

O RITO DO TRIBUNAL DO JÚRI COMO ARENA ANDRAGÓGICA

Um jogo sério (serious game) no ensino do Processo Penal

THE JURY TRIAL RITE AS AN ANDRAGOGICAL ARENA

A Serious Game in the Teaching of Criminal Procedure

Leandro Bezerra Aguiar Ferreira

Universidade Cândido Mendes, UCAM

E-mail: laguiar1979@gmail.com

ORCID: 0009-0001-1929-3849

Currículo Lattes: 5623739473674134

Karen Lopes de Freitas

Universidade Federal do Rio de Janeiro, UFRJ

E-mail: karenldf@gmail.com

ORCID: 0009-0001-2435-5565

Currículo Lattes: 4383000753563577

RESUMO

O ensino do Direito Processual Penal enfrenta desafios andragógicos substanciais na contemporaneidade, sobretudo no que tange à fixação de ritos procedimentais complexos e à articulação dialética de teses em ambientes de alta pressão. Diante desse cenário, delineia-se o problema central desta investigação: como a utilização de jogos sérios (serious games) pode melhorar a aprendizagem dos ritos do Tribunal do Júri? Para responder a essa vertente, este resumo expandido apresenta o desenvolvimento, a fundamentação teórica e a arquitetura informacional do jogo educativo "Inocente ou Culpado?". O artefato foi concebido a partir de uma sólida comprovação empírica de 15 anos de docência do autor na Casa, sendo gestado de forma transversal e integrada entre as cátedras de Direito Penal, Prática Jurídica e Atividades de Extensão na Faculdade de Direito da Universidade Cândido Mendes (Campus Centro). Para além de estratégias de gamificação superficial, o projeto baseia-se em um ecossistema lúdico autônomo que mimetiza o rito do Código de Processo Penal brasileiro, estando já publicado e em fase de distribuição de sua segunda tiragem acadêmica. A fundamentação teórica ancora-se no conceito de círculo mágico, articulado por Johan Huizinga e consolidado por Katie Salen e Eric Zimmerman, demonstrando como a imersão lúdica delimita um espaço seguro para

o erro produtivo e para a consolidação de competências factuais, conceituais, procedimentais e atitudinais indispensáveis à prática jurídica.

Palavras-chave: Jogo Sérió; Círculo Mágico; Tribunal do Júri; Aprendizagem Ativa; Direito Processual Penal.

ABSTRACT

The teaching of Criminal Procedural Law faces substantial andragogical challenges in contemporary times, especially regarding the establishment of complex procedural rites and the dialectical articulation of theses in high-pressure environments. Given this scenario, the central problem of this investigation is outlined: how can the use of serious games improve the learning of jury trial rites? To answer this question, this extended abstract presents the development, theoretical foundation, and informational architecture of the educational game "Innocent or Guilty?". The artifact was conceived from solid empirical evidence from the author's 15 years of teaching at the institution, being developed transversally and in an integrated manner between the departments of Criminal Law, Legal Practice, and Extension Activities at the Faculty of Law of Candido Mendes University (Central Campus). Beyond superficial gamification strategies, the project is based on an autonomous, playful ecosystem that mimics the ritual of the Brazilian Code of Criminal Procedure, and is already published and in the distribution phase of its second academic edition. The theoretical foundation is anchored in the concept of the magic circle, articulated by Johan Huizinga and consolidated by Katie Salen and Eric Zimmerman, demonstrating how playful immersion delimits a safe space for productive error and for the consolidation of factual, conceptual, procedural, and attitudinal competencies indispensable to legal practice.

Keywords: Serious Game; Magic Circle; Jury Trial; Active Learning; Criminal Procedure Law.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Decreto-Lei nº 3.689, de 3 de outubro de 1941.** Código de Processo Penal. Brasília, DF: Presidência da República, 1941.

DONAVAN, T. **Tudo é um Jogo:** a história dos jogos de mesa do Monopoly até Catan. São Paulo: Devir, 2020.

- ENGELSTEIN, G.; SHALEV, I. **Building blocks of tabletop game design**: an encyclopedia of mechanisms. Flórida: Taylor & Francis, 2019.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- LIMA, L. *et al.* (Orgs.). **Jogos de Tabuleiro na Educação**. São Paulo: Devir, 2022.
- ROSA, A. M. da. **Teoria dos Jogos e Processo Penal**: a Short Introduction. 4. ed. Florianópolis: EMais, 2020.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of Play**: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press, 2004.
- SCHELL, J. **The Art of Game Design**: A Book of Lenses. 3. ed. CRC Press, 2019.
- ZABALA, A. **A Prática Educativa**: Como Ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998.