

**O JOGO COMO MÉTODO ATIVO DE APRENDIZAGEM DO DIREITO  
PROCESSUAL CIVIL**

*THE GAME AS AN ACTIVE METHOD FOR LEARNING LAW CIVIL  
PROCEDURE*

*Fernando SCHUMAK MELO<sup>1</sup>*

**RESUMO**

O engajamento estudantil é de longe o mais complicado componente à aplicação bem-sucedida do aprendizado ativo. Obter este engajamento em matérias mais pesadas, aparentemente mais pragmáticas e menos flexíveis à formulação de atividades diferenciadas de ensino exigem um professor ainda mais criativo e disposto. O presente trabalho traz alguns modelos de jogos capazes de obter tal engajamento dos alunos envolvendo-os de modo leve e divertido nos temas mais densos do Processo Civil.

**PALAVRAS-CHAVE:** Aprendizado ativo. Gameficação. Processo Civil.

**ABSTRACT**

Student engagement is by far the most complicated component to the successful application of active learning. Obtaining this engagement in heavier, seemingly more pragmatic, and less flexible disciplines to formulate differentiated teaching activities require a even more creativity and willing teacher. The present work brings some

---

<sup>1</sup> Mestre em Ciência Política pela Universidade Federal do Paraná – UFPR. Especialista em Direito Processual Civil pela PUC/PR. Professor de Processo Civil e Direito e Políticas Públicas da FAE - Centro Universitário. Membro da Associação Brasileira de Ciência Política - ABCP e da Associação Brasileira de Lawtech e Legaltechs - AB2L.

models of games capable of obtaining such engagement of students leading them in a light and fun way through the most dense subjects of the Civil Procedure.

**KEYWORDS:** Active learning. Gamefication. Civil procedure.

## **INTRODUÇÃO**

Intuições Superiores de Ensino comungam de mesmos desejos e mesmas mazelas com relação ao ensino. Déficit de formação secundária, inadimplência, mas, se considerarmos a principal função das IES como sendo o ensino, o problema central é a falta de engajamento e a má formação dos seus alunos. Mesmo diante desse cenário, várias instituições têm somado esforços para promover um ensino transformador, focado em metodologias e estratégias de ensino que estimulem motivação em seus professores e alunos. Nesse sentido, foi criado Consórcio STHEM Brasil, que congrega aproximadamente 50 IES no Brasil preocupadas com a capacitação docente para a promoção de um ensino de excelência. O presente texto bem como os modelos de jogos nele apresentados surgiram após as atividades desenvolvidas na 5ª Formação de Professores do Consórcio STHEM Brasil, ocorrida em 2018 na cidade de Lorena-SP. São, portanto, reflexos criativos do congresso de ensino ativo realizado e provas de seu sucesso e impacto.

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1 Das dificuldades de implementação do aprendizado ativo nos cursos de direito**

O direito, além de todas as dificuldades típicas das ciências sociais, tem outra quase que insuperável: ele não se destina a resolver problemas. Como assim? Explica-se. Por mais paradoxal que possa parecer, o direito investiga problemas sociais, condutas sociais, e, grosso modo, ou as pune, as regula, ou estimula. Assim

sendo, é de sua natureza a incapacidade de resolver problemas práticos que representem uma melhoria e um avanço de imediato impacto na sociedade. Em outras palavras, ao contrário da lâmpada, que, uma vez definido e descoberto seu mecanismo, sempre acenderá, independentemente de quem o faça, o direito é integralmente dependente de quem o pratica, seja criando, aplicando ou interpretando. É, neste ponto, o direito, a ciência de mim e do outro, é dependente dos nossos nem sempre belos interesses. São as normas positivas estabelecidas de maiorias e minorias, corretoras de injustiças e geradoras de outras tantas, e, por fim, incapaz de, como a física, gerar incontestáveis leis de indiscutível aplicação e clara interpretação, ainda que desnecessária.

Essa condição intrínseca à ciência jurídica é o ponto nevrálgico da dificuldade de aplicação das aprendizagens ativas na academia. Vejam bem que dissemos dificuldade, e não impossibilidade tampouco inviabilidade, pois essa mesma condição deixa o trabalho do jurista professor mais fácil já que ele não tem a obrigação imediata de comprovar o sucesso do aprendizado ativo. Reside o trabalho mais difícil do jurista professor em não poder simplesmente aplicar as ferramentas ativas já utilizadas nas ciências criativas e exatas, e ter de desenvolver um método, empiricamente comprovado, repetidamente testado, ao longo de um recorte de tempo viável, que se comprove eficiente, ou seja, que gere aprendizagem e garanta conhecimento.

Outro ponto relevante – reparem que estamos destacando primeiramente as dificuldades – é que não se pode exigir do professor (não sem ao menos apoio institucional incondicional e pesquisa empírica embasadora) que altere sua metodologia se ela vem sendo bem avaliada e se de fato ela vem dando resultado. *“Se logras éxito en la aprendijage, siga el método que quieres!”* O que importa é a aprendizagem (JEREZ, Maio/2018, LORENA-SP).

Outro obstáculo à aplicação das metodologias ativas no direito são as formas de avaliação dos cursos em si, especialmente os exames do ENADE e da OAB, além dos concursos públicos da área jurídica, pretensão de muitos que optam pelos cursos

jurídicos. Ora, se as avaliações que determinam a quantidade de vestibulandos e também a quantidade de profissionais habilitados a trabalhar – se mal ou bem formados não importa – são tradicionais e em nada prestigiam a capacidade de solução de problemas, trabalho em equipe, etc., como seria possível conceber um curso de direito que estimule práticas não preparatórias a estes testes? Tal fato possui nexo de causalidade com o dano correspondente ao preconceito estabelecido às metodologias ativas<sup>2</sup> e isso também passa pela cultura profundamente incrustada na sociedade que considera o estudo um mero e chato passo ao sucesso financeiro, que leva os alunos à ojeriza pelo cargo de professor e asco do de pesquisador.

Para não dizer que não falamos das flores, o sistema adotado por diversas faculdades, qual seja “pay-per-pass” garante a aquisição de matéria prima de qualidade inferior que ao ingressar na universidade ganha automaticamente status de cliente, e que, por também não ter sido cultivada ativamente no “High School” sofrerá ainda mais para colaborar em sala de aula (DOURMASHKIN, Maio/2018, LORENA-SP). O tragicômico deste processo é que esta mesma matéria-prima tosca, estabelecerá, via CPA, o padrão de qualidade do produto final recebido.

A “desperiodização”, ou seja, o fato da instituição deixar o aluno escolher quase que livremente o período e as matérias, também causado pelo sistema “pay-and-go” de muitas IES, é nefasta à implementação das atividades inovadoras de ensino, pois, se o aluno não se sente pertencente nem a uma turma, como se engajará por esta mesma turma, este professor, ou por si mesmo? A desperiodização é mais similar ao EAD, que ao ensino presencial. Gera o individualismo acadêmico, que não só prejudica o indivíduo que pode começar o ano fazendo Processo Civil IV e acabar

---

<sup>2</sup> Insta destacar nesse ponto que, nenhum dos estudiosos do tema presentes no congresso STHEM – sobretudo os letrados de Harvard e do MIT, DR. Mur-Miranda e Dr. Dourmashkin, deu ênfase ao termo “metodologias ativas” e sim Aprendizagem ativa. Essa expressão reforça duas categorias/objetivos fundamentais à ativação do ensino: engajamento e foco central no discente.

fazendo Teoria Geral do Processo, mas também inviabiliza as monitorias, os trabalhos em grupo, enfim, toda a vida acadêmica.

A postura que, não só no direito, mas, em todas as áreas é nefasta a qualquer método docente, é aquele que demoniza o estudante, culpando-o por não estar interessado. É sabido que o perfil do estudante é variado, que ele pode ser mais ou menos rápido, pouco ou muito atento, ter mais ou menos tempo, mais ele não tem dentro de si a desmotivação. Não se pode dizer que o aluno é desmotivado, ainda que o contrário seja possível, vale dizer, a motivação pode ser intrínseca, a desmotivação, no entanto, é a incapacidade do mediador de despertar no sujeito interesse pelo objeto. Pesquisas mostram que, o modo ativo de aprendizagem, tem facilitado a vida dos professores nesse sentido, e dos alunos, claro. (MUR-MIRANDA, Maio/2018, LORENA-SP)

Mesmo diante desse cenário de dificuldades exposto, várias instituições tem somado esforços para promover um ensino transformador, focado em metodologias e estratégias de ensino que estimulem motivação em seus professores e alunos. Nesse sentido, foi criado Consórcio STHEM Brasil, que congrega aproximadamente 50 instituições de ensino superior no Brasil preocupadas com a capacitação docente para a promoção de um ensino de excelência.<sup>3</sup>

O Consórcio promove uma formação anual para professores das IES consorciadas. Em 2018, a 5ª edição do evento ocorreu na cidade de Lorena-SP, e contou com mais de 150 professores das mais diversas IES e regiões do Brasil, com cursos promovidos especialmente pelos professores da LASPAU, braço da universidade de Havard na América Latina.<sup>4</sup>

Destaca-se que, em grata surpresa, verificou-se diversos professores e coordenadores do curso do direito participando do evento, interessados em melhorar

---

<sup>3</sup> Mais informações sobre o consórcio em <http://sthembrasil.com/o-que-e-sthem/>.

<sup>4</sup> Mais informações em <https://www.laspau.harvard.edu/>.

ou diversificar o ensino jurídico em suas instituições. Ainda que em pequeno número, o direito esteve no evento, e, em conversas de bastidores não documentadas, quase que “suspirando pelas alcovas”, seus representantes em maior ou menor grau, concordam com as ideias acerca da necessidade de evolução do ensino jurídico com a inserção de novos métodos de aprendizagem.

O presente trabalho tem por objetivo expor, de maneira objetiva, a percepção de dois professores de direito sobre algumas atividades desenvolvidas na 5ª Formação de Professores do Consórcio STHM Brasil. Os docentes, ora autores, são de instituições de regiões extremas do Brasil, e a partir da troca de ideias resolveram produzir este texto, que se justifica pela necessidade de impulsionar o uso de métodos diferenciados no ensino jurídico. Dito isso, nesse exato ponto, recomenda-se que você leitor, coordenador, professor, reitor ou aluno, que considera impossível superar quaisquer das adversidades que nos prendem num ensino jurídico convencional, pare imediatamente de ler, sob pena de estar perdendo tempo. Agora, se você acredita que os desafios podem ser superados e tem uma instigante vontade de melhorar suas práticas, que acredita que o centro da aula é o aluno e não o professor, ou quer apenas conhecer as ações ativas de aprendizagem e engajamento, para poder – com propriedade e conhecimento - rechaça-las, prossiga lendo.

## 2.2 Do jogo e do engajamento

O jogo enquanto metodologia de ensino ativa tem suas particularidade e concepção conceitual própria. Deve ser provido de requisitos específicos para que possa ser considerado jogo e não uma metodologia ativa qualquer dentre as várias existentes. Tendo em conta o objetivo prático do texto e do livro, não levaremos muito tempo para expor que jogo consiste na conjugação de elementos como narrativa, sistema de feedback, sistema de recompensas, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, interação, interatividade, entre outros, em outras atividades que não são diretamente associadas aos games,



com a finalidade de tentar obter o mesmo grau de envolvimento e motivação que normalmente encontramos nos jogadores quando em interação com bons games.” (FARDO, 2012)

Gameficar, por conseguinte é a utilização de elementos dos games (mecânicas, estratégias, pensamentos) fora do contexto dos games, com a finalidade de motivar os indivíduos à ação, auxiliar na solução de problemas e promover aprendizagens (KAPP, 2012).

Fato verificável após realização prática de diversas atividades de *gameificação* é que, os alunos não devem apenas jogar, mas participar de todo o processo de construção do jogo, sendo o ato de jogar em si, o capítulo final, a consagração do trabalho em conjunto realizado pela sala de aula.

Alguns passos devem ser seguidos para que se logre êxito no intento de ensinar via *gameificação*;

1) é preciso que haja exposição prévia do conteúdo e/ou a realização de uma sala de aula invertida sobre a matéria a ser *gameificada*; Não é possível conceber que os alunos joguem ou sequer queiram jogar algo baseado em que não sabem.

2) A matéria a ser ministrada via jogo deve ser complexa, pois que matérias de fácil compreensão não merecem que se dedique tanto tempo e esforço para seu ministério. Porém a matéria a ser *gameificada* não pode ser muito polêmica e/ou contraditória, sob pena de os diferentes pontos de vista sobre o caso – que devem ser respeitados – criarem problemas ao estabelecimento de regras claras e objetivas sobre o jogo.

2.1) Um exemplo do mundo do direito sobre o que se diz é que é muito mais fácil *gameificar* matérias ou de processo (civil, penal administrativo, constitucional, etc.) do que matérias de direito material, ou decisões dos Tribunais superiores, pois que conceitos precisos e procedimentos bem definidos auxiliam na criação, compreensão e aceitação das regras do jogo. Mas nada é impossível de ser *gameificado*.

3) Se o jogo já estiver pronto, o processo de criação deve ser exposto e validado pelos alunos. O professor deve despir-se de suas inseguranças e eventuais estratégias

# REVISTA DIREITO **FAE**

autoritárias de imposição de comando, sob pena de não conseguir receber feedback real e sincero dos alunos.

4) No jogo, não deve existir professor e aluno, apenas “parceiros de mesa”. Entre iguais, ainda que apenas durante o período de jogo, é que as partes envolvidas poderão desfrutar melhor da experiência acadêmica gamificada.

Os passos supra foram seguidos ao longo de dois semestres para aprendizagem de temas relacionados a matéria de Processo Civil do curso de Direito<sup>5</sup> da FAE - Campus São José dos Pinhais e os resultados foram excelentes:



<sup>5</sup> Vídeos com as atividades estão disponíveis no youtube: <https://youtu.be/u1DR5jAeOiM>, <https://youtu.be/Jw2Lo3Up1GM> e <https://youtu.be/OJI-GYKleMo>



Mesmo seguindo todas essas recomendações – que são de fato apenas sugestões pois que a gameficação deve ser um processo livre e criativo, tão solto e desmedido quanto o poder constituinte - ainda assim não é possível garantir o engajamento de todos na realização da atividade. Mesmo se tudo for feito em parceria por todos, existirão sempre os caroneiros, ou “free-riders” (DOURMASHKIN, Maio/2018, LORENA-SP). São alunos que, num cálculo puramente racional de perdas e ganhos, optam por, quando num trabalho em grupo, seja ativa ou passiva a aprendizagem, nada fazer, e, ainda assim, obter a mesma nota que os demais componentes.

É um cálculo, comportamento típico daquele que a teoria econômica – inclusive estudando a democracia – convencionou chamar de *homo economicus* (DOWNS, 1960). Tal indivíduo não se importa com o fundo da questão, a aprendizagem, ou acha inútil o método, preocupando-se exclusiva e praticamente com a nota. Para esse indivíduo não importa, a priori, qual o método se utiliza em sala de aula, pois, a ele não importa o meio, e sim o fim, ainda que o fim (nota suficiente) não reflita seu real aprendizado.

Destaque-se que esta constatação não exime os professores de lutar pelo interesse e motivação desse aluno, tampouco permite que o docente exile o aluno mandando-o à Ilha dos desmotivados, pródigos e desinteressados. Essas pessoas, claramente mais difíceis de “sensibilizar e engajar, precisam de mais *inputs* e mais constantes e recompensadores *outputs*. Precisam de provas mais concretas da importância da obtenção de certas habilidades necessárias à solução do desafio que ela também deve de igual forma desejar resolver (DOURMASHKIN, Maio/2018, LORENA-SP). Ou ainda de meios mais divertidos de aprender, como a “gameficação” (MUR-MIRANDA, Maio/2018, LORENA-SP).

Indivíduos podem ser mais ou menos interessados, indo da completa falta de motivação, *amotivation*, passando pela motivação extrínseca, ou seja, faço por que me mandam ou, porque “é assim que tem que ser”; porque preciso, *regulated*

*motivation*, até chegar à motivação intrínseca, ou seja, o aluno quer fazer o projeto, quer se engajar, característica mais facilmente encontrada nos cursos de pós-graduação e profissionalizantes.

### **3 DOS MODELOS DE JOGOS**

Os jogos devem ser tão simples quanto recompensadores, e tão educativos quanto divertidos. A seriedade do jogador deve vir única e exclusivamente de sua vontade de aprender que para ele virá disfarçada de vontade de ganhar. Jogos podem envolver sistemas de premiação, competição e recompensas para “apenas” provocar mudanças no comportamento do aluno, tirando-o do estado inicial que muitas vezes é de apatia. (LADLEY, 2011 apud FARDO 2012), ou pode construir uma experiência significativa que vá muito além do que as mecânicas básicas dos games oferecem e motivar intrinsecamente os indivíduos a desempenharem os seus papéis da melhor forma possível dentro do contexto em que se encontram (WERBACH e HUNTER, 2012 apud FARDO 2012).

O jogo pode ser uma criação totalmente nova, ou uma adaptação e releitura de jogos consagrados como ocorre nos exemplos abaixo.

#### **3.1 Adedonha Recursal**

“Adedonha” (“Stop”, “Estrelão”, ou qualquer outro nome que a depender da região o jogo possa vir a ter) é uma brincadeira que utiliza basicamente o alfabeto, as mãos, lápis e caneta. Simples e efetiva produz resultados visíveis quando aplicadas à compreensão de matérias com uma profusão de conceitos, requisitos, efeitos, como é a Teoria Geral dos Recursos.

Não convém aqui explicar o que é e para que serve essa teoria por completo, até seria impossível em via tão exígua, mas trata-se, em leiga síntese, de tudo o que

se precisa saber antes de utilizar as espécies de recurso contra as diversas decisões proferidas num processo judicial.

### 3.1.1 Regras e Objetivos

a) Os alunos criam uma tabela, no papel ou computador com as categorias<sup>6</sup> a serem preenchidas de acordo com a letra do alfabeto sorteada

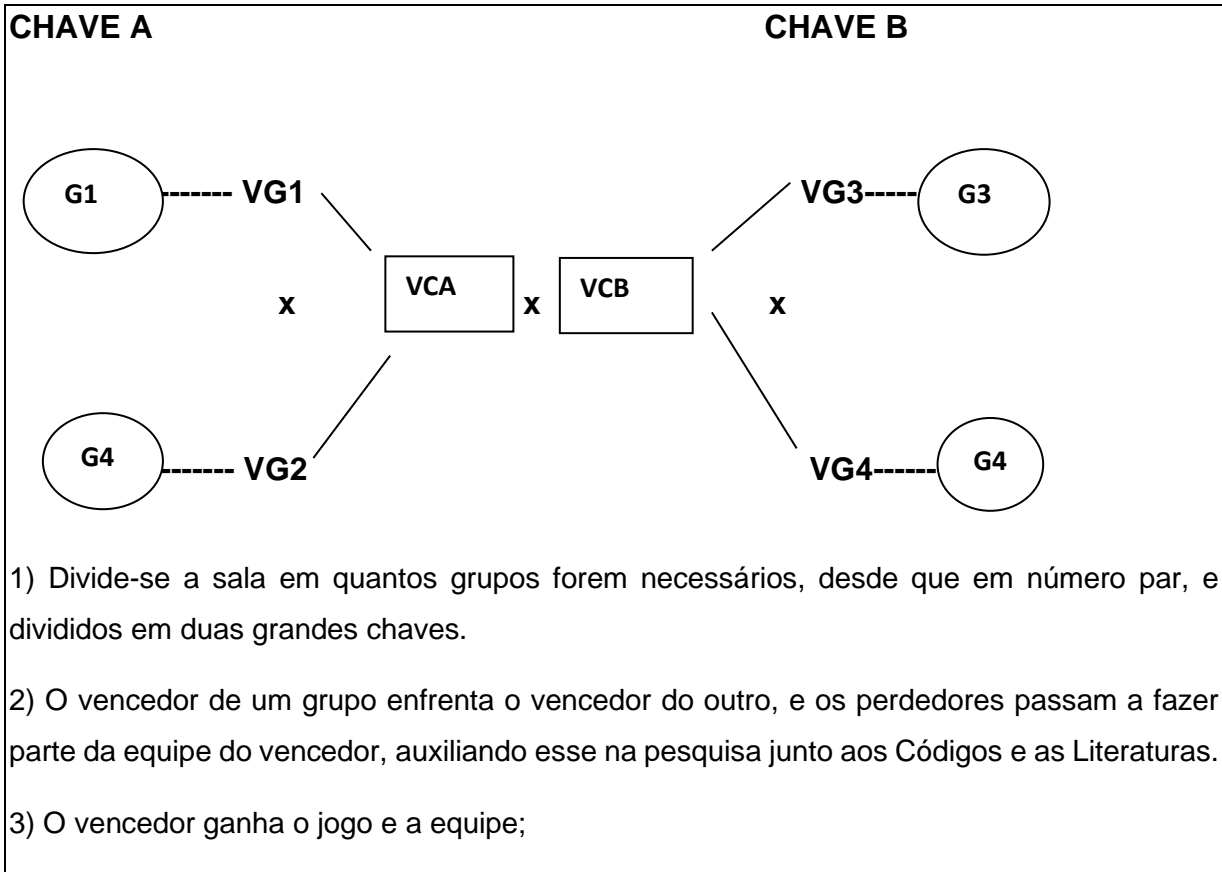
Nome do Recurso	Sucedâneo Recursal	Técnica de Julgamento	Princípio	Nome da parte
Classificação	Efeito do Recurso	Cidade/Tribunal/ Estado/ Foro Competente	Cor da camisa do Professor	Requisito de admissibilidade

b) Para escolha da letra, os jogadores – enquanto falam “adedonha” – colocam suas mãos à frente, e cada dedo representa uma letra do alfabeto. Quando contados todos os dedos, a letra final correspondente será a letra inicial de cada palavra a ser colocada nos quadros acima. Ex.



<sup>6</sup> Podem existir mais ou menos categorias, ou até todas as categorias, de acordo com a evolução do cumprimento do plano de ensino

- c) Cada palavra escrita corretamente no local correto vale, por exemplo, 10 pontos;
- d) Ganha quem fizer um número arbitrariamente definido de pontos primeiro, ou quem tiver mais pontos ao final de determinado tempo.
- e) É permitido consultar o Código de Processo Civil durante o jogo, bem como a literatura sobre o tema. Aliás, é nesse momento que o aprendizado ocorre e os conceitos se fixam. A busca pelas respostas é que ensina o aluno a manusear o código de Leis e, mais importante, ler e interpretar a doutrina sobre o tema.
- f) O Objetivo é Apresentar o aluno ao sistema recursal e familiarizá-lo com os termos. Acaba por desenvolver espírito de equipe e ativa a memória.
- g) O Jogo é modular, ou seja, pode ser realizado entre dois alunos ou trezentos alunos divididos em grupos e chaves, como no exemplo prático abaixo:



- 4) O grupo vencedor enfrenta o outro grupo vencedor VG1, VG2, VG3 e VG4, e, finalmente o grupo vencedor da chave A (VCA e VCB) – já com a equipe de todos os grupos ao seu lado - enfrente o vencedor da Chave B para definir quem será o grande líder e vencedor formador da equipe única da sala;
- 5) O objetivo não é apenas vencer, mas sim tornar-se líder e representante do grupo a partir do conhecimento e competência do indivíduo.

### 3.2 Pôquer Recursal

O jogo, como o próprio nome sugere é baseado no homônimo na modalidade Texas Hold'em, e possibilita a familiarização do aluno com os requisitos e condições necessárias à propositura de cada recurso e com as diversas decisões passíveis de recurso, momentos de interposição e análise dinâmica do sistema recursal.

Ao aguçar o tirocínio – raciocínio jurídico – desenvolve a capacidade de análise da problemática jurídica e diagnóstico da solução recursal correspondente.

Deve ser utilizado para ensino dos Recursos em Espécie, ou seja, quando o aluno já teve contato com a Teoria Geral dos Recursos. Com o game, o aluno aprende sobre o cabimento e a previsão legal dos recursos, e a diferença entre esses e as técnicas de julgamento e os sucedâneos recursais.

#### 3.2.1 Das Regras

- a) O aluno recebe duas cartas no início;
  - b) A mesa coloca mais 3 cartas (FLOP)
  - c) A mesa coloca mais uma carta (The Turn)
  - d) A mesa coloca mais uma carta (The River)
  - e) Apostas e desistências
- **FOLD**
  - **RAISE**



- **CALL**

Em cada momento acima (recebimento das duas cartas, flop, turn e river), o jogador pode desistir do jogo (fold), aumentar a aposta (raise), ou, pode pagar pra ver (call).

f) O nome da moeda do jogo é ASTREINTE<sup>7</sup> e as cores e valores se dividem em

verde - 1 astreinte

amarela – 10 astreintes

azul – 100 astreintes

branca – 1000 astreintes

g) – valores das cartas individuais

Cada carta tem um número. Um recurso de valor mais alto ganha de um recurso de valor mais baixo, se o outro jogador não tiver:

- um par (dois recursos, dois requisitos, etc);
- dois pares;
- três do mesmo tipo;
- quatro do mesmo tipo;

h) mãos especiais: As mãos especiais (jogadas clássicas) devem conter no mínimo **1 carta recurso + 1 carta efeito + 1 carta requisito de admissibilidade + 1 carta requisito de mérito**; obviamente que, efeitos e requisitos devem ser relativos à carta recurso que o jogador possui. Qualquer mão especial ganha das cartas individuais e dos pares da alínea “g”.

As mãos especiais são as seguintes:

**ÁGUIA DE AIA** – Em homenagem ao mestre Rui Barbosa, essa é a maior mão do Pôquer recursal pois é “LIMPA”, ou seja, contém 1 RECURSO + 1 MÉRITO + 1

---

<sup>7</sup> Astreinte é o nome jurídico da multa coercitiva comumente utilizada nos processos de conhecimento e execução para incentivar o devedor a cumprir a obrigação definida em liminar ou em sentença, respectivamente.

EFEITO + COMPETÊNCIA. Nada bate esta mão. Se os jogadores tiverem águias de diferentes recursos, ganha quem tiver o recurso de valor mais alto.

**TEREZÃO** – Em homenagem à mestre Tereza Arruda Alvim, organizadora da Revista de Processo e fundamental na elaboração do NPC. Essa é a segunda maior mão do Pôquer recursal. 1 RECURSO + 1 MÉRITO + 1 ADM + 1 EFEITO. Se os jogadores tiverem “terezões” de diferentes recursos, ganha quem tiver o recurso de valor mais alto.

**MIRANDINHA** em homenagem ao mestre Pontes de Miranda, essa é a terceira maior mão do Pôquer recursal. 1 RECURSO + 1 MÉRITO + 1 ADM. Se os jogadores tiverem “terezões” de diferentes recursos, ganha quem tiver o recurso de valor mais alto.

**ABUZADINHO** – em homenagem ao professor Alfredo Buzaid, é a 4ª e última mão especial, composta por 1 RECURSO + 1 REQUISITO, OU ‘ EFEITO, OU 1 COMPETÊNCIA. Se os jogadores tiverem “Mãoironis” de diferentes recursos, ganha quem tiver o recurso de valor mais alto.

O jogo pode ser praticado por diversos alunos, simultaneamente, em diversas meses consecutivas, basta que haja baralho disponível para todos. As cartas, as astreintes são as seguintes representadas pelas formas e tabela abaixo:

<b>EMBARGOS DE DECLARAÇÃO</b> 1	<b>APELAÇÃO</b> 2.5	<b>AGRAVO DE INSTRUMENTO</b> 2
<b>RECURSO ESPECIAL</b> 3	<b>RECURSO EXTRAORDINÁRIO</b> 4	<b>EMBARGOS DE DIVERGÊNCIA</b> 3.1
<b>DECISÃO</b> Sentença	<b>DECISÃO</b> Acórdão	<b>DECISÃO</b> Monocrática do relator
<b>Instrumento obrigatório</b> Requisito de ADM	<b>Regularidade formal</b> Requisito de ADM	<b>Legitimidade</b>

		Requisito de ADM
Legalidade Art. 994 Cabimento Art. 1.009.	Legalidade Art. 994 Cabimento Art. 1.015.	Legalidade Art. 994 Cabimento Art. 1.021.
Legalidade Art. 994 Cabimento Art. 1.022.	Legalidade Art. 994 Cabimento Art. 1.027.	Legalidade Art. 994 Cabimento Art. 1.043.
Legalidade Art. 994 Cabimento Art. 1.042.	Competência para Julgar Tribunal <i>Ad quem</i>	Competência para julgar Órgão pleno conforme Regimento Interno do Tribunal
Reclamação 4,5	Recursos e demandas repetitivas Requisitos de fundamentação	Questão relevante Sem recursos repetidos Requisitos de fundamentação
Ofensa à CF/88 Requisitos de fundamentação	Omissão Obscuridade Contradição Requisitos de fundamentação	Reforma Decisão interlocutória Requisitos de fundamentação
Efeito translativo quanto a matéria analisada pelo órgão julgador - de ofício, ordem pública	Efeito interruptivo – quanto ao prazo à interposição de outros recursos	Efeito infringente – O recurso não era para isso inicialmente mas acabou mudando a decisão
Analisa matéria fática - Juízo de Mérito	Analisa matéria só de direito - Juízo de Mérito	Inexistência de fato impeditivo - Juízo de Mérito
Pedido – error in procedendo e in judicando - Juízo de Mérito	Causa de pedir - Juízo de Mérito	CORINGA - Justiça Gratuita - Substitui o preparo
Coringa - GILMAR MENDES – substitui qualquer carta.	Recurso adesivo 0,5	Decisão Interlocutória

Agravo Interno 1,5	5 dias - Juízo de ADM	15 dias Juízo de ADM
Legalidade Art. 947. cabimento	Competência para Julgar Tribunal <i>ad quo</i>	legalidade cabimento Art. 976
Agravo em Recurso Especial ou Extraordinário 3,7	DECISÃO - Despacho de Mero Expediente	IAC 5
IRDR 5	Ofensa à lei federal - Requisitos de fundamentação	Desrespeito a precedente em qualquer instância Requisitos de fundamentação
Efeito devolutivo e suspensivo Via de regra Da decisão recorrida	Tutela provisória recursal Requisito de fundamentação	Efeito obstativo à ocorrência da coisa julgada (trânsito em julgado);
Efeito substitutivo se provido o recurso, a nova decisão substitui a antiga – total ou parcialmente	Adequação - Juízo de Mérito	Interesse recursal - Juízo de Mérito
NPJ - Substitui prazo e preparo CORINGA	Adm Publica - Substitui o prazo -CORINGA	

As cartas coringas, como nos jogos de pife, cacheta, substituem a carta necessária à formação do jogo que o jogador tem em sua mão. As cartas devem ser coloridas para facilitar a compreensão do jogo e a formação das mãos especiais. Jogadores mais avançados podem utilizar baralhos preto e branco, até mesmo para

evitar interferências externas quando em disputas, o que é terminantemente proibido nos torneios de pôquer.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O direito vive um momento de transição provocada pela quarta revolução industrial. A advocacia, a jurisdição, a burocracia estatal, a relação contratual entre atores privados não serão (já não são) mais como antes. Profissionais que realizam tarefas de complexidade mediana tendem a ser substituído por robôs que terão por incumbência a realização das tarefas lógicas, repetitivas e comezinhas. Alunos medianos, que se tornam profissionais medianos, também deixarão de existir, ou se chegarem a ingressar no curso, em brevíssimo tempo evadir-se-ão.

Aplicar a Lei, consultar jurisprudência, calcular penas e valores de condenação são trabalhos que um software pode fazer muito melhor e mais rápido do que um ser humano. É por isso que *inteligência artificial, robotização, blockchain, smart contracts, jurimetria*, são exemplos de matérias que deverão obrigatoriamente estar presente nos planos de ensino dos cursos de direito, sob pena destes se tornarem obsoletos ou até mesmo serem extintos e substituídos por cursos técnicos.

Mas o que isso tem a ver com *gameificação*? Ora, tudo! Ao ser humano jurista restará a atribuição honrosa de criar legislação, refletir sobre ela, compará-la com a realidade verificada e os resultados estatísticos dela extraídos. E para isso ele precisa ser criativo, inventivo, raciocinar, estar focado em trabalhos em equipe, pesquisar e sobretudo ser lecionado via casos práticos e métodos ativos entre os quais destacamos sobremaneira a *gameificação*. Os Núcleos de Prática Jurídica, ouso dizer, quando tratados da forma que merecem, como laboratórios jurídicos de experimentação e aproximação dos alunos com a realidade que lhes espera após a graduação, tal qual a residência faz aos graduandos em medicina, serão a grande



sala de aula dos cursos do direito, pois, para decorar artigos e diferentes conceitos hoje já existem computadores capazes.

O direito atual mantém as falhas no sistema, as burocracias, os entraves e as lentidões que de fato, agradam a maioria, pois, é por conta delas e através delas que se sustentam os advogados, os juízes, os cursos de direito e todo esse mercado que vive das brechas de um intrincado e moroso sistema legal. A tecnologia obrigará o direito a procurar soluções definitivas e respostas concretas aos problemas, para que não se precise recorrer de novo e outra vez ao judiciário para resolve-los novamente.

Por conta da mercantilização e do “jurismo” – que é um misto de corporativismo, protecionismo e egocentrismo dos juristas – o direito que nasceu para corrigir distorções e evitar abusos, hoje é quase que uma religião, uma seita elitista formando uma casta de notáveis, que devem ser consultados diversas vezes sobre o mesmo problema, que não se resolve. Apenas é interpretado de acordo com o caso concreto. Por que isso ocorre? Não seria interessante resolver de fato os problemas jurídicos que dão sustento a tanta gente? Claro que não.

Para exemplificar, peguemos a fórmula de Bhaskara: uma vez que a matemática resolveu essa equação, ela é utilizada para todos os casos, assim é na engenharia, física, química etc. Nenhum matemático vai cobrar de você para resolver o problema solucionado pela fórmula de Bhaskara. O direito – em que pese o seu objeto sociedade seja de fato muito mais complicado e volátil – não é uma ciência que cria soluções, mas sim e apenas, meios de resolução de conflitos que, muitas vezes, além de idênticos, se repetem ao longo do tempo. E essa solução nunca é tão simples como a aplicação de uma fórmula como a do Bhaskara, envolve diversas pessoas, custos e, pior, quase sempre acaba com uma decisão de outro ser humano falível com seus vícios e preconceitos impondo-se sobre capacidade de resolução autônoma das partes. É como se para curar-se de uma doença, não existisse remédio certo, apenas o médico e sua infinidade de opções incertas. E o remédio só pudesse ser ministrado, de diferentes formas, após a ordem ou autorização do médico-mor, o Juiz. Isso tudo

sem garantia de cura, e, sem pressa, pois que não raras vezes o remédio chega ao paciente após sua morte.

Enfim, esse quadro o jurista do futuro não irá encontrar. Então ou ele se adapta e toma as rédeas da mudança, ou será escanteado e substituído como um artesão oitocentista. O buraco é muito mais embaixo do que aparenta ser, a quarta revolução industrial e a invasão da tecnologia nas ciências e relações sociais será tão ou mais drástica que a provocada pela invenção das máquinas no início no século XIX. É preciso estar preparado e os “games”, por ativar criatividade e aguçar o tirocínio devem ser levados a sério e utilizados sempre que possível como meio de transmissão do conhecimento. Se decorar é para robôs; pensar, refletir, criar, e buscar de fato um mundo mais justo é o que “sobrará” ao humano jurista gamer.

## REFERÊNCIAS

DOWNS, Anthony. **Uma teoria econômica da democracia**. Edusp, São Paulo, 1999, pp. 25-70; 103-116; 135-162.

FARDO, M. L. (2013). A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *Novas Tecnologias na Educação*.

STHEM Brasil, **Palestras em Congresso realizado na UNISAL**, Lorena/SP. Ed. 2018.



REVISTA  
**DIREITO**  

---

***FAE***