



SIDET

I Simpósio Internacional de Direito, Educação e Tecnologia

Online

Inteligência Artificial:

Aspectos, interlocuções e conexões nas áreas de
Direito, Educação e Tecnologia

31/10 a 01/11
2024

GAMIFICAÇÃO E IA NO ENSINO DE DIREITO PROCESSUAL: PERSONALIZAÇÃO, FEEDBACK IMEDIATO E NARRATIVA RAMIFICADA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Karlo Messa Vettorazzi¹
Julia de Mello Bottini²

EIXO TEMÁTICO

- () Inteligência Artificial: Direito, Inovação e Tecnologia
(X) Inteligência Artificial: Educação, Inovação e Tecnologia

Resumo:

O trabalho investiga a aplicação da gamificação, inteligência artificial (IA) e a narrativa ramificada no ensino de direito processual, com foco em personalizar e tornar o aprendizado mais dinâmico. Esta pesquisa justifica-se pela necessidade de discutir métodos inovadores que alinhem o ensino jurídico às demandas contemporâneas, proporcionando aos estudantes uma experiência prática e imersiva que os prepare para os desafios da advocacia em um contexto digital. Dessa forma, objetiva-se explorar como a combinação de gamificação, IA e narrativa ramificada pode melhorar o entendimento dos alunos sobre os procedimentos processuais e estimular o desenvolvimento de habilidades críticas e estratégicas. Busca-se analisar as iniciativas de aplicação de narrativas ramificadas no escopo processual através da criação de cenários simulados em que os alunos assumem o papel de advogados, juízes ou partes envolvidas em um processo judicial. Nessa abordagem, a narrativa desenvolve-se de acordo com as escolhas estratégicas que o aluno faz em diferentes etapas processuais, permitindo que ele vivencie os diversos caminhos possíveis dentro de um processo. A pesquisa adota uma abordagem exploratória, buscando identificar o potencial dessas tecnologias no ensino jurídico por meio de revisão bibliográfica e análise de estudos de caso de experiências já existentes em outras áreas de ensino. Serão analisadas as tendências atuais no uso de IA e gamificação, buscando compreender como esses recursos podem ser aplicados especificamente ao direito processual. Espera-se que os resultados revelem a viabilidade de tais abordagens para aumentar o engajamento dos alunos e aprimorar a compreensão prática dos processos legais. Por fim, destaca-se que o uso dessas tecnologias não apenas torna o aprendizado mais interativo e eficiente, mas também contribui para a formação de profissionais mais bem preparados para lidar com as complexidades do direito processual.

Palavras-chave: Gamificação; Inteligência Artificial; Direito Processual; Narrativa Ramificada; Ensino Jurídico.

¹ Universidade Estadual do Centro-Oeste - UNICENTRO, karlo@unicentro.br, <http://lattes.cnpq.br/2640484904994232>.

² Pontifícia Universidade Católica do Paraná - PUCPR, julia.bottini@hotmail.com, <http://lattes.cnpq.br/6590597513514709>.



INTRODUÇÃO

O ensino tradicional do direito, centrado em aulas expositivas e no estudo de manuais, muitas vezes não proporciona aos alunos oportunidades de vivenciar a prática jurídica de maneira imersiva e interativa. Em um cenário educacional cada vez mais dinâmico e marcado pela utilização crescente de tecnologias e metodologias ativas, a gamificação se destaca como uma estratégia inovadora, promovendo o engajamento dos estudantes e aproximando-os da realidade prática do direito. Esse método integra elementos dos jogos – como competição, pontuação e desafios – ao contexto educacional, incentivando maior participação e retenção do conhecimento.

A demanda por métodos inovadores no ensino jurídico, particularmente no direito processual, reforça a necessidade de experiências práticas e imersivas, que melhor preparem os estudantes para os desafios do sistema jurídico contemporâneo. Nesse contexto, a narrativa ramificada surge como um recurso pedagógico eficaz, permitindo que os alunos tomem decisões que influenciam os desfechos de uma simulação processual. Ao explorar diferentes cenários e vivenciar as consequências de suas escolhas, os alunos desenvolvem habilidades críticas e estratégicas fundamentais para a prática jurídica.

A combinação de gamificação e narrativa ramificada, somada ao uso de inteligência artificial (IA), pode potencializar essas metodologias, trazendo interatividade e personalização ao processo de aprendizagem. Tais abordagens possibilitam que os alunos experimentem diferentes etapas processuais e tomem decisões estratégicas que afetam o curso dos casos simulados, oferecendo uma experiência de aprendizado mais dinâmica e prática.

Este estudo tem como objetivo investigar como a integração de gamificação e narrativa ramificada pode transformar o ensino do direito processual, proporcionando uma experiência mais interativa e personalizada, na qual o aluno assume um papel ativo no processo de aprendizagem.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Este estudo utiliza uma abordagem exploratória, com revisão bibliográfica e análise de estudo de caso de experiências gamificadas aplicadas a áreas educacionais relacionadas. Inicialmente, realiza-se uma investigação teórica sobre a incorporação da gamificação e da IA no ensino de direito, destacando-se as suas potencialidades e desafios. Em seguida, desenvolvem-se cenários simulados que utilizam narrativa ramificada, permitindo aos estudantes desempenharem diferentes papéis processuais e compreenderem as possíveis consequências de suas escolhas jurídicas.



REFERENCIAL TEÓRICO

Gamificação na Educação Jurídica

A gamificação é uma metodologia ativa que potencializa o processo de ensino-aprendizagem ao incorporar elementos e dinâmicas de jogos para motivar e engajar o público-alvo, além de resolver problemas educacionais (Viana et al., 2013). Ela utiliza mecanismos e sistemáticas de jogos para criar cenários lúdicos que favorecem a exploração de fenômenos e a simulação de situações práticas, como no direito processual (Bussarello, 2016, p. 18). Dessa forma, a gamificação se torna uma ferramenta poderosa para elevar e manter o engajamento dos discentes, utilizando-se de elementos motivacionais que colocam os alunos no centro da aprendizagem.

No ensino jurídico, a gamificação se destaca ao engajar os estudantes em simulações de práticas processuais, promovendo um aprendizado ativo e participativo (Zichermann & Linder, 2013). Isso permite que os alunos assumam o papel de protagonistas em sua jornada educacional, enfrentando desafios que desenvolvem competências essenciais para a prática jurídica, como a tomada de decisão e o pensamento estratégico. Segundo Bolesina e Gervasoni (2020), a introdução da gamificação no ensino de direito amplia o envolvimento do aluno, pois ele participa de cenários que refletem a complexidade e os dilemas da prática real.

Narrativa Ramificada como Ferramenta Pedagógica

A narrativa ramificada, técnica que permite ao aluno percorrer múltiplos caminhos e experimentar diferentes desfechos com base em suas decisões, oferece uma experiência imersiva e próxima da prática jurídica. A narrativa conduz o aluno por uma sequência estruturada de ações que se desdobram ao longo do tempo e têm consequências concretas, estimulando o desenvolvimento de um entendimento crítico sobre os processos judiciais (GEE, 2007). Esse recurso torna o aprendizado mais dinâmico e permite ao estudante experimentar as repercussões de suas decisões, promovendo um aprendizado profundo e engajante.

De acordo com Gordon (2006), ambientes narrativos são essenciais para fortalecer a memória, a comunicação e o conhecimento dos indivíduos, pois conectam as experiências vividas com a construção de narrativas significativas. No contexto do direito processual, a narrativa ramificada cria um ambiente educacional que exige dos alunos habilidades interdisciplinares, como análise jurídica e argumentação, essenciais para a prática real.



Teorias da Educação e Aprendizagem Ativa

A aprendizagem ativa, conforme autores como Dewey (1938) e Freire (1970), postula que o estudante deve ser agente de sua própria aprendizagem, participando ativamente na construção do conhecimento. Freire (1970) destaca que a educação dialógica permite ao aluno interagir com o conteúdo de forma significativa, enquanto a gamificação e a narrativa ramificada rompem com o modelo tradicional de transmissão de informações. Essa metodologia ativa aproxima-se da visão construtivista, proposta por Piaget (1976) e Vygotsky (1978), que percebem o aprendizado como um processo social e interativo.

Ao engajar o aluno em simulações e narrativas interativas, a gamificação não apenas motiva, mas também facilita uma aprendizagem mais crítica e reflexiva. A experiência prática, embasada na teoria construtivista, incentiva o aluno a compreender e solucionar problemas processuais em contextos simulados, preparando-o para os desafios da prática jurídica.

Personalização no Ensino de Direito

A personalização da aprendizagem permite adaptar o conteúdo ao ritmo e estilo de aprendizado de cada estudante (Prensky, 2001). No ensino de direito processual, essa personalização é viabilizada pela narrativa ramificada, que oferece aos alunos a liberdade de escolher diferentes abordagens durante as simulações, levando a resultados variados. Tal método fortalece o aprendizado individual, pois incentiva a tomada de decisões conscientes e o desenvolvimento de pensamento crítico, preparando o estudante para a complexidade do exercício da advocacia.

Aprendizagem Experiencial e o Ensino Jurídico

A teoria da aprendizagem experiencial de Kolb (1984) fundamenta-se na ideia de que o aprendizado ocorre a partir da experiência direta. Ao incorporar a gamificação e simulações de cenários processuais, o ensino de direito processual permite que os estudantes apliquem conceitos teóricos em situações práticas. O processo de reflexão e adaptação, promovido pelas escolhas que os alunos fazem nas simulações, não apenas reforça a retenção do conhecimento, mas também facilita o desenvolvimento de competências essenciais para o exercício profissional, tornando o aprendizado mais profundo e aplicável.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O estudo da narrativa ramificada no ensino de direito processual demonstrou ser uma



metodologia eficaz para engajar estudantes em simulações de situações complexas de tomada de decisão em diferentes etapas de um processo judicial. Ao permitir que os alunos enfrentem as consequências de suas escolhas em cada cenário simulado, a narrativa ramificada facilita o desenvolvimento de um entendimento crítico das dinâmicas processuais. Essa experiência prática leva os estudantes a explorarem múltiplos desfechos, o que reflete a imprevisibilidade e as complexidades da vida jurídica real.

A adaptação do nível de dificuldade conforme o desempenho dos alunos foi outro ponto significativo identificado, especialmente com a inclusão de inteligência artificial (IA) ao sistema de narrativa ramificada. A IA permite que os cenários se ajustem ao progresso e às respostas dos alunos, oferecendo um conteúdo mais desafiador ou mais acessível conforme a necessidade de cada um. Essa adaptabilidade promove uma personalização do aprendizado, que se ajusta continuamente para melhor atender às necessidades individuais e ao ritmo de cada estudante, tornando a experiência de aprendizado mais fluida e efetiva.

Além disso, a IA contribui para tornar o conteúdo da jornada mais randômico e introduzir um grau de incerteza e predição. Essa característica acrescenta um realismo ao processo simulado, uma vez que possibilita a experimentação de diferentes desfechos não previamente definidos. A aleatoriedade incorporada aos cenários promove a criação de situações inesperadas, desafiando os estudantes a responderem com agilidade e desenvolvendo habilidades como a análise crítica, a adaptabilidade e a capacidade de lidar com imprevistos — competências essenciais para a prática jurídica.

Por fim, a incerteza gerada pelos cenários randômicos não apenas aumenta o realismo da simulação, mas também reforça o desenvolvimento de habilidades fundamentais no contexto jurídico, como a tomada de decisão estratégica e a antecipação de múltiplas possibilidades processuais. Essa abordagem revela-se promissora para o ensino de direito processual, pois prepara os estudantes para a complexidade e a imprevisibilidade inerentes aos sistemas jurídicos reais, possibilitando que vivenciem um aprendizado ativo e profundamente alinhado às práticas da área jurídica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados preliminares indicam que a combinação de gamificação, narrativa ramificada e inteligência artificial (IA) no ensino de direito processual oferece um ambiente de aprendizado dinâmico, interativo e eficaz, que não apenas aumenta o engajamento dos alunos, mas também aprofunda a compreensão prática dos processos legais. Ao proporcionar uma experiência imersiva, a narrativa ramificada coloca o aluno em um papel ativo, simulando



decisões estratégicas e permitindo que ele vivencie as consequências de suas escolhas em diferentes etapas de um processo judicial. Esse envolvimento torna o aprendizado mais realista e fortalece o desenvolvimento de habilidades críticas, essenciais à prática jurídica, como a tomada de decisão estratégica e a capacidade de análise.

A adaptatividade dos cenários com base no desempenho do aluno, facilitada pela IA, personaliza o aprendizado, ajustando-se continuamente ao ritmo e à evolução de cada estudante. Além disso, a IA introduz elementos de predição e incerteza, criando cenários randômicos que desafiam o estudante a responder a situações inesperadas, o que aumenta a variabilidade do aprendizado e prepara o aluno para a imprevisibilidade e os desafios reais do contexto jurídico. Essas metodologias não apenas tornam o aprendizado mais atraente, mas também preparam os estudantes para os desafios da profissão jurídica, promovendo o desenvolvimento de competências como adaptabilidade e pensamento crítico, que são fundamentais para o sucesso acadêmico e profissional. O estudo reforça a importância da adoção de abordagens tecnológicas inovadoras no ensino jurídico, garantindo uma formação mais abrangente e alinhada com as demandas contemporâneas do mercado.

Em conclusão, a integração de gamificação, narrativa ramificada e IA no ensino jurídico representa uma transformação significativa na educação do direito processual, proporcionando uma experiência de aprendizado ativa e personalizada, próxima da realidade prática da advocacia. Tal abordagem contribui para formar profissionais mais capacitados, adaptáveis e preparados para enfrentar as complexidades do sistema jurídico moderno.

REFERÊNCIAS

BOLESINA, Iuri; GERVASONI, Tamiris Alessandra. **Gamificação no ensino jurídico: elementos estruturantes aplicados em uma experiência.** Revista Pedagogía Universitaria y Didáctica del Derecho, Santiago, v. 8, n. 2, p. 241-262, 2021.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias.** São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

DEWEY, John. **Experiência e Educação.** 15. ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1979.

GEE, James Paul. **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy.** Palgrave Macmillan, 2007.

KOLB, David. **Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development.** Prentice Hall, 1984.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido.** 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987

PRENSKY, Marc. **Digital Game-Based Learning.** McGraw-Hill, 2001.



I SIDET

I Simpósio Internacional de Direito, Educação e Tecnologia

Online

Inteligência Artificial:
Aspectos, interlocuções e conexões nas áreas de
Direito, Educação e Tecnologia

31/10 a 01/11
2024

Vianna, Maurício. et al. **Design Thinking: Inovação em Negócios**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.

ZICHERMANN, Gabe; LINDER, Joselin. **The Gamification Revolution: How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition**. New York: McGraw-Hill, 2013.