**Criar Direito: Jogo educativo como recurso didático para área jurídica**

BRUNA A. T. DE LIMA (IFPB, Campus Avançado Cabedelo Centro), KATUCHA K. M. PEREIRA (IFPB, Campus Avançado Cabedelo Centro), THAIS C. MACHADO (IFPB, Campus Avançado Cabedelo Centro)

**E-mails:** bruna.lima@ifpb.edu.br, katucha.pereira@ifpb.edu.br, thais.chianca@academico.ifpb.edu.br.

**Área de conhecimento:** 7.08.00.00-6 – Educação.

**Palavras-Chave**: TDICs; jogos educativos; direito do idoso; direito da criança e do adolescente.

1. **Introdução**

Diante do cenário de educação que temos no momento, a inserção da tecnologia passou a ser uma realidade, e não apenas uma necessidade. Entretanto, “como lidar com esses novos instrumentos?” é um questionamento feito por docentes e discentes todos os dias. Para docentes, a falta de formação na área é um fator dificultante, visto que, na maioria dos casos, não há formação em tecnologias para a educação nos cursos de formação para professores. No âmbito dos Institutos Federais, como os professores podem ser advindos das licenciaturas ou dos bacharelados, o problema se alarga, quando a lacuna em formação para a aprendizagem é maior naqueles que só têm bacharelado.

Já para os alunos, compreender que a mesma internet que é utilizada para filmes, jogos e lazer de forma geral, pode ser utilizada como instrumento de aprendizagem também não é tarefa fácil. Ainda, adaptar os instrumentos de aprendizagem e usar a tecnologia é igualmente estranho para os alunos, assim como para os docentes.

Na área de estudo dos cursos técnicos em Serviços Jurídicos, alguns estudantes apresentam dificuldade em compreender alguns conceitos ou vinculá-los a situações práticas. Para tanto, a gamificação será utilizada como principal estratégia de ensino-aprendizagem. Através do uso de jogos espera-se aumentar a interação e o interesse dos alunos nas disciplinas da área jurídica, comumente descritas como chatas e enfadonhas por alguns deles.

Neste sentido, o presente projeto de pesquisa intenciona avaliar o uso da tecnologia nas salas de aula dos cursos técnicos em Serviços Jurídicos do Campus Avançado Cabedelo Centro (CACC) do Instituto Federal da Paraíba (IFPB), com um jogo didático. Optou-se por utilizar o Scratch enquanto plataforma para criação do jogo, e o produto final versará sobre temáticas na área jurídica, especificamente o Direito do Idoso e Direito da Criança e do Adolescente. O estudo em tela propõe uma intervenção pedagógica que culmine numa reflexão das práticas pedagógicas por educadores e numa possibilidade viável de estímulo à aprendizagem mais didática e dinâmica, expandindo a perspectiva da sala de aula como espaço de interação, experimentação e possibilidades.

1. **Materiais e Métodos**

A pesquisa é desenvolvida por equipe formada pelas professoras responsáveis pela orientação e co-orientação e por uma discente bolsista. A princípio, foi realizada uma revisão bibliográfica no intuito de compreender os temas transversais que regem o estudo. Para isso, foi necessário investigar como o uso de TDICs têm impactado o sistema de ensino-aprendizagem, mais especificamente em turmas do ensino médio e profissionalizante. Neste ínterim, fez-se possível também identificar quais plataformas vêm sendo aplicadas na gamificação e como essa solução tem sido utilizada no processo ensino-aprendizagem de adolescentes. Para tal, utilizamos as principais plataformas acadêmicas (Scielo, ERIC, Google Acadêmico, Portal Capes), além de livros físicos e digitais que versem sobre os assuntos. Em seguida, no intuito de embasar a criação do jogo, que será o produto final do projeto, buscamos compreender, também através da literatura disponível, conceitos fundantes e principais do Direito do Idoso e Direito da Criança e do Adolescente.

Após a consolidação da fundamentação teórica, a discente bolsista iniciou a criação do jogo propriamente dito, lançando mão da plataforma Scratch, do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), disponível apenas para computador. Ao final, o produto passou por uma fase de validação com um grupo de teste para a identificação de problemas e/ou erros.

Inicialmente pensamos na aplicação final do jogo junto aos estudantes do curso Técnico Integrado em Serviços Jurídicos. Assim foi feito. Contudo, em virtude da pandemia e da consequente dificuldade de acesso à internet e computadores, a resposta do corpo discente, que atualmente é composto por 107 (cento e sete) alunos, foi muito baixa (apenas 4 alunos responderam ao formulário), de modo que surgiu a necessidade de mudança no público de aplicação antes pensado. Dessa maneira, após dilatar o prazo e lembrar os discentes em vários grupos de mensagem instantânea, foi expandido o espectro de testagem para outras pessoas cursando ou que já tivessem cursado o ensino médio fora do Instituto. Por fim, tivemos apenas 12 (doze) respondentes aos questionários. Esse momento de testagem foi realizado virtualmente, sem a necessidade de encontro presencial.

Após jogar, os participantes responderam a um questionário semi estruturado, através de formulário online, que os indagou sobre suas impressões acerca da utilidade e eficiência do jogo proposto, bem como possibilidades de melhoria.

Foi imprescindível, a partir da pesquisa, diagnosticar se houve mudanças de concepção sobre os temas propostos, bem como se o recurso realmente foi eficaz àquilo que se propôs.

Nesse intuito, o questionário adotou como dimensões: (1) interface do jogo, (2) conhecimento envolvido e (3) utilidade em sala de aula. Cada uma dessas dimensões pôde ser dividida em categorias como intuitividade, engajamento, interesse, evolução, conteúdo, conhecimento agregado, entre outros. Ao final, os dados coletados na pesquisa serão estruturados, tabulados e analisados quali-quantitativamente no intuito de identificar os pontos cruciais de êxito e possíveis lacunas apresentadas pela solução.

1. **Resultados e Discussão**

Silva (2011) aponta para as mudanças na comunicação social que estão postas atualmente. As novas práticas de comunicação e interação mediadas por dispositivos eletrônicos e através das redes são compreendidas como letramento digital, estando essa capacidade condicionada ao direito de acesso, máximo aproveitamento das potencialidades das redes de informação e comunicação, e exercício pleno da cidadania digital. A inclusão digital, ou alfabetização digital, é um dos caminhos para a inclusão social, capaz de mitigar os efeitos de desigualdades sociais latentes ou, em seu inverso, de aprofundar essas feridas sociais.

Crianças e adolescentes são capazes de, sob estímulo e exposição adequada, desenvolver suas múltiplas inteligências com interação com o meio. Desse modo, o construtivismo é uma corrente criada por Jean Piaget que pensa nesse desenvolvimento com ênfase na forma como a criança aprende e como seu conhecimento é progressivo mediante processos de ensino dinâmicos e dialéticos, num método ativo onde o professor media e cria condições que favoreçam a construção do aprendizado (CASTRO, 2017).

Enquanto isso, o construcionismo foi um termo derivado do construtivismo, criado por Seymour Papert, que prevê a interação com ferramentas – inclusive o computador – como forma de construção do conhecimento do aluno. Ao invés de um modelo instrucionista – onde o computador é utilizado como mais um recurso, visto que o formato das aulas permanece antiquado e o aluno continua apenas como expectador do conteúdo exposto –, o modelo proposto por ele apresenta a programação como um espaço que permite ao aluno refletir, investigar, pensar em possíveis hipóteses para solução de problemas, testar e aprimorar suas ideias, se tornando protagonista na construção do seu próprio conhecimento. Papert desenvolveu, na década de 60, a linguagem LOGO para controle de robôs na tela do computador. Nesta abordagem, erros são tentativas de acerto e, portanto, parte imprescindível do desenvolvimento cognitivo (CASTRO, 2017).

Resnick (2009) destaca que, nas décadas de 1970 e 1980, quando os primeiros computadores começaram a ser introduzidos no cotidiano do cidadão comum, estudantes e professores empolgaram-se com as várias possibilidades de transformação nos processos de ensino e aprendizagem e no uso do dispositivo. Aliado a isso, havia o entusiasmo com a programação nas linguagens LOGO e Basic. Contudo, apesar do uso do computador ter se tornado cada vez mais imprescindível, a programação em si ficou restrita a alguns segmentos da população.

No intuito de retomar a aproximação com a programação a partir do cotidiano infantil e inspirada na linguagem LOGO, o software livre Scratch foi desenvolvido pelo grupo Lifelong Kindergarten, liderado por Mitchel Resnick, no Media Lab do Massachusetts Institute of Technology (MIT). Com uma interface gráfica facilitada para crianças, sua programação acontece através de blocos pré-programados. Estes, quando interconectados, geram certo tipo de reação em atores, cenários e sons.

É neste cenário de interação que os temas da área jurídica serão desenvolvidos. Comumente, as aulas da área jurídica são consideradas mais enfadonhas e pouco dinâmicas pelos discentes, que sentem falta de interação e interesse nas disciplinas. Assim, de forma geral, espera-se uma mudança no interesse dos alunos sobre as temáticas, a partir do uso dos jogos e da linguagem do scratch, promovendo maior interatividade e protagonismo nos discentes.

O esperado sobre o jogo era disponibilizar uma ferramenta educativa às turmas dos cursos técnicos do CACC/IFPB que fosse eficaz no aprendizado sobre temas pertinentes à área do direito.

Todavia, em virtude da pandemia da Covid-19 e do baixo acesso dos estudantes a computadores e internet privados, somados à proibição sanitária de encontros presenciais para uso do laboratório de informática do campus, foi necessário aumentar a abrangência do grupo de aplicação do jogo didático, de modo que esse último se tornou direcionado à todos que já haviam concluído ou que estivessem cursando o ensino médio, mesmo não sendo do curso de Serviços Jurídicos.

Com isso, tivemos 12 (doze) respostas ao questionário sobre o jogo. As respostas estão sob análise, mas o expectável é que o jogo tenha trazido mudanças de entendimento sobre os temas jurídicos apresentados, bem como se o recurso realmente foi eficaz àquilo que se propôs.

1. **Considerações Finais**

O projeto ainda está em vias de finalização, tendo em vista que foi necessário expandir os prazos algumas vezes. Cabe dizer, entretanto, que os jogos desenvolvidos no Scratch demandam que o jogador os utilize através de um computador. Logo, devido à baixa quantidade de estudantes do ensino técnico integrado ao médio que dispõem desse dispositivo, o público-alvo foi ampliado e passou a incluir também os estudantes do curso subsequente. Ainda não atendendo às expectativas traçadas para o projeto, ampliou-se mais uma vez o espectro, dessa vez para estudantes de ensino médio e pessoas que já tivessem terminado essa etapa escolar que se propusessem a testar os jogos e responder os questionários. Num momento posterior, as respostas serão analisadas e será possível encontrar indícios sobre a eficácia ou não do método proposto através dos jogos educativos sobre o ECA e o Estatuto do Idoso.

Foi possível perceber, além das limitações técnicas, uma dificuldade em engajar e motivar adolescentes a participarem da pesquisa. Talvez pela rotina extenuante de aulas remotas, talvez por certa desagregação que a falta de um manejo adequado com esse corpo estudantil possa ter causado diante do contexto atual, fato é que, dentre os estudantes do cursos em Serviços Jurídicos, fosse integrado ou subsequente, a adesão à participação na pesquisa foi baixa, não passando de 4 (quatro), quando o total de estudantes nas duas modalidades é superior a 100 (cem). Este é um cenário que precisa ser melhor analisado diante de outras atividades pela gestão, no intuito de reaproximar os discentes da cultura escolar.

**Agradecimentos**

À PRPIPG e CNPq.

**Referências**

CASTRO, Adriane de; KOSCIANSKI, André. O uso da programação Scratch para o desenvolvimento de habilidades em crianças do ensino fundamental. Revista Tecnologias na educação, ano 9, vol. 19, jul. 2017. Disponível em:<http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2017/07/Rel1-vol19-julho2017.pdf>. Acesso em: 07 ago. 2021.

RESNICK et al. Scratch: Programming for All. Communications of the ACM, vol. 52, n. 11, DOI:10.1145/1592761.1592779. Nov. 2009, p. 60-67. Disponível em:<http://web.media.mit.edu/~mres/papers/Scratch-CACM-final.pdf>. Acesso em: 07 ago. 2021.

SILVA, Angela Carrancho da. Educação e Tecnologia: Entre o discurso e a prática. Ensaio: aval. pol. públ. Educ., Rio de Janeiro, v. 19, n. 72, p. 527-554, jul./set. 2011. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/ensaio/v19n72/a05v19n72.pdf>>. Acesso em: 07 ago. 2021.