

FACULDADE CATÓLICA DE ANÁPOLIS
ESPECIALIZAÇÃO EM DOCÊNCIA UNIVERSITÁRIA

ANTONIO LISBOA DE SOUSA
JAQUELINE ÁZARA LOPES
LUCIENE INÊS VIEIRA CAMPOS

NOVAS IDEIAS DIDÁTICAS PARA O ENSINO NO CURSO DE DIREITO

ANÁPOLIS-GO
2016

ANTONIO LISBOA DE SOUSA
JAQUELINE ÁZARA LOPES
LUCIENE INÊS VIEIRA CAMPOS

NOVAS IDEIAS DIDÁTICAS PARA O ENSINO NO CURSO DE DIREITO

Trabalho apresentado à Coordenação do Curso de Especialização em Docência Universitária da Faculdade Católica de Anápolis, como requisito parcial à aprovação no Curso de Especialização em Docência Universitária, sob orientação do Prof. Me. Émerson Adriano Sill.

ANÁPOLIS-GO
2016

ANTONIO LISBOA DE SOUSA
JAQUELINE ÁZARA LOPES
LUCIENE INÊS VIEIRA CAMPOS

NOVAS IDEIAS DIDÁTICAS PARA O ENSINO NO CURSO DE DIREITO

Pesquisa desenvolvida como requisito para aprovação no Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), do Curso de Especialização em Docência Universitária da Faculdade Católica de Anápolis, sob orientação do Prof. Me. Émerson Adriano Sill.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Me. Émerson Adriano Sill
Orientador

Profa. Aracelly Rodrigues Loures Rangel
Avaliador

Prof. Me. Wíllian Cândido Corrêa
Avaliador

NOVAS IDEIAS DIDÁTICAS PARA O ENSINO NO CURSO DE DIREITO

Antônio Lisboa de Sousa¹
Jaqueline Ázara Lopes²
Luciene Inês Vieira Campos³
Prof. Me. Emerson Adriano Sill⁴

RESUMO: Este artigo expõe metodologias pedagógicas inovadoras para facilitar a mediação entre docente e discente no processo de aprendizagem, que podem ser utilizadas nos cursos de Direito e nos demais cursos. Com o aluno no centro do ensino, são apresentados métodos que se utilizam de meios tecnológicos e outros que não necessitam dos mesmos, levando em consideração os aspectos positivos e negativos na aplicação de cada procedimento. Com isso os educadores podem, e precisam inovar em seus métodos tradicionais de ensino para que a aprendizagem seja mais prática e eficaz e, assim, formarem e transformarem pessoas.

Palavras-chave: Metodologias de ensino. Inovação. Direito.

1 INTRODUÇÃO

A proposta deste trabalho é apresentar e explicar formas de ensino que contribuirão para a inovação das metodologias aplicadas em sala de aula dos cursos de Direito. São apresentados métodos alternativos ao ensino tradicional como o diálogo socrático, o *role playing*, o método do caso, a sala de aula invertida, o *design thinking*, bem como alguns métodos que se utilizam de ferramentas tecnológicas, como os mapas mentais, os quadrinhos, o *storytelling*, os jogos digitais, entre outros. Em cada metodologia foi considerado os pontos positivos e negativos para sua aplicação.

A rápida transformação da sociedade exige mudanças na didática do curso de Direito com a finalidade de estabelecer um diálogo construtivo entre academia, profissionais e suas entidades representativas e os estudantes, para aprimorar a forma como se pensa e ensina o direito no país. É preciso repensar sobre a significância da boa formação dos futuros profissionais operadores do direito como: juízes, promotores, delegados, advogados, entre outros, que atuarão de forma direta e indiretamente na harmonia da sociedade.

¹ Graduado em Direito pela Faculdade Anhanguera de Anápolis, Goiás, Brasil

² Graduada em Direito pelo Centro Universitário de Anápolis UniEVANGÉLICA, Goiás, Brasil

³ Graduada em Administração pela Universidade Estadual de Goiás, Brasil

⁴ Professor Orientador da Faculdade Católica de Anápolis

A mídia se concentra geralmente nos resultados do exame da Ordem dos Advogados do Brasil e dos concursos públicos, como evidencia de que a formação é, de maneira geral, bastante falha. Os baixos índices de sucesso sugerem ao senso comum que há cursos e vagas demais na graduação em direito, e que as instituições de ensino proporcionam uma formação deficiente para seus alunos, trazendo descrédito para as Instituições e suas metodologias.

Percebe-se que os docentes desses cursos são profissionais bem sucedidos em suas profissões, como advogados, promotores e juízes, mas que não tem didáticas de ensino. Contudo, toda atividade docente bem orientada exige um mínimo de formação pedagógica que inclua alguns conhecimentos de Psicologia da Educação e da Aprendizagem, de Didática e Prática de Ensino. O ensino não pode ser reduzido somente a aulas expositivas. A pesquisa, a tecnologia e a inovação com atividades pertinentes à ocupação do espaço em sala de aula, deve ser um meio para facilitar o aprendizado. O grande foco encontra-se voltado ao acadêmico como agente ativo na construção do seu próprio conhecimento e o professor como um facilitador do processo de aprendizagem.

A metodologia utilizada na elaboração deste artigo é de compilação ou o bibliográfico, que consiste na exposição do pensamento de vários autores que escreveram sobre o tema escolhido. Desenvolver-se-á uma pesquisa bibliográfica descritiva, utilizando-se como apoio e base contribuições de diversos autores sobre o assunto em questão, por meio de consulta a livros e artigos publicados na Internet.

2 MÉTODOS DE ENSINO JURÍDICO ALTERNATIVOS AO ENSINO TRADICIONAL

Os cursos de Direito tem duas perspectivas metodológicas, a primeira coloca o professor como centro da cena, como protagonista. A segunda coloca o aluno como centro da cena, como ator principal. Cada uma delas tem premissas e consequências importantes para os docentes, discentes e para a sociedade.

A metodologia tradicional, aquela em que o professor é o protagonista, está vinculada à noção de ciência moderna, pois supõe que o saber está fora do sujeito. Ou seja, o aluno quando chega à sala de aula é, no sentido do termo “ignorante”. Ele não tem domínio do conteúdo básico, ou pelo menos, sabe nada do que importa. Tudo o que

é relevante saber está fora dele, está na cabeça do professor que, portanto, deve entrar em sala e fazer como que um *download* do arquivo de seu cérebro para o cérebro do aluno. (FGV, 2015)

Tal procedimento tem várias consequências importantes: a primeira é que a vida concreta de cada um dos alunos é irrelevante, ou seja, as condições individuais não afetam o saber abstrato, este é o que ele oferece como professor. Essa postura faz bem ao ego e é apreciada por muitos professores, pois prova que ele é o único que sabe numa multidão de “ignorantes”. Ela o coloca numa posição hierárquica superior, mas contribui muito pouco para a formação dos alunos. (FVG, 2015).

A segunda posição desloca o aluno para o centro da aula. É ele o protagonista do processo de ensino/aprendizagem. Essa proposta tem a perspectiva de não acreditar que o saber seja externo ao sujeito. Não há uma fronteira absoluta entre aquele que conhece e o que é conhecido. Portanto ela centra muitas vezes na forma de conhecer, na forma como cada sujeito constrói a verdade e o saber. Esse método é mais trabalhoso para o professor, ao contrário do que muitos pensam. Mas, desenhar uma estratégia que faça com que diferentes pessoas possam construir seu próprio percurso em direção ao saber é algo tremendamente sofisticado. (FVG, 2015).

Essa proposta de base foi ao longo do tempo sendo transformada em proposta de metodologia do ensino para a sala de aula. Há uma série delas, algumas bem conhecidas, outras nem tanto. A seguir serão citadas algumas das mais importantes.

Role-playing, é um termo em inglês que, traduzido, significa interpretação de papéis. Esta é uma metodologia de ensino na qual o aluno é chamado a interpretar um papel. A ideia aqui é que o mesmo seja capaz de defender um ponto de vista a partir de um interesse concreto, específico. Por exemplo: a construção de uma barragem numa área indígena. Ele pode ser chamado a defender o ponto de vista dos indígenas, de uma Organização Não-Governamental (ONG), do governo local, da empreiteira, da sociedade civil etc. (SALES, 2016).

O que se espera a partir deste método é que o aluno seja capaz de reproduzir em sala de aula algo que ele vai ter na sua prática profissional: argumentar a partir de um interesse definido. Este pode ser utilizado em toda e qualquer disciplina, podendo também o uso de sala de aula comum.

Marinho e Ribeiro (2016), discorrem sobre a necessidade de interdisciplinaridade entre os cursos da academia com a utilização deste método:

As atividades desenvolvidas através do método de *role-playing* não se restringem a uma só disciplina, provocando o aluno a relacionar o conteúdo aprendido em uma situação ficcional. O que não significa que a criação da situação-problema que vai embasar a aplicação do método *role-playing* não possa ser direcionada ao aprendizado de um determinado instituto. (MARINHO; RIBEIRO, 2016, p. 3).

A simulação, segundo método apresentado, caracteriza-se pela criação de cenários que simulam a realidade e pela interação dos alunos a partir de seus diferentes papéis; visa prioritariamente levar o aluno a interagir, dentro do cenário, a partir do papel adotado. A simulação nada mais é do que colocar no mesmo espaço vários alunos representando diferentes papeis, é uma expansão do *role play*. Para que é isso? Para que os alunos, além de conseguirem defender interesses específicos (como é o caso do *role play*), consigam também desenvolver habilidades de negociação, ouvir a posição do outro, transigir, insistir, negociar.

Amaral Júnior (2016), tratando da importância de tal metodologia para ao ensino do Direito deixa claro o seu valor na construção do conhecimento da turma:

Dentro da proposta de ensino participativo, a simulação, ou mootcourt, foi adotada como uma maneira de engajar os alunos na aplicação de seus conhecimentos diante de um caso hipotético. Trata-se de um método difundido em países de tradição de Common Law, sobretudo nos Estados Unidos e no Reino Unido, onde são altamente valorizados como atividade extracurricular ou, cada vez mais, demandados como requisito para a conclusão do bacharelado em Direito. (JÚNIOR, 2016, *et al.* p. 17)

Método do caso surge partir de decisões proferidas em casos reais. Neste, o professor conduz o diálogo levando o aluno a desenvolver o raciocínio jurídico por meio da análise, interpretação e construção de argumentos jurídicos. Ramos e Schorsch (2009) acrescentam:

Entende-se por método do caso o método de ensino que procura fazer com que os alunos, a partir da análise de uma decisão judicial, ou de uma narrativa, ultrapassem a captação dos dados concretos por meio do raciocínio indutivo para lograrem a compreensão dos problemas jurídicos envolvidos, desenvolvendo assim, o raciocínio jurídico (RAMOS; SCHORSCHER, 2009, p.49)

Próximo à metodologia anterior surge o *Problem-based learning* (PBL), no qual a partir da análise de casos complexos (reais ou hipotéticos), que envolvem elementos jurídicos e não jurídicos o aluno desenvolve a capacidade de elaborar formulações jurídicas que equacionem a situação apresentada. Sua origem foi solucionar casos relacionados aos cursos de medicina, conforme apresentado:

A aprendizagem por meio de problemas, mais conhecida como Problem Based Learning (PBL), surgiu no Canadá entre as décadas de 1950 e 1960 com o objetivo de solucionar casos relacionados ao ensino da medicina. Mas, desde então, ela também vem sendo aplicada em diversas outras áreas do conhecimento. É uma estratégia na qual o aluno é estimulado a aplicar os conceitos aprendidos durante a disciplina na resolução de um problema real ou hipotético. É interessante ressaltar que esse método se diferencia da problematização, na medida em que, enquanto esta última diz respeito ao questionamento e ao debate motivados pela resposta de um aluno ou professor, aquele busca um planejamento e uma solução estratégica para um problema, a partir da utilização instrumental do conteúdo apresentado na disciplina. (FGV, 2015)

Esse método tem como base um problema, como o nome indica. Ele oferece aos alunos uma situação real, concreta e complexa para a qual muitas soluções são possíveis. Ele é diferente do método do caso, na medida em que a base não é um caso jurídico, podendo ser uma situação da vida real. Por exemplo, um conflito político, um conflito religioso, um conflito de interesse entre governo e sociedade civil. Os alunos têm então que avaliar qual a melhor solução real para esse conflito, seja ela jurídica ou não jurídica. Vale a pena entrar com uma ação? Vale a pena tomar uma ação jurídica, ou uma conciliação é melhor? A habilidade aqui é de avaliar o caminho jurídico em relação a outros caminhos possíveis, inclusive pensando a consequência econômica, social e política de cada decisão.

Queiroz (2012) escrevendo sobre o PBL defende o seu uso na graduação dos cursos universitários brasileiros, pois são muitos os benefícios de tal prática:

Assim, o PBL centra-se no aluno como agente ativo na busca de resolução de problemas, cujas soluções em si não são o que lhes aportam à aprendizagem, mas o processo de pesquisa, este sim, constitui-se no verdadeiro fenômeno de aprendizagem. Encontrar a solução é um regozijo, uma recompensa pelo esforço despendido em pesquisar, pelo tempo empregado sobre questões que denotam o próprio interesse do aluno. O verdadeiro produto reflete-se, inclusive, no campo subjetivo do sujeito-aprendiz. Encontro, nessa busca, o meu interesse? Vibro, no caminho, ao me sentir progressivamente desafiado? Supero obstáculos, amplio limites, sofro o apelo e a angústia que nos provoca o saber ao nos escapar? Minha experiência, de que vale? No processo educativo do PBL, os alunos são autorizados, requisitados e estimulados a falarem em classe, a deporem e a testemunharem sobre suas trilhas de pesquisa que, desse modo, multiplicam os objetos e os tornam alunos pesquisadores em tempo integral. (QUEIROZ, 2012, p. 4).

O diálogo socrático remonta à metodologia usada pelo filósofo grego, e, fundamentalmente busca levar o aluno a refletir sobre sua própria forma de pensar e construir argumentos. O professor, tipicamente desafia o aluno com repetidas perguntas que visam menos o conteúdo da afirmação, mas a forma como ela se construiu logicamente. (GHIRARDI, 2012).

[...] esse método se inspira na estratégia pedagógica adotada por Sócrates, filósofo grego do século V a.C. A tradição sugere que Sócrates respondia às indagações de seus discípulos não com explicações definitivas, mas com novas perguntas. Essa estratégia acarretava uma série de consequências relevantes. Uma dessas consequências – amiúde esquecida quando se discute este método de ensino – é a de que ela exigia do discípulo uma postura ativa em sua busca pelo saber, pela verdade. Implícita nas intermináveis provocações do diálogo socrático está a crença de que não é possível que alguém aprenda por nós, assim como não é possível que alguém pense por nós (GHIRARDI, 2012, p.54).

Isso faz com que o aluno aprimore sua forma de refletir e que utilize essa forma aprimorada para desenvolver conceitos jurídicos sofisticados. Chickering e Gamson (1991 *apud* BITTENCOURT, 2012) enumeram algumas vantagens deste método:

Encorajar a interação entre estudante e corpo docente: identificou-se que professores que incentivam a interação dentro e fora da sala de aula reforçam a motivação, o comprometimento intelectual e o desenvolvimento pessoal dos alunos. Incentivar a cooperação entre alunos: O trabalho conjunto faz aumentar o envolvimento no aprendizado. Alunos que trabalham em pequenos grupos e recebem recompensas baseadas na performance do grupo tendem a desenvolver maior comprometimento com objetivos. Incentivar a aprendizagem ativa: Envolve a aplicação de métodos como o método do caso, o estudo independente e o estudo individualizado. Um conhecimento das individualidades poderá auxiliar na utilização do método correto. (CHICKERING; GAMSON, 2012)

O método requer muito esforço do professor e muita paciência do aluno que está sendo sempre questionado. Mas, os resultados quando o método é bem aplicado, são fantásticos.

Os Jogos envolvem primordialmente a interação entre os alunos, segundo regras pré-estabelecidas, para o desiderato de um objetivo, de forma competitiva ou colaborativa. Esse método pode ser usado na classe, entre-classes ou até mesmo entre faculdades, tipo uma olimpíada do Direito. É um método lúdico, e como tal é facilitador da aprendizagem. Os jogos, no ambiente acadêmico podem sociabilizar os estudantes, proporcionar a troca de experiências entre si e desenvolver seu senso de cooperação, bem como aprimorar sua criticidade e diálogo nas relações interpessoais. Assim concordam Cordeiro e Barcellos (2015) sobre a validade de tal método na educação:

Atividades lúdicas podem auxiliar no desenvolvimento do pensamento abstrato, abrindo espaço para a imaginação, reflexão, análise e criações diversas. Através da imaginação se desenvolvem capacidades diversas, principalmente a capacidade de resolução de seus problemas. Quando relacionamos os jogos à aprendizagem surge uma nova capacidade, a de resolver problemas complexos de forma dinâmica. Pode-se dizer que o aluno desenvolve habilidades e conhecimentos por meios agradáveis e satisfatórios

para ele. O jogo traz uma mistura de desejos e interesses do aluno, desejo de ganhar e competir. Faz com que o aluno supere seus próprios medos, o que o estimula a conhecer seus próprios limites e possibilidades de superação. O jogo faz com que os alunos, mesmo que derrotados, avaliem seus limites e reflitam o que precisam desenvolver mais, sua relação interpessoal, aprender a aceitar o erro e aprender com eles, aprender a acertar e se orgulhar disso. (BARCELLOS; CORDEIRO, 2015)

Esse método não é fácil, como nenhum dos anteriores apresentados aqui,, mas quando o professor detém o domínio do mesmo, é uma ferramenta altamente útil e divertida, quiçá inesquecível na formação dos seus alunos.

A sala de aula invertida é também, uma metodologia ativa que ressignifica o papel do aluno, do professor e da aprendizagem, colocando-se como uma das tendências da educação. Este método estabelece o aluno no centro do processo ensino aprendizagem, como protagonista e, promove o desenvolvimento de uma aprendizagem ativa, investigativa e colaborativa. Neste novo formato de ensinar e aprender, os educadores são mediadores da aprendizagem e não detentores do conhecimento. (RAMOS, 2015)

Esta didática no ensino já é estudada há muitos anos, no entanto, foi em 2007 que se popularizou, como nos apresenta Roseli Brito (2014):

Pesquisadores já estudam o método desde 1990, no entanto foi em 2007 que o conceito de sala de aula invertida se popularizou com os professores como Karl Fisch e Jon Bergman/Aaron Sams que começaram a gravar vídeos e criar Powe Point com voz e animação e disponibilizar na internet para os alunos que faltavam. Neste modelo o professor cria a sua aula em vídeos e/ou outros formatos tais como podcasts, blogs, utilizando as seguintes ferramentas: Google Drive, Dropbox, Facebook, Twitter, Youtube, Slideshare, sites Wiki e os alunos acessam em casa, na hora que desejarem, e quantas vezes quiserem. O professor pode criar vídeos curtos de 8 a 12 minutos ou até mesmo selecionar vídeos e palestras da internet. Outra dica é incluir nos vídeos perguntas-chaves para o aluno responder quando retornar à sala de aula. (BRITO, 2014)

O principal objetivo dessa abordagem é que o aluno tenha acesso ao material do curso anteriormente à aula, possibilitando a discussão do conteúdo com o professor e os demais colegas. Em sala, o professor aprofunda o aprendizado com exercícios, esclarecendo dúvidas, estimulando debates e discussões e enriquecendo o aprendizado do estudante a partir de diversos pontos de vista. (FGV, 2015)

Este processo é permeado por avaliações para verificar se o aluno leu os materiais indicados, se é capaz de aplicar conceitos e se desenvolveu as competências

esperadas. Assim, o professor valoriza o aprendizado no ritmo de cada aluno, que pode aprender no seu próprio tempo, tendo atenção mais individualizada do professor. (RAMAL, 2015)

Alguns alunos, entretanto, podem se sentir perdidos, desmotivados ou até achar que o professor não está cumprindo o seu papel com este tipo de metodologia, uma vez que “não há aula” em seu sentido tradicional. A busca pela mudança de mentalidade em relação ao que esperar de uma aula é um dos principais desafios a serem enfrentados no processo de inovação no ensino, tanto para o estudante quanto para o professor. (FGV, 2015)

Outra maneira inovadora para os docentes empregarem em sala, é preparar a aula utilizando-se dos princípios do *Design Thinking*, que consiste em uma forma de estruturar o pensamento, através de princípios que podem ser aplicados em diferentes contextos, com o objetivo de resolver problemas. Essa estratégia deve ser centrada nos alunos, os quais possuem autonomia para conduzir seu trabalho e administrar suas expectativas, e, ao mesmo tempo, entrar em contato e interagir com seu público-alvo, para buscarem a melhor solução para os mesmos. (FGV, 2015)

Conforme Marco Ribeiro e demais autores, o *Design Thinking* é uma forma de abordagem tomada do campo do design e adaptada às empresas e corporações, e acrescenta:

Literalmente, o termo significa “pensamento do design”, ou pensar como designer. O que isso quer dizer, na prática? Segundo o livro “Design Thinking - Inovação em Negócios”, pensar como designer é abduzir. O design, para além da estética de produtos ou serviços, enquanto tipo de conhecimento, tem como objetivo a promoção do bem-estar na vida das pessoas. A apropriação desse conceito e sua aplicação no mundo dos negócios tem a ver com inovação. A percepção do designer do mundo e pessoas ao redor é o que gestores buscam como forma de expandir horizontes na hora de criar projetos e executar tarefas, chamando essa abordagem de Design Thinking. O termo existia anteriormente, mas foi popularizado por Tim Brown, CEO da Ideo, empresa norte-americana consultora em design. O empresário busca estabelecer a diferença entre ser um designer e pensar como um. Em sua visão, todos deveriam pensar como designers, ainda que não sejam da área, para conquistar um nível de inovação radical nas empresas e na vida. Da mesma forma que um profissional do design enxerga de forma holística o mundo ao seu redor, observando aspectos cognitivos, emocionais e estéticos que afetam as experiências humanas, empresários precisam olhar seu contexto com empatia, a fim de identificar problemas a serem solucionados, bem como criar respostas verdadeiramente inovadoras para eles. Pelo menos é isso que pensam os defensores desse método. (RIBEIRO et al, 2014)

Com o mesmo entusiasmo, este método chegou à área da educação e muitas universidades têm o adotado. As etapas exigidas por esse método podem ser distribuídas ao longo da disciplina. A primeira etapa é a empatia, na qual para compreender o problema é necessário que o aluno se coloque no lugar do outro e tente “viver” o mesmo problema, a partir das mais diversas perspectivas e pontos de vistas. A segunda é a definição, onde os alunos devem definir seus objetivos e expressar qual problema pretende atacar. A terceira etapa é a ideação, na qual o perfil do público alvo é definido, daqueles que serão beneficiados pelas soluções criadas. Após, vem a etapa de experimentação, também conhecida como prototipagem, que é o momento de experienciar e transformar as ideias em algo real, concreto e que tenha forma física, representando a realidade capturada e propiciando a validação de todo o conteúdo apreendido. A última etapa é a evolução, é o momento de refletir no que poderia ter sido feito de forma diferente, o que os grupos aprenderam durante o processo. (FGV, 2015)

Alguns desafios são encontrados ao se utilizar este método, como o planejamento e a definição do problema, no qual o professor precisa discriminar com antecedência como esse procedimento se relaciona com o conteúdo do curso, além de fixar um tema amplo o suficiente para que os estudantes tenham espaço para criar e interpretar situação. Outro desafio refere-se à avaliação, pois o aprendizado não reside apenas em qual grupo propôs a melhor solução, mas no caminho percorrido até a escolha da ideia mais apropriada para sanar o problema. (FGV, 2015)

3 TECNOLOGIA NO ENSINO – UM NOVO CENÁRIO NO CURSO DE DIREITO

O uso de novas ferramentas tecnológicas para atrair a real atenção do aluno, torna-se cada vez mais uma prática comum em sala de aula, já que é praticamente impossível disputar a atenção de todos diante de uma realidade que é muito mais atrativa, comparada aos métodos tradicionais de ensino.

Há que se adotar, no entanto, estratégias que contenham um objetivo pedagógico claro, para que este novo modelo seja promissor, problematizando os modelos tradicionais e assim possibilitando a ampliação das formas de entender o processo de ensino-aprendizagem.

Atenção central no aluno, debate e análise estimulados em aula, interação constante entre teoria e prática, contemporização entre conteúdo e realidades do cotidiano, devem ser alguns dos focos na utilização destas novas ferramentas. Portanto, é imprescindível que os alunos assumam uma posição ativa na sua própria formação, tornando-se protagonista no redesenho desses papéis. (FGV, 2015).

Inserir tais tecnologias serve para descongestionar a maneira antiga, desatualizada e principalmente, desinteressante do modelo atual. Representam então, um novo entendimento global de grande significância no universo acadêmico, contribuindo de maneira eficiente na compreensão, fixação e aplicabilidade dos conteúdos estudados.

A criação de diagramas que organizam o conteúdo com o objetivo de promover o encadeamento de um raciocínio, conhecidos como mapas mentais, é um exemplo de forma inovadora que utiliza-se de meios tecnológicos para auxiliar na *organização de informações, memorização e aprendizado dos alunos*, atingindo-se através da representação visual de informações. Nesta técnica, é comum o uso de frases ou palavras dentro de formas geométricas interconectadas de acordo com o raciocínio que se visa documentar. (FGV, 2015)

A técnica dos Mapas Mentais foi desenvolvida pelo britânico Tony Buzan, em 1970, com o objeto de fortalecer as conexões sinápticas que têm lugar entre os neurônios do córtex cerebral e que fazem praticamente todas as atividades intelectuais do ser humano, como nos apresenta o autor Antomar Silva (2009) e adiciona:

Ao utilizar o Mapa Mental se produz um enlaçamento eletro-químico entre os hemisférios cerebrais, de tal forma que todas nossas capacidades cognitivas se concentram sobre um mesmo objeto e trabalham harmonicamente com um mesmo propósito. Como explica o Prof. A. Berthier: Toda a atividade se realiza mediante conexões eletro-químicas denominados sináptico. Mediante estas conexões os neurônios comunicam entre si formando uma rede de armazenamento e processo de informação. Cada vez que incorporamos dados novos via percepção ou refletiva as conexões sinápticas formam “circuitos de enlace” pelos quais fluem novas informações e se conecta com a informação já existente para poder ser “compreendida”. Por meio destas redes sinápticas o cérebro associa os novos conhecimentos mentais a “bagagem de conhecimento” já existente obtendo a assimilação de dados novos aos nossos esquemas já estabelecidos. É por isso que uma criança não poderá entender que Gasparzinho é um fantasma camarada em antes saber o que é um fantasma e amizade. Todo conhecimento novo envolve os conhecimentos anteriores. (SILVA, 2009)

Podem ser utilizados para representar, com o máximo de detalhe possível, relações lógicas, como causa e efeito, contradições, entre informações que normalmente estão fragmentadas, conectando-as e hierarquizando-as, sobre os quais se possam planejar ações e estratégias para alcançar objetivos específicos.

O Curseduca explica como se utiliza os mapas mentais:

Para melhor retenção e memorização do material estudado, o mindmapping sugere a substituição das anotações tradicionais – da esquerda para a direita, de cima para baixo – por um mapa com tópico central e galhos com associações, símbolos, ícones, cores e desenhos. Tudo o que facilite a nossa capacidade de assimilação é bem-vindo. Quanto mais diversidade, melhor! Enquanto cuidamos de fazer as associações, o cérebro cuida de outras tarefas importantes: desenvolver a percepção de vários aspectos de um assunto, aprimorar a memorização pela conexão entre ideias essenciais e imagens, organizar e hierarquizar conhecimentos, desenvolver a objetividade, estimular a visão geral de ideias, desenvolver a capacidade de síntese, aprimorar o pensamento sistêmico, entre outras. (Curseduca, 2014)

O uso dessa ferramenta confere maior dinamicidade ao conteúdo apresentado em sala de aula, facilita sua compreensão, auxilia na conexão entre os diferentes assuntos, cria uma visão ampla e específica dos assuntos, bem como possibilita o melhor planejamento dos projetos a serem desenvolvidos. (FGV, 2015)

No campo do Direito, auxilia o estudante a esquematizar argumentos a favor ou contra determinada tese jurídica, permitindo a estruturação lógica da argumentação. Alguns estudantes têm, entretanto, dificuldades, pois estes mapas precisam de um design dinâmico, atraente e de textos breves, além de que o aluno precisa ter um mínimo de familiaridade ou prática com a construção de conteúdos digitais. O uso de programas para elaboração de mapas mentais também podem ser complexos, dada a sua imensa gama de recursos e os aplicativos, que em geral, requerem acesso à internet e boa conectividade para operarem. (FGV, 2015)

As histórias em quadrinhos, um meio prazeroso de leitura e entretenimento, também são utilizados como um recurso didático-pedagógico no âmbito educacional. A ideia é utilizar os quadrinhos para ensinar as mais diversas faixas etárias. Os jovens leitores desenvolveriam hábitos de leitura e compreenderiam melhor os textos e, ainda, ajudaria no desenvolvimento da linguagem escrita e oral. (FELIPE, 2011)

Os educadores podem se utilizar dos quadrinhos, que é mais uma forma de facilitar o aprendizado, pois são manifestações artísticas compostas por informações visuais e narrativas textuais que resultam em uma história ou conteúdo sequencial,

instigando o leitor a usar a sua imaginação para completar os momentos entre um quadrinho e outro, possibilitando o desenvolvimento do seu raciocínio lógico. (FGV, 2015)

Por meio do uso de imagens, essa ferramenta permite uma comunicação plural, sendo possível inserir personagens, que podem apresentar diferentes expressões faciais, linguagens particulares e características marcantes. Serve para introduzir um tema, ilustrar uma ideia, aprofundar um conceito já apresentado, gerar discussão a respeito de um assunto, entre outros objetivos. A narrativa textual deve ser breve, portanto, conteúdos longos e complexos não são adequados para essa ferramenta. (FGV, 2015)

O formato em que são desenvolvidos essas histórias, faz com que o aluno entre em contato com um universo diferenciado, oxigenando sua vivência acadêmica e permitindo que se expresse de forma inovadora, trabalhando seu potencial de objetividade. Além disso, o humor, recurso comum em quadrinhos de periódicos, pode ser interessante para desenvolver o senso crítico dos estudantes. Entretanto, esse instrumento, pode ter alcance limitado para o público de graduação, visto que a exigência de apreensão do conteúdo tende a ser maior do que as possibilidades oferecidas por esse estilo de comunicação. (FGV, 2015)

A *internet* veio para ficar e o uso das redes sociais como ferramenta no ensino não podem mais ser ignoradas por pesquisadores, professores e educadores. Muitas redes comportam o armazenamento de arquivos e possibilitam a criação de fóruns temáticos e de grupos particulares, públicos, abertos ou fechados, agregando usuários que possuem afinidade pessoal ou interesses específicos em comum. (EnANPAD, 2010)

A geração atual de jovens que estão entre o ensino médio e a faculdade estão implantadas em um mundo onde o que predomina são ambientes tecnológicos, onde as pessoas não precisam mais estar uma ao lado da outra para compartilharem pensamentos, para discutirem assuntos importantes, para saberem de notícias do mundo, ambientes estes que vão desde o próprio computador até o celular. O seu bom uso nas disciplinas dependerá muito do professor atuar como indutor do processo.

Lisboa e Vieira (2010) ressaltam a importância das redes sócias na difusão da inteligência coletiva:

Cada plataforma de rede social na Internet possui suas características, mas, em geral, todas podem exercer a função de ‘filtros’ de conteúdo em meio a esse ‘dilúvio’ de informações em que todos nós estamos inseridos. Além disso são ferramentas poderosas na difusão da inteligência coletiva, principalmente devido à necessidade de relacionamento das pessoas que, em geral, se dá através do

compartilhamento de informações. André Lemos e Pierre Lévy ainda ressaltam que os brasileiros são ativos produtores de informação e participantes das redes sociais, por isso, algumas plataformas podem ser destacadas devido a seus potenciais pedagógicos. (LISBOA e VIEIRA, 2010)

Para interagir numa rede social, primeiramente é necessário que o usuário crie um perfil, o qual irá conter informações sobre ele e onde poderá (ou não) expor seus interesses sociais, culturais, políticos, entre outros. O conteúdo pode ser disponibilizado pelo professor e acessado pelo aluno na própria plataforma. (FGV, 2015)

Os benefícios são inúmeros como a fluidez da comunicação, haja vista ser uma linguagem com a qual os estudantes estão familiarizados. O relacionamento entre professor e aluno dentro da sala de aula também muda, pois, ambos podem compartilhar das mesmas informações de forma igualitária. Essa ferramenta também permite a composição de grupos sobre as temáticas trabalhadas na disciplina, estimulando a troca de ideias, a interação e o diálogo entre os participantes. (FGV, 2015)

No entanto, há pessoas que se negam a utilizar as redes sociais como um meio educativo, por conta da facilidade de se tirar a atenção do aluno diante de algo onde se é mais usado para entretenimento geral. Professores e alunos também trazem consigo desafios devido a necessidade em desenvolverem novas habilidades técnicas. Outra desvantagem considerada é que a capacidade de armazenamento dessas plataformas não costuma ser muito alta e também por se tratar de uma ferramenta que opera somente no ambiente on-line.

O *Storytelling* é a forma de transmitir o conhecimento por meio de histórias. Com o auxílio de imagens, vídeos, áudios ou desenhos, no âmbito do ensino. Consiste na habilidade de apresentar uma narrativa fácil, interessante e atraente sobre determinado conteúdo da disciplina.

Esta técnica é muito interessante, pois naturalmente todos gostam de ouvir ou ver histórias, sejam elas reais ou não. E isto realmente prende a atenção, colaborando para uma melhor fixação do conteúdo. Verdadeiros *Storytellers* são narradores natos, de fato compreendem os elementos e sabem controlar o ritmo de uma narrativa interativa. Aplicar *Storytelling* significa escolher melhor suas histórias e encantar mais a fundo seus alunos. É a arte de encontrar ou criar histórias relacionadas ao conteúdo, que estimulem a imaginação, e contá-las de forma inesquecível. (PACHECO, 2015).

Dinâmicas e Debates Remotos é mais uma opção de interação e discussões aonde se utilizam aparatos tecnológicos visando a comunicação entre pessoas ou grupos

estando os mesmos em ambientes separados. Método já bastante utilizado no Ensino a Distância - EAD, porém quase nunca em sala de aula, pela própria precariedade estrutural encontrada nos ambientes acadêmicos, com raras exceções. Esta modalidade de recurso propicia a condição de poder trazer de forma virtual, para dentro da sala de aula, especialistas de outras instituições e até mesmo de outros países, em tempo real, sem custos de deslocamento, enriquecendo grandemente o aprendizado, pela partilha de conhecimento. (LISBOA; VIEIRA, 2010)

Jogos digitais é uma tecnologia que une o mundo virtual dos games ao processo pedagógico, criando jogos com a finalidade educativa. Um exemplo de sucesso deste método são as Olimpíadas de Jogos Digitais e Educação (OJE). Meira e Pinheiro (2012) destacam o valor das Dinâmicas e Debates Remotos e dos Jogos Digitais na educação:

É uma tecnologia educacional lúdica baseada em plataforma web, através da qual os alunos e seus professores interagem em uma rede social virtual e colaboram na resolução de desafios baseados nos conteúdos da matriz curricular. Os desafios são apresentados ao longo de uma aventura gamificada, na qual educadores e aprendizes se redescobrem enquanto co-autores de uma nova forma de engajamento na relação com o conhecimento. (MEIRA; PINHEIRO, 2012)

Assim como em todas as metodologias apresentadas neste artigo, também os jogos digitais possuem dificuldades na implementação, as quais Roger Luz da Rocha (2015) exemplifica a baixo, além de ressaltar a importância de inovação no ensino:

Como resultados das entrevistas, foram destacados benefícios cognitivos, pedagógicos, interacionais com base nas teorias interacionistas de Vygotsky e Piaget, nas quais os jogos digitais formam espaços de aprendizagem e interação, cabendo, contudo, aos educadores, a escolha de empregá-los ou não em salas de aula. Os resultados também revelam alguns problemas de implementação, tais como: (1) falta de investimentos em treinamento dos professores, (2) falta de infraestrutura nas instituições de ensino, (3) integração curricular, (4) acesso à infraestrutura/tecnologia em comunidades ribeirinhas fora dos grandes centros urbanos, (5) adequação ao público-alvo, pois nem todos os estudantes se interessam por jogos eletrônicos. Ao final, iniciativas do MEC têm propiciado a busca de novas ferramentas e tecnologias que venham a incrementar as práticas pedagógicas, e nesse sentido, os jogos digitais adequam-se a esta realidade exigida, pois trazem consigo novas reflexões acerca do ensino, do papel dos professores, e de novas possibilidades no ensino de Gestão Pública. O valor estratégico dos games revela-se como uma ferramenta pedagógica propiciadora de espaços de aprendizado alicerçados em: interatividade, imersão e interconectividade, responsáveis por tornarem os alunos sujeitos ativos no processo educacional. (ROCHA, 2015)

Livros elaborados em formato digital ou mesmo para serem lidos em websites, os chamados livros digitais, *e-book ou ebook*, são mais um artifício pedagógico que os docentes podem utilizar em suas aulas para atraírem os alunos. Além de serem ecologicamente corretos, eles trazem consigo relevantes conceitos: versatilidade na atualização e interação com o leitor, grande poder de distribuição e custos incomparavelmente mais baixos, o que o torna mais acessível que o livro impresso, possibilita a inserção de ilustrações animadas e interativas além de poder ser facilmente gravados e transportados num *pen-drive*, ou outras mídias que surgirem. (FGV, 2015)

O livro digital desponta como o futuro do livro, por ser de baixo custo além de viabilizar a compra e o *download* de forma rápida de qualquer parte do mundo que disponha da comercialização de um livro que já exista neste formato. Também já pode ser convertido para MP3 tornando-se *audiobook*, conhecido como livro em áudio, de forma que alguém que passa muito tempo no trânsito, por exemplo, pode perfeitamente estudar, ouvir e repetir um capítulo, aproveitando seu tempo de forma produtiva. Marcelo Pontes (2015) demonstra o crescimento dos livros digitais atualmente:

Com mais de 200 livros digitais em catálogo, a Editora FGV espera que, dentro de dois anos, os eBooks representem 40% de seu faturamento. A diversificação de formatos, os preços até 30% menores que os dos livros impressos e a expectativa de oferta de tablets mais baratos pelos fabricantes são os principais desafios e oportunidades. Entre o lançamento dos novos eBooks (abril e agosto de 2012), o número de livros digitais vendidos aumentou 14 vezes e a participação dos eBooks chegou a 17% do faturamento nas vendas pelo site da editora – bem maior que a média brasileira, em que livros digitais correspondem em média a 2% das vendas das editoras. Os estados que mais compraram eBooks da Editora FGV no período foram São Paulo, Rio de Janeiro, Distrito Federal, Minas Gerais e Rio Grande do Sul. A Editora possui a Coleção Digital desde 2008, quando os livros ainda eram disponibilizados em PDF. Atualmente, os títulos estão no formato de ePubs ou em PDFs mais interativos. “O interesse das pessoas por eBooks cresce em ritmo muito acelerado. Vivemos um momento que será um divisor de águas, com a oferta de tablets a preços muito mais baixos. E isso é animador para nós, editores, e também para o consumidor, que encontrará preços cada vez mais atraentes. (PONTES, 2015)

Outra grande vantagem dos livros digitais é a possibilidade de se encontrar diversos sites que disponibilizam uma vasta biblioteca virtual totalmente gratuita, com enorme acervo à disposição de qualquer pessoa que tenha acesso a um computador, mesmo pelo Tablet, ou celular. Um exemplos é o Amazon.com.br. que disponibiliza trinta dias de teste gratuitamente, ou mesmo o *site* do Instituto Integral, e também a própria Fundação Getúlio Vargas, a qual foi a maior fonte de pesquisa para este artigo.

Linhas do Tempo também é uma forma de ensino que consistem em ordenar cronologicamente a exibição de eventos de modo a facilitar a aprendizagem de fatos relacionados ao tema estudado. É uma ferramenta simples, porém extremamente útil quando se necessita apresentar dados que envolvem fatos históricos para facilitar a visualização e conseqüentemente assimilação dos dados a serem trabalhados. Existem aplicativos específicos para esta finalidade e são fáceis de serem encontrados via web. Mas podem ser criados também através de planilhas ou gráficos, visando o mesmo resultado. (FGV, 2015)

A Fundação Getúlio Vargas (2015) apresenta mais uma ferramenta tecnológica cujos docentes podem utilizar-se, os Encurtadores de Links. Esta é uma ferramenta que transforma links grandes em pequenos, redirecionando o usuário para uma determinada página on-line. A criação de *links* encurtados é simples e intuitiva. Basta inserir o endereço da página na ferramenta que realiza essa função (geralmente um *website*) e um link menor será gerado, o qual irá redirecionar os alunos para a página desejada.

Os encurtadores ajudam o professor a compartilhar páginas da internet de maneira rápida e prática em sala de aula, sem a necessidade de o aluno digitar o link completo do site mencionado. Compartilhar links de tamanho grande não é o ideal, principalmente na divulgação de conteúdo online. Usar um encurtador, por exemplo, nas postagens no *Twitter* que limita o número de caracteres a cento e quarenta. Desta forma, torna-se possível, diminuir o número destes caracteres e realizar a postagem sem problema. Portanto, este recurso tecnológico vem para auxiliar e tornar mais prático e rápido um compartilhamento de link que o professor queira indicar como complemento do conteúdo trabalhado em sala de aula. (FGV, 2015)

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O mundo é plural, é diverso, e as pessoas possuem problemas que podem ser vistos de vários pontos de vista. O professor precisa expor o aluno a essa diversidade, para que este seja capaz de resolver questões concretas, utilizando-se de conceitos desenvolvidos junto com seu educador. Quando o aluno desenvolve essa autonomia, desenvolve também a capacidade da autoconfiança, de acreditar que pode fazer, que pode solucionar, que pode conhecer, e que mesmo não tendo o conhecimento suficiente, ele é capaz de buscá-lo, construí-lo e aplicá-lo na prática.

Nota-se que aos docentes dos cursos de direito faltam-lhes didáticas de ensino. Na maioria destes cursos, os professores são profissionais bem sucedidos, como advogados, promotores e juizes, mas não possuem formação pedagógica, não buscam novas técnicas de ensino e utilizam apenas métodos tradicionais em sala de aula.

Para a aprendizagem de qualidade é imprescindível o entusiasmo pessoal do professor, que vem de seu amor à ciência e aos alunos, o qual deve ser canalizado mediante planejamento e metodologia adequados, contagiando os acadêmicos para realizarem por iniciativa própria os esforços intelectuais e morais que o conhecimento exige e que resultam no seu crescimento.

Assim, a didática é fundamental para o ensino de qualidade. Cabe aos educadores dos cursos de direito perceberem a diferença na atuação profissional e na missão de educar. O ato de ensinar precisa ser aprendido, treinado e desenvolvido. É fundamental que se qualifiquem como professores, como mediadores do conhecimento, para formarem profissionais pensantes, que façam a diferença no mercado de trabalho.

Neste artigo foi apresentado metodologias inovadoras que se utilizam de meios tecnológicos para sua aplicação, como os mapas mentais, as redes sociais, os jogos digitais, bem como novas formas de ensinar que não precisam destes meios como o diálogo socrática, a sala de aula invertida, o *role-playing*, o *design thinking*, entre outros.

Portanto, aos professores cumpre um necessário reposicionamento, readaptando-se às novas gerações de alunos cada vez mais letrados em novas mídias, com distintos hábitos de estudo e participação. Os livros, as revistas e códigos, que constituíram as fontes essenciais para o estudo de direito durante séculos, vem sendo paulatinamente substituídos por materiais multimídia e acesso imediato a fontes organizadas por mecanismos de busca, que não atendem necessariamente os padrões de autoridade tradicionalmente reconhecidos pela comunidade jurídica. O professor, nessa nova dinâmica, passa a ser o indutor e coordenador de debates.

Existem ainda, várias técnicas que compõem o repertório método participativo, mas a proposta deste artigo não foi exaurir todas essas opções. Buscou-se apontar para a melhoria das práticas didáticas utilizadas pelo corpo docente nos cursos de Direito, apresentando algumas metodologias inovadoras a serem utilizadas em sala de aula, para que o professor se coloque como mediador do aprendizado e contribuinte de um ensino de qualidade e de autonomia dos alunos.

5 ABSTRACT: This article exposes innovative pedagogical methodologies to facilitate the mediation between teacher and student in the learning process, which can be used in Law courses and other courses. With the student at the teaching institution, methods are presented using technological means and others that do not need them, taking into consideration the positive and negative aspects in the application of each procedure. Then, educators can and need to improve in their traditional teaching methods so that learning is more practical and effective to form and transform people.

Key words: Teaching methodologies. Innovation. Law Courses.

6 REFERÊNCIAS

BITTENCOURT, Fernando Kurten. **Aplicação de técnicas didáticas ao ensino do Direito.** Conteúdo Jurídico, Brasília-DF: 2012. Disponível em: <<http://www.conteudojuridico.com.br/?artigos&ver=2.37361&seo=1>> Acesso em: 04/05/2016.

BRITO, Roseli. **Sala de aula invertida.** 2014. Disponível em: <<http://www.sosprofessor.com.br/blog/sala-de-aula-invertida/>> Acesso em 29/11/2016

CORDEIRO, Karolyna Maciel dos Santos e BARCELLOS, Warllon de Souza, **O Uso de Jogos Pedagógicos na Educação de Jovens e Adultos.** Revista Científica Interdisciplinar. ISSN: 2358-8411 N° 4, volume 2, artigo nº 20, Outubro/Dezembro 2015. Disponível em: <<http://revista.srvroot.com/linkscienceplace/index.php/linkscienceplace/article/view/165/104>> acesso em 04/05/2016.

CURSEDUCA. 2014. **Estudando com mapas mentais: como fazer e onde guardar.** Disponível em: <<https://curseduca.com/blog/estudando-com-mapas-mentais-como-fazer-e-onde-guardar/>> Acesso em: 20/11/2016

EDITORA KIRON, **Livro Digital,** <http://www.editorakiron.com.br/index.php/livro-digital>> acesso em 09/05/2016

EnANPAD, 2010. Rede Social como ferramenta de ensino-aprendizagem em sala de aula. Disponível em: <<http://www.anpad.org.br/admin/pdf/epq2175.pdf>> Acesso em: 20/05/2016

FELIPE, Laura. 2011. **História em quadrinhos: uma alternativa para a educação.** Disponível em: <<http://programaxequemate.blogspot.com.br/2011/11/historia-em-quadrinhos-uma-alternativa.html>> Acesso em: 20/11/2016

FGV Direito SP, e-book, **Ensino Inovativo**, 2015, [file:///C:/Users/6293/Downloads/3058-1287-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/6293/Downloads/3058-1287-PB%20(1).pdf)>acesso em 09/05/2016

GHIRARDI, José Garcez. **O Instante do Encontro: questões fundamentais para o ensino jurídico**. São Paulo: Fundação Getúlio Vargas, 2012.
<http://g1.globo.com/educacao/blog/andrea-ramal/post/sala-de-aula-invertida-educacao-do-futuro.html>>acesso em 07/05/2016

JÚNIOR, Alberto do Amaral et al. **Um novo modo de ensinar o Direito Internacional: a delícia de experimentar**. Disponível em <<https://www.google.com/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=METODO+DA+SIMULA%C3%87%C3%83O+NO+DIREITO>> acesso em 01/07/2016.

LEMOV, Doug. 2010. **Aula Nota 10: 49 técnicas para ser um professor campeão de audiência**.

MARINHO, Maria Edelvacy e RIBEIRO, Gustavo Ferreira. **Aplicação do Método de Role-Playing em Problemas Interdisciplinares: Direito e Economia**. Disponível em <<http://www.publicadireito.com.br/artigos/?cod=b0663536001e0b4f>>acesso em 04/05/2016.

MEIRA, Luciano e PINHEIRO, Marina. **Inovação na Escola**. [Artigo aceito para publicação nos anais do XI Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital, SBGAMES, 2012, Brasília-DF]. Disponível em http://www.inovaeduca.com.br/images/opiniao/arquivos/Inovacao_na_escola.pdf>acesso em 05/05/2016

OFICINA DA NET, **Os Cinco Melhores Encurtadores de Link da Net**, <https://www.oficinadanet.com.br/post/14401-os-cinco-melhores-encurtadores-de-url>> acesso em 09/05/2016

PACHECO, José, **Sala de Aula Invertida**. Disponível em:<http://revistaeducacao.uol.com.br/textos/205/sala-de-aula-invertidapor-que-nao-reagem-os-pedagogos-brasileiros-311344-1.asp>>acesso em 07/05/2016

QUEIROZ, Anabela. **PBL - Problemas que Trazem Soluções**. Revista Psicologia, Diversidade e Saúde, Salvador, dez. 2012; 1(1): 26-38. Disponível em <<https://www5.bahiana.edu.br/index.php/psicologia/article/view/36/37>> acesso em 04/05/2016.

RAMAL, Andrea. 2015. **Sala de aula invertida: a educação do futuro**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/educacao/blog/andrea-ramal/post/sala-de-aula-invertida-educacao-do-futuro.html>: >Acesso em: 02/07/2016

RAMOS, Katia, **Entenda a sala de aula invertida**. Disponível em:<http://blog.qmagico.com.br/educacao/a-inversao-da-sala-de-aula-ressignifica-papeis-e-o-processo-ensino-aprendizagem/>>acesso em 07/05/2016

RAMOS, Luciana de Oliveira e Vivian Cristina SCHORSCHER, **Método do Caso, in Métodos de ensino em Direito**, José Garcez Ghirardi (coord), São Paulo, Saraiva, 2009.

RIBEIRO, Marco et al. **O que é design thinking: conceitos e definições**. Disponível em: <<https://meusuccesso.com/artigos/inovacao-e-tecnologia/o-que-e-design-thinking-conceitos-e-definicoes-132/>> Acesso em: 01/12/2016

SEBRAE, **Design Thinking**,<http://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/entenda-o-design-thinking,369d9cb730905410VgnVCM1000003b74010aRCRD>>acesso em 07/05/2016.

SALES, Matheus. **RPG (Role-Playing Game)**; Brasil Escola. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>>. Acesso em 15 de dezembro de 2016.

SILVA, Antomar Martins e. **O que são mapas mentais?** 2009. Disponível em: <<http://www.administradores.com.br/artigos/economia-e-financas/o-que-sao-mapas-mentais/28259/>>Acesso em: 01/12/2016