construir e apresentar o relatório de viabilidade de                                  | Apresentar a linha argumentativa construída                                             | Encerrar e realizar o registro do encontro      |

|         |                                               |                                      |                                                            |                                      |                                                                       |
|---------|-----------------------------------------------|--------------------------------------|------------------------------------------------------------|--------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
|         |                                               |                                      | resolução da demanda                                       |                                      | com foto geral                                                        |
| Etapa 5 | Estruturar critérios de avaliação e pontuação | Análise e considerações dos mentores | Análise e considerações dos mentores e <i>coffee/pausa</i> | Análise e considerações dos mentores | Enviar relatório de resultados à organização o contratante/demandante |

Fonte: Autores (2022).

#### 4 CONCLUSÃO

A presente pesquisa buscou, então, apresentar um manual de ensino jurídico gamificado a partir da análise do cenário do ensino jurídico no Brasil, do contexto e dos principais aspectos e aplicações da gamificação dentro do cenário de inovação em âmbito local e nacional.

Nesse cenário, pôde-se identificar que, no Brasil os cursos de Direito adotam, em geral, o modelo de ensino misto normativo ou de formação integral para os cursos jurídicos contemporâneos. No entanto, na prática, ainda há uma necessidade de se aprofundar essa dinâmica, possibilitando que o ouvinte/aluno consiga realizar discussões, análise e reflexões sobre problemáticas cotidianas com base nos ensinamentos trabalhados ao longo do curso de Direito.

Paralelo a esse levantamento, foi possível identificar, no contexto do ensino jurídico no Brasil, instrumentos normativos que passaram a incentivar e fomentar o desenvolvimento de instrumentos de ensino mais participativos e aptos a colaborar com o compartilhamento do ensino jurídico no Brasil, tal como a Resolução CNE/CES n.º 5, de 17 de dezembro de 2018.

Frente a essa perspectiva atrelada à vivência dos pesquisadores nos ambientes de ensino jurídico, em especial na Universidade Federal do Maranhão, no período de 2010 a 2015, passou-se a iniciar a estruturação de uma Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, a qual tem como objetivo colaborar com a realização de práticas de ensino jurídico no Brasil em um formato mais acessível e descomplicado.

Essa jornada poderá ser realizada nos formatos *on-line* e presencial, perante organizações públicas e privadas, tais como escolas, empresas, órgãos públicos, os quais tenham como demanda e necessidade a compreensão de determinada temática jurídica a ser aplicada perante o contexto e demandas de sua organização, utilizando, para tanto, ferramentas da gamificação para colaborar com aplicação e reprodução dos conceitos jurídicos em um formato acessível, descomplicado e de fácil compartilhamento e reprodução.

Implementa-se, assim, a essência conceitual da gamificação, promovendo, ainda, a efetivação do tripé da gamificação, conforme os ensinamentos de Werbach e Hunter, quais sejam: dinâmica, mecânica e componentes (WERBACH; HUNTER, 2015), elementos estes que trabalham em conjunto para que a gamificação possa ser aplicada e alcance o objetivo proposto pelos seus organizadores, a partir de regras predeterminadas e mecanismos de engajamento e competição que colaborem como alcance de um resultado/desafio final.

Sendo assim, os elementos basilares da gamificação compõem um itinerário capaz de proporcionar experiências de ensino engajantes e aptas a colaborar com a construção de resolução de problemáticas e desafios nas mais diversas áreas do conhecimento. Dentre essas possibilidades de atuação, destaca-se, no presente trabalho, a aplicação da gamificação ao ensino jurídico, nos termos do Manual de Ensino Jurídico Gamificado *Smart Law*, por ora apresentado.

## 5 PERSPECTIVAS FUTURAS

O Manual De Ensino Jurídico Gamificado foi dividido em cinco fases principais, iniciando com a análise da temática a ser abordada, compreensão das necessidades do público-alvo, planejamento do cronograma de ensino a ser executado e a aplicação dos elementos de gamificação à jornada de ensino jurídico.

O aludido manual foi estruturado a fim de ser replicado em diversos contextos, tendo como base a utilização de elementos da gamificação para a realização de imersões e experiências focadas em compartilhar o conhecimento jurídico de forma acessível e descomplicada.

Essas imersões são experiências nas quais se expõe determinada temática e levantam-se casos práticos, buscando solucionar suas problemáticas. As imersões podem ocorrer nos formatos *on-line* ou presencial, tendo como público-alvo participantes que tenham interesse na temática jurídica, tanto no âmbito da graduação, quanto de capacitação profissional.

Elas terão duração média entre duas e quatro horas, nos formatos *on-line* ou presencial, buscando compartilhar o conhecimento jurídico de forma acessível e descomplicada, independente de qual seja a temática a ser abordada.

Frente a esse cenário, tem-se como principais perspectivas futuras da presente pesquisa a validação da estrutura basilar do aludido Manual de Ensino Jurídico Gamificado por meio da realização das Jornadas de Ensino, em diversos contextos de ensino jurídico no Brasil, a fim de que sejam avaliados os elementos de gamificação aplicados a esse cenário, no que tange à sua aderência pelos participantes, bem como sua efetividade de compreensão das temáticas abordadas.

Assim, sem tem como horizonte promover as Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, a partir da aplicação dos elementos basilares da gamificação à realidade do ensino jurídico no Brasil, promovendo uma experiência engajante e desafiadora por meio de determinadas regras, e juntamente com um monitoramento e demonstração do seu desempenho à medida que as etapas da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado avancem.

Logo, é possível aferir que a presente pesquisa tem um panorama futuro palpável a fim de colaborar com o fomento da inovação ao ensino jurídico, por meio da utilização de mecanismos de inovação atrelados aos elementos de gamificação. Elementos estes que constituíram a base metodológica do presente trabalho, e os quais foram inseridos dentro do contexto e problemática do ensino jurídico no Brasil, buscando, assim, engajar os participantes e propagar o conhecimento das temáticas de ensino jurídico por meio de uma experiência de ensino descomplicada, acessível e de base inovadora.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M.; BOAVENTURA, E. O ensino jurídico brasileiro e sua necessidade de resignificação na pós-modernidade. **Linguagens, Educação e Sociedade**, Teresina, v. 23, n. 38, jan./jul. 2018.

ALVES, F. **Gamification**: Como criar experiências de aprendizado engajadoras? 2. ed. São Paulo: Dvs Editora. 2015.

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

BECHARA; G.; RODRIGUES, H. Ensino jurídico e a disciplina de História do Direito no Brasil: discussões parlamentares e alterações curriculares. **Revista Opinião Jurídica**, Fortaleza, 2016.

BROWN, T. **Design Thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação (MEC). **Resolução CNE/CES n.º 5**, de 17 de dezembro de 2018. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2018-pdf/104111-rces005-18/file>. Acesso em: 29 out. 2022.

CHRUSTENSEN, C. **O dilema da inovação**. São Paulo: M. Books, 2011.

CLARK, T. **Business model you**: o modelo de negócios pessoal. Rio de Janeiro: Alta Books, 2013.

COUTINHO, A. R. Globalização e Direito do Trabalho. **Direito e Democracia**, Canoas, v. 1, n. 1, p. 163-176, 1º semestre 2000.

DIAS, S. **Práticas inovadoras em metodologias ativas**. São Paulo: Contexto Digital, 2017.

DISNEY INSTITUTE. **O jeito Disney de encantar os clientes**: do atendimento excepcional ao nunca parar de crescer e acreditar. São Paulo: Saraiva, 2016.

FUNDAÇÃO GETÚLIO VARGAS. Exame da ordem em números. 2014. Disponível em: [https://fgvprojetos.fgv.br/sites/fgvprojetos.fgv.br/files/relatorio\\_2\\_edicao\\_final.pdf](https://fgvprojetos.fgv.br/sites/fgvprojetos.fgv.br/files/relatorio_2_edicao_final.pdf). Acesso em: 10 set. 2020.

GALLO, C. **Storytelling**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2019.

JARVIS, J. **O que o Google faria?** Como atender as novas exigências do mercado. São Paulo: Manole.

HOBBSBAWN, E. **Da revolução industrial inglesa ao imperialismo**. 6. ed. São Paulo: Forense Universitária, 2011.

KEELEY, L.; PIKKEL, R.; QUINN, B. **Dez Tipos de Inovação**. São Paulo: DVS EDITORA, 2015.

KNAPE, J. **Sprint** – o método usado no Google para testar e aplicar novas ideias em apenas cinco dias. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017.

LAZARETTI, O. A transformação da educação jurídica no século XXI: a formação das competências profissionais dos operadores do Direito. **Revista de Pesquisa e Educação Jurídica**, v. 5, n. 2, 2019.

LAZARETTI, B. O ensino jurídico no Brasil no primeiro momento republicano e sua evolução histórico-metodológica. **Revista Brasileira de História do Direito**, 2017.

MURTA, C. A. R., VALADARES, M. G. P. F., MORAES FILHO, W. B. (2015). Possibilidades pedagógicas do Minecraft incorporando jogos comerciais na educação. **XII Evidosol e IX Ciltec-On-line**, 2015.

NYBO, E. **O poder dos algoritmos**. São Paulo: Enlaw, 2019.

ORGANIZAÇÃO DE COOPERAÇÃO E DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO. **Manual de Oslo**: Diretrizes para coleta e interpretação de dados sobre inovação. 3. ed. Paris: OECD Publishing, 2005.

OLIVEIRA, L. G. D. Inovação no setor público: uma reflexão a partir das experiências premiadas no Concurso Inovação na Gestão Pública Federal. **Cadernos Enap**, n. 38, p. 01-59, 2014.

OSTERWALVER, A. *et al.* **Como construir propostas de valor inovadoras**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2019.

SAID FILHO, F. F. O ensino jurídico e a construção do estado brasileiro pós-independência: das academias ao poder. **Revista do Departamento de Ciências Jurídicas e Sociais da Unijuí**, Editora Unijuí, v. XXVIII, n. 51, jan./jun. 2019.

SCHAWAB, K. **A quarta revolução industrial**. São Paulo: Edipro, 2018.

SCHUMPETER, J. A. **Teoria do desenvolvimento econômico**: uma investigação sobre lucros, capital, crédito, juro e o ciclo econômico. São Paulo: Abril Cultural, 1982.

SILVEIRA, D.; CÓRDOVA, F. **Métodos de Pesquisa**. Rio Grande do Sul: UFRS, 2009.

SINEK, S. **Comece pelo porquê**. Rio de Janeiro: Sextante, 2018.

STICKDORN, M. **Isto é Design Thinking de Serviços**: fundamentos, ferramentas, casos. Porto Alegre: Bookman, 2014.

TRIPP, D. **Pesquisa-ação**: uma introdução metodológica. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ep/article/view/27989>. Acesso em: 14 jun. 2022.

VERGARA, S. **Métodos de pesquisa em administração**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2015.

WERBACH, K.; HUNTER, D. **For the win**: *how game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2015.

**APÊNDICE B – MANUAL SMART LAW**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO  
AGÊNCIA DE INOVAÇÃO, EMPREENDEDORISMO, PESQUISA,  
PÓS-GRADUAÇÃO E INTERNACIONALIZAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PROPRIEDADE INTELECTUAL E  
TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA PARA INOVAÇÃO

JÉSSICA SILVA DE JESUS

**MANUAL SMART LAW DE ENSINO JURÍDICO GAMIFICADO**

São Luís  
2022



JÉSSICA SILVA DE JESUS

**MANUAL *SMART LAW* DE ENSINO JURÍDICO GAMIFICADO**

Manual que se constitui como produto a ser apresentado como parte integrante do trabalho de apresentado para qualificação no Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para a Inovação - PROFNIT-Ponto Focal Universidade Federal do Maranhão.

São Luís

2022

---

MANUAL SMART LAW

# ENSINO JURÍDICO GAMIFICADO

The background features abstract geometric shapes. In the upper half, there are several squares and rectangles in dark blue and magenta, some with outlines and others solid. In the lower half, there are large, overlapping triangles in various shades of blue, creating a sense of depth and perspective.

# SUMÁRIO



01

## **Introdução**

02

## **Fase 1**

03

## **Fase 2**

04

## **Fase 3**

05

## **Fase 4**

06

## **Fase 5**



# 1. INTRODUÇÃO

**O presente manual tem como objetivo orientar a realização de uma Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, a qual poderá ser replicada em diversos contextos, tendo como base a utilização de elementos da gamificação para a realização de imersões e experiências focadas em compartilhar o conhecimento jurídico de forma acessível e descomplicada.**

**Essa jornada poderá ser realizada no formato online e presencial, perante organizações públicas e privadas, tais como escolas, empresas, órgãos públicos, os quais tenham como demanda e necessidade a compreensão de determinada temática jurídica a ser aplicada perante o contexto e necessidades de sua organização.**

**A JORNADA DE ENSINO JURÍDICO GAMIFICADO SERÁ COMPOSTA DE CINCO FASES, E CADA FASE CONTERÁ QUATRO ETAPAS, AS QUAIS PODERÃO SER REALIZADAS EM FORMATO PRESENCIAL OU ONLINE.**

**Para tanto, será formada uma comissão organizadora, responsável por estruturar e gerir a jornada. A formação dessa equipe organizadora consiste da primeira etapa da primeira fase da jornada, a fase de descomplicar.**

**Nessa fase, além da comissão organizadora, acontecerão, ainda, as seguintes etapas: definição da temática jurídica a ser trabalhada ao longo da jornada, do público-alvo e da carga horária, os quais serão definidos de acordo com os objetivos da organização demandante/contratante.**

**Em seguida, passa-se à fase de compartilhar, na qual serão realizadas as etapas de pré-evento, acolhida, compartilhamento de conhecimento, execução de atividades de fixação e intervalo.**

**Neste momento, o principal objetivo será compartilhar o conhecimento sistematizado na primeira fase, iniciando a partir das etapas 1 e 2 (pré-evento e acolhida), nas quais ocorrerão a acolhida e as boas-vindas aos participantes da jornada. Em seguida, ocorrerão as etapas 3 e 4, nas quais serão realizadas as ações de transmissão de conhecimento e realização das atividades de fixação, ambas por meio dos mentores, finalizando essas etapas com o intervalo.**

**Por fim, a última fase consistirá nas seguintes etapas: exposição de cases, desafio final para resolução, apresentação final, contagem de pontos e premiação, feedback e fechamento. Nessa fase, os mentores irão trabalhar, junto ao público-alvo, cases relacionados à temática desenvolvida ao longo da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado que sejam referências do mercado e/ou áreas conexas com as atividades da organização demandante/contratante.**

# GAMIFICAÇÃO

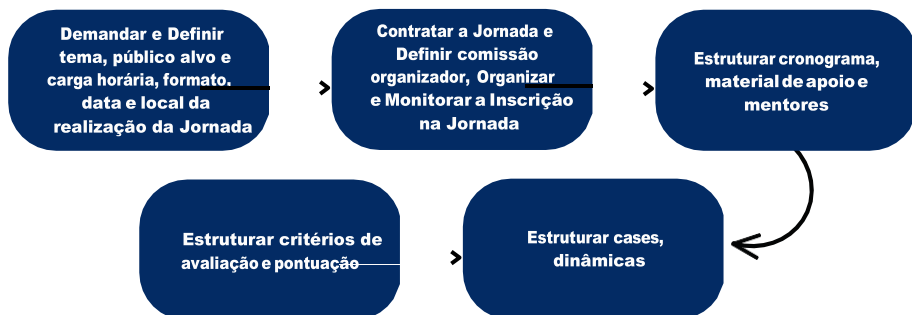
---



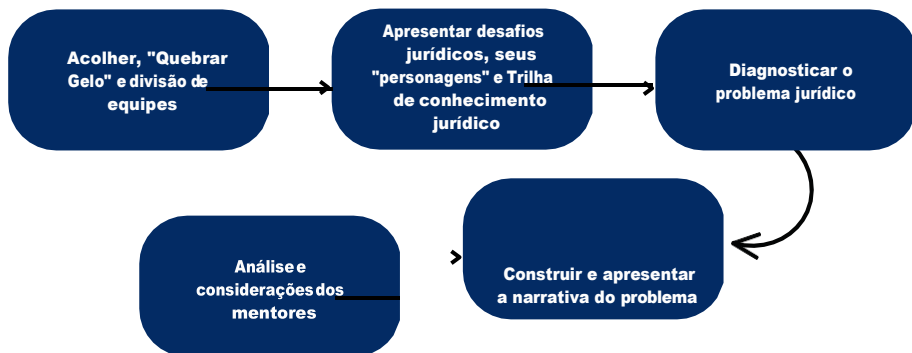
**No mais, após a etapa da apresentação e comentário dos cases, será apresentado um desafio para ser solucionado utilizando como referência os exemplos anteriormente fornecidos por meio dos cases. Após análise e resolução do desafio, na etapa seguinte, será realizada a apresentação dos resultados pelos participantes aos mentores e banca avaliadora, com a posterior contabilização dos pontos e premiação para as melhores apresentações. Por fim, ocorrerá o feedback dos participantes da jornada à comissão organizadora e o encerramento do encontro com registros fotográfico e em vídeo dos participantes, mentores e avaliadores, nos termos do fluxograma descrito no Quadro 1, abaixo.**

## FLUXOGRAMA GERAL DAS FASES DA JORNADA

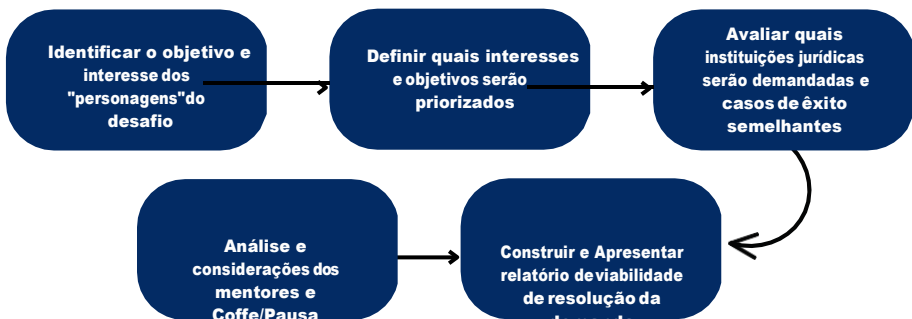
### FASE 1: PRÉ-JORNADA



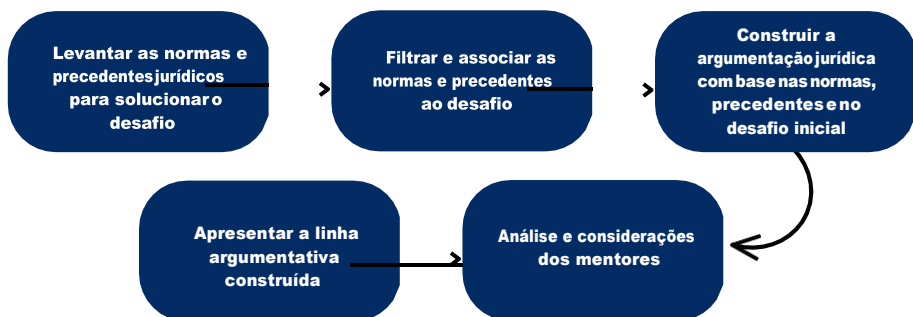
### FASE 2: DESCOMPLICAR



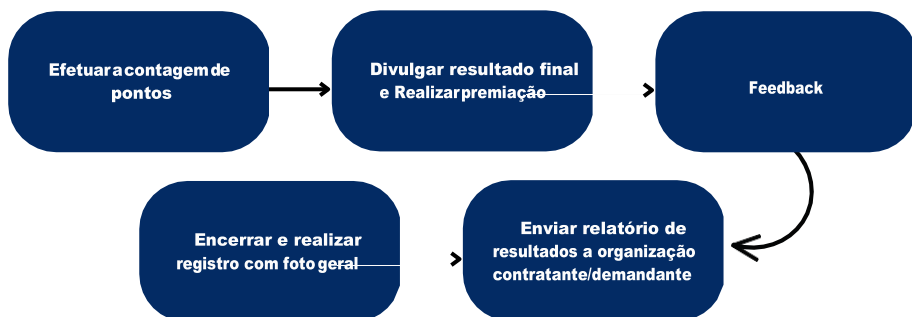
### FASE 3: COMPARTILHAR



## FASE 4



## FASE 5



**Assim, a Jornada de Ensino Jurídico Gamificado irá ocorrer a partir da aplicação dos elementos basilares da gamificação à realidade do ensino jurídico no Brasil, buscando promover uma experiência engajante e desafiadora, por meio de determinadas regras e juntamente com monitoramento e demonstração de desempenho à medida que suas etapas avançam, até que ocorra a última etapa, com o alcance do objetivo final ou não.**





## 2. FASES DA JORNADA DE ENSINO JURÍDICO GAMIFICADO SMARTLAW



# AS FASES

**1** Na primeira fase da jornada, denominada pré-jornada, acontecerá, primeiramente, o surgimento da demanda e a temática a ser realizada ao longo da jornada. Esse momento pode ocorrer de duas formas, isto é, tanto no formato ativo, em que os responsáveis/autores da jornada apresentam-na a organizações (públicas ou privadas), quanto no formato passivo, no qual essas organizações entram em contato com os responsáveis pela jornada a fim de contratá-la para sua instituição.

Em seguida, ocorre a definição de formato, público-alvo e carga horária, além da formalização da contratação da mesma. Após a formalização, dar-se-á encaminhamento para a estruturação de cronograma da jornada, bem como a escolha dos mentores, cases e dinâmicas de aprendizado e critérios de avaliação e pontuação que serão realizadas ao longo da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado.

**2** A seguir, na segunda fase, descomplicar, será iniciada a interação com o público participante, inicialmente com um momento de "quebra gelo", a fim de acolhê-los e recepcioná-los de forma descontraída, bem como informar sobre as regras e combinados na realização da jornada e realizar a divisão dos participantes em equipes. Após esse momento, serão apresentados os desafios jurídicos a serem solucionados ao longo do evento por essas equipes, e também seus personagens, para que os participantes realizem o diagnóstico do problema jurídico a ser enfrentado e procedam a construção e apresentação da narrativa jurídica existente. Ao final, ocorrerá a análise, considerações e atribuição de pontos pelos mentores.

**3** Após o encerramento dessa fase, iniciará a terceira fase da jornada, a fase de compartilhar, na qual as equipes irão identificar e priorizar o objetivo e os interesses dos personagens do desafio, bem como avaliar quais instituições jurídicas serão demandadas, além de levantar casos de êxito semelhantes ao desafio proposto. E como etapa final dessa fase, acontecerá a construção e apresentação de um relatório de viabilidade de resolução da demanda, seguida da análise, considerações e atribuição de pontos pelos mentores.

# AS FASES

4

Na penúltima fase da Jornada, denominada consolidar, as equipes deverão levantar, filtrar e associar as normas e precedentes jurídicos para solucionar o desafio proposto e, a partir de então, construir a argumentação jurídica com base nessas normas e precedentes. Por fim, na última etapa desta fase será apresentada a linha argumentativa construída para solucionar o aludido desafio, seguida da análise, considerações e atribuição da pontuação pelos mentores.

5

Na última fase da Jornada, denominada avaliar, ocorrerá a avaliação total da jornada, com a contagem dos pontos atribuídos, seguida da divulgação do resultado final e premiação dos primeiros colocados. Por fim, acontecerá o momento de coleta de feedbacks das equipes participantes, elencando os pontos positivos e de melhoria da jornada. Também ocorrerá o encerramento da jornada com o registro de uma foto geral com todos os participantes. Como última etapa, a comissão organizadora deve elaborar um relatório de atividades e de resultados a ser enviado à organização contratante.





Para a efetivação e realização dessa Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, tem-se como base de sua estruturação os seguintes elementos da gamificação, os quais estão inseridos de forma direta ou indireta na sua realização: narrativa/storytelling, progressão, desafios, competição e cooperação, feedback, recompensas, placar, pontos, equipes, conforme explicação do Quadro 3, abaixo:

| Elemento                                | Conceito                                                                                                                                                                                                           | Aplicação                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Narrativa ou storytelling</b></p> | <p>A narrativa de um sistema gamificado deve permitir que se estabeleça uma correlação com o contexto, criando uma conexão, de modo que o sistema gamificado não se torne um amontoado de elementos abstratos.</p> | <p>Na Jornada de Ensino Jurídico Gamificado essa narrativa acontece desde a primeira fase, na qual são estruturados os casos os quais serão solucionados pelos participantes, passando pela construção das soluções por meio da argumentação jurídica definida, até a apresentação final com os pedidos aptos a enfrentar o desafio inicial proposto. Logo, se tem um encaminhamento lógico e causal de uma narrativa, contextualizada na perspectiva do enfrentamento de um desafio jurídico a ser solucionado.</p> |
| <p><b>Progressão</b></p>                | <p>Um sistema gamificado deve ser capaz de oferecer mecanismos para que o usuário sinta que está progredindo, para que, de alguma forma, verifique que vale a pena prosseguir.</p>                                 | <p>Na perspectiva da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado essa progressão acontece a cada fase, à medida que os participantes recebem o feedback e a pontuação pelo enfrentamento das problemáticas a serem enfrentadas em cada fase da Jornada. Consistindo assim em um elemento propulsor para o engajamento dos participantes.</p>                                                                                                                                                                               |

| Elemento                | Conceito                                                                                                                                                                | Aplicação                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Desafio                 | Quebra-cabeças ou outras tarefas que exigem esforço para resolver. Podem ser descritos como os objetivos que são propostos para os jogadores alcançarem durante o jogo. | Ao longo da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado esses desafios são propostos durante as fases da Jornada, desde a estruturação do desafio de compor a narrativa fática do case inicial proposto, até o enfrentamento dos argumentos jurídicos a serem utilizados e da                                                                                                                                                                       |
|                         |                                                                                                                                                                         | escolha assertiva acerca dos pedidos a serem apresentados aos avaliadores.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Competição e cooperação | Na competição, um jogador ou grupo vence e os outros perdem, enquanto na cooperação os jogadores devem trabalhar juntos para conseguir um objetivo comum.               | Esse elemento está presente ao longo da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado pois desde o início os participantes são separados em grupos os quais participarão de uma Jornada competitiva saudável, mas também são estimulados a trabalharem em equipe de forma colaborativa e a pensar os problemas apresentados de forma conjunta e focada em construir uma solução, a partir do somatório de visões múltiplas de todos os participantes. |

| Elemento              | Conceito                                                                                                                                                                                                                                                                    | Aplicação                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Feedback              | <p>Informações sobre como o jogador está fazendo seu jogo. O feedback faz com que o usuário consiga acompanhar o seu progresso, escolhendo estratégias diferentes (quando aplicáveis), percebendo que o objetivo proposto é alcançável.</p>                                 | <p>Esse feedback ocorre ao longo de toda Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, pois por meio deste é possível que os participantes compreendam suas falhas e evoluam nas etapas seguintes.</p>                                                                    |
| Recompensas           | <p>Benefícios para alguma ação ou realização, que o usuário conquista enquanto participante e que podem ser representados por badges (distintivos ou medalhas), algum tipo de recurso específico do jogo ou sistema gamificado, direito a jogar novamente, “vidas” etc.</p> | <p><del>Durante a Jornada de</del> Ensino Jurídico Gamificado essas recompensas acontecem, primeiramente, por meio da pontuação que é fornecida a cada acerto realizado, bem como ao final, com a premiação final para os três primeiros colocados da Jornada.</p> |
| Leaderboard ou placar | <p>Consiste no ranqueamento dos usuários, permitindo que os mesmos vejam suas posições em relação aos outros de acordo com critérios preestabelecidos, por exemplo, pontuação, progresso, tempo, velocidade.</p>                                                            | <p>Esse placar, na Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, fica visível a todos os participantes e, à medida que as equipes participantes vão pontuando, o mesmo é preenchido.</p>                                                                                  |

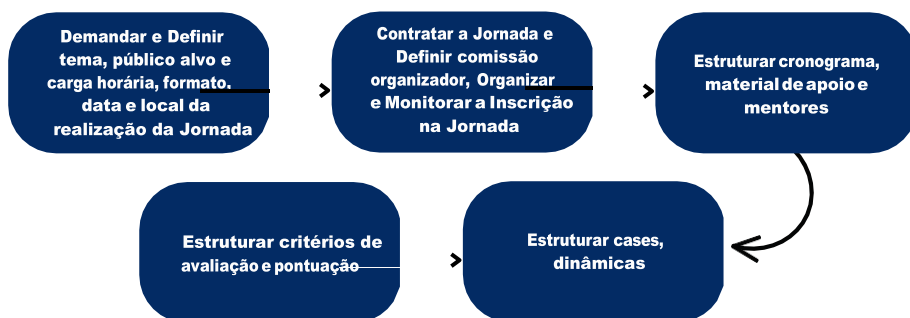
| Elemento       | Conceito                                                                                                                                                     | Aplicação                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pontos</b>  | São representações numéricas da progressão do jogo, nas quais ocorrem a contagem de pontos acumulados no decorrer do percurso do jogo ou sistema gamificado. | Esse pontos estão vinculados a progressão das equipes participantes, as quais, à medida que vão solucionando os desafios propostos de forma correta, passam a ser compensados por esse acerto, mediante os pontos.                                                         |
| <b>Equipes</b> | União de usuários, aleatória ou predefinida, para que possam atingir objetivos em comum.                                                                     | Na Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, os participantes são divididos em equipe desde o início da Jornada, tendo como principal objetivo essa divisão a busca por uma construção colaborativa e de olhares múltiplos sobre os problemas e desafios a serem enfrentados. |

Logo, tem-se os elementos de gamificação acima como partes componentes da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, buscando colaborar com a realização de uma experiência de ensino mais engajante, interativa, divertida e apta a contribuir com uma melhor compreensão e assimilação do conteúdo jurídico a ser desenvolvido.

## 2.1. PASSO A PASSO DA JORNADA

### 2.1.1 Etapas da fase 1

#### FASE 1: PRÉ-JORNADA



##### 2.1.1.1 Fase 1 – Etapa 1 – Demandar e Definir tema, público alvo e carga horária, formato, data e local da realização da Jornada

**Na etapa 1 da primeira fase acontecerá, primeiramente, o surgimento da demanda e definição da temática a ser realizada ao longo da jornada. O surgimento da demanda poderá ocorrer tanto no formato ativo, no qual os responsáveis/autores da jornada apresentam a organizações (públicas ou privadas) o passo a passo de como ocorre a jornada, bem como o portfólio com os temas jurídicos possíveis de serem desenvolvidos. Dentre essas temáticas, destacam-se, principalmente, as atinentes à inovação e propriedade intelectual, como, por exemplo: registro de marca na prática; descomplicando a Lei Geral de Proteção de Dados; gestão jurídica ágil aplicada; visual law na prática, dentre outros.**



Além do modo ativo de surgimento da demanda, tem-se também o modo passivo, no qual as organizações buscam, perante os responsáveis/autores da jornada, a realização da mesma para atender uma demanda e necessidade interna, comumente atrelada às temáticas de inovação e propriedade intelectual já descritas.

Em seguida, após o surgimento da demanda via forma ativa ou passiva, ocorre, junto à organização demandante, a definição de formato (on-line ou presencial), data, local, público-alvo e carga horária da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado a ser realizada, de modo que, neste momento, são alinhadas as expectativas da organização e definidos os termos, estrutura de custo/investimento, bem como definição das obrigações da organização e dos responsáveis/autores da jornada, a fim de se evitar ruídos e frustração nas expectativas de ambas as partes.

No que tange à carga horária e ao tempo previsto de realização da etapa, o tempo disposto no presente manual consiste em uma sugestão, podendo o mesmo ser flexibilizado de acordo com a carga horária contratada e com o fluxo acordado com a parte contratante.

### **2.1.1.2 Fase 1 - Etapa 2 - Contratar a Jornada, Definir comissão organizadora, Organizar e monitorar Inscrição na Jornada**

Após alinhamento, tem-se o seguimento da formalização dos termos suscitados, mediante contrato de prestação de serviço, o qual engloba não só as obrigações das partes, como também valores, passo a passo da jornada, temática a ser desenvolvida, carga horária, local e previsão de rescisão e/ou alteração dos termos combinados.

Com o contrato devidamente formalizado e assinado, dar-se-á encaminhamento para a definição da comissão organizadora da jornada, a qual terá como principal função gerenciar as atividades que serão desenvolvidas ao longo do evento, tais como: a) estruturação de cronograma; b) organização e preparo dos insumos a serem aplicados nas atividades da jornada; c) escolha e acompanhamento dos mentores; d) comunicação com a organização contratante acerca das expectativas, andamento e resultados; e) divulgação e acompanhamento da experiência do público participante, desde a inscrição até a divulgação do resultado.

**Para tanto, tem-se como perfil ideal dos componentes da Comissão organizadora, o seguinte:**

**a) Marketing/Design:** essa pessoa terá como função realizar a estruturação de toda identidade visual da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, bem como da trilha de conhecimento jurídico, material de apoio teórico, crachás, slides e brindes, ficando, também, a cargo dessa função a realização de acompanhamento das inscrições dos participantes na Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, envio de material interno de divulgação da jornada, registro fotográfico e de filmagem em formato compacto apto a ser compartilhado pelas organizações demandantes/contratantes em suas redes sociais e/ou internamente.

**b) Líder/Experiência do cliente:** esse cargo tem como principal função realizar a conexão entre o cliente e a operação, possibilitando, assim, que a demanda do contratante seja fielmente executada nos termos acordados. Também é papel desse cargo o alinhamento de expectativas, tratativas sobre a contraprestação financeira, fluxo de pagamento e recebimento, bem como negociação com parceiros, fornecedores terceirizados e demais membros da comissão organizadora, a fim de atender a demanda contratada. Por fim, cabe a essa função realizar o acompanhamento e *feedback* após a realização da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado junto ao cliente, a fim de colher as impressões e eventuais pontos de melhorias.

**c) Operacional:** Terá a função de realizar todos os procedimentos que se fizerem necessários para a execução da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado nos termos demandados pelo cliente.

**Significa que caberá a essa pessoa a organização da logística de espaço físico ou virtual, gerindo, assim, os horários e formas de acesso, bem como a definição e alinhamento dos mentores escolhidos para conduzir a Jornada de Ensino Jurídico Gamificado. Por fim, ficará sob sua responsabilidade a organização do material gráfico e de apoio a serem utilizados, tais como: crachás, trilhas de conhecimento jurídico, material de apoio teórico, microfone, caixa de som, retroprojektor, cabo HDMI, computador, pen drive, canetas, post-its, água, coffee break.**

**d) Produtor de conteúdo jurídico:** cargo direcionado à pessoa com expertise na área jurídica e de gamificação, design thinking e storytelling, que terá como principal função a elaboração dos conteúdos atinentes à Jornada de Ensino Jurídico Gamificado. A produção desse conteúdo deverá ter como base e referência a temática e necessidade da parte demandante/contratante, bem como utilizar como referência a metodologia da gamificação. Isso significa que os conteúdos a serem produzidos deverão ser propostos atendendo aos requisitos da gamificação e seus elementos basilares.

**Cada uma dessas pessoas ficará responsável pelo desenvolvimento das atividades acima, podendo, de acordo com a proporção do tema, estruturar sua própria equipe.**

**Por fim, a comissão organizadora escolhida e suas respectivas equipes organizarão as inscrições na jornada, nas quais constarão as principais informações atinentes ao evento, tais como tema, data, local e horário de sua realização, bem como o link/indicação do formato de inscrição, a fim de que se possa mensurar a expectativa de público para fins de aquisição de material e mapeamento de uma experiência de ensino o mais personalizada e assertiva possível.**

**Nesse momento, será enviada uma playlist colaborativa para os participantes, a fim de que estes possam colocar suas músicas favoritas a serem ouvidas ao longo do desenvolvimento das etapas da jornada.**

**Por fim, destaca-se que essa inscrição coletará informações básicas dos participantes, tais quais, nome, contato, formação escolar e expectativas com relação à jornada, obedecendo estritamente os termos da Lei Geral de Proteção de Dados para uso único, exclusivo, consentido e, ao final da utilização, devidamente eliminados.**

### **2.1.1.3 Fase 1 - Etapa 3 - Estruturar cronograma, material de apoio e mentores**

**Nessa etapa ocorre a estruturação de cronograma e do material de apoio da jornada, bem como escolha dos mentores.**

**Para tanto, a comissão organizadora fará o mapeamento das principais referências teóricas e práticas sobre a temática definida e, a partir dessas referências, irá levantar os principais tópicos e definições imprescindíveis de serem transmitidos para o público-alvo escolhido.**

**Ademais, irá utilizar como critério elementar o impacto notório desses conceitos e definições na realidade prática desse público-alvo dentro da organização demandante/contratante. Para tanto, utilizam-se como linha de raciocínio e estruturação as seguintes perguntas:**

- 1) Por que iremos falar sobre esse tema?*
- 2) Qual a relevância prática desse tema para esse público?*
- 3) Quais os principais conceitos e definições sobre esse tema?*
- 4) Como esses conceitos e definições se conectam com a necessidade/"dor" da organização demandante/contratante;*
- 5) Quais cases e práticas relacionada a esses conceitos e definições podem ser utilizados como referência de aplicação;*

**Diante desses questionamentos, parte-se para a estruturação do material de apoio teórico, o qual servirá de base para a execução da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado. Nesse material de apoio constarão os principais elementos conceituais e definições da temática a ser trabalhada, juntamente com as respostas dos itens acima elencados, os quais servirão de base para os mentores ao longo da implementação da jornada.**

**Além do material de apoio teórico, será confeccionado pela comissão organizadora o material de apoio atinente à recepção e acomodação dos participantes, composto por:**

**a) Crachás e Banner de recepção, os quais deverão seguir a identidade visual da Jornada de Ensino Jurídica gamificado, contendo a logo da empresa demandante/contratante juntamente com a logo da Jornada, conforme padrão anexo. Em caso da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado for realizada em formato virtual, os crachás serão substituídos por telas personalizadas de fundo para ambiente virtual;**

**b) Levantamento do Kit de boas-vindas e premiações finais de de "Quebra-gelo" a serem disponibilizadas pela Jornada, as quais terão como objetivo respectivamente, promover uma experiência de acolhida e boas vindas e premiar as equipes que melhor se destacarem ao longo da Jornada. Para a seleção dos Kit de boas-vindas e das premiações será utilizado como critério o público alvo, seus interesses e aptidões, bem como a dotação orçamentária a ser disponibilizada pela comissão organizadora. Como experiência de Kit de boas-vindas sugere-se: Sacolas sustentáveis, bloco de anotações, canetas, garrafas/copos, adesivos, bottons e similares com a identidade visual da Jornada. E entre as premiações base sugeridas têm-se: Vale-refeição gourmet (Almoço, Lanche, Jantar, Café etc); Vale entretenimento (Tickets de Cinema, teatro, shows etc.) Vale saúde e bem estar (Diária em um centro de atividade física, diária em hotel e spa etc.), as quais têm como objetivo promover uma experiência de bem estar para os participantes. Caso a Jornada ocorra em formato virtual, essa experiência de Kit de boas-vindas e premiação deverá ser enviada virtualmente e com as possibilidades das experiências propostas serem realizadas no local em que o participante se encontra.**

**c) Lista de inscitos para fins de confirmação da presença;**

**d) Pulseira de identificação colorida, a qual irá guiar os participantes para o momento da organização das equipes/grupos, a serem definidos de acordo com a cor da pulseira constante no Kit de boas vindas;**

**e) Placas/materiais de sinalização, quadro de pincel ou de suporte a execução das atividades das etapas da Jornada.**

**f) Slide de apresentação da Jornada, o qual terá como elementos básicos:**  
**1) Tema; 2) Cronograma; 3) Combinados, isto é, as regras de funcionamento da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado; 4) Apresentação dos mentores; 5) Telas subsequentes indicando cada etapa da Jornada e com o cronômetro do tempo; 6) Qr-Code para acessar playlist musical e coletar feedbacks; 7) Frase de impacto para fechamento; 8) Slide com a marcação do registro fotográfico ao final. Os referidos slides deverão seguir um padrão conciso, objetivo e visual, de modo que em poucas palavras e imagens os participantes possam compreender a mensagem que o mentor e comissão organizadora desejam compartilhar, nos termos do padrão anexo;**

**g) Email de boas-vindas a ser enviado conforme necessidades da parte demandante/contratante, o qual deverá ser escrito de forma descontraída e objetiva, contendo as informações necessárias acerca da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, tais como tema, local, data, horário e informações pertinentes para o acesso a Jornada, nos termos do padrão anexo;**

**h) Elaboração de autorização para organização e público-alvo (ouvintes) participarem da Jornada, nos termos metodológicos propostos e de acordo com as diretrizes de compliance e proteção de dados em vigor no ordenamento jurídico brasileiro. Nessa autorização deverá conter os dados do participante, tais como Nome completo, CPF, endereço, assinatura do responsável (caso necessário), dados esses a serem utilizados única e exclusivamente para fins da realização da Jornada, conforme diretrizes da Lei geral de proteção de dados, vide modelo anexo;**

**i) Retroprojektor ou televisão com HDMI, caixa de som e microfone portátil, quadro branco, os quais poderão ser locados de acordo com o local e total de participantes e/ou fornecidos pela organização demandante/contratante. Tais materiais tem como finalidade principal proporcionar uma experiência agradável do ponto de vista audiovisual, de modo que todos os participantes possam compreender em um formato mais assertivo possível, os elementos que serão desenvolvidos ao longo da Jornada. No caso das Jornadas realizadas em formato virtual os materiais acima listados serão adaptados e/ou substituídos pelas ferramentas online disponíveis no sistema da Microsoft Teams;**

**j) Playlist musical mista, a ser organizada pela comissão organizadora, a fim de promover entretenimento para os participantes e mentores ao longo da Jornada. Essa playlist conterá músicas variadas voltada principalmente para estimular a criatividade, concentração e descontração;**

**k) Promover a arte e a impressão ou arquivo digital dos Certificados, os quais deverão conter além da identidade visual da Jornada juntamente com a logo da organização demandante/contratante, o nome completo do participante, tema, data, local, carga horária do encontro, bem como assinatura do líder da comissão organizadora e caso necessário, a assinatura do líder da organização demandante/contratante. No caso das Jornadas realizadas em formato virtual, os certificados serão encaminhados de forma online para o e-mail ou outro canal disponibilizado pela organização demandante/contratante.**

**l) Em caso de evento presencial, organizar o momento no intervalo no que tange a experiência do coffee break, o qual deverá conter alimentos e líquidos que possam repor as energias dos participantes, mentores e avaliadores, tais como: Pães, sucos, frutas, salgados café, chocolate quente etc.**

**PPor fim, no que tange à escolha dos mentores, tem-se que estes terão como principal função conduzir o compartilhamento do conteúdo teórico, as dinâmicas de fixação e a fase de consolidação do conhecimento por meio das apresentações, a serem desenvolvidas ao longo da jornada de forma acessível, descomplicada e assertiva, bem como promover reflexões e tirar dúvidas.**

**A comissão organizadora utilizará como requisito para a seleção de mentores, além do conhecimento sobre a temática a ser trabalhada, expertise sobre aplicação da gamificação no ensino e habilidades didáticas relacionadas à capacidade de boa comunicação e articulação, empatia, colaboração e criatividade. O quantitativo de mentores poderá variar entre um e quatro, de acordo com a complexidade da temática trabalhada e das necessidades e demandas da organização demandante/contratante.**

**Após a estruturação das principais definições e elementos teóricos atinentes ao tema selecionado, será realizada a estruturação dos cases, dinâmicas de aprendizado e de "quebra gelo" em formato de trilha de conhecimento jurídico. Essa trilha consiste em estruturar o conhecimento jurídico proposto em blocos e de forma gamificada, a fim de favorecer a visualização e identificação dos elementos que serão analisados e compreendidos pelo público participante.**

**Assim, a trilha aplicada às dinâmicas de aprendizado tem como objetivo promover experiências engajantes utilizando como base metodológica principal os elementos da gamificação. A elaboração desses cases e dinâmicas deverá ser estruturada utilizando como linha de raciocínio os seguintes questionamentos:**

- a) Quais são as principais definições e conceitos da temática selecionada?*
- b) A partir dessas definições e conceitos, quais elementos da gamificação poderão ser utilizados para facilitar a compreensão e assimilação do conteúdo?*
- c) Quais atividades de interação/ "quebra-gelo" poderão ser aplicadas ao público-alvo selecionado?*
- d) Quais perguntas e atividades de fixação de conteúdo poderão ser utilizadas ao longo da jornada?*
- e) Quais aprendizados/conclusões ficarão após a finalização de cada dinâmica/atividade?*

**Com a resposta aos questionamentos acima, passa-se, então, por meio da equipe de marketing e design, a estruturar em formato visual os cases e dinâmicas, construídos com base na temática definida como objeto da Jornada, e nos termos dos objetivos e interesses da organização contratante.**

**Nessa etapa, serão estruturados os critérios de avaliação e pontuação, de acordo com a temática trabalhada, o total de participantes, formato, carga horária e objetivos da organização contratante.**

**Assim, a comissão organizadora, juntamente com os mentores, estabelecerá o fluxo de avaliação e pontuação, o qual terá como principais critérios: a) organização da informação; b) assertividade no diagnóstico e na construção da solução jurídica; c) desenvoltura e oratória; d) tempo utilizado para apresentação; e) trabalho em equipe; f) participação e comprometimento; vide modelo de ficha avaliativa abaixo:**

### **Grade de avaliação da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado Smart Law**

|                                                                            | <b>Excelente<br/>(5)</b> | <b>Bom<br/>(4)</b> | <b>Regular<br/>(3)</b> | <b>Fraco<br/>(2)</b> | <b>Muito<br/>Fraco (1)</b> |
|----------------------------------------------------------------------------|--------------------------|--------------------|------------------------|----------------------|----------------------------|
| <b>Organização da informação</b>                                           |                          |                    |                        |                      |                            |
| <b>Assertividade no diagnóstico e na construção da da solução jurídica</b> |                          |                    |                        |                      |                            |
| <b>Desenvoltura e oratória</b>                                             |                          |                    |                        |                      |                            |
| <b>Tempo utilizado para apresentação</b>                                   |                          |                    |                        |                      |                            |
| <b>Trabalho em equipe</b>                                                  |                          |                    |                        |                      |                            |
| <b>Participação e comprometimento</b>                                      |                          |                    |                        |                      |                            |

**Nº****Grade Avaliado:****Grupo Avaliado:**



**A avaliação será realizada ao final das fases 2, 3 e 4, momentos nos quais os mentores avaliarão o desempenho e acertos das equipes nas atividades desenvolvidas, as quais acumulam pontos para fins de contabilização do ranking e resultado final da jornada.**

**O tempo para cada dinâmica deverá ser estabelecido de acordo com a carga horária, total de participantes e a complexidade da temática a ser trabalhada, sendo mandatório que cada etapa não ultrapasse 40 minutos de execução.**

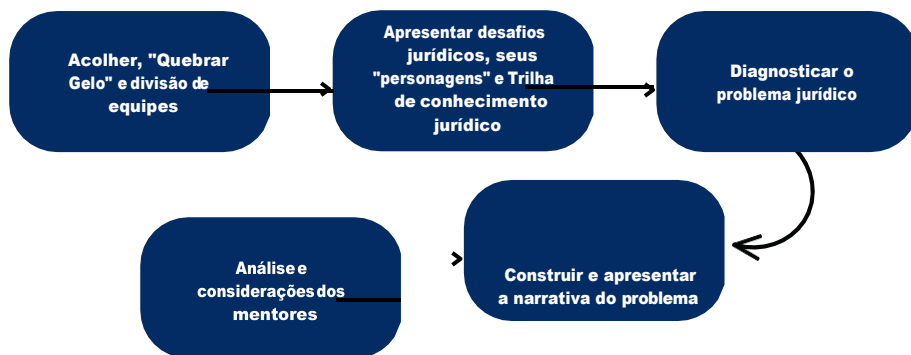
**A pontuação a ser atribuída para cada etapa irá variar de 0 a 5 pontos para cada um dos critérios elencados, considerando 0 um resultado não satisfatório, e 5 um resultado muito satisfatório. Tais pontos serão atribuídos de forma individual por cada mentor, a cada fase e, ao final, serão somadas as notas de cada um dos mentores para contabilização do resultado total.**

**Cabe destacar que os avaliadores também estão autorizados a realizar decréscimo de pontos, de forma ilimitada, caso ocorra o descumprimento de alguma regra pelas equipes, na seguinte proporção: de 0 a 5 pontos, considerando 0 a ausência de descumprimento, 3 o descumprimento pela primeira vez, e 5 o descumprimento reiterado.**



## 2.1.2 Etapas da fase 2

### FASE 2: DESCOMPLICAR



Nessa fase, tem-se o início da fase de receber os participantes e principiar as atividades relacionadas à consolidação do conhecimento da temática a ser trabalhada. É o ponto em que os participantes recebem um desafio/problema jurídico a ser enfrentado e desenvolvem o diagnóstico e apresentação do problema aos demais participantes e mentores, conforme a seguir detalhado.

#### 2.1.2.1 Fase 2-Etapa 1-Acolher, "Quebra Gelo" e divisão de equipes

Na primeira etapa da segunda fase, ocorrerá, primeiramente, a acolhida e recepção dos participantes, seja no formato presencial ou on-line. Será inserida e tocada a playlist colaborativa anteriormente enviada junto à inscrição, para que os participantes possam dar início ao processo de ambientação do espaço, local ou virtual, no qual acontecerá a jornada.

No mais, será realizada a recepção das pessoas via check-in, o qual será realizado por meio de um Qr-code, no qual o participante irá inserir seu nome, função e expectativa. Esses dados serão utilizados exclusivamente para fins de realização das atividades da jornada, nos termos da Lei Geral de Proteção de Dados.

Após o check-in, os participantes receberão seu crachá e seu kit de boas vindas, o qual poderá ser composto de sacola reciclável, bloco de anotação, caneta personalizada, bottons e/ou outros materiais que possam ser úteis durante a realização das etapas da jornada. Esse kit também poderá ser enviado com antecipação, caso a jornada seja realizada no formato visual.

**Seguido à realização do check-in, os participantes serão conduzidos ao momento inicial de "quebrar o gelo", o qual (on-line ou presencial, a depender do formato da jornada) será composto por dinâmicas e interações relacionadas à temática objeto da jornada, com o objetivo de promover um momento de descontração e preparo dos participantes para o início de fato.**

**Dentre as dinâmicas de "quebra-gelo" que podem ser realizadas, tem-se: a) quiz de verdadeiro ou falso sobre a temática da jornada, no qual o grupo que acertar primeiro recebe uma premiação (virtual ou presencial); b) troca de crachás, na qual os crachás serão embaralhados e os participantes deverão escolher um e encontrar seu respectivo dono, pedindo para que ela se apresente (virtual ou presencial); d) "Sobra um", dinâmica na qual uma música irá tocar e, à medida que for pausada, os participantes deverão formar grupos de acordo com o número dito pelo condutor, quem não conseguir compor o grupo com o total de pessoas informado, vai sendo eliminado, vencendo o grupo que ficar por último (apenas presencial).**

**Essas dinâmicas podem ser realizadas conforme o quantitativo de pessoas e formato da jornada, sempre alinhadas aos objetivos e interesses da organização contratante.**

**Por fim, após o "quebra-gelo" ocorrerá a divisão dos participantes em grupos, que acontecerá por meio do kit boas vindas (presencial ou virtual), o qual conterà uma pulseira de identificação colorida, indicando o grupo ao qual cada pessoa irá participar. Nesse momento, os mentores pedirão para que os participantes abram seus kits de boas-vindas, retirem suas pulseiras e se agrupem com os demais que possuam a mesma cor de pulseira. Para o formato virtual, essa divisão de grupos seguirá a mesma lógica, porém, as cores das pulseiras serão enviadas por e-mail.**

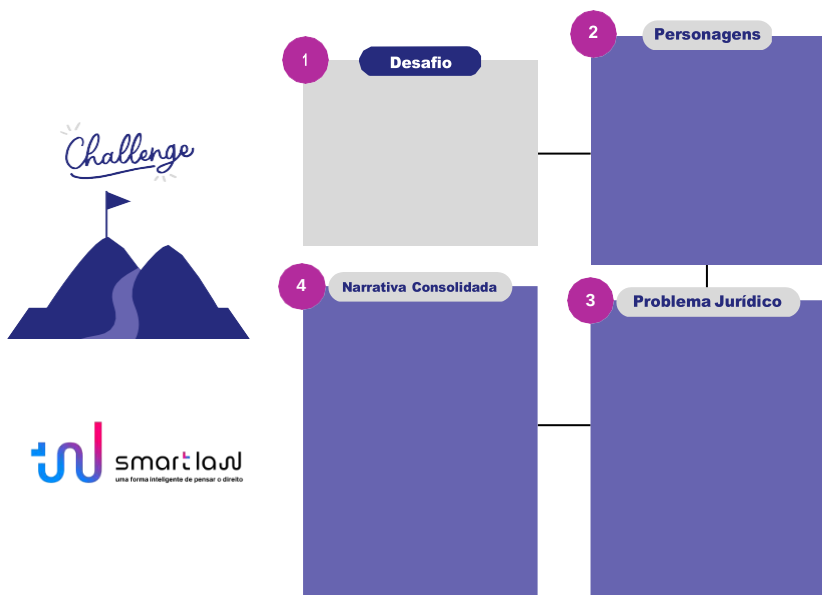
**O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até 30(trinta) minutos.**

### **2.1.2.2-Fase 2-Etapa 2-Apresentar desafios jurídicos, os seus "personagens" e a Trilha de conhecimento jurídico**

**Após esse momento, serão apresentados os desafios jurídicos a serem solucionados ao longo da jornada por essas equipes e seus personagens, para que se conduza o diagnóstico do problema jurídico a ser enfrentado e a construção e apresentação da narrativa jurídica existente.**

Nessa etapa, serão entregues cases diversos para cada equipe participante da jornada, bem como a trilha de conhecimento jurídico a ser preenchida, a qual terá, na fase 2, o seguinte design:

## TRILHA DE CONHECIMENTO JURÍDICO



Essa trilha consiste em estruturar o conhecimento jurídico proposto em blocos e de forma gamificada, para favorecer a visualização e identificação dos elementos a serem analisados e compreendidos pelo público participante. Assim, a trilha tem como objetivo promover experiências engajantes utilizando como base metodológica principal os elementos da gamificação.

Nesse momento, os participantes são convidados a conhecer o desafio proposto e a trilha de conhecimento jurídico a ser preenchida e vivida ao longo da jornada, por meio da utilização das canetas coloridas e post-its fornecidos pela comissão organizadora.

O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até 10(dez) minutos.

### 2.1.2.3-Fase 2-Etapa 3-Diagnosticar o problema jurídico

**Após o recebimento do case e da trilha de conhecimento jurídico a ser percorrida, os participantes deverão dar início à "mão na massa" com os primeiros passos no percurso da trilha recebida. Primeiro cada grupo deverá realizar a leitura na íntegra do case recebido e identificar qual é o problema jurídico a ser resolvido no referido case.**

**Neste momento, não cabe apenas descrever o que o caso diz, mas interpretar o problema e os personagens que o compõem, a fim de detalhar todos os aspectos jurídicos previstos e registrar na trilha jurídica todos esses aspectos.**

**Importante destacar que essa é a primeira etapa a partir da qual ocorrerá avaliação e pontuação por parte dos mentores, motivo pelo qual requer atenção e cuidado na hora da leitura e identificação do problema e de seus aspectos jurídicos. Nesse caso, a pontuação será de 0 a 10, conforme os critérios avaliativos já delineados.**

O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até 15(quinze) minutos.

### 2.1.2.4-Fase 2-Etapa 4-Construir e apresentar a narrativa do problema

**Após a identificação do problema jurídico a ser enfrentado, dar-se-á início a etapa de construção e apresentação da narrativa desse problema. Nessa etapa, caberá às equipes o papel de construir a narrativa a partir do problema identificado e nos termos do que for possível aferir do caso apresentado.**

**Nesse momento, o objetivo é, principalmente, fomentar a compreensão crítica dos participantes para que desenvolvam a habilidade de identificar as situações práticas atinentes à temática abordada. Assim, as equipes irão imergir na construção de uma narrativa coesa, clara e objetiva, traduzindo, por meio de uma linguagem direta ao ponto, qual o problema a ser resolvido e o objetivo a ser alcançado.**

**Para tanto, deverão inserir na trilha de conhecimento jurídico os principais tópicos atinentes a essa narrativa e, ao final, cada equipe deve apresentar suas impressões em até cinco minutos para todos os presentes, podendo a apresentação ser realizada por um ou mais integrantes da equipe.**

**O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até cinco minutos de apresentação por equipe.**

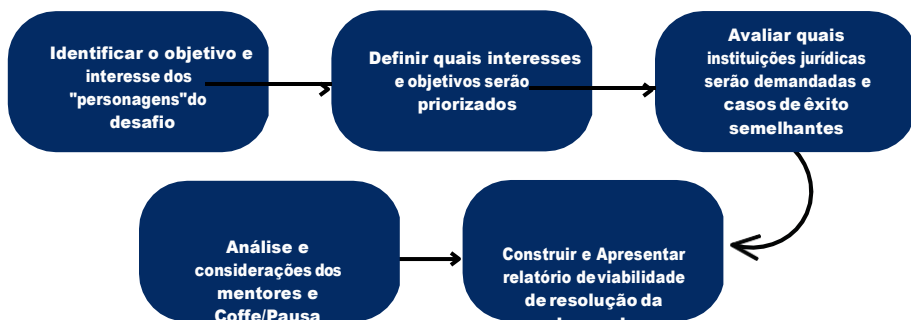
### **2.1.2.5-Fase2-Etapa5-Análise e considerações dos mentores**

**Neste momento, os mentores que estão acompanhando a realização da jornada farão considerações, perguntas e intervenções atinentes às apresentações realizadas, a fim de fomentar a troca e o debate entre os participantes, inserindo as colocações sobre os pontos positivos e negativos de cada apresentação. Também realizarão a contabilização dos pontos adquiridos por cada equipe, em um quadro de pincel ou similar, a fim de que todos possam acompanhar a pontuação adquirida até o momento.**

**O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até 05(cinco) minutos por mentor.**

## 2.1.3 Etapas da fase 3

### FASE 3: COMPARTILHAR

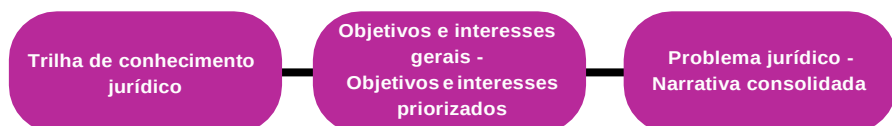


Aqui ocorre a continuidade da fase 2, ocasião na qual os participantes irão identificar quais os objetivos e interesses dos personagens envolvidos no desafio jurídico recebido e, em seguida, indicar as instituições jurídicas que serão demandadas, apresentando um relatório de viabilidade de resolução da demanda. Esta fase, que será detalhada nos termos explanados a seguir, deve ser finalizada com análises e considerações dos mentores, seguidas de um coffee break.

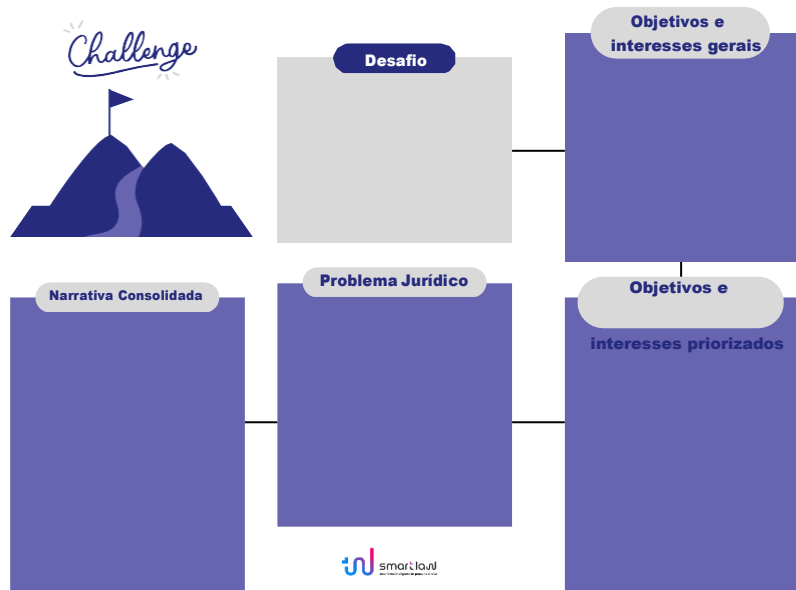
#### 2.1.3.1 Identificar o objetivo e interesse dos "personagens" do desafio

Após a apresentação do problema jurídico a ser enfrentado, caberá às equipes participantes dar seguimento à trilha de conhecimento recebida, a fim de identificar os objetivos e os interesses dos personagens constantes no desafio inicialmente recebido.

Nessa etapa da fase 3, a trilha de conhecimento jurídico a ser preenchida terá o seguinte design:



## TRILHA DE CONHECIMENTO JURÍDICO



Essa trilha consiste em estruturar o conhecimento jurídico proposto em blocos e de forma gamificada, a fim de favorecer a visualização e identificação dos elementos a serem analisados e compreendidos pelo público. Assim, a trilha tem como objetivo promover experiências engajantes utilizando como base metodológica principal os elementos da gamificação.

Para tanto, faz-se necessário compreender, de forma clara e consistente, a narrativa anteriormente construída acerca do problema jurídico a ser enfrentado, para que, a partir desta, possa ser possível identificar os elementos atinentes aos objetivos e interesses dos personagens do desafio proposto.

Nesse sentido, cabe uma revisão e identificação desses personagens, incluindo a percepção de suas características físicas e de personalidade, indicadas no caso, bem como o contexto no qual esses personagens estão inseridos e, por fim, o objetivo almejado por eles.

A partir disso, dar-se-á seguimento ao preenchimento da trilha de conhecimento jurídico indicando os personagens e seus respectivos objetivos a serem alcançados, com posterior apresentação dessas impressões ao público. Ocorre, nesse momento, a avaliação por parte dos mentores acerca das informações indicadas e do correto preenchimento da trilha de conhecimento jurídica.



**O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até 10(dez) minutos.**

### 2.1.3.2 Definir quais interesses e objetivos serão priorizados

**Dando seguimento à etapa anterior, as equipes participantes deverão identificar quais objetivos e interesses do caso apresentado deverão ser priorizados na resolução do desafio, de acordo com o contexto no qual o case recebido está inserido.**

**A partir dessas informações, caberá às equipes selecionarem esses interesses e objetivos a serem priorizados e inseri-los na dentro da trilha de conhecimento jurídico para definir o caminho que as próximas etapas da jornada deverão seguir.**

**Após a efetivação dessa etapa, os mentores irão analisar os aspectos levantados, bem como a sua pertinência com a temática e o contexto no qual o desafio encontra-se inserido.**

O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até 10(dez) minutos.

### 2.1.3.3 Avaliar quais instituições jurídicas serão demandadas e casos de êxito semelhantes

**Ademais, depois de finalizada as etapas anteriores da presente fase, tem início a identificação de quais instituições jurídicas será necessário demandar para o enfrentamento da resolução do desafio proposto.**

**Nessa etapa as equipes deverão se atentar para todo e qualquer procedimento a ser realizado para a solução do desafio, tanto em âmbito administrativo, quanto judicial. Assim, terão uma visão global dos atores que deverão fazer parte do ciclo de enfrentamento e tentativa de resolução do aludido desafio.**

**É hora de as equipes preencherem a trilha de conhecimento indicando essas instituições jurídicas a serem demandadas. Também deverão realizar um levantamento de casos exitosos semelhantes ao do desafio proposto, a fim de verificar qual é o contexto de êxito existente na resolução do desafio sugerido.**

**Por meio dessa análise, tem-se uma perspectiva do contexto real o qual o desafio encontra-se inserido e quais as possíveis alternativas de resolução, com base em problemas os quais já foram enfrentados anteriormente.**

**Cabendo ao final dessa etapa, a avaliação por partes dos mentores acerca do preenchimento de mais essa etapa da trilha de conhecimento jurídico proposta.**

**O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até 10(dez) minutos.**

### **2.1.3.4 Construir e Apresentar relatório de viabilidade de resolução da demanda**

**Após a identificação dos interesses e objetivos a serem priorizados, bem como das instituições jurídicas e casos de êxito semelhantes, dar-se-á início a etapa da construção e apresentação do relatório de viabilidade de resolução da demanda.**

**Nessa etapa caberá às equipes o papel de demonstrar uma análise dos principais aspectos pertinentes à viabilidade de resolução do problema, isto é, identificar se existe, dentro do cenário jurídico, uma perspectiva de solução da problemática, indicando, a partir disso e de acordo com os cases de sucesso existentes, qual seria a probabilidade de êxito, dentro de uma escala com os seguintes indicadores: remoto, provável e improvável – a serem mensurados de acordo com o contexto e o quantitativo de cases localizados.**

**O objetivo aqui é, principalmente, fomentar a capacidade analítica dos participantes, para que possam compreender como essa problemática é vista no mercado jurídico, e em qual cenário esse problema deverá ser enfrentado, possibilitando, assim, uma ampliação de seus horizontes no que tange às perspectivas de enfrentamento.**

**Para tanto, deverão inserir na trilha de conhecimento jurídico a indicação da probabilidade de êxito, qual seja: remota, provável ou improvável; junto com os principais cases localizados, e seus respectivos órgãos julgadores. Por fim, as equipes apresentarão para todos os presentes os principais tópicos atinentes a esse relatório de viabilidade em até cinco minutos, podendo a apresentação ser realizada por um ou mais integrantes da equipe.**

**O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até 05(cinco) minutos de apresentação por equipe.**

### 2.1.3.5 Análise e considerações dos mentores e Coffee/Pausa

**Nesse momento, os mentores que estão acompanhando a realização da jornada farão considerações, perguntas e intervenções atinentes às apresentações realizadas, a fim de fomentar a troca e o debate entre os participantes, inserindo suas colocações sobre os pontos positivos e negativos de cada apresentação. No mais, ocorrerá a contabilização dos pontos adquiridos por cada equipe em um quadro de pincel ou similar, a fim de que todos possam acompanhar a pontuação adquirida até esse ponto.**

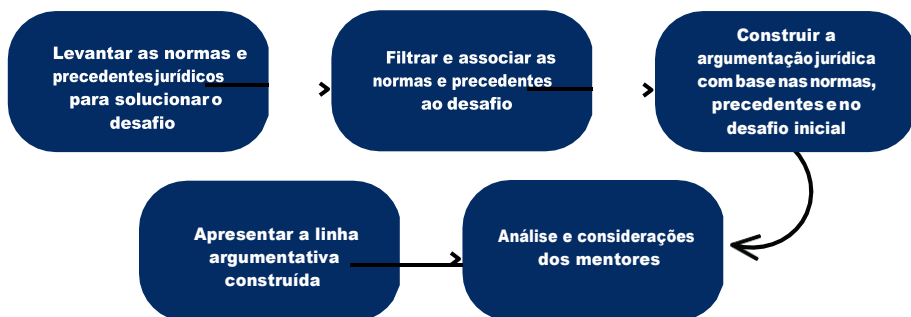
**O tempo previsto para a realização das análises e considerações é de até cinco minutos de apresentação por equipe.**

**Para finalizar essa etapa, ocorrerá o intervalo, momento de pausa para os participantes conseguirem refrigerar as ideias. A sugestão é que se tenha o coffee break, conforme anteriormente descrito na fase inicial, com a playlist ao fundo, e uma atividade de descontração, como, por exemplo, uma dinâmica de colocar uma música e os participantes das equipes tentarem descobrir o nome da canção; realização de mímicas; outras atividades que possam gerar essa descontração.**

**O tempo previsto para a realização das análises e considerações é de até 30(trinta) minutos de apresentação por equipe.**

## 2.1.4 Etapas da fase 4

### FASE 4

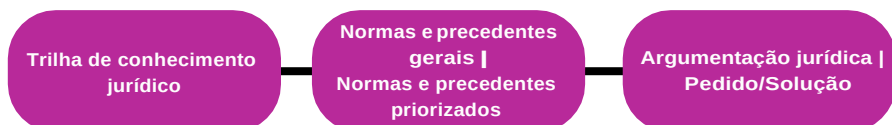


Dando continuidade às fases anteriores, nesta fase, após a realização do Coffee, ocorre a indicação pelos participantes das normas e precedentes jurídicos aptos a colaborar com a resolução da problemática a ser enfrentada. Em seguida, os participantes constroem e apresentam a linha argumentativa a ser sustentada para os demais participantes e mentores presentes, conforme abaixo detalhado.

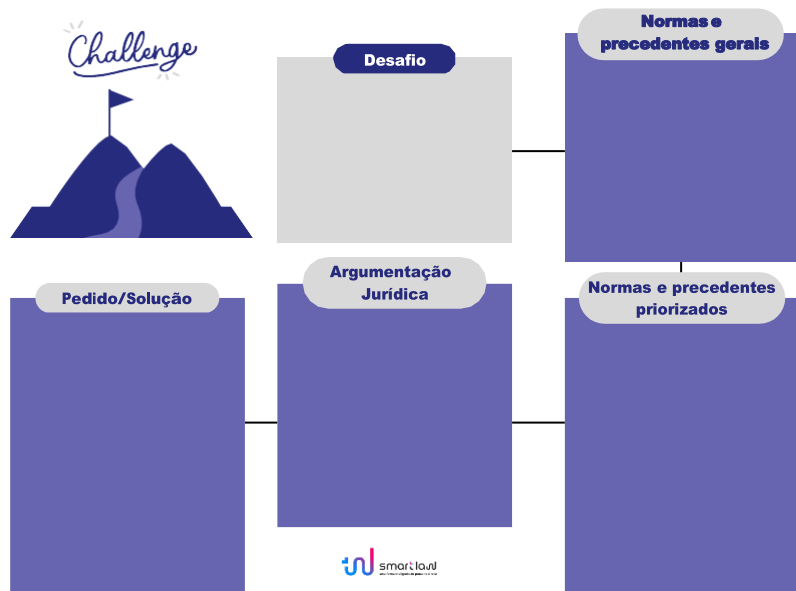
#### 2.1.4.1 Levantar as normas e precedentes jurídicos para solucionar o desafio

Nessa etapa, após a construção da narrativa do desafio apresentado, da identificação dos problemas jurídicos a serem enfrentados e do relatório de viabilidade de solução do desafio, dá-se início o levantamento das normas e precedentes jurídicos aptos a solucionar o desafio proposto.

Para tanto, a trilha de conhecimento jurídico a ser preenchida terá, na fase quatro, o seguinte design:



## TRILHA DE CONHECIMENTO JURÍDICO



Conforme dito anteriormente, essa trilha consiste em estruturar o conhecimento jurídico proposto em blocos e de forma gamificada, a fim de favorecer a visualização e identificação dos elementos a serem analisados e compreendidos pelo público participantes da jornada. Assim, a trilha tem como objetivo promover experiências engajantes utilizando como base metodológica principal os elementos da gamificação.

Nessa perspectiva, cabe às equipes realizar o levantamento minucioso das normas e precedentes jurídicos aptos a possibilitar o enfrentamento do desafio proposto, de acordo com o contexto e com os objetivos almejados no caso apresentado.

As aludidas normas e precedentes serão, então, inseridas na trilha de conhecimento jurídico para fins de registro e acompanhamento dos mentores, nos termos das regras da realização da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado.

Logo, se realizará o levantamento de todo o arcabouço jurídico o qual possa estar apto a colaborar com o enfrentamento do desafio proposto, a partir do qual se tem a matéria-prima para a organização e estruturação da proposta de resolução a ser executada. Essa atividade será monitorada e avaliada pelos mentores responsáveis pelo acompanhamento das etapas da jornada.

#### **2.1.4.2 Filtrar e associar as normas e precedentes ao desafio**

**Após ser realizado o levantamento das normas e precedentes pertinentes ao desafio proposto, as equipes participantes deverão executar um filtro, a fim de verificar, na prática, quais normas e precedentes melhor se adequam à realidade existente no desafio proposto.**

**Destaca-se a importância de se verificar, dentre as normas e precedentes anteriormente levantados, quais são de fato viáveis e mais assertivos para o enfrentamento da problemática em questão. Assim, as equipes deverão preencher a trilha do conhecimento jurídico indicando essas normas e precedentes mais adequados à resolução do desafio.**

**O tempo previsto para a realização dessa etapa é de no máximo 40(quarenta) minutos.**

#### **2.1.4.3 Construir a argumentação jurídica com base nas normas, precedentes e no desafio inicial**

**Após a realização do levantamento das normas e precedentes atrelados ao desafio proposto, bem como da sua análise minuciosa, a fim de selecionar quais normas e precedentes melhor se adequam à defesa dos interesses dos personagens constantes no caso recebido, passa-se à estruturação da argumentação jurídica a ser apresentada.**

**Em tal argumentação, deverá constar a narrativa consolidada da problemática trazida, as definições conceituais e normativas acerca do tema proposto no aludido desafio, e de que forma as normas existentes no ordenamento jurídico brasileiro podem ratificar a defesa dos interesses e objetivos dos personagens do case.**

**Além da conexão e detalhamentos dos aspectos teóricos e práticos jurídicos, tem-se a associação dos precedentes, os quais têm como principal objetivo demonstrar a existência de casos semelhantes ao desafio proposto e de que forma esses casos foram solucionados e enfrentados perante o poder judiciário brasileiro.**

**Por fim, a partir dessa estruturação tem-se organizado o percurso que os participantes da equipe irão efetuar em sua apresentação final dos principais pontos levantados e explicitados, a qual será delineada a seguir.**

#### **2.1.4.4 Apresentar a linha argumentativa construída**

**P Por fim, nessa etapa acontecerá a apresentação final da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, a qual terá como objetivo efetivar e consolidar a argumentação jurídica construída sobre o desafio proposto, bem como expor, em formato claro, assertivo e direto ao ponto, os principais tópicos necessários para a solução do aludido desafio, conforme a trilha de conhecimento jurídico já exposta.**

**As equipes apresentarão a todos os presentes os principais tópicos atinentes a esse relatório de viabilidade em até cinco minutos, podendo a apresentação ser realizada por um ou mais integrantes da equipe.**

**O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até 05(cinco) minutos de apresentação por equipe.**

#### **2.1.4.5 Análise e considerações dos mentores**

**Nesse momento, os mentores que estão acompanhando a realização da jornada passarão a realizar considerações, perguntas e intervenções atinentes às apresentações, a fim de fomentar a troca e o debate entre os participantes, inserindo as colocações sobre os pontos positivos e negativos que cada equipe trouxe.**

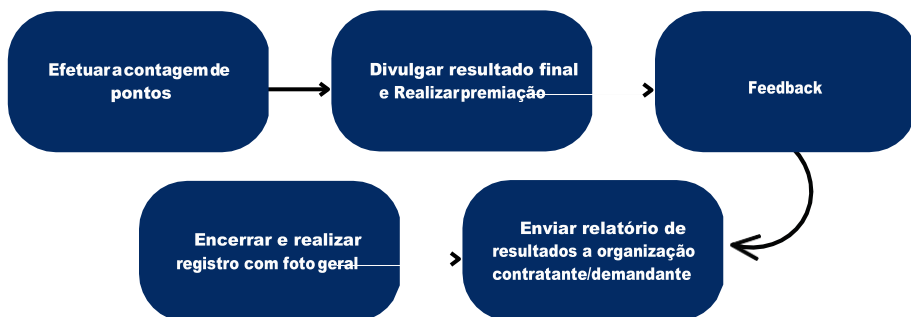
**No mais, ocorrerá a contabilização dos pontos adquiridos por cada equipe, em um quadro de pincel ou similar, a fim de que todos possam acompanhar a pontuação adquirida ao longo da jornada.**

**O tempo previsto para a realização dessa etapa é de até 05(cinco) minutos por mentor.**



## 2.1.4 Etapas da fase 5

### FASE 5



Por fim, na última fase da jornada ocorrem a contagem de pontos e a divulgação do resultado, juntamente com a realização da premiação. Encerra-se a jornada com a oitiva dos feedbacks dos participantes, foto geral e o envio do relatório de resultados à organização contratante, nos termos a seguir delineados.

### 2.1.5.1 Efetuar a contagem de pontos

Após o encerramento das trilhas de conhecimento jurídico ao longo da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, a comissão organizadora designará dois responsáveis para iniciar o momento de contabilização dos pontos mensurados ao longo de toda a jornada. Esses pontos serão contabilizados em um local reservado, com a presença de pelo menos dois membros do público participante acompanhando, a fim de ratificar a lisura da contagem.

O quantitativo de pontos acumulados utilizará como base as seguintes diretrizes: a pontuação para cada etapa da jornada com valoração de ponto atribuída pela avaliação dos mentores contabiliza entre 0 e 5 pontos; a contagem final levará em consideração o somatório de todos esses pontos adquiridos ao longo das etapas da jornada, bem como eventuais decréscimos de pontos ilimitados e passíveis de ocorrer em virtude do descumprimento de regras ao longo da jornada, nos termos acima descritos.

### 2.1.5.2 Divulgar resultado final e Realizar premiação

**Após a contagem dos pontos, a comissão organizadora irá providenciar a divulgação do resultado final, indicando as três equipes com melhor colocação e suas respectivas pontuações, por meio de retroprojetor ou televisão disponíveis. Em seguida, a equipe vencedora será chamada à frente para realizar um discurso final e receber a premiação.**

**Entre as premiações de base sugeridas, tem-se: vale-refeição gourmet (almoço, lanche, jantar, café etc.); vale-entretenimento (ingressos de cinema, teatro, show etc.); vale-saúde e bem-estar (diária em um centro de atividade física, hotel, spa etc.). A intenção dos prêmios é promover uma experiência de bem-estar aos participantes. Caso a jornada ocorra em formato virtual, a premiação deverá ser enviada virtualmente, resguardando a possibilidade das experiências propostas serem realizadas na localidade em que o participante se encontra.**

**Essa fase tem como objetivo efetivar o elemento da gamificação por meio da contagem dos pontos e promover, além da consolidação do conhecimento e dos resultados adquiridos ao longo da jornada, um agradecimento e celebração entre os participantes e demais envolvidos ao longo da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado.**

### 2.1.5.3 Feedback

**Após a fase da premiação, os alunos receberão papéis em branco, que poderão ser preenchidos e colocados dentro de três envelopes/caixas disponíveis, os quais terão como objetivo coletar os feedbacks sobre a experiência da jornada, a partir de três perspectivas: a) o que os participantes gostaram; b) o que os participantes não gostaram; c) o que os participantes entendem que pode melhorar para as próximas jornadas.**

**Esses feedbacks serão avaliados pela comissão organizadora após o término da jornada, sendo inclusos em uma planilha de controle e avaliação de experiência. Eles servirão de base para o planejamento e execução das próximas jornadas.**

**Além da possibilidade do feedback privado, ao encerrar esse momento os mentores promovem um momento de fala para os participantes, a fim de que estes compartilhem sobre a experiência, sua relevância para o dia a dia do contexto no qual está inserido, bem como suas dificuldades, limitações e possíveis sugestões a serem compartilhadas junto aos demais participantes, mentores e avaliadores.**

### 2.1.5.4 Encerrar e realizar registro com fotogeral

**Após a referida etapa, ocorre o encerramento da jornada com o agradecimento pela presença e empenho de todos os presentes, e com a sugestão de referências complementares sobre a temática trabalhada (tais referências serão encaminhadas por e-mail aos participantes).**

**Ao final, os mentores convidam todos os participantes da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado a se reunirem para que possa ser realizado o registro fotográfico.**

**Nessa etapa o principal objetivo é aferir como foi a experiência da Jornada de Ensino Jurídico Gamificado, quais os impactos positivos e negativos perante o público participante, e de que modo essa Jornada pode ser aperfeiçoada para os futuros encontros.**

### 2.1.5.5 Enviar relatório de resultados a organização contratante/demandante

**Após a realização de toda a Jornada de Ensino Jurídico Gamificado e a consolidação de cada fase e suas etapas, bem como avaliações pertinentes pelos mentores e avaliadores, tem-se o momento do envio dessas informações para a organização demandante/contratante.**

**O objetivo do envio desses resultados tem como ponto de partida o motivo da contratação da jornada. Tais resultados devem consistir em dados relevantes e assertivos para os responsáveis pelo setor da organização demandante, a fim de facilitar suas tomadas de decisão acerca da necessidade que originou a efetivação da contratação da jornada.**

**Desse modo, dentre os elementos notórios a serem enviados à organização demandante/contratante, tem-se: engajamento dos participantes; total de atividades realizadas; capacidade de compreensão da temática abordada; capacidade persuasiva e de criatividade para a resolução dos desafios; sugestão de solução para possíveis desafios enfrentados pela organização, dentre outros elementos que possam ser considerados relevantes pela organização demandante e alinhados previamente com a comissão organizadora.**

Promove-se, assim, a consolidação de resultados notórios e direcionados para o enfrentamento das necessidades mais latentes da organização demandante/contratante, colaborando, ainda, para a melhor visualização dos líderes de tal organização acerca da implementação prática da temática desenvolvida ao longo da jornada no âmbito da própria organização otimizando e flexibilizando os riscos, haja vista que as sugestões de solução propostas ocorrem com base em cases implementados no mercado e de acordo com o olhar multidisciplinar dos participantes.



## Ficou com alguma dúvida? Entre em contato com a gente

 (98) 8501-5814

 [contato@smartlawbr.com](mailto:contato@smartlawbr.com)

### Nos siga em nossas redes sociais

 [smartlawbr](#)

 [Smart Law Br](#)

### Escute nosso podcast

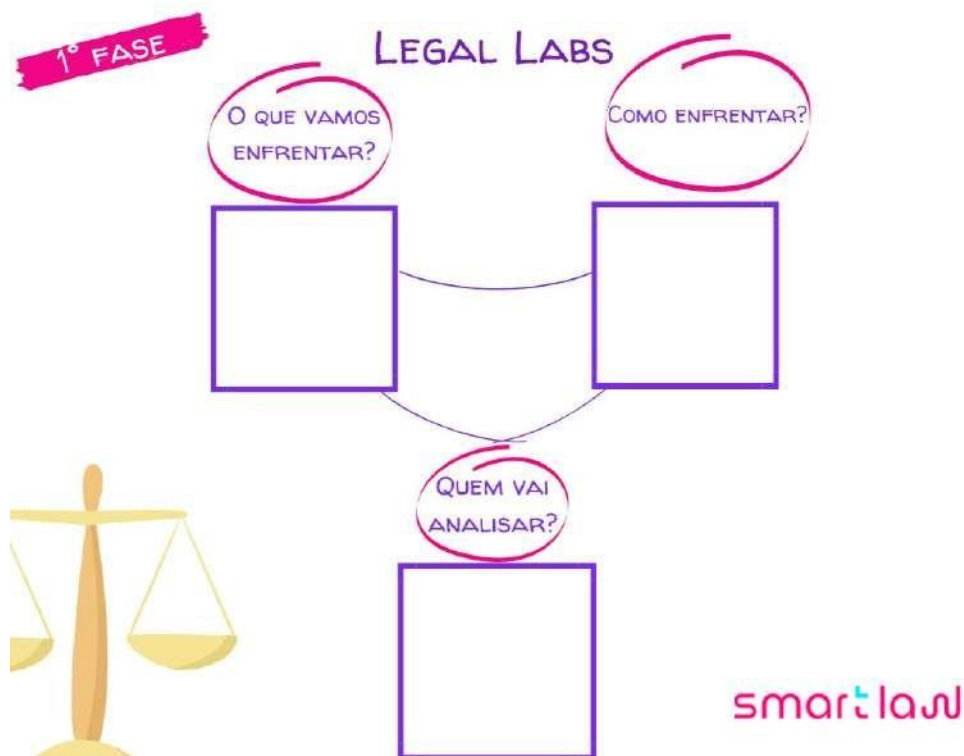


**Bora  
Talkear**

Um jeito diferente de conversar sobre direito

## APÊNDICE C – Trilha de conhecimento jurídico e dinâmica de aprendizado

Exemplo 1 de *layout* da trilha de conhecimento



Fonte: Autora (2022).

Exemplo 2 de *layout* da trilha de conhecimento



Fonte: Autora (2022)

## APÊNDICE D – Modelo de certificado



**Realização:**




---

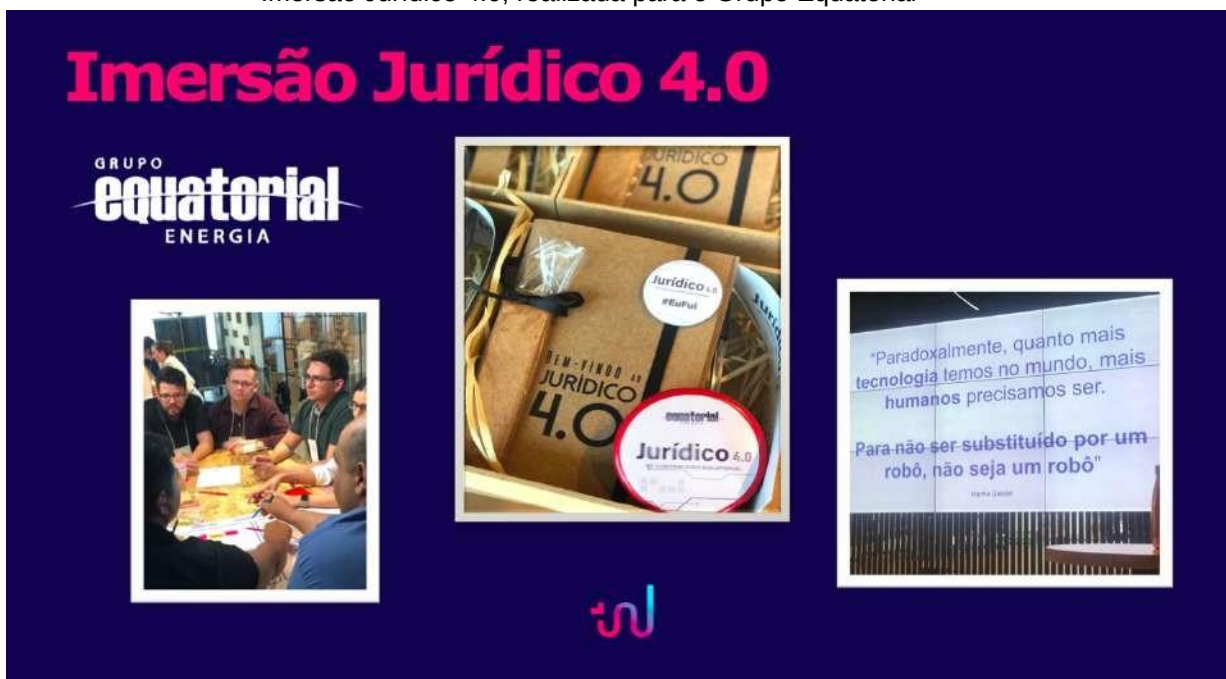
**Jessica Silva de Jesus**  
Co-founder do Instituto Smart Law



Fonte: Elaborada pelos autores (2022)

## APÊNDICE E – Cases realizados

Imersão Jurídico 4.0, realizada para o Grupo Equatorial



Fonte: Autora (2022).

Imersão Preposto Nota 10, realizada para o Grupo Equatorial



Fonte: Autora (2022).



Imersão Gestão Jurídica Ágil, realizada para o Grupo Mateus



Fonte: Autora (2022).

Imersão Visual Law, realizada para a Faculdade de Direito IDEA



Fonte: Autora (2022).

**APÊNDICE F – Relatório técnico da Jornada de ensino jurídico gamificado**  
**- Talk Presencial Preposto Nota 10**

**TALK PRESENCIAL PREPOSTO NOTA 10 – TERESINA**

**Relatório de conclusão e de evidência**

|                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>DATA DO EVENTO</b>    | 01/12/2022                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>LOCAL DO EVENTO</b>   | VICHY CAFE                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>CIDADE/ESTADO</b>     | Teresina - PI                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>OBJETIVO</b>          | <p>Fixar de forma presencial, através da gamificação e interação entre os prepostos e seus líderes.</p> <p>Promover de forma leve simulações do dia a dia dos prepostos a cada caso recebido.</p> <p>Promover o melhor entendimento diante das adversidades em audiência que o Preposto é submetido e treiná-los diante destas Situações, de Forma A Zelar Pela Equatorial</p> |
| <b>PARTICIPANTES</b>     | <p>Prepostos do escritório MCTS</p> <p>Equipe interna do MCTS</p> <p>Equipe interna da Equatorial Piauí</p> <p>Equipe interna da Equatorial Maranhão</p> <p>Presidente da Equatorial Piauí - Hélio Reinaldo</p> <p>Superintendente técnico comercial Norte da Equatorial - Cosme Cezário</p>                                                                                   |
| <b>CONTEÚDO ABORDADO</b> | <p>Inteligência emocional</p> <p>Imagem pessoal</p> <p>Comunicação assertiva</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>PRÓXIMAS AÇÕES</b>    | <p>Estender evento para o público dos estados: Pará e Amapá</p> <p>Emissão de certificados</p> <p>Divulgação do resultado geral de 2022 e novidades para 2023</p>                                                                                                                                                                                                              |
|                          | <p><b>O QUE VOCÊ MAIS GOSTOU?</b></p> <p>“O formato com gamificado”</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>FEEDBACKS</b></p> | <p>“Todo o conhecimento, e interagir com todos. Excelente iniciativa em que podemos conhecer mais a empresa que fazemos parte.”</p> <p>“Adorei a dinâmica do evento, trouxe a informalidade e aproximação das equipes que por ventura ainda não se conheciam.”</p> <p>“Formato do evento e local”</p> <p>“Competitividade saudável, imersão conjunta, dinâmica, prêmios.”</p> <p>“Dinâmica excelente!!”</p> <p>“Queremos mais competição Rsr”</p> <p>“As dinâmicas são ótimas”</p> <p><b>O QUE VOCÊ NÃO GOSTOU?</b></p> <p>“Tempo poderia ser um pouco maior. Acho que um dia inteiro de imersão.”</p> <p>“De ter acabado”</p> <p>“O tempo para os games foi muito pouco! 😊”</p> <p>“Poderia durar mais heheh”</p> <p><b>SUGESTÕES PARA OS PRÓXIMOS EVENTOS</b></p> <p>“Que tenha a participação de representantes das áreas técnicas”</p> <p>“que sejam feitos anualmente eventos presenciais como esse.”</p> <p>“Que seja um dia completo de imersão”</p> <p>“Mais eventos como este”</p> |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## Registros do evento



**Foto:** Trilha de conhecimento jurídico



**Foto:** Superintendente técnico comercial Norte da Equatorial - Cosme Cezário



**Foto:** Participantes e equipe organizadora



**Foto:** Dinâmica de "quebra-gelo"





**Foto:** Participantes ouvindo o Talk sobre imagem pessoa



**Foto:** Talk Imagem pessoal



**Foto:** Participantes interagindo



**Foto:** Participantes interagindo



**Foto:** Presidente da Equatorial Piauí - Hélio Reinaldo



**Foto:** Participantes interagindo na dinâmica de resolução de cases





**Foto:** Interação dos organizadores com os participantes



**Foto:** Talk de encerramento com a Executiva Fabianni Serra

## APÊNDICE G – Formulário de inscrição

## CONFIRME SUA PRESENÇA

Que bom que você está aqui!

PREPOSTO  
NOTA10

POWERED BY SMART LAW BR

## Informações do participante

Os dados coletados serão utilizados exclusivamente para fins de registro de frequência e acesso ao evento. Em seguida, serão eliminados, nos termos da LGPD.

Nome/Sobrenome

Nome

Sobrenome

Data de Nascimento

Data



Telefone

Código de Área

Número de Telefone

E-mail

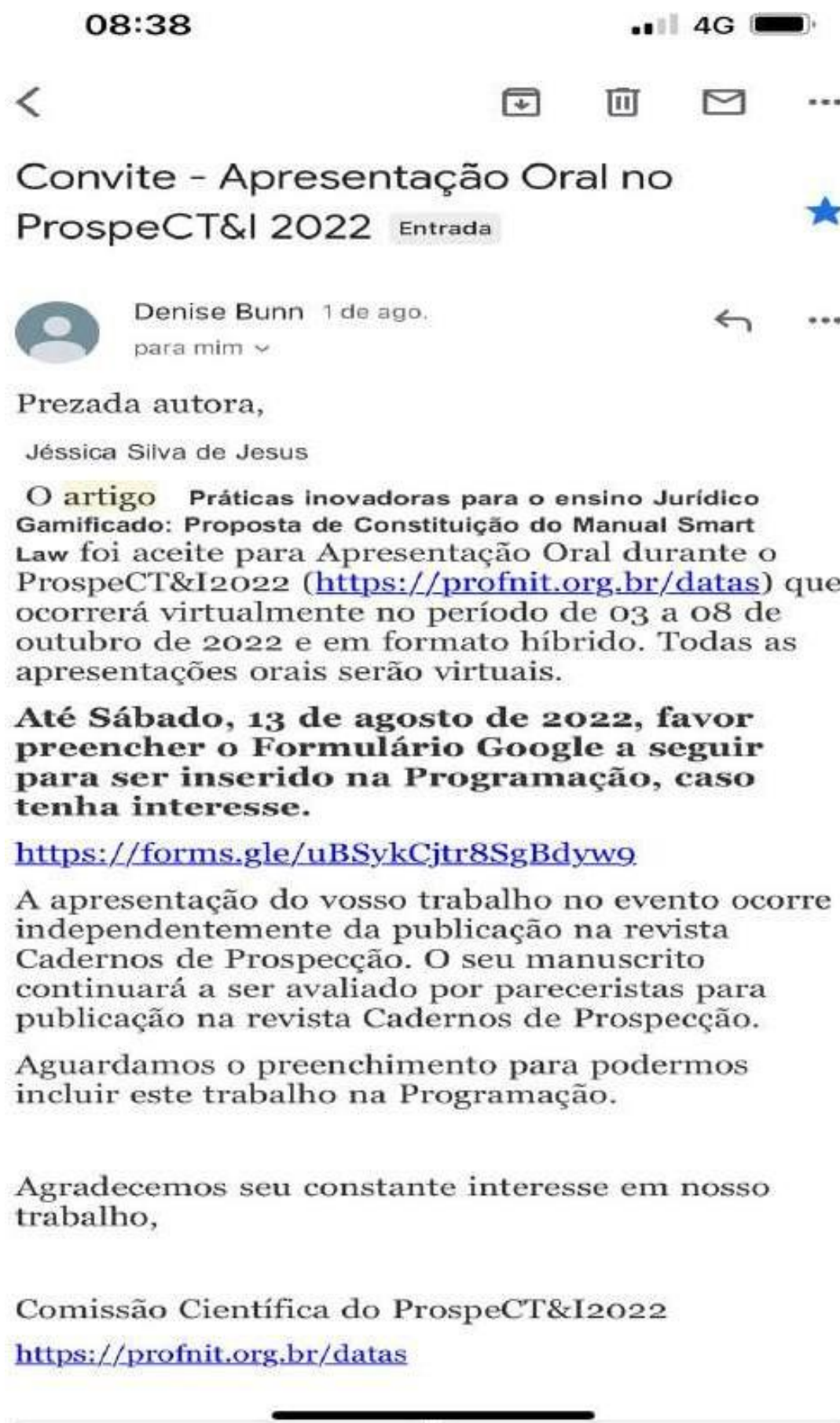
exemplo@exemplo.com

Escritório

Informe o escritório:

Enviar

## ANEXO A – E-mail de aprovação do artigo submetido ao ProspeCT&amp;I



## ANEXO B – Normas de formatação dos Anais do ProspeCT&I

[• Home](#) [• Anais do ProspeCT&I \(Prospecção Tecnológica\)](#)

### Anais do ProspeCT&I (Prospecção Tecnológica)

Normais para publicação

Escolha a modalidade que lhe interessa:  
Trabalhos completos serão preferidos e confirmados em fluxo contínuo, após as submissões serem realizadas pelos interessados.

#### 1. FORMATAÇÃO BÁSICA

##### 1. Título

- Escritos em Português e em Inglês, em letras maiúsculas, sendo centralizado, sem negrito, fonte Times New Roman, tamanho 12

##### 2. Idioma

- O documento deve ser escrito em Português, de acordo com as normas ortográficas vigentes.

##### 3. Nome(s) do(s) autor(es)

- Por ordem de alfabética, em fonte 12, justificado, espaçamento simples, separados por vírgulas.

##### 4. Resumo

- O documento deve apresentar um resumo em português
- Cada resumo deverá ser escrito em um único parágrafo, com no máximo 150 palavras, justificado e com o seguinte espaçamento: antes de 0pt; e depois 6 pt.

Fonte: *Print* de tela de Anais do ProspeCT&I (Prospecção Tecnológica) – PROFNIT.