

IDEAU

**ESTRATÉGIAS ATIVAS NO ENSINO JURÍDICO: A
GAMIFICAÇÃO POR MEIO DO "EMPRESARIANDO DIREITO"**

**ACTIVE STRATEGIES IN LEGAL EDUCATION: GAMIFICATION
THROUGH "ENTREPRENEURSHIP IN LAW"**

**ESTRATEGIAS ACTIVAS EN LA EDUCACIÓN JURÍDICA:
GAMIFICACIÓN A TRAVÉS DEL "EMPRENDIMIENTO EN
DERECHO"**

Claudia Karina Ladeia Batista

Doutora em Direito, Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul (UEMS),
Paranaíba, Mato Grosso do Sul, Brasil. E-mail: claudiabatista@uems.br
Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3169-399X>

Raquel Rosan Christino Gitahy

Doutora em Educação, Universidade do Oeste Paulista (UNOESTE),
Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul (UEMS), Paranaíba, Mato
Grosso do Sul, Brasil. E-mail: raquelgitahy.rg@gmail.com
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-5387-9536>

RESUMO

A educação jurídica na era conectada deve considerar a geração gamer, sendo uma estratégia ativa de aprendizagem para os estudantes a gamificação. Na gamificação são utilizados elementos de jogos a fim de tornar o processo de ensino e aprendizagem mais envolvente, imersivo de maneira a engajar o estudante com atitudes de protagonismo. O presente artigo tem como objetivo apresentar o game "Empresariando Direito" como uma ferramenta de gamificação voltada à aprendizagem ativa do Direito Empresarial e discutir como o mesmo pode potencializar a aprendizagem significativa e contextualizada por meio de situações simuladas vivenciadas. Trata-se de uma metodologia teórico-propositiva, configurada como relato de uma proposta pedagógica fundamentada teoricamente, que contempla a descrição do game e a análise reflexiva de seu potencial educativo. Conclui-se que o game é um catalisador para a aprendizagem significativa do estudante de Direito frente a conceitos de Direito Empresarial.

Palavras-chave: Gamificação. Empresariando Direito. Direito Empresarial. Estratégia Ativa. Ensino Jurídico.

DOI:10.55905/reiv6n1-021

Submitted on: 2.6.2026 | Accepted on: 2.10.2026 | Published on: 2.27.2026

ABSTRACT

Legal education in the connected age must consider the gamer generation, with gamification being an active learning strategy for students. Gamification uses game elements to make the teaching and learning process more engaging and immersive, thus engaging students with proactive attitudes. This article aims to present the game "Empresariando Direito" (Business Law) as a gamification tool focused on active learning of business law and to discuss how it can enhance meaningful and contextualized learning through simulated experiences. It is a theoretical-propositive methodology, configured as a report of a theoretically grounded pedagogical proposal, which includes a description of the game and a reflective analysis of its educational potential. It concludes that the game is a catalyst for meaningful learning for law students regarding business law concepts.

Keywords: Gamification. Entrepreneurship in Law. Business Law. Active Strategy. Legal Education.

RESUMEN

La educación jurídica en la era conectada debe considerar a la generación de jugadores, siendo la gamificación una estrategia de aprendizaje activo para los estudiantes. La gamificación utiliza elementos de juego para hacer que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea más atractivo e inmersivo, fomentando así actitudes proactivas en los estudiantes. Este artículo tiene como objetivo presentar el juego "Empresariando Direito" (Derecho Mercantil) como una herramienta de gamificación centrada en el aprendizaje activo del derecho mercantil y analizar cómo puede potenciar el aprendizaje significativo y contextualizado mediante experiencias simuladas. Se trata de una metodología teórico-propositiva, configurada como un informe de una propuesta pedagógica con fundamento teórico, que incluye una descripción del juego y un análisis reflexivo de su potencial educativo. Se concluye que el juego es un catalizador para el aprendizaje significativo de los estudiantes de derecho en relación con los conceptos del derecho mercantil.

Palabras clave: Gamificación. Emprendimiento en Derecho. Derecho Mercantil. Estrategia Activa. Formación Jurídica.

1 INTRODUÇÃO

A sociedade conectada, sujeita a constantes mudanças impostas por tecnologias cada vez mais sofisticadas, impõe à educação o desafio de formular propostas adequadas à preparação de estudantes da geração gamer. Assim, para que essa missão se efetue, não se pode ignorar as mudanças trazidas por

essa era nas relações econômicas, políticas, humanas e educacionais.

Diante desse contexto, o presente artigo tem como objetivo apresentar o game "Empresariando Direito" como uma ferramenta de gamificação voltada à aprendizagem ativa do Direito Empresarial e discutir como o mesmo pode potencializar a aprendizagem significativa e contextualizada por meio de situações simuladas vivenciadas.

O desenvolvimento do artigo está estruturado em quatro seções, além desta introdução. A seção 1 apresenta a questão da Gamificação no Ensino jurídico. A seção 2 apresenta a Metodologia. A seção 3 detalha a proposta de utilização do game no processo educativo. A seção 4 descreve o game "Empresariando Direito". Por fim, tem-se a conclusão.

2 A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO JURÍDICO

As estratégias de ensino jurídico não podem se limitar a aulas expositivas, podendo utilizar-se de metodologias e estratégias ativas de aprendizagem. Uma das estratégias ativas é a gamificação, que incorpora elementos de jogos a contextos não lúdicos, ou como afirma Parra et al. (2022, p. 4), "(...) gamificação pode ser definida como o uso de elementos do design de jogos em contextos não relacionados a jogos, como a educação, com o objetivo de aumentar o engajamento dos estudantes e promover a aprendizagem".

A ideia de engajamento e motivação é salientada por Moran (2018, p. 21) ao afirmar que aulas gamificadas "[...]são estratégias importantes de encantamento e motivação para uma aprendizagem mais rápida e próxima da vida real.[...]" e também destacada por Busarello (2016) ao sustentar que

O engajamento e motivação são objetivos explícitos da gamificação, entendendo o primeiro como imprescindível para reter a atenção do indivíduo e envolvê-lo no processo criado. [...] Motivar o indivíduo consiste em energizar, fornecendo direções, propósitos ou sentido aos comportamentos e às ações. Dirigir a participação em uma ação ou atividade é o elemento chave no processo de gamificação. (BUSARELLO, 2016, p.29-30)

Assim, a gamificação está alinhada a afirmativa de Moran (2020), quando

salienta que

para as gerações acostumadas a jogar, a linguagem de desafios, recompensas, de competição e cooperação é atraente e fácil de perceber. Os jogos colaborativos e individuais; de competição e colaboração; de estratégia, com etapas e habilidades bem definidas se tornam cada vez mais presentes nas diversas áreas de conhecimento e níveis de ensino. (Moran, 2020, p. 04)

Diante deste cenário, no Brasil, há um mercado em franca expansão na área de games de entretenimento e educacionais, razão pela qual o uso de game no processo educativo, ou mais especificamente na área de Direito Empresarial representa uma inovadora ferramenta nos estudos, que tradicionalmente se baseia na leitura e interpretação da legislação.

Os jogos digitais são construídos a partir de uma lógica de comunicação com base em elementos como interatividade, desafios, metas, valoração e resultados imediatos, recompensas e prêmios, colaboração e compartilhamento, que vai se constituindo como a “linguagem da era digital. A difusão do emprego dessa “linguagem digital” em aplicações cujos objetivos vão além do simples entretenimento, embora também entretendam, voltadas a uma grande gama de setores e atividades profissionais, cunhou a expressão gamificação (gamification). Os chamados jogos sérios, constituem a consequência mais visível da adoção dessa linguagem em áreas como educação, treinamento (para inúmeras atividades econômicas, operacionais e gerenciais) e saúde. Não se trata da simples aplicação de programas interativos voltados a esses campos, mas sim da utilização de jogos como ferramentas envolventes, desafiadoras, estimuladoras e eficazes para a transmissão de conhecimentos e valores, e para a geração de resultados.(Mello; Zendron, 2015, p.342)

O uso da gamificação no Direito Empresarial é inovador pois a condução da atividade educacional de Direito Empresarial em um cenário que pode representar sucesso ou encerramento da atividade desempenha um fator importante para o desenvolvimento de competências e habilidades de um empresário, incluindo a análise de mercado, do contexto econômico, conhecimento e reflexão da melhor tomada de decisão frente as legislações existentes, o respeito ao outro, saber ouvir, saber expressar-se, indo muito além do conhecimento técnico.

3 METODOLOGIA

A presente pesquisa adota abordagem qualitativa, com delineamento teórico-propositivo, caracterizando-se como relato de proposta pedagógica baseada em referencial teórico que sustenta a descrição do game “Empresariando Direito” e a discussão de suas possibilidades educacionais.

A abordagem qualitativa, segundo Bogdan e Biklen (1994, p. 48-49) “exige que o mundo seja examinado com a ideia de que nada é trivial, que tudo tem potencial para constituir uma pista que nos permita estabelecer uma compreensão mais esclarecida do nosso objeto de estudo”.

Nessa perspectiva, o estudo concentra-se na análise das contribuições da gamificação para o ensino do Direito Empresarial, apresentando uma ferramenta pedagógica construída à luz das estratégias ativas de aprendizagem aplicadas ao ensino jurídico.

Não se trata de investigação empírica com aplicação do jogo, mas da descrição analítica de seu processo de concepção à luz dos referenciais teóricos da gamificação como estratégia ativa de aprendizagem, razão pela qual prescinde de submissão a comitê de ética.

4 PROPOSTA DE UTILIZAÇÃO DO GAME “EMPRESARIANDO DIREITO”.

A proposta prevê que dois ou mais participantes possam, por meio de respostas as questões referentes ao Direito Empresarial, percorrer um tabuleiro que tem como ponto de partida o “nascimento da empresa” e como término o encerramento da atividade ou o alcance do selo de empresa “top”. Além das questões objetivas, destinadas à fixação do conteúdo técnico, o jogo tem como propósito coletar informações de questões de alcance social e ético, como função social da empresa, boa-fé dos contratos, livre iniciativa, entre outras. Tais respostas constituirão um banco de dados denominado “caixa de ideias” e os participantes sempre avançarão uma casa ao responder à questão, ou retroagirão duas se houver recusa em respondê-la ou excesso de tempo. As respostas da caixa de ideias constituirão subsídio para avaliação de

conhecimentos menos técnicos, como a importância da empresa, sua função social, entre outros. Direito Empresarial é uma disciplina reconhecida entre os acadêmicos por ser bastante técnica e pouco atrativa, se comparada a questões penais, de consumidor, entre outras. O problema a ser enfrentado pelo jogo é tornar o estudo de Direito Empresarial mais atrativo e de compreensão mais fácil. Além disso, espera-se que a aprendizagem colaborativa por meio da caixa de ideias possa constituir verdadeiro acervo a ser estudado para a compreensão da importância da atividade empresarial em vários aspectos. Elementos da gamificação como a utilização de desafios, aferição de conhecimento, desenvolvimento de habilidades e competências, as conjugações de elementos ora de competitividade, ora de cooperação, são responsáveis pelo aumento da motivação do estudante e, conseqüentemente, da eficiência do processo de ensino e de aprendizagem.

5 O GAME "EMPRESARIANDO DIREITO".

O game foi pensado pelas autoras, estando ainda em forma de protótipo, que pode ser materializado de maneira física ou digital. A ideia inicialmente é ser utilizado junto a estudantes do curso de direito, notadamente da área de Direito Empresarial, mas também pode ser facilmente adaptado a áreas como administração de empresas, ciências contábeis, entre outros. Tanto de maneira física como digital, estima-se que o jogo tenha um baixíssimo custo de produção. No formato físico pode ser realizado em formato de tabuleiro e de forma virtual como um jogo para dispositivos como celulares e tablets, implicando em custos muito inferiores aqueles envolvidos para a elaboração de jogos para consoles.

O seu protótipo foi pensado a partir das seguintes regras

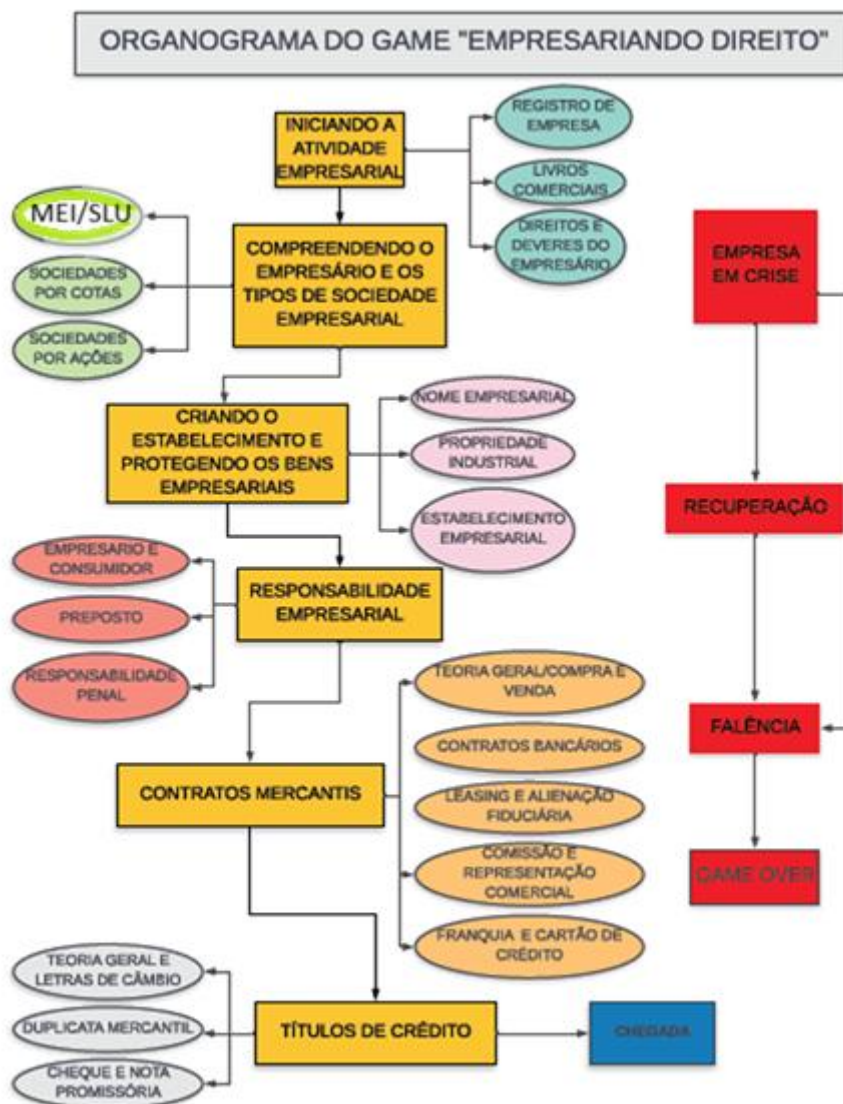
1. Os participantes percorrerão um tabuleiro cujo avanço implica em responder acertadamente questões de múltipla escolha versando sobre Direito Empresarial;
2. Os retângulos amarelos representam as fases do jogo;
3. As formas ovais representam os assuntos a serem sorteados em cada fase;

4. Cada assunto é composto por um banco de questões que serão sorteadas aleatoriamente em fichas embaralhadas (se o jogo for físico) ou designadas pelo próprio sistema, se virtual;
5. Cada fase é composta de três rodadas de perguntas
6. O jogo tem início com um lançamento de dados (físico ou virtual). O participante que tirar o maior número de pontos tem o direito de escolher para si e para o adversário o assunto a ser respondido na fase. A cada passagem de fase haverá em novo lance de dados para a definição de quem escolhe os assuntos a serem respondidos;
7. O tempo para escolher a resposta será computado por uma ampulheta física ou virtual;
8. O acerto implica em avançar uma casa no tabuleiro principal. O erro remete o jogador ao campo “empresa em crise”, caso em que as perguntas versarão sobre direito falimentar
9. O acerto da primeira questão sobre falência leva o jogador à etapa de recuperação. Caso erre a pergunta nessa etapa, permanecerá no campo “empresa em crise” e seguirá respondendo questões sobre falência. Três erros sucessivos implicam no fim do jogo (game over)
10. Na etapa de recuperação o acerto conduz o participante de volta ao jogo no tabuleiro principal. O erro remeterá novamente à fase “empresa em crise”.
11. Cada participante tem direito a se utilizar, por duas vezes ao longo do jogo, da ferramenta “ajuda”, que consiste em responder uma “questão coringa”, aleatoriamente escolhida a partir de cartões de perguntas (jogo físico) ou de um banco de dados de questões abertas (jogo virtual). Tais questões não estão sujeitas a erro e a acerto, mas as respostas integrarão uma “caixa de ideias”, formando um banco de respostas destinado a repensar os aspectos éticos de Direito Empresarial, a importância da empresa e sua contribuição para a sociedade, entre outros.
12. A opção pelo pedido de ajuda acima descrito será feita após o jogador ter acesso à pergunta e não saber ou não desejar arriscar a resposta

13. Vence o jogo quem primeiro atingir o ponto de chegada.

A fim de visualizar melhor a descrição feita acima, inserimos a figura 01 com o Organograma do jogo.

Figura 1: Organograma do Game “Empresariando Direito”



Fonte: As autoras.

Destacamos que as regras do “Empresariando Direito” foram criadas não apenas com finalidade lúdica, mas sim a partir de uma intencionalidade e planejamento pedagógico do ensino de Direito Empresarial. O avanço no

tabuleiro mediante acertos motiva o estudante, e reforça a sua aprendizagem quanto aos conteúdos da disciplina e o erro o faz refletir, também sendo um momento de aprendizagem. A fase que denominamos “empresa em crise” remete o jogador a reflexão do conteúdo de direito falimentar, possuindo função didática, permitindo repensar decisões empresariais equivocadas que podem levar a consequências jurídicas. A “caixa de ideias” insere elementos éticos e sociais, como a reflexão do direito à concorrência, o não estímulo a concorrência desleal, o respeito ao código de defesa do consumidor, ao não domínio de mercado relevante, dentre outros. Tal caixa busca permitir um aprendizado mais contextualizado da função social da empresa.

6 CONCLUSÃO

O ensino jurídico na era conectada com estudantes gamers, demanda estratégias pedagógicas que estejam alinhadas a tal contexto e superem o ensino tradicional e expositivo do Direito Empresarial. Em tal cenário, a gamificação é uma estratégia ativa que visa promover a motivação, imersão e protagonismo do estudante a partir da inserção de elementos de jogos no processo educativo.

O game “Empresariando Direito” é uma ferramenta pedagógica que tem o potencial para realizar uma gamificação para aprendizagem do conteúdo jurídico de Direito Empresarial de maneira contextualizada, indo além do conteúdo técnico, mas fazendo refletir sobre a função social das empresas.

Conclui-se que o uso do “Empresariando Direito” não é apenas a inserção do lúdico no processo educativo, permitindo também uma aprendizagem significativa e contextualizada a partir de simulações de situações vivenciadas por empresários.

REFERÊNCIAS

- BOGDAN, Roberto C.; BIKLEN, Sari Knopp. **Investigação qualitativa em educação**. Tradução Maria João Alvarez, Sara Bahia dos Santos e Telmo Mourinho Baptista. Porto: Porto Editora, 1994.
- BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.
- MELLO, G.; ZENDRON, P. Como a indústria brasileira de jogos digitais pode passar de fase. *BNDES Setorial*, n. 42, 2015. p. 337–382. Disponível em: https://web.bndes.gov.br/bib/jspui/bitstream/1408/9616/2/BNDES%20Setorial%2042%20Como%20a%20ind%C3%BAstria%20brasileira%20de%20jogos%20digitais%20pode%20passar%20de%20fase_P_BD.pdf. Acesso em: 06 fev. 2026.
- MORAN, José. **Mudando a educação com metodologias ativas**. 2020. Disponível em: https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf. Acesso em: 05 jan. 2026.
- MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 1–25.
- PARRA, A.; CAJO, A. B.; BARRERA, C.; LOPEZ, A. C. Gamification in higher education: a review of the literature. *Journal of Innovation & Learning*, v. 14, n. 13, p. 797–816, 2022