

Isso é causa ganha, doutor? objeto interativo de aprendizagem na gamificação do ensino de Direito

Is this a winning case, sir? Interactive learning object in the gamification of legal education.

Ana Clara Almeida Lopes¹, Pedro Costard¹, Paula Guimarães², Eduardo Marinho³, Victor Cayres⁴

¹Universidade do Estado da Bahia - Bolsistas CNPq

²Nandapl Serviços em Educação e Comunicação

³Universidade Aberta do Brasil/UFBa - Bolsista CNPq

⁴Cayres Transmídia

{ana.clara.al.lopez, pedro.costard, nandapl.2014} @gmail.com,
eduardo.braz.marinho@hotmail.com, contato@victorcayres.com

Abstract. Introduction: Over the past two decades, gamification has demonstrated relevance in research in the field of Education; however, there is still a broad gap regarding the development of specific and suitable solutions for different disciplines and contexts. **Objective:** The present work aims to outline a preliminary systematization for the development of interactive learning objects in the context of gamification in legal education. **Methodology or Steps:** The methodology was structured in the following stages: 1) literature review; 2) requirements elicitation based on the course owner data and user data from previous versions of the course to be gamified; 3) collaborative team meetings; 4) analysis of similar solutions; 5) incremental prototyping with internal testing; **Results:** As results of this project phase, interactive learning objects will be developed to be incorporated into the OAB3D course and tested with students in preparation for the Brazilian Bar Exam (OAB).

Keywords gamification, law, course.

Resumo. Introdução: Ao longo das últimas duas décadas, a gamificação tem demonstrado relevância em pesquisas na área da Educação, no entanto, ainda há uma ampla lacuna no que diz respeito ao desenvolvimento de soluções específicas adequadas a diversas disciplinas e contextos. **Objetivo:** O presente trabalho se propõe a traçar uma sistematização preliminar do desenvolvimento de objetos interativos de aprendizagem no contexto gamificação do ensino de direito. **Metodologia ou Etapas:** A metodologia foi estruturada nas seguintes etapas: 1) revisão da literatura; 2) elicitação de requisitos com base em dados das partes interessadas e dados de usuários de versões anteriores do curso a ser gamificado; 3) reuniões colaborativas em equipe; 4) análise de similares; 5) prototipagem incremental com testes internos; **Resultados:** Como resultados, desta fase do projeto, serão desenvolvidos objetos interativos de aprendizagem a serem incorporados no curso OAB3D e testados com estudantes em fase preparatória para o EOAB.

Palavras-Chave gamificação, direito, curso.

1. Introdução

A gamificação pode ser definida como o uso de elementos de game design no contexto de não jogos [Deterding et al. 2011] e tem se mostrado uma ferramenta eficaz para aumentar a motivação e o desempenho acadêmico dos estudantes em ambientes educacionais [Jaramillo-Mediavilla et al. 2024]. A motivação se destaca como um dos pilares para o processo de aprendizagem, influenciando o engajamento e o desempenho dos estudantes e incorporando essas mecânicas e dinâmicas dos jogos, esse tipo de abordagem acaba sendo mais envolvente e interativa [Kapp 2012].

Em paralelo a resultados promissores amplamente documentados acerca de abordagens gamificadas, há ainda uma lacuna significativa no que diz respeito ao desenvolvimento de soluções capazes de adequação para diversas disciplinas e contextos educacionais. O presente trabalho, está inserido no escopo de uma pesquisa mais ampla sobre Gamificação e Inteligência Artificial na Educação, que se propõe a desenvolver uma plataforma educacional gamificada customizável, integrada com IA.

A plataforma está em desenvolvimento e integra Inteligência Artificial como assistente de criação para o professor, revisão de atividades e consulta para os estudantes (com as respostas baseadas no conteúdo do professor) além da possibilidade de integração de objetos interativos de aprendizagem, a exemplo do minijogo que é objeto do presente artigo.

O objetivo deste short paper é apresentar a pesquisa e desenvolvimento de objetos interativos de aprendizagem como um recurso-chave da plataforma projetada e da sua primeira aplicação para a gamificação do curso OAB3D.

2. Abordagem e Metodologia

O presente trabalho se insere em um contexto de pesquisa e desenvolvimento. Partindo de uma revisão bibliográfica, a equipe definiu suas bases teóricas e analisou publicações recentes relacionadas à gamificação, gamificação no ensino de direito e gamificação e inteligência artificial na Educação.

Os requisitos para o desenvolvimento da plataforma foram elucidados com base em dados levantados no contexto de desenvolvimento de plataformas anteriores desenvolvidas pela empresa executora do projeto e versões anteriores do curso a ser gamificado, assim como em reuniões colaborativas e análise de plataformas similares. O recurso de objetos interativos de aprendizagem integrado na plataforma, que é o objeto deste artigo, já tinha sido utilizado em uma solução anterior voltada para atletas profissionais do poker.

Para estruturar os objetos de aprendizagem específicos para o curso OAB3D, foi realizada uma reunião colaborativa entre os bolsistas de iniciação tecnológica da área de desenvolvimento de jogos e o professor pesquisador da área do Direito, criador do curso e integrante do projeto, com o objetivo de compreender o perfil dos alunos e as demandas pedagógicas para o desenvolvimento dos objetos interativos de aprendizagem.

Em seguida, conduziu-se uma análise de jogos digitais com temática jurídica, como Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy e Carcará: Asa da Justiça, a fim de identificar mecânicas e abordagens relevantes.

O desenvolvimento do objeto interativo de aprendizagem está em andamento, na forma de prototipagem incremental, sendo aprimorada em sprints semanais, avaliadas em reuniões colaborativas da equipe.

No que diz respeito ao uso de Inteligência Artificial no processo de pesquisa, os autores declaram a sua utilização na busca de jogos similares e referências, como ferramenta de pesquisa e apoio criativo, sendo toda a produção final realizada pela equipe.

3. Procedimentos de Transposição Didática e Cocriação

O desenvolvimento dos objetos interativos de aprendizagem fundamentou-se em um ciclo de reuniões colaborativas semanais envolvendo uma equipe interdisciplinar. O objetivo central foi a transposição didática de um curso preparatório tradicional para uma estrutura gamificada, centrada na conversão de conteúdos estáticos em experiências imersivas.

O processo iniciou-se com a curadoria de questões de alta recorrência em exames de Ordem mais recentes (do 38º ao 45º), selecionadas pela equipe técnica com base em sua densidade narrativa e potencial de engajamento. Essas questões foram integradas à metodologia da plataforma, que organiza o aprendizado em três dimensões cognitivas progressivas: compreender (alicerce conceitual), identificar (reconhecimento de padrões e linguagens da prova) e, por fim, decidir (aplicação estratégica do conhecimento retido em performance).

Para reforçar o esforço didático, cada objeto interativo foi estruturado em 9 Passos estratégicos que transformam a teoria em desafios práticos. Elementos como o “Erro Clássico”, é capaz de analisar as recorrências das questões cobradas com uma linguagem que confunde o raciocínio do aluno, enquanto a apresentação de “Quadro Sistêmicos”, apresenta um contraste visual de institutos jurídicos que devem ser dominados pelo estudante. Compreendeu-se que a aprendizagem é mais eficaz quando o aluno participa ativamente. Por isso, a metodologia foi transformada em uma visual novel e, nesse formato, o estudante aprende resolvendo situações práticas, interagindo com personagens e recebendo feedback instantâneo. Essa arquitetura pedagógica visa não apenas a retenção de conhecimento, mas a simulação de condições temporais e de pressão do Exame de Ordem real, promovendo uma trilha de aprendizagem estruturada, sequencial e altamente personalizada, que diverge de plataformas tradicionais com baixa interatividade. Como assevera Torres-Toukourmidis [Torres-Toukourmidis et al. 2025] : a gamificação e o uso de inteligência artificial são capazes de aumentar o engajamento e melhorar o processo de aprendizagem.

4. Análise de similares

Foram realizadas análises dos jogos Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy e Carcará: Asa da Justiça, sendo possível evidenciar elementos relevantes para o desenvolvimento de mini jogos voltados ao ensino do Direito. Ambos utilizam uma estrutura de narrativa interativa (visual novel), baseada na atuação do jogador como advogado, envolvendo a análise de evidências, a identificação de contradições e a tomada de decisões durante julgamentos. Como ponto em comum, destaca-se o estímulo ao raciocínio lógico e à argumentação, por meio de mecânicas que exigem interpretação e escolha estratégica, além do uso de feedback imediato em caso de erros, contribuindo para o aprendizado.

No caso de Carcará, observa-se, ainda, um diferencial importante: a presença de uma cartilha interativa, que permite ao jogador acessar conteúdos sobre a legislação brasileira durante o jogo. Esse recurso reforça a integração entre prática e teoria, evidenciando o potencial de inserir elementos informativos diretamente na experiência gamificada.

Por fim, esses jogos serviram como inspiração para a criação do primeiro minijogo da plataforma gamificada.

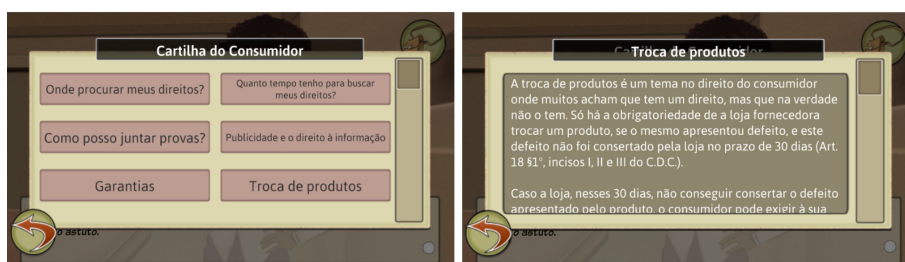


Figura 1. Capturas de tela do jogo Carcará: Asa da Justiça

5. Desenvolvimento do Objeto de Aprendizagem

Com base nas etapas metodológicas previamente descritas, foi elaborado o escopo de uma estrutura interativa de aprendizagem, a qual se encontra atualmente em fase de desenvolvimento e finalização, com previsão de lançamento como o primeiro produto integrante da plataforma gamificada proposta. O projeto adota como referência o gênero visual novel, tendo como base a análise de jogos similares, o que contribuiu para a definição de sua estrutura narrativa e mecânica interativa. A escolha deste formato permite a operacionalização de uma arquitetura narrativa e mecânica interativa que visa transformar o estudo passivo em uma experiência imersiva. A ferramenta utiliza um sistema de questionários interativos (quizzes) como instrumento avaliativo central, no qual são apresentadas questões objetivas acompanhadas de alternativas para a seleção do usuário.

A execução do jogo ocorre por meio de uma dinâmica de diálogos narrativos entre personagens: um estagiário que solicita auxílio a um advogado sênior para a resolução de casos práticos. Essa abordagem, inspirada em obras do gênero, busca tornar a experiência envolvente e humanizada, mantendo o rigor do conteúdo abordado e da linguagem jurídica. Em sua narrativa e ambientação, foram incorporados elementos de humor. Ao responder a uma questão, o estudante recebe feedback imediato, como recomenda Farias [Farias e Cavalcante 2025]: a alternativa correta é sinalizada visualmente em verde e a incorreta em vermelho, sendo ambas seguidas por uma explicação técnica detalhada fornecida pelo mentor dentro do fluxo da história. Para isso, foi definido um tempo limite de 27 minutos para a resolução de nove questões, parâmetro fundamentado na necessidade de equilibrar a leitura da narrativa com a simulação das condições temporais da primeira fase do exame da OAB.

Quanto ao design visual e à interface, o projeto prioriza a simplicidade na mecânica de interação, garantindo acessibilidade multiplataforma. O objeto pode ser executado tanto em computadores quanto em dispositivos móveis, utilizando comandos básicos de clique ou toque na tela sensível ao toque.

Embora o refinamento estético de personagens e cenários esteja em curso para assegurar coerência visual, a funcionalidade pedagógica e a lógica de navegação já se encontram plenamente operacionais.



Figura 2. Capturas de tela do protótipo do objeto interativo de aprendizagem: Isso é causa ganha, doutor?

6. Resultado esperados

Os resultados projetados para esta investigação convergem para a validação empírica da eficácia do objeto interativo em um cenário real de aprendizagem jurídica, especificamente voltado para o Exame de Ordem. Pretende-se realizar testes controlados com estudantes em fase preparatória para avaliar o impacto da ferramenta na retenção de conhecimento e no engajamento ativo, buscando superar as limitações de interatividade observadas nos modelos tradicionais de ensino. A hibridização de questões reais de exames com elementos de gamificação tem como objetivo central otimizar a memorização e retenção de institutos complexos e estimular a participação constante do discente ao longo da trilha de estudos.

A originalidade do estudo reside na operacionalização de mecânicas de competência e reconhecimento, como sistemas de ranking, pontuação e atributos de habilidade, que dialogam com o perfil competitivo e lúdico que foi identificado nos estudantes de Direito, funcionando como um vetor de motivação intrínseca. Em termos de relevância acadêmica, espera-se que a pesquisa consolide uma sistematização preliminar para o desenvolvimento de soluções gamificadas customizáveis, preenchendo uma lacuna metodológica nas disciplinas jurídicas.

Quanto à capilaridade da pesquisa, os dados coletados nesta fase deverão fundamentar a expansão de novos objetos de aprendizagem baseados na mesma arquitetura técnica. Assim, o projeto busca não apenas a validação de um produto isolado, mas a demonstração de que a gamificação pode democratizar o acesso a métodos eficientes de aprendizagem jurídica, oferecendo uma experiência de estudos estruturada, inclusiva e adaptável a diferentes dispositivos.

Referências

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., e Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011*.

- Farias, V. R. e Cavalcante, V. O. (2025). Gamificação na educação: como jogos e elementos de gamificação podem ser usados para melhorar o engajamento e a aprendizagem dos alunos? *Revista Cacto - Ciência, Arte, Comunicação em Transdisciplinaridade Online*, 6.
- Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., e Casillas-Martín, S. (2024). Impact of gamification on motivation and academic performance: A systematic review.
- Kapp, K. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. *Pfeiffer*.
- Torres-Toukoudidis, A., Jiménez, M. M. F., Merchán-Romero, J., e Vega-Ramírez, J. F. A. (2025). Gamification and artificial intelligence in the educational context: Analysis of scientific literature. In *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, volume 15348 LNCS.