

# “O JOGO DA VIDA DO ESTUDANTE”: RELATO DA EXPERIÊNCIA DE CRIAÇÃO DE JOGOS NO ENSINO UNIVERSITÁRIO

Janaína Dantas Germano GOMES<sup>1</sup>

## Resumo

Como estamos formando nossos alunos nos cursos de Direito? Eles estão atentos à realidade em seu entorno? Quais os desafios que enfrentam ao longo do curso e sobre os quais (em geral) não falamos em sala de aula? Seria possível prepará-los, desde os primeiros anos, para identificar violações de direitos fundamentais e para aprender noções básicas sobre estes a partir de suas próprias vivências acadêmicas? "O Jogo da Vida do Estudante do Direito" é um jogo de tabuleiro que tem por objetivo introduzir o aluno no mundo do Direito, por meio dos desafios vivenciados ao longo da experiência do curso, preparando-os para suas vivências profissionais e acadêmicas futuras, engajando-os na vida universitária e prevenindo o adoecimento psicológico e o desestímulo com o curso. O presente texto busca reconstituir a experiência da docente em sua aproximação com metodologias ativas para, então, apresentar o jogo e suas potencialidades para docentes e discentes no contexto da sala de aula.

**Palavras-chave:** Metodologia ativa. Ludificação. Competências socioemocionais. Formação jurídica.

## Abstract

How are we training our students in Law courses? Are they aware of the reality in their surroundings? Which challenges do they face throughout the course that we – in general – don't talk about in the classroom?

Would it be possible to prepare students, since the early years, to identify violations of fundamental rights and learn basic notions about these from their own academic experiences? "The Law Student's Game of Life" is a board game that aims to introduce the student to the world of Law through the challenges experienced throughout the course, preparing them for their future professional and academic experiences, engaging them in university life, and preventing psychological illness and discouragement with the course. This text seeks to reconstitute the teacher's experience in its approach with active methodologies, so that the game and its potentialities can be presented to teachers and students in the context of the classroom.

---

<sup>1</sup>Doutoranda em Direitos Humanos pela Universidade de São Paulo. E-mail: janadgg@gmail.com

## Introdução

Neste breve texto, escrito para a revista *Série Acadêmica* da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas), pretende-se reconstituir brevemente a experiência docente na produção de jogos e ludificação de disciplinas em geral, aplicadas neste caso ao curso de Direito. Para tanto, parte-se da experiência de produção de jogos no contexto da disciplina de Processo Ensino/Aprendizagem na Trajetória de Formação (PEATF), ministrada a todos os Cursos de Graduação da PUC-Campinas. O objetivo deste texto é apresentar as potencialidades do processo de produção de jogos no contexto das disciplinas como forma de engajamento estudantil e exercício crítico dos objetivos propostos no programa da referida disciplina.

“O Jogo da Vida do Estudante de Direito” foi também tratado em detalhes em uma palestra *online*<sup>2</sup> realizada na série de webinários “Olhares Didáticos” da PUC-Campinas, premiada como destaque no 3º Prêmio Esdras de Ensino do Direito da Fundação Getúlio Vargas<sup>3</sup> no ano de 2020<sup>4</sup>.

O relato de experiência na produção do referido jogo inicia-se com o contato transformador com as metodologias ativas em sala de aula, ainda na Graduação em Direito e, posteriormente, como coordenadora pedagógica da Clínica de Direitos Humanos Luiz Gama, da Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo (FD-USP). Na sequência, descreve-se a disciplina de Processo Ensino/Aprendizagem na Trajetória de Formação presente nos cursos da Universidade e a busca pela construção de um jogo que pudesse dar conta de desafios presentes na disciplina, ao mesmo tempo que produzisse a escuta dos estudantes e debates éticos pertinentes ao contexto da sala de aula. Finalmente, o tabuleiro do jogo e a execução das cartas pelos estudantes são descritos, sendo apresentados alguns resultados e devolutivas dos discentes, indicando as potencialidades do uso do método em sala de aula.

## Pensando uma “nova” sala de aula para o Direito

Questionamentos acerca de como produzir um ensino cada vez melhor no âmbito universitário e seus diversos entraves e crises vêm sendo discutidos há décadas, desde a ampliação do acesso às universidades. Pensar a universidade no século XXI, mais plural e dinâmica, é um desafio colocado ao nosso tempo (SOUSA SANTOS, 2008; VILHENA VIEIRA, 2012). No Brasil e, em específico, na cena do ensino jurídico, diferentes docentes e pesquisadores têm se debruçado sobre a temática (GHIRARDI, 2012). Como tornar o ensino mais participativo (PINTO JUNIOR, 2012), como avaliar, como dinamizar a sala de aula, como produzir um ensino menos abstrato (SUNDFELD; PALMA, 2012) e como utilizar novas tecnologias para o ensino (MAFEI, 2012) têm sido alguns dos muitos temas em voga.

Destaca-se aqui que a primeira experiência que entendo relevante para a produção deste jogo que ora é apresentado remonta ao terceiro ano de minha graduação em Direito. Na oportunidade, em 2009, o Dr. José Henrique Rodrigues Torres, até hoje juiz da Primeira Vara do Júri em Campinas, fez a leitura de um texto literário no contexto de uma disciplina de Direito Penal.

Discutido o caso colocado e apresentado a partir de uma crônica de Nelson Rodrigues, salvo melhor juízo, cada um dos estudantes deveria decidir, de acordo com seu desejo pessoal, se seriam juízes, defensores ou promotores de justiça para produzirem suas peças. Sentenças e peças de acusação ou defesa seriam produzidas e avaliadas e uma simulação de audiência aconteceria na aula seguinte, mediada pelo professor. O desafio colocado por ele e desempenhado com objetividade pelos meus colegas foi um divisor de águas em minha trajetória acadêmica.

Tendo produzido uma peça de defesa, necessária para a participação na atividade e futura

<sup>2</sup> O webinário encontra-se disponível no YouTube. Aproveito a oportunidade para agradecer à PROGRAD, em especial aos professores Oscar de Carvalho, Fernanda Taxa e Edmar pelos debates e apoio. Disponível em: <<https://youtu.be/FCCzGIRGUDk>>.

<sup>3</sup> Disponível em: <<https://direitosp.fgv.br/sites/direitosp.fgv.br/files/arquivos/encarte.pdf>>.

<sup>4</sup> O material encontra-se atualmente disponível em sua íntegra, com instruções para adaptação, a demais cursos e disciplinas no Banco de Materiais do site da Instituição. Disponível em: <<https://ejurparticipativo.direitosp.fgv.br/portfolio/jogo-vida-estudante-de-direito>>.

avaliação, a ferramenta metodológica de desempenho de personagens (também chamado *role-play*) para a produção de peças jurídicas produziu em mim uma reflexão profunda e necessária: era preciso enfrentar o fato de que, como aluna do curso de Direito, eu não queria ocupar nenhum desses cargos nos quais tradicionalmente nos dividimos – e dividimos nossos estudantes e suas “vocações” desde os primeiros semestres de curso.

Essa experiência permitiu a construção do caminho de minha carreira acadêmica ao provocar uma reflexão necessária e o início de meu protagonismo estudantil na construção de meu projeto de vida. Resgatar essa experiência é necessário, desde a perspectiva que se apresenta neste relato, como um dos frutos da potência da sala de aula e o uso de metodologias ativas para o ensino, não apenas dos conteúdos jurídicos, mas para a descoberta, por parte dos estudantes, de suas aptidões e, também, para a reflexão sobre sua realidade acadêmica e futuro profissional.

No Mestrado em Direitos Humanos na Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo, iniciei o trabalho de coordenadora pedagógica de um Projeto de Extensão – a Clínica de Direitos Humanos Luiz Gama<sup>5</sup>, na qual são desenvolvidas atividades em formatos extremamente diversificados. Por meio de formatos horizontais de encontros, do trabalho de técnicas de escuta qualificada das pessoas em situação de rua que eram atendidas e lançando mão de inúmeras bibliografias interdisciplinares, a busca pela transformação do ensino seguia, ali, os ensinamentos de autores da metodologia clínica (FRANK, 1930; LAPA, 2014). O olhar produzido pela Clínica e a bagagem de leituras a partir do método clínico do ensino do direito tornam possível problematizar as escolhas temáticas das grades dos cursos, os métodos de ensino baseados na memorização, os argumentos de autoridade do nosso campo e o papel do *status* de determinados conteúdos em detrimento de outros – e suas prevalências nas provas de concurso e de ingresso na Ordem dos Advogados, que, por vezes, fazem crer aos estudantes que determinadas

disciplinas são realmente “mais importantes” que outras (GOMES, 2017).

Com o início de minhas atividades docentes da PUC-Campinas, explorei junto às turmas de diferentes disciplinas jogos desenvolvidos no contexto de minhas outras atividades, como uma forma de apresentar aos estudantes as minhas áreas de atuação em antropologia do direito e em infância e juventude – ambas ainda pouco exploradas nos cursos de Direito de modo geral<sup>6</sup>. A receptividade dos estudantes, o interesse, estimulou-me a pensar outras formas de ludificação no contexto das diferentes disciplinas que ministrei entre 2017 e 2020 no curso de Direito, e também em disciplinas jurídicas nos cursos de Enfermagem e Ciências Biológicas.

Acumulada uma série de diferentes estratégias e formatos para jogos em sala de aula, desenvolvi, no ano de 2020, um modelo específico de jogo para a disciplina de Processo Ensino/Aprendizagem na Trajetória de Formação (PEATF). A ideia era juntar a necessária reflexão sobre o projeto de vida, o futuro profissional e o protagonismo em sua trajetória acadêmica, propostos pelo plano de ensino da disciplina, que me foram tão importantes em meu terceiro ano da graduação, com uma criação coletiva de jogo capaz de dar conta dos objetivos programáticos da disciplina PEATF.

A seguir, apresenta-se um breve referencial teórico que pode ser útil para a criação de jogos. Particularmente, os textos mencionados permitiram um novo olhar para o plano de ensino da disciplina e a construção do jogo e seus temas de impacto.

### O plano de ensino como oportunidade de ludificação

Em seu livro *Ensinando a Transgredir*, bell hooks<sup>7</sup> traz reflexões sobre a pedagogia crítica em sala de aula que são necessárias para o deslocamento do olhar docente e discente e para a transformação do ambiente de sala de aula. Na

<sup>5</sup> Informações sobre os trabalhos da Clínica Luiz Gama encontram-se disponíveis em: <<https://cdhluizgama.com.br/>>.

<sup>6</sup> Alguns deles estão disponíveis em: <<https://cdhluizgama.com.br/>>.

<sup>7</sup> A autora prefere que seu nome seja grafado em minúsculas.

obra, em franco diálogo com Paulo Freire, diversos apontamentos da autora são pertinentes para que se faça a reflexão sobre qual método usar e suas limitações. Dentre os muitos aportes da autora à reflexão para uma pedagogia crítica, destaca-se, no contexto deste texto, que é preciso resgatar o entusiasmo, o *prazer* em sala de aula.

Segundo a autora, nem os educadores tradicionais nem os radicais pareciam interessados em discutir o papel do entusiasmo no ensino superior, que “era visto como algo que poderia perturbar a atmosfera de seriedade considerada essencial para o processo de aprendizado” (2017, p. 17). Segundo a autora:

Mas o entusiasmo pelas ideias não é suficiente para criar um processo de aprendizado empolgante. Na comunidade sala de aula, nossa capacidade de gerar entusiasmo é profundamente afetada pelo nosso interesse uns pelos outros, por ouvir a voz uns dos outros, por reconhecer a presença uns dos outros (2017, p. 17).

O aprendizado empolgante, para a autora, é decorrente do reconhecimento, da escuta e do interesse uns pelos outros no ambiente da sala de aula. A partir dessa inspiração, buscou-se produzir um jogo capaz de aproveitar o compartilhamento de saberes sobre o cotidiano e de desafios vividos pelos próprios estudantes, levando-se em consideração o proposto pelo plano de disciplina.

A disciplina de PEATF busca, em 17 horas/aula, conforme sua ementa em última consulta em 2020, “contribuir para a reflexão do estudante sobre sua aprendizagem, identificando formas de superação das dificuldades dos aspectos cognitivos e afetivos”.

Como objetivos gerais consta “desenvolver estratégias para o acompanhamento do desempenho do estudante e do grupo classe, criando espaços de discussão e reflexão sobre o processo de aprender e de ensinar no contexto do Projeto Pedagógico do Curso”. E em seus objetivos específicos: reconhecer o desenvolvimento acadêmico e o processo de aprendizagem; promover e desenvolver dinâmicas para a reflexão sobre processos de aprendizagem; detectar eventuais dificuldades do

grupo e desenvolver ações para superação; elaborar instrumentos para avaliar o desempenho do grupo e organizar a vida acadêmica e o plano de estudo.

Mas como desenvolver esses objetivos e alcançar os previstos e o conteúdo programático proposto? Como fazê-lo de maneira empolgante, nos termos de bell hooks? Dentre os conteúdos estabelecidos para serem desenvolvidos em sala de aula, estavam: processo de ensino-aprendizagem; o papel do estudante e do professor; habilidades para a profissão escolhida; modos de aprender/estilos de aprendizagem; desempenho da classe; organização para o trabalho acadêmico; gestão do tempo; realização de atividades individuais e coletivas; a concepção de estudante como sujeito ativo na construção do conhecimento; perfil do profissional a ser formado; Matriz Curricular; Atividades Complementares; Práticas de Formação; Plano de Ensino das Disciplinas; Avaliação Processual; Avaliação do Ensino; Avaliação Externa.

O desenvolvimento dessa disciplina por meio de metodologias ativas tradicionais como sala de aula invertida e seminários mostraram-se igualmente possíveis. A divisão da sala em seminários e momentos de preparação produzia um resultado final interessante, mas que, de certa maneira, já se encontrava desgastada pela própria percepção dos estudantes sobre esses métodos. O primeiro deles é que a produção do seminário, em si, permite que o estudante acumule conteúdo, mas o formato, já bastante utilizado, é como uma “permissão” para que estudantes que estejam “apenas assistindo” não prestem atenção. Em segundo lugar, me deparei com desafios na reflexão crítica acerca do conteúdo. Por exemplo, a disciplina abarca reflexões acerca do futuro profissional em Direito e, rapidamente, os seminários abordavam os salários das grandes carreiras jurídicas, dados de cursinhos para concursos desde o primeiro ano, sem produzir uma reflexão crítica sobre qual o perfil de cada estudante e quais os horizontes profissionais – em franca expansão – poderiam ser vislumbrados. As apresentações, assim, por vezes, repetiam o “mais do mesmo” e o compilavam nos *slides* de apresentação, na expectativa de que fosse isso que “a professora queria”, advindo sempre dos mesmos *sites* de busca. O processo de análise e autoavaliação crítica, de docentes e discentes,

desempenha um papel importante na construção de novas metodologias e, assim, sempre buscou-se implementar diferentes estratégias de ensino.

Bell hooks afirma, como é consenso na pedagogia crítica, que toda sala de aula é diferente, portanto as estratégias devem ser constantemente modificadas a cada nova experiência de ensino. Dessa maneira, "experimentos" variavam conforme a abertura da turma, o seu tamanho e perfil. Em uma turma pequena, de até 10 estudantes, foi proposta a atividade de seminários combinada com a leitura crítica de textos sobre ensino e aprendizagem. Em outra oportunidade, lancei mão de outros jogos produzidos, compartilhei minha própria trajetória acadêmica como pesquisadora para discutir como o protagonismo dos estudantes na busca por seus caminhos e futuros profissionais é fundamental na vinculação com o curso, no desejo de aprender e na superação de desafios em seus caminhos profissionais. A escuta dos estudantes nos temas os quais eles próprios consideravam obstáculos para sua permanência no curso e para sua vivência universitária, somada às minhas percepções, é que tornou possível a escolha de temas que, em diálogo com o programa da disciplina, constaram do Jogo da Vida do Estudante.

Destaca-se ainda dois textos que informam a presente produção e que são utilizados no desenvolvimento da atividade: o livro *21 lições para o século 21*, de Yuval Harari, e o relatório "Educação, Um Tesouro a Descobrir", elaborado pela Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI, para a Unesco, este último, bibliografia indicada no Plano da Disciplina.

Yuval Harari, na obra mencionada, especificamente no capítulo 19, denominado "Educação – A mudança é a única constante", reflete acerca das habilidades que deveriam ser ensinadas às crianças de hoje para que, em suas vidas adultas, por volta do ano de 2050, possam sobreviver e progredir no mundo que se apresentará a elas. Segundo Harari:

Então, o que deveríamos estar ensinando? Muitos especialistas em pedagogia alegam que as escolas deveriam passar a ensinar os "quatro C's" - pensamento crítico, comu-

nicação, colaboração e criatividade. Num sentido mais amplo, as escolas deveriam minimizar habilidades técnicas e enfatizar habilidades para propósitos genéricos da vida. O mais importante de tudo será a habilidade para lidar com mudanças, aprender coisas novas e preservar seu equilíbrio mental em situações que não lhe são familiares. Para poder acompanhar o mundo de 2050 você vai precisar não só inventar novas ideias e produtos – acima de tudo, vai precisar reinventar a você mesmo várias e várias vezes (HARARI, 2018, p. 323).

O Jogo da Vida, então, busca, a partir dos desafios colocados pelo ensino jurídico e na experiência universitária, atuar nas habilidades consideradas essenciais pelo autor para prosperar em 2050. O pensamento crítico é o primeiro a ser ativado. Como será apresentado a seguir, os estudantes são instados a pensar sobre suas realidades, como têm se portado no ambiente da sala de aula, o que os têm desafiado e quantas de suas posturas potencialmente atingem a vida de colegas e professores tornando o ambiente mais ou menos colaborativo. Estudantes são convidados a notar as diferenças inerentes à classe e à universidade na qual se inserem (quantas pessoas negras, quantas mulheres, quantas pessoas com necessidades especiais, quantos colegas trabalham em tempo integral, quantas vezes as alunas se sentem mais interrompidas pelos estudantes etc.), no seu desempenho (como têm estudado, como têm se comprometido com o curso, como se veem no futuro etc.) e no mundo jurídico (quantos docentes, juízes, desembargadores, doutrinadores são negros e negras, qual o nível de comprometimento e estudo é demandado de cada uma das profissões jurídicas, quais os perfis e habilidades requeridos para cada carreira etc.). A colaboração, a comunicação e a criatividade, como veremos, são inerentes à produção conjunta de um jogo sobre suas realidades de maneira diversificada, empática e solidária.

Em sentido semelhante ao disposto por Harari, Jacques Delors e outros autores, em relatório produzido para a UNESCO, em 1996, organizaram "os quatro pilares da educação" necessários para o bom

desenvolvimento dos trabalhos educacionais em qualquer etapa do desenvolvimento humano. Os autores falam em:

Aprender a conhecer, isto é, adquirir os instrumentos da compreensão; aprender a fazer, para poder agir sobre o meio envolvente; aprender a viver juntos, a fim de participar e cooperar com os outros em todas as atividades humanas; finalmente, aprender a ser, via essencial que integra as três precedentes." Afirmando que "uma nova concepção ampliada de educação devia fazer com que todos pudessem descobrir, reanimar e fortalecer o seu potencial criativo (...) e isto supõe que se ultrapasse a visão puramente instrumental da educação (...) e se passe a considerá-la em toda a sua plenitude: realização da pessoa que, na sua totalidade, aprende a ser (UNESCO, 1996, p. 89).

A proposta do jogo é feita, assim, de maneira ativa, de modo que os estudantes produzam entre si e para eles próprios. Trata-se, como será apresentado, de uma proposta para a qual não há modelos fixos e na qual devem praticar a comunicação, quer seja ao dialogar sobre os desafios que enfrentam, quer seja para serem ouvintes atentos e empáticos aos desafios vivenciados pelos colegas. Eles devem colaborar para produzir conteúdos e dicas para ajudar os colegas, e a si mesmos, a superarem os desafios do ano letivo e chegar, com sucesso, ao fim do primeiro ano do curso de Direito, objetivo final do jogo.

Ao passar pelo percurso de produção do Jogo da Vida do Estudante de Direito, o estudante terá passado pelo desenvolvimento de diversas competências socioemocionais. Ao serem instados a pesquisar sobre os desafios vivenciados em sua própria formação e a propor soluções para os desafios encontrados para aprender Direito, os estudantes e alunas aprendem a conhecer e a identificar questões jurídicas a partir de situações do cotidiano.

Colocadas algumas das bases teóricas e o acúmulo por meio do qual o jogo tornou-se uma proposta viável aos estudantes e capaz de ser replicada, passo a apresentar um pouco dos aspectos práticos para seu desenvolvimento.

## A dinâmica disciplina em forma de jogo

Detalhados alguns processos reflexivos e bibliografias que deram robustez à proposta do jogo, o primeiro passo foi selecionar os temas a serem trabalhados com os estudantes, sempre com atenção ao disposto no plano de ensino. Da análise do plano de ensino, foi possível depreender alguns contextos em que o estudante, especificamente do Direito, deveria se debruçar ao longo da disciplina de PEATF. São eles:

**Contexto do mercado de trabalho para futuros juristas:** realidade profissional, diferença de inserção entre homens e mulheres, pessoas brancas e negras, pessoas com deficiência;

**Contexto do estágio:** inserção em estágios, assédio no ambiente do estágio, momento ideal para iniciar as atividades;

**Contexto do ambiente acadêmico jurídico:** rotina e forma de estudos de matérias que demandam grande capacidade de leitura, discriminação entre colegas (por motivos de raça, classe, gênero, deficiência física), situações de desentendimento entre colegas da turma, peculiaridades presentes no ambiente universitário (alunas que são mães, estudantes que trabalham)

**Saúde Mental:** identificação de quadros comuns entre universitários e formas de cuidado e prevenção;

**Formas de prevenção, proteção e reparação da violação a direitos fundamentais** no ambiente da sala de aula, da qual os estudantes por vezes são vítimas e por vezes são agentes.

Assim, até a última aplicação em sala de aula, propus 10 temas específicos relacionados a esses contextos, que se mostram candentes no atual cenário do ensino jurídico nacional e dialogam, conforme os conteúdos aduzidos acima, com o cotidiano dos estudantes de direito, possíveis direitos violados, especificidades dos estudantes e desafios que irão enfrentar em suas vidas profissionais no mundo jurídico. Para chegar a esses temas contei com o diálogo com estudantes e monitoras em diversas disciplinas, com pedidos dos estudantes e com questionários para sugestões. São eles:

Pluralidade dos estudantes que compõem o curso;  
 Barreiras ao acesso e à permanência estudantil;  
 Racismo, discriminação por origens sociais e discriminação de bolsistas no ambiente universitário;  
 Discriminação de gênero no curso e nas carreiras Jurídicas;  
 Solidariedade com os colegas, bullying e discriminação de pessoas com deficiência no contexto universitário;  
 Respeito aos professores e funcionários no cotidiano de aulas EAD e presenciais;  
 Gestão do tempo para atividades acadêmicas;  
 Saúde mental no ambiente acadêmico e laboral;  
 Disciplinas do curso e participação em atividades coletivas da Universidade (extensão, centro acadêmico, práticas de formação, grupos de estudo);  
 Mercado de trabalho e estágio.

Cada um dos temas corresponderá a uma casa específica no tabuleiro e, ao longo das aulas, os temas serão trabalhados por meio de textos, vídeos e diálogos. A ideia é que os estudantes proponham cartas para o jogo de tabuleiro que abordem, sob suas perspectivas, vivências, pesquisas sobre o tema, os temas propostos, tendo como mote **preparar os colegas ingressantes para os desafios que eles, agora no segundo semestre da graduação, descobriram existir no contexto universitário**. A ideia é que as cartas sejam propositivas: apontem os problemas e formas de mediação e resolução destes conflitos potenciais identificados.

Ao estarem engajados e apropriados dos temas propostos a serem trabalhados – que são por eles escolhidos – os estudantes, em atividade em grupo, propõem dicas e formas de resolução dos conflitos e discriminações que identificam e têm a oportunidade de se observarem como sujeitos que potencialmente violam os direitos de

um colega – por exemplo, na prática de *bullying*, ou ao não observarem as dificuldades de acessibilidade de um colega com necessidades especiais. Aprendem, ainda, a reconhecer discrepâncias em suas vivências universitárias em razão de suas origens e condições de gênero, raça e classe social e a buscar contornar essas questões. Os estudantes aprendem a fazer e a viver juntos e a pensar como podem superar conjuntamente os desafios que se impõem a eles e a muitos colegas e, finalmente, ao identificarem todas essas questões relevantes, eles e elas certamente se desenvolvem de forma mais humanizada no ambiente jurídico e universitário, colaborando para o “aprender a ser” descrito pelos autores Delors e Harari, desenvolvendo um olhar mais empático ao seu entorno, ao mesmo tempo em que identificam quais questões jurídicas colocadas podem ter na sua mudança de comportamento uma forma de ação.

### Construindo o jogo coletivamente

As atividades de construção do jogo foram divididas em quatro encontros, três de 4 horas e o último encontro de 5 horas, conforme o cronograma de aulas do curso de Direito da PUC-Campinas para a disciplina. A aplicação deste modelo apresentado se desenrolou no contexto online de ensino remoto imposto pela pandemia de coronavírus ao longo de 2020 e que se perpetua em 2021, mas a sua atualização para o formato presencial é possível e esperada.

Para o primeiro encontro, propõe-se uma dinâmica de sensibilização quanto aos temas da disciplina. A aula se inicia com reflexão acerca dos motivos e propósitos que levam os estudantes a estarem no curso e os desafios vivenciados até o momento (no caso, segundo semestre do curso de direito). Como recursos didáticos, sugere-se o Mentimeter<sup>8</sup>, recurso que garante a participação dos estudantes. A participação do público de estudantes é provocada com perguntas como as que seguem, que devem ser respondidas no celular e irão se acumular em uma nuvem de palavras visíveis aos colegas: 1) O que define seu curso até

<sup>8</sup> Plataforma de slides interativos. Disponível em: <[www.mentimeter.com](http://www.mentimeter.com)>.

o momento?; 2) Como anda sua saúde mental?  
3) Como anda sua rotina de estudos?

Com a participação dos estudantes, inicia-se um debate acerca das palavras que surgem no quadro. Para a primeira pergunta, por vezes surgem palavras como “medo”, “ansiedade”, “descoberta”, “adaptação”, “sonho”, “felicidade”, “amizades”, “solidão”. A pergunta sobre saúde mental foi inserida especificamente em razão da pandemia e os resultados foram muito preocupantes, especialmente ao considerarmos que o público de primeiro anistas do direito é formado por indivíduos entre 17-19 anos de idade. Palavras como “angústia”, “depressão”, “pânico” estiveram presentes ao longo de 2020. Para a rotina de estudos, palavras como “mais tempo para estudar” (em razão da diminuição das distâncias e deslocamentos), “desconcentração”, “irregular”, entre outras estiveram presentes.

Instigando o debate, passa-se a problematizar as palavras colocadas buscando abordar os diferentes temas do jogo. Seguem descritas algumas perguntas orientadoras para o debate, por tema:

**Pluralidade dos estudantes que compõem o curso:** Vocês acham que todo mundo é igual aqui na sala de aula? Todo mundo tem as mesmas condições de dedicação? Quais são os direitos das alunas que são mães? Elas possuem direitos especiais? E as pessoas com deficiência?

**Barreiras ao acesso e permanência estudantil:** Todos os estudantes possuem o mesmo acesso à biblioteca, livros, computadores, internet? Todos os estudantes possuem as mesmas condições de permanência?

**Racismo, discriminação por origens sociais e discriminação de bolsistas no ambiente universitário:** Quantas pessoas negras temos em nossa faculdade? E de outros grupos ditos minoritários? Quantas pessoas negras estão nos grandes cargos das instituições de Direito? Existem leis que busquem produzir um maior equilíbrio nesses números? Quais são elas? Existem leis que punem atitudes discriminatórias em nosso país? E as políticas afirmativas, o que são?

**Discriminação de gênero no curso e nas carreiras Jurídicas:** Ser estudante de direito e ser aluna de direito é a mesma experiência universitária? Quais os diferentes desafios de mulheres e homens em sala de aula? E na carreira? Alguma aluna aqui quer ser delegada? O que as pessoas falam quando você diz isso? Você acha que é diferente ter aula com um professor do sexo masculino ou feminino? Por que há menos professoras em nossos cursos? Há menos mulheres no direito?

**Solidariedade com os colegas, bullying e discriminação de pessoas com deficiência no contexto universitário:** As pessoas com deficiência são bem recebidas em nosso curso? E por nós? Você sempre convida todas as pessoas, mesmo as que não conhece, para fazer trabalho em grupo com você? Você já reparou que tem pessoas que sempre “sobram” e ficam sem grupo nos trabalhos? Por que você acha que isso acontece? Você já conhecia alguém da sua sala antes do início da faculdade? Você acha que isso muda sua experiência? Você nota como certas pessoas podem ficar isoladas ao longo da vivência acadêmica?

**Respeito aos professores e funcionários no cotidiano de aulas EAD e presenciais:** Quais os desafios que os professores encontram em sala de aula? Os colegas respeitam igualmente todos os professores? Como nós tratamos os funcionários da faculdade? Quem é responsável pela limpeza de nossas salas todos os dias? Você pede a palavra para interromper os docentes? Ou você começa a falar no meio de uma explicação?

**Gestão do tempo para atividades acadêmicas:** Como você se organiza nos seus estudos? Você se dedica igualmente a todas as matérias? É o mesmo desafio estudar para sociologia e para introdução ao Estudo do Direito? Quais os desafios para cada método de estudo? Você está conseguindo dar conta de tudo?

**Saúde Mental no ambiente acadêmico e laboral:** Alguém aqui já deixou de dormir por causa de uma prova? Já chorou por causa de nota? Quem já quis faltar à aula mais de uma vez



no semestre por não querer estar aqui e ter que lidar com o curso? Quantos aqui moram sozinhos? Mudaram de estado? Vocês acham que isso pode prejudicar a saúde mental, que há sobrecarga? Alguém trabalha? Quais são os desafios para trabalhar e estudar? E com a COVID? Vocês acham que estão mais ansiosos? Isso atrapalha o estudo?

**Disciplinas do curso e participação em atividades coletivas da Universidade**

(extensão, centro acadêmico, grupos de estudo): Quais são as disciplinas mais difíceis do curso? Quais são as disciplinas que vocês mais querem cursar? Alguém aqui achou que queria trabalhar com uma matéria e depois que cursou mudou de ideia?

**Mercado de trabalho e estágio:** Quem deseja ser juiz precisa desenvolver, ao longo do curso, as mesmas habilidades que os colegas que querem ser pesquisadores e docentes? Vocês já sabem quais as habilidades requeridas? Se você está fazendo estágio e seu chefe te pede para ficar mais tempo no escritório e isso vai te fazer perder a primeira aula, o que você faz? Quais carreiras vocês conhecem? Já pararam para pensar na infinidade de atuações possíveis no direito?

Após a atividade de sensibilização, é feita a proposta que dá início ao jogo: **eu, como docente, gostaria que os estudantes me ajudem a desenvolver conteúdos de um jogo de tabuleiro que será apresentado aos colegas do começo do curso, para apresentá-los aos desafios que os esperam e prepará-los para sua superação. O que você (estudante) diria a si mesmo se tivesse essa oportunidade? Como se prepararia? O que faria diferente? Como vocês ajudariam os professores a fazer com que o primeiro ano de seus colegas seja mais tranquilo, mais produtivo, mais saudável?**

A proposta, em geral, é recebida pelos estudantes com interesse, uma vez que a voz deles é ouvida, e eles desejam compartilhar suas dificuldades, os desafios vivenciados e sua superação, tal como discutido por bell hooks. Ao longo dos quatro encontros, eu apresento materiais complementares

para o debate e asseguro que os temas do plano de ensino serão abordados nas cartas.

Os encontros foram divididos em: tempo de aula expositiva, uma atividade de leitura e vídeo e uma parte para os debates em grupo. No caso da atividade em ensino remoto pelo Teams, foram criados grupos no aplicativo para cada um dos temas, e por meio deles acompanhei as reuniões, que foram gravadas, e as conversas no chat, permitindo avaliar a participação e engajamento dos estudantes dos grupos, que também eram acompanhados pelas monitoras da disciplina.

Ainda, foi implementado um questionário tipo "Google Forms" ao final das aulas para que os estudantes pudessem avaliar as dinâmicas, demonstrar a leitura dos textos e a compreensão dos vídeos através de perguntas e preencher, se desejado, uma pergunta aberta para críticas, sugestões e elogios. A participação dos estudantes foi excepcional, e particularmente preenchiam com dedicação o questionário, utilizando-o para conversar com a docente ao longo dos encontros.

Após três encontros com essas dinâmicas variadas ao longo das quatro horas, dentre as quais a leitura das cartas dos colegas para sugestões e aprimoramento, foi no último encontro que os estudantes juntaram suas cartas e colocaram-se a jogar. O resultado, além de divertido, engajou os estudantes amplamente. Mais detalhes sobre os materiais que sugiro e as dinâmicas que desenvolvi para a aplicação podem ser conferidos no já mencionado banco de materiais da Fundação Getúlio Vargas<sup>9</sup>.

Oportunizada a fala e a escuta por meio do jogo, docentes e discentes acessaram como tem sido a vivência em sala de aula e, até mesmo, se deram conta dos desafios colocados aos colegas e para si mesmos, sobre os quais não se trata frequentemente em sala de aula. Formas silenciosas de segregação, discriminação por ser um estudante que reprovou anteriormente, sentimento de menos valia ou "síndrome do impostor", depressão, angústia em relação ao futuro profissional são temas que, longe dos olhos dos docentes, permeiam o

<sup>9</sup>Disponível em: <<https://ejurparticipativo.direitosp.fgv.br/portfolio/jogo-vida-estudante-de-direito>>.

cotidiano dos estudantes que, como se sabe, têm estado cada vez menos engajados com as formas tradicionais de ensino.

A escuta e a troca são uma prerrogativa dessa atividade, na qual se possibilita ensinar e aprender em comunidade, destacar os desafios, a solidariedade, a empatia e buscar construir juntos uma forma de tornar o ambiente acadêmico e jurídico mais plural, justo, diversificado e empático.

### **A criação das cartas e algumas percepções dos estudantes sobre o jogo**

Destaca-se, por fim, que os tipos de cartas são tais como os do tabuleiro tradicional do “Jogo da Vida”. É possível avançar ou retornar casas, perder a vez e a proposta é dos estudantes. As cartas podem ser do tipo “verdadeiro ou falso”, desafios ou situações descritivas. Encontram-se a seguir alguns exemplos de cartas eficazes - em especial, destaca-se a primeira carta relativa a pessoas com deficiência, um tipo de carta feita por um grupo específico que trabalhou “barreiras de acesso”.

Essas cartas, tipo sorte ou revés, deveriam abarcar todos os estudantes do jogo com especificidades para que ficasse exemplificado como a falta de acesso de um estudante com deficiência prejudica todos eles, e o mesmo para estudantes negros, mulheres, mães e outros elementos identificados. Ainda, um grupo, responsável pela “pluralidade” do curso, era responsável por propor personagens diversos, que seriam sorteados ao início do jogo. Assim, estudantes com condições sociais mais privilegiadas, por exemplo, poderiam conhecer alguns dos desafios dos colegas que dependem do transporte público, ou que não possuem recursos para a compra de livros, etc. Assim, a empatia ocorre na prática e é colocada justamente pelos estudantes. Para a divisão dos grupos, é indicado que escolham os temas que gostariam de trabalhar e que se garanta que grupos oriundos de algum tipo de minoria ou vulnerabilidade tenham a possibilidade de falar sobre si mesmos

Abaixo, alguns exemplos de cartas:

Pessoas com deficiência:

Um estudante surdo não conseguiu participar de uma palestra porque não havia nenhum tradutor presente. Todos os per-

sonagens com algum tipo de deficiência ficam uma rodada sem jogar.

Dica: A universidade possui uma instância de acessibilidade para os estudantes chamada ProAces. Contudo, é papel de toda a comunidade acadêmica cuidar para que os estudantes com qualquer tipo de deficiência sejam incluídos em todas as atividades acadêmicas, sem nenhum tipo de prejuízo. Já reparou que temos poucos e poucas colegas com deficiência no curso? Quantas barreiras diariamente as pessoas com deficiência não enfrentam e que as impedem de estar em maior número na Universidade? O que você faz pela inclusão de colegas com algum tipo de deficiência?

Conheça um pouco mais sobre essa realidade em: <https://www.scielo.br/pdf/er/nspe.3/0104-4060-er-03-27.pdf>

Gestão do tempo:

Você participou de todas as aulas de monitoria de IED e entregou todos os trabalhos na data certa. Devido a isso, conseguiu nota máxima para compor a nota da prova. Avance 2 casas

Dica: tente participar ao máximo das monitorias, pois, além de ajudá-lo a compor a média, são ótimas para melhor entendimento da matéria, principalmente IED que não é uma matéria simples.

Saúde Mental:

Você percebe que começou a apresentar um comportamento ansioso, buscando válvulas de escape e apresentando comportamentos que eram incomuns a sua personalidade. Jogue de novo os dados e, se cair números pares, você procurará ajuda psicológica e avançará uma casa, se cair números ímpares, você postergará a busca por ajuda, permanecendo na mesma casa.

Mercado de Trabalho e Estágio:

Você já faz estágio há três meses no escritório e tem desejo de ser efetivado futuramente. Seu chefe sabe disso e muitas vezes acaba te fazendo pedidos como ficar até mais tarde para finalizar um prazo, para além de suas horas diárias de trabalho,

e que vai significar perder a pré aula e a primeira aula do período noturno, no qual você estuda. Você decide que precisa ficar para investir nessa possibilidade futura de efetivação, ainda que não haja garantias.

Dica: A lei do estágio 11.788 diz em seu artigo 10 que a quantidade de horas diárias é de, no máximo seis horas. O estágio não deve atrapalhar sua vida acadêmica e, por vezes, infelizmente, essa não é a realidade. Se for possível, sempre busque oportunidades de estágio que respeitem os direitos dos estagiários e privilegia o momento de sua formação.

Solidariedade com os colegas, respeito a professores:

Você está fazendo um trabalho em grupo e toda vez se mostra indisponível para ajudar. O trabalho era muito extenso e foi feito apenas por 2 pessoas e sua ajuda teria feito a diferença na sobrecarga de tarefas. Fique 1 rodada sem jogar.

Dica no verso: Trabalho em grupo exige a necessidade da participação de todos os participantes para que ninguém fique sobrecarregado com o conteúdo proposto.

As estratégias de *feedback* em atividades com novas metodologias são indicadas para o acompanhamento e implementação de melhoras. Em especial, o diálogo estabelecido nos formulários do Google teve participação surpreendente, e mostrou-se uma ferramenta produtiva para essa finalidade, além do acompanhamento do aproveitamento dos discentes.

Sobre a produção das cartas, apresentam-se, a seguir, algumas respostas compiladas a partir de respostas de turmas finalizadas em dezembro de 2020:

"Achei um trabalho super bacana e diferente de tudo que já fiz!! Deu certo!"

"Eu gostei muito de fazer as cartas, principalmente na parte da criatividade, o que deu certo :)"

"Achei bem exaustivo em questão de criatividade, pensar em tantos tipos de

problemas que eu poderia ter durante o curso, ao mesmo tempo tantos outros privilégios que eu tenho e nem percebo ou dão tanto valor"

"Eu achei ótimo, pois acabei pensando mais em diversas questões não só minhas mas dos outros. Eu por exemplo fiz cartas sobre gestão de tempo que me ajudaram a organizar melhor meu tempo."

"Achei super legal, uma ideia totalmente diferente. Acho que em geral deu tudo certo, consegui bom contato com os outros estudantes do grupo e tivemos ótimas conversas. Além disso, me aproximei muito de uma menina que entrou na minha sala recentemente e eu não conhecia."

### Sobre a dinâmica das aulas e a produção do jogo:

"Adorei as aulas! Obrigada professora, apesar do curto período acho que foi bem produtivo tanto para o meio acadêmico como também para mim como pessoa. Espero te encontrar novamente por ai hahaha, obrigadaa!"

"Continue utilizando sempre da criatividade! Foi incrível, é um grande diferencial! lembrei de quando aprendia na escola quando era criança, tive a sensação da leveza nesse processo de obter conhecimento <3"

"As dinâmicas das duas primeiras aulas foram ótimas, eu não achei que ead pudesse ser interessante naquele nível, fugiu das palestras de uma hora e meia que estamos acostumados a ter todos os dias. Acho que foi o conteúdo que eu aprendi mais fácil desde o começo do curso, pra falar a verdade."

Sugestão não, mas sim um agradecimento pelo material maravilhoso que vc usou pra contextualizar as aulas, adorei :)"

Desses comentários todos, destaco o que afirma a "leveza no processo de obter conhecimento" e aquele no qual o aluno/a destaca ter acessado os privilégios que "sequer sabia que tinha ou não dava valor".

A imersão em produtividade, avaliações, tensões cotidianas na rotina profissional e acadêmica, de discentes e docentes, fortemente abalada pelo ensino remoto, nos impede de pensar em termos de leveza no aprendizado. O jogo permite atuar nessa área e buscar, juntos, recobrar o prazer na sala de aula, o que, como descrito por bell hooks, é um forte componente de estímulo educacional.

### Considerações finais: a sala de aula como oportunidade de experimentar

O "Jogo da Vida do Estudante de Direito" busca mobilizar princípios modernos da educação, em que, de maneira ampla, as competências socio-emocionais são trabalhadas, tendo o desenvolvimento de conteúdos jurídicos como pano de fundo. Os estudantes são instados a criar, protagonizar e participar ativamente da resolução de problemas com os quais eles e seus colegas se deparam cotidianamente em suas vivências universitárias, na busca por sucesso em um futuro profissional, marcado por um contexto de grandes mudanças.

Destaca-se que o processo de engajamento estudantil nem sempre é recebido tranquilamente pelos estudantes e que estão eles mesmos bastante habituados a uma forma e dinâmicas de sala de aula específicas – e que envolvem um exercício típico de autoridade, aulas em *slides*, avaliações formais, decorar legislações e mais um tanto de idealizações acerca do que é uma aula de Direito "de verdade".

Para bell hooks, é preciso "desconstruir um pouco a noção tradicional de que o professor é o único responsável pela dinâmica em sala de aula" e que "a visão constante da sala de aula como um ambiente comunitário aumenta a probabilidade de haver um esforço coletivo para criar e manter uma comunidade de aprendizado" (2017, p. 18).

Assim, propus em um mesmo curso, como visto, a leitura, a aula expositiva e o trabalho final na forma de um jogo colaborativo, representativo daquela turma, como forma de contemplar diversas formas de ensino e aprendizagem e dar certa segurança aos estudantes e a nós mesmos, para

os desafios de experimentar. Ainda, como também salientado por bell hooks, é preciso que os docentes e discentes, juntos, caminhem por essa trilha de escuta e transformação da sala de aula que compartilha autoridade, saber, escuta e potências e que, sem dúvida, beneficiará a todos nós.

### Referências

GHIRARDI, José Garcez; FEFERBAUM, Marina (orgs.). **Ensino do Direito para um mundo em transformação**. São Paulo: Fundação Getúlio Vargas, 2012. (Coleção Acadêmica Livre. Série Didáticos).

GHIRARDI, José Garcez. **O instante do encontro**: questões fundamentais para o ensino jurídico. São Paulo: Fundação Getúlio Vargas, 2012. (Coleção Acadêmica Livre. Série Didáticos).

GOMES, Janaína D. G.; PEREIRA, Catharina; PINHO, Kelseny; MARTINS, Laís; SALATINO, Laura; DEUS, Marina de. Pesquisa, Jogo e Audiência Pública: incidência na atenção a mulheres em situação de rua pela Clínica de Direitos Humanos Luiz Gama a partir de múltiplas metodologias. In: TEREZO RIBEIRO, Cristina Figueiredo *et al.* **Clínicas Jurídicas no Brasil**. Rio de Janeiro: Editora Lumen Juris, 2021. p.219-238.

HARARI, Yuval. **21 lições para o século 21**. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

hooks, bell. **Ensinando a transgredir**: a educação como prática da liberdade. São Paulo: Martins Fontes, 2017.

PINTO JUNIOR, Mário Engler. O ensino participativo nos cursos de especialização em Direito. In: GHIRARDI, José Garcez; FEFERBAUM, Marina (orgs.). **Ensino do Direito para um mundo em transformação**. São Paulo: Fundação Getúlio Vargas, 2012. (Coleção Acadêmica Livre. Série Didáticos).

QUEIROZ, Rafael Rabelo Mafei. Wikitrégua: A Wikipédia como aliada em sala de aula. GHIRARDI, José Garcez; FEFERBAUM, Marina (orgs.). **Ensino do Direito para um mundo em transformação**. São Paulo: Fundação Getúlio Vargas, 2012. (Coleção Acadêmica Livre. Série Didáticos).

SOUSA SANTOS, Boaventura. **A Universidade no Século XXI**: para uma Universidade Nova.

Coimbra, outubro 2008. Disponível em: <http://www.boaventuradesousasantos.pt/media/A%20Universidade%20no%20Seculo%20XXI.pdf>.

SUNDFELD, Carlos Ari; PALMA, Juliana Bonacorsi. Ensinando Direito pelo concreto. In: GHIRARDI, José Garcez; FEFERBAUM, Marina (orgs.). **Ensino do Direito para um mundo em transformação**. São Paulo: Fundação Getúlio Vargas, 2012. (Coleção Acadêmica Livre. Série Didáticos).

VILHENA VIEIRA, Oscar. Desafios do ensino jurídico num mundo em transição. In: GHIRARDI, José Garcez; FEFERBAUM, Marina (orgs.). **Ensino do Direito para um mundo em transformação**. São Paulo: Fundação Getúlio Vargas, 2012. (Coleção Acadêmica Livre. Série Didáticos).

### **Bibliografia utilizada constante do Plano de Ensino:**

FREIRE, Paulo R. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 30a ed. S. Paulo: Paz e Terra, 1996.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 2a ed. São Paulo: Cortez Editora, 2011.

SANTOS, Boaventura de Sousa. Da ideia de universidade à universidade de ideias. In: **Pela mão de Alice: o social e o político na pós-modernidade**. 14a ed. São Paulo: Cortez, 2010.

DELORS, Jacques. Os quatros pilares da educação. In: **Educação: um tesouro a descobrir**. 6a ed. S. Paulo: Cortez; Brasília, DF; MEC/UNESCO, 2001.

DIRETRIZ CURRICULAR NACIONAL DO CURSO. RESOLUÇÃO CNE/CES N 9/2004. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces09\\_04.pdf](http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces09_04.pdf).

LIBANEO, J.V e SANTOS, A. **Educação na era do conhecimento em rede e transdisciplinaridade**. Campinas, SP: Alínea, 2005.

RIOS, Terezinha Azeredo. Ética na docência universitária: a caminho de uma universidade pedagógica. **Cadernos de Pedagogia Universitária USP**. Maio, 2009. Disponível em: <http://www.prgp.usp.br/pt/pdf-formularios/CadernosEPP/Caderno9.pdf>