

A UTILIZAÇÃO DO MÉTODO *ROLE-PLAY* NO CONTEXTO DO ENSINO DO DIREITO

The use of the Role-play method in the context of Law Teaching

Daiani de Oliveira¹

Albano Francisco Schmidt²

Resumo: As mudanças no futuro das profissões jurídicas impactadas pela tecnologia e pela heterogeneidade de estudantes egressos do curso de Direito requerem desses para além do conhecimento técnico o desenvolvimento de competências múltiplas. Recentes pesquisas de abrangência nacional (associadas a OAB) mostram que os estudantes não se sentem preparados para o mercado de trabalho ao concluir o Curso de Direito. Uma possível forma de aprimorar essa situação pode estar relacionada ao método pedagógico utilizado na área, ainda voltado a aulas expositivas. Nesse diapasão, o presente artigo traz a utilização do método *Role-play* (interpretação de papéis) como proposta de estratégia educacional para um ensino jurídico de qualidade. O *role-play* diferencia-se das abordagens convencionais, uma vez que desloca o enfoque do ensino para o estudante, que assume um personagem de uma situação concreta trazida pelo docente, que tem o papel de mediador. Para o desenvolvimento da simulação, é necessário que cada educando imbuído de seu papel possa aplicar seu aprendizado, desenvolver seu senso crítico, pois atuará no papel de um cargo da vida real. O presente trabalho objetiva verificar a efetividade e

¹ Advogada. Bacharel em Direito pela UNISOCIESC. E-mail: oliveira.daiani@yahoo.com.br.

² Advogado e Professor Adjunto de Direito Internacional e Empresarial na Faculdade Bom Jesus / IELUSC e UNISOCIESC. Doutor em Patrimônio Cultural e Sociedades pela Universidade da Região de Joinville. E-mail: albanodireito@gmail.com.

aplicabilidade do método analisando um dos maiores eventos mundiais de julgamentos simulados, chamado *JESSUP*, que trabalha com a Corte Internacional de Justiça. Quanto à metodologia, utiliza-se na pesquisa o método bibliográfico, pois são coletados os posicionamentos da doutrina nacional sobre os assuntos necessários para esclarecimento do tema estudado; além do estudo de caso, relativo a competição. Quanto aos resultados esperados, pode-se afirmar que o presente trabalho possui relevância não só acadêmica, mas prática, contribuindo para a melhoria do ensino jurídico brasileiro, em benefício de toda a coletividade. Conclui-se pela importância de uma reavaliação do método tradicional utilizado visando um aprendizado que corresponda às aspirações do discente, do mercado de trabalho e um ensino jurídico com mais qualidade.

Palavras-chave: Ensino jurídico; métodos alternativos de ensino; *Role-play* (interpretação de papéis).

Abstract: Changes in the future of legal professions impacted by technology and the heterogeneity of students graduating from Law courses require them to develop multiple skills in addition to technical knowledge. Recent nationwide surveys (associated with OAB) show that students do not feel prepared for the job market upon completing the Law Course. A possible way to improve this situation may be related to the pedagogical method used in the area, still focused on expository classes. In this vein, this article presents the use of the *Role-play* method as a proposal for an educational strategy for quality legal education. *Role-play* differs from conventional approaches, as it shifts the focus of teaching to the student, who takes on a character in a concrete situation brought up by the teacher, who has the role of mediator. For the development of the simulation, it is necessary that each student, embedded in their role, can apply their learning and develop their critical sense, as they will be acting in the role of a real-life

position. The present work aims to verify the effectiveness and applicability of the method by analyzing one of the largest mock trial events in the world, called JESSUP, which works with the International Court of Justice. As for the methodology, the bibliographic method is used in the research, as the positions of the national doctrine on the subjects necessary to clarify the topic studied are collected; in addition to the case study, related to competition. Regarding the expected results, it can be stated that the present work has not only academic but practical relevance, contributing to the improvement of Brazilian legal education, for the benefit of the entire community. It is concluded that it is important to reevaluate the traditional method used, aiming at learning that corresponds to the aspirations of the student, the job market and higher quality legal education.

Keywords: Legal education; alternative teaching methods; *Role-play* (role playing).

INTRODUÇÃO

O presente artigo analisa a forma de aprendizagem nos cursos jurídicos, abordando as estratégias educacionais para um ensino superior de qualidade, por meio da utilização de métodos que coloquem o estudante como foco no processo de aprendizagem.

Emprega o método dedutivo, arrimado em uma estrutura dual de análise: parte-se do método bibliográfico, onde são coletados experiências pedagógicas inovadoras nos cursos de direito brasileiro e internacionais, a fim de que se possam levantar seus principais desafios e preocupações. Estabelecidas estas, realiza breve estudo de caso, a partir do emprego do método *role-play* e simulação na competição de Direito Internacional Jessup, onde participam estudantes de todo o mundo, a fim de vivenciar uma experiência da Corte Internacional de Justiça da ONU.

A justificativa do trabalho reside no fato de serem observadas algumas dificuldades práticas no processo de ensino-aprendizagem quando se utiliza apenas um método educacional, e principalmente quando este método tem como foco uma avaliação tradicional ou meramente quantitativa da educação.

Propõe-se analisar detidamente o método *role-play*, que coloca o discente como protagonista do ensino permitindo que ele desenvolva sua capacidade de julgamento, de observação, de trabalho em equipe, aplicação da área técnica ao caso concreto e trabalhar sua análise crítica, a fim de aumentar a qualidade do ensino jurídico.

No primeiro tópico do artigo serão demonstrados os investimentos do Brasil na educação, os números de reprovações na Ordem do Advogados do Brasil - OAB e resultados de uma pesquisa britânica realizado pelo grupo *Quacquarelli Symonds* que aponta que dentre as universidades que oferecem curso de Direito as melhores do mundo são as americanas pelo fato de aplicarem já há algum tempo como método de ensino o *problem method*.

No segundo tópico será explorada como alternativa de método de ensino a utilização de *role-play* apresentando seu conceito e seus benefícios como uma forma de metodologia ativa.

No terceiro tópico será apresentada uma análise de diferenciação entre os métodos *role-play* e simulação com o intuito de esclarecer que pode haver *role-play* sem simulação, mas que não há possibilidade de haver simulação sem *role-play*.

No quarto tópico será exposta a aplicação do *role-play* no contexto do ensino do Direito trazendo como exemplo um dos maiores eventos mundiais de cortes simuladas – *JESSUP* - apresentando-se a forma como este ocorre, quantos países participam e depoimentos de

estudantes que já participaram e relatam como a experiência foi enriquecedora para suas vidas e currículos. No mesmo tópico, aborda-se ainda a questão da utilização de *role-play* em sua modalidade online e lúdica, importante em tempos de pandemia e pós-pandemia por se apresentar como uma boa alternativa pedagógica e metodológica sendo uma extensão do *role-play* tradicional.

1 A PROPOSTA DE UTILIZAÇÃO DO MÉTODO ROLE-PLAY COMO ESTRATÉGIA PARA MELHORAR O ENSINO JURÍDICO

Muito tem se falado sobre o futuro do ensino jurídico no Brasil impactado pelas tecnologias e pela heterogeneidade de estudantes que ingressam no ensino superior, dada a variedade de planos de vida, sonhos e grau de formação. Esse assunto se tornou tema de uma vasta literatura com críticas pontuais à forma de ensino do Direito bem como, muitas vezes, o seu método. Diante disso, Barreto Filho (1980, p.5), assevera que:

O Direito que se ensina errado pode entender-se, é claro, em pelo menos dois sentidos: como o ensino do Direito em forma errada e como errada concepção do Direito que se ensina. O primeiro se refere a um vício de metodologia; o segundo, à visão incorreta dos conteúdos que se pretende ministrar. No entanto, as duas coisas permanecem vinculadas, uma vez que não se pode ensinar bem o Direito errado; e o Direito, que se entende mal, determina, com essa distorção, os defeitos da pedagogia.

Nesse sentido, apesar do exercício do Direito exigir profissionais com capacidade de analisar problemas complexos, com senso crítico para desenvolverem seus trabalhos amparados muitas vezes no conhecimento das demais áreas, não é isso que tem se constatado.

Conforme dados da Fundação Getúlio Vargas (2020) – responsável pela elaboração e aplicação do Exame da OAB - entre 2010 e 2014, de cada dez candidatos que tentam a prova, oito são reprovados. A taxa

de reprovação de 82,5%. Por esse motivo, muitos dos alunos, desde muito cedo, optam por estagiar em escritórios de advocacia, fóruns e setores afins, para poderem associar a teoria aprendida em sala de aula com a prática.

Melo Filho (2000), aborda a importância da didática jurídica para o aprendizado do Direito, aduzindo que à didática jurídica, compete transfundir o discente de espectador passivo em partícipe ativo do processo de aprendizagem inovadora do Direito, e sugere algumas diretrizes pedagógicas e estratégias didáticas para a superação dos obstáculos metodológicos do ensino jurídico. Propiciar a operacionalização e, sobretudo, a internalização de uma nova pedagogia nas salas de aula, como pré-requisito para ensinar corretamente o Direito. O termo *jus pedagogia* foi cunhado pelo mesmo autor e tem como ideia “ensinar direito o direito” (MELO FILHO, 2000, p. 39).

Outro fator a ser levado em consideração é o desinvestimento do Estado na Educação, pois conforme Schmidt e Gonçalves (2015, p.11)

Em 2014, na pesquisa anual realizada pela Pearson em parceria com a revista britânica *The Economist* (hoje um dos indicadores mais sólidos e diversificados das capacidades cognitivas e de aprendizado no mundo) intitulada “Índice de habilidades cognitivas e níveis de escolaridade” (2014, em tradução livre), o Brasil figura a antepenúltima colocação, nos 40 países pesquisados. O país saiu-se melhor apenas do que o México e Indonésia, perdendo para a totalidade dos países sul-americanos, não tendo resultados positivos em nenhuma das áreas avaliadas.

No mesmo ano da pesquisa o Congresso Federal sancionou o Plano Nacional de Educação - PNE com a finalidade de direcionar esforços e investimentos para a melhoria da qualidade da educação no país. Com força de lei, o PNE estabelece 20 metas a serem atingidas pelo Brasil até 2024, criando diretrizes, metas e estratégias que devem reger as

iniciativas na área da educação. Para isso, todos os Estados e Municípios devem elaborar planejamentos específicos para fundamentar o alcance dos objetivos previstos, considerando a situação, as demandas e necessidades locais.

O acompanhamento do PNE deve ser feito a cada dois anos. O primeiro relatório com os resultados para cada meta foi divulgado em novembro de 2016 e um novo acompanhamento foi divulgado em junho de 2020. De acordo com a análise dos dados, apenas uma meta foi cumprida integralmente e as demais apresentam recuos desde a divulgação do relatório.

Conforme dados do relatório PNE Observatório (2018), no quesito educação superior o plano elencou como objetivo primordial elevar a taxa bruta de matrícula para 50% da população entre 18 a 24 anos e a taxa líquida para 33%. Desse montante, 40% das novas matrículas devem ser em escolas públicas. A realidade tem se mostrado muito diferente, no qual a taxa bruta de matrículas no ensino superior foi de 34,6% em 2015, enquanto a taxa líquida foi de 18,1%, sendo que as matrículas em 2016, na rede pública, corresponderam a apenas 7,6%.

No quesito valorização do professor, a meta está relacionada à valorização dos profissionais do magistério das redes públicas da educação básica por meio de uma equiparação salarial com outros profissionais que possuem escolaridade equivalente até 2020. Os dados mostram que em 2015 o salário médio do professor, equivalia a 52,2% da remuneração de outros profissionais com escolaridade equivalente, ampliando a precarização do ensino como um todo.

Especificamente em relação ao mercado jurídico, em consulta ao site da OAB, até a data de 29 de Abril de 2020 constavam inscritos 1.195.694 advogados no Brasil ou 1 advogado para cada 167 brasileiros.

Chama a atenção nesse universo, o número de faculdades na área jurídica: 1.120 instituições lecionam Direito no Brasil (FÓRUM, 2018). O número é maior que a soma de faculdades de Direito de países como EUA, China, Alemanha, Itália e França. Atualmente são 750 mil estudantes matriculados em cursos de Direito no País, o que fará o número de advogados per capita dobrar nos próximos anos, sem mencionar a quantidade de bacharéis que não conseguem ou não tem interesse de exercer a profissão.

Mesmo sendo um dos países com maior número de estudantes e cursos de Direito, o Brasil não aparece com destaque na pesquisa realizada pelo grupo britânico Quacquarelli Symonds, que aponta as 10 melhores escolas para se estudar Direito no mundo (UNIVERSITIES, 2019), o que parece demonstrar que, no país, trata-se mais de números do que formação de qualidade. Como resultado da pesquisa, pode concluir-se que as seis melhores escolas de Direito no mundo são americanas, três são inglesas e uma australiana.

O curso de Direito da USP ficou em 45º lugar geral e o da Fundação Getúlio Vargas, que possui mais de 300 universidades, aparece como 151º da lista completa.

Tendo como base o destaque dado a qualidade de ensino das universidades americanas, buscou-se verificar quais são os seus diferenciais nos métodos de ensino. Preliminarmente o que se constata é a ampla aplicação do problem method que, segundo Barreto Filho (1970, p. 373) consiste na pesquisa, análise e solução pelos estudantes de problemas previamente formulados, configurando situações complexas de fato que devem ser resolvidos mediante a interpretação e a aplicação da legislação e da jurisprudência ou uso de recurso a outras fontes do Direito, com destacada ênfase prática e centrada no aluno.

De acordo com Zakaria, Maat e Khalid (2019) o *Problem Based Learning* - PBL, conhecido no Brasil por Aprendizagem Baseada em Problema - ABP, surgiu em 1969, na *McMaster University Medical School* (Canadá) e em pouco tempo difundiu-se pelo mundo em várias universidades, principalmente nas escolas de Medicina, uma vez que, segundo Cary (apud Ferreira Filho, 1970, p. 375):

essa nova técnica de ensino permite maior motivação dos estudantes, porque constitui um verdadeiro desafio à sua argúcia e capacidade de raciocínio. Constitui um ponto de conexão entre o método da jurisprudência e o método de preleções, pois o estudante deve procurar na lei (e para isso tem de ver toda a lei) a saída para o problema. Analisando a situação de fato em face do texto legal, o estudante desenvolve o senso crítico e exercita a capacidade de julgamento. A par do método do problema, crescente atenção é dada aos exercícios, incluindo prática de consultoria, redação e advocacia, além da oratória nos tribunais simulados.

Na contemporaneidade, percebe-se a necessidade de uma reformulação de conceitos e estruturas educacionais a fim de propiciar a integração do indivíduo na escola e da escola na sociedade. Para que os egressos acadêmicos tornem-se bons profissionais é necessário que, além das capacidades técnicas específicas do âmbito jurídico, seja desenvolvida uma formação holística consciente, diretamente relacionada à utilização de métodos que auxiliem o estudante a desenvolver seu senso crítico, seu sentimento humanístico e a lidarem com situações complexas que farão parte do seu futuro dia-a-dia.

Para além do ABP, nas escolas de Direito, tem tido sucesso outro sistema semelhante, conhecido como método *role-play*: consiste em os alunos assumirem papéis relevantes para a solução de um problema jurídico real ou fictício em ambiente simulado. Essa forma de ensino vai um pouco além dos métodos de estudo de caso tradicionais, pois permite a interação teatralizada com conflitos reais, momento em que necessitará colocar em prática seus conhecimentos técnicos

previamente adquiridos em articulação de *soft skills* (habilidades sociais). O método permite vislumbrar a vivência de promotores, juízes, advogados, réus, autores, defensores públicos, delegados, embaixadores, diplomatas, enfim, uma miríade de profissões e a forma como estes atuariam, concretamente, para o deslinde de uma situação-problema.

Sabe-se que uma mudança no sistema educacional não é algo fácil a ser atingido, pois não depende apenas da troca de métodos ou currículo, necessitando uma revisão de mentalidade e empenho, tanto por parte dos docentes, quanto dos discentes. Aqueles deverão encarar o ensino como sua principal meta, não preocupando-se apenas com o cumprimento do cronograma semestral, mas também com a capacidade de desenvolver-se para a utilização de métodos de ensino diferenciados. Os alunos, em contrapartida, deverão desenvolver o seu papel, tendo como foco os estudos e consciência do preparo efetivo para o desempenho de suas tarefas curriculares na sociedade.

Diante deste cenário, alguns pontos possíveis podem ser relacionados como fatores colaborativos para essa necessidade de reformulação de conceitos e estruturas educacionais: a) o aluno que em período de exames finais torna a sala dos professores e coordenadores um verdadeiro escritório psicológico na busca de auxílio para superar pesadíssimas cargas de estudos; b) as universidades no qual a preocupação maior é o cumprimento da grade curricular, apresentando um amontoado de conceitos, procedimentos, aplicabilidades, teorias, leis, manuais, não associando a técnica ao caso concreto, permitindo dessa forma com que o aluno vivencie em sala de aula seu desenvolvimento crítico, técnico, filosófico, político e humanístico, em vertente inter e transdisciplinar; e c) no método de aula expositiva, no qual o professor é o responsável por explicar o conteúdo e o estudante

cumprir o papel de assimilador da informação de uma forma passiva e sem estímulo ao desenvolvimento do senso crítico (a chamada educação bancária, tão contestada por Paulo Freire, desde os anos 80 e analisada com mais ênfase no tópico subsequente).

No desiderato de trazer uma proposta para auxiliar nessa difícil trajetória, o presente artigo se debruçará com mais detalhes sobre o método *role-play*, como alternativa de um ensino ativo e eficiente na área do Direito.

2 O MÉTODO ROLE-PLAY E SUA UTILIZAÇÃO NO ENSINO JURÍDICO

Segundo Freire (1987), a educação bancária, para fazer jus à denominação do termo, pressupõe um “depósito” de conceitos e informações na “conta” do aluno e exige o correspondente “extrato” no momento da avaliação. Esse modelo de educação parte da ideia de que o aluno nada sabe e que somente o professor é o detentor do saber. Dessa forma, cria-se uma relação vertical entre docente e discente. Sendo, o docente o dono do saber e o sujeito da relação, aquele que deposita todo o conhecimento. O discente, nesse modelo, é o espectador-objeto que recebe o conhecimento. A educação quando vista sob essa ótica passa a ter como meta – de maneira (in)intencional – a formação de indivíduos que não questionam, que aceitam tudo como lhe é oferecido, sendo submetidos à estrutura do poder vigente (FOUCAULT, 2001), fragilizando a participação dos discentes.

Em contraposição a “educação bancária”, Freire (1987) propõe a “educação problematizadora”, quando há uma geração de consciência do aluno e do educando como seres em si, inseridos no mundo em que vivem, no qual deverá existir um fluxo contínuo de saber entre as partes, com a criação de possibilidades contínuas de diálogo.

Aprofundando a discussão, Morin (2005) ressalta que a complexidade da natureza humana acaba tornando-se totalmente desintegrada da educação por meio das disciplinas e dos muitos ritos que a escola oferece: a escola contemporânea valoriza e incentiva cabeças cheias de conceitos, teorias, fórmulas e acaba deixando de lado, o encantamento relacionado à complexidade do mundo.

Nesse sentido, ajustes claramente se fazem necessários para adequar o ensino jurídico às demandas sociais. Não se propõe aqui uma nova fase do ensino jurídico ou sua subversão, mas sim, uma inovação das técnicas tradicionais para que o discente possa desenvolver sua capacidade de resolução de problemáticas que farão parte seu do dia a dia, com capacidade de aplicação das regras ao caso concreto e maior conscientização de sua área de saber e humanização do processo, jurídico e de ensino e aprendizagem.

Foucault (2001, p.25) rememora que

o conhecimento é sempre uma certa relação estratégica em que o homem se encontra situado. É essa relação estratégica que vai definir o efeito de conhecimento e por isso seria totalmente contraditório imaginar um conhecimento que não fosse em sua natureza obrigatoriamente parcial, oblíquo, perspectivo. O caráter perspectivo do conhecimento não deriva da natureza humana, mas sempre do caráter polêmico e estratégico do conhecimento, pode-se falar do caráter perspectivo do conhecimento porque há batalha e porque o conhecimento é o efeito dessa batalha.

Sob essa perspectiva, compreende a educação como exercício para a crítica, isto é, uma educação para a filosofia, que possibilite a análise do poder que sempre por meio do exercício dessa produz o saber.

O método do estudo de caso surge como uma nova possibilidade para fazer frente aos métodos tradicionais do ensino jurídico, com a possibilidade de tornar-se uma ferramenta pedagógica. Por meio dele, o educando participa ativamente do processo de aprendizagem podendo desenvolver sua capacidade de julgamento, de observação,

de trabalho em equipe, aplicação da área técnica ao caso concreto e trabalhar sua análise crítica. Permite ademais a horizontalização do processo de ensino-aprendizagem, uma vez que o professor atuará apenas como mediador e guia do conhecimento, permitindo que o discente se expresse e se desenvolva a partir de seus próprios esforços.

Ikeda, Oliveira e Campomar (2007, p.53) asseveram que

o método do estudo de caso é ferramenta pedagógica que se apoia no envolvimento e na participação dos alunos como agentes ativos no processo de aprendizagem. Seus propósitos são, sobretudo, educativos e formativos em vez de instrutivos ou informativos. No método do estudo de caso, o professor utiliza a descrição de casos reais ou fictícios, com o objetivo de levar os alunos a refletirem sobre uma solução para a situação analisada.

Acredita-se que com essa abordagem será possibilitado ao aluno uma mudança de status, de sujeito passivo meramente receptor de informações, para sujeito ativo participe da parte, cocriador de conhecimento.

Outro benefício almejado com a aplicação desses métodos é estimular a motivação tanto para o discente, que passa a sentir-se parte do processo como um todo, assim como para o docente, que colherá maiores e melhores resultados de suas aulas, especialmente ao final do processo, com o ingresso do estudante no mercado de trabalho. Segundo Lourenço e Paiva (2010), motivação é aquilo que desperta, dirige e condiciona o comportamento. Através dela o estudante vai sentir vontade de aprender. O *role-play* permite o articular de um conjunto significativo de conhecimentos, com a interdisciplinaridade e interação social, despertando o interesse no ambiente simulado.

De acordo Feinstein (2002) e Hsu (1989) são três os tipos de aprendizagem baseada em simulações: *role-play*, jogos e simulação por computador, que se passam a analisar de maneira mais detida.

No *role-play* (ou *role-playing*) o discente passa a assumir um personagem de uma situação concreta trazida pelo docente, que tem o papel de mediador e expositor. Para o desenvolvimento da simulação, é necessário seguir um conjunto de regras que são expostas antes do início da atividade, permitindo com que cada educando embuído de seu papel possa aplicar seu aprendizado, desenvolver seu senso crítico, trabalhar em grupo, usar de empatia, pois estará atuando no papel de um cargo da vida real, desenvolver suas habilidades quando submetido sob pressão, situações de colisão ou conflitos.

Segundo Püschell (2007, p. 37), o "*role-play* exige que os alunos assumam um determinado papel e estudem os problemas propostos de uma perspectiva parcial". O aluno traz para a sala de aula questões dogmáticas, estratégicas, de relacionamento com clientes, colegas, autoridades públicas, de negociação, etc. Suas vantagens, de acordo com Ments (1999), são a possibilidade de serem praticadas diversas atitudes comportamentais como a participação dentro de um grupo, de ser uma atividade motivadora, em que o feedback é perceptível e automático e, acima de tudo, centrada no aluno.

O *role-play* aplicado à metodologia de ensino, permite ao docente avaliar o processo de ensino-aprendizagem, observando se os educandos conseguirão articular a teoria ao caso concreto e se refletirão sobre seus resultados de aprendizagem de uma forma mais consciente.

Para Francis e Byrne (1999), parte do poder do método é auxiliar a revelar as dificuldades que os alunos sentem e não conseguem ultrapassar no seu processo de aprendizagem.

Apesar do método primordialmente colocar cada estudante no cumprimento de um papel fictício da vida real, isso não impede de que este seja utilizado para o debate e interpretação de um texto doutrinário

ou literal dispositivo de lei (método socrático), pois seu maior diferencial é colocar o discente no centro da educação desenvolvendo suas inúmeras capacidades. Na mesma linha, Sica (2009. p. 84) assevera que

à parte das diferenciações já expostas, o método de ensino do *role-play*, aproxima-se mais de atividades de clínicas do que o método do caso, eis que estas também se classificam dentre os métodos que propiciam o ensino por meio da prática ou “*experiential learning*”, definido pela doutrina americana como método pelo qual a performance dos alunos em certa tarefa ou papel é o primeiro degrau e o dado inicial no processo de discussão e análise.

Com isso, o *role-play*, quando bem aplicado, proporciona aos discentes motivação, pois esses sentem-se pessoalmente envolvidos no processo de aprendizagem, tendo a liberdade de fazer suas próprias escolhas, desenvolver seu senso crítico, habilidades e aptidões pessoais. Aos docentes, por sua vez, a satisfação se dá por terem a oportunidade de confirmarem a absorção do aprendizado por parte dos educandos e a certeza de terem os preparados para a vida, auxiliando-os a desenvolverem a sua capacidade de pensamento, a resolução de problemas e a tornarem-se pessoas capazes de aprender de forma autônoma.

3 DISTINÇÕES ENTRE *ROLE-PLAY* E SIMULAÇÃO

No estado da arte analisado acerca dos diferentes métodos de ensino aprendizagem contemporâneos, é relevante fazer a diferenciação entre as abordagens de *role-play* e simulação, pois, apesar de similares, tem distinções relevantes, uma vez que demandam níveis de conhecimento diferentes e vivências comportamentais pontuais para cada papel assumido pelo discente.

No *role-play* o aluno é chamado a interpretar um papel. A ideia é

que o aluno seja capaz de defender um ponto de vista imparcial a partir de um interesse concreto, devendo pensar, opinar, atuar e se portar de acordo com o papel assumido durante a realização da atividade. O que se espera nesse método é que o aluno seja capaz de reproduzir uma situação que ele viverá na sua prática profissional argumentando a partir de um interesse definido.

Esse método se assemelha muito ao da simulação, que coloca no mesmo espaço alunos representando diversos papéis, sendo assim uma extensão do *role-play*, pois proporciona aos alunos a oportunidade de defenderem interesses em específico e tem a oportunidade de desenvolver habilidades de negociação, ouvir a posição do outro, ceder, persistir e ajustar, tornando-se assim também uma situação que traz a vida real para as salas de aula, podendo ser demonstrado que o interesse específico jamais poderá prevalecer sobre os demais sendo necessário transigir com as outras partes.

Em ambas as situações os discentes estão interpretando papéis, porém no *role-play* o docente escolhe a temática, direciona os papéis e o maior diferencial está na busca do aluno para defender aquela situação e argumentar com base no seu ponto de vista, arrimado no que aprendeu previamente e com o que terá de oportunidade de buscar na área.

Já na simulação, que pode se basear em um caso real ou fictício, os alunos recebem os papéis a serem interpretados juntamente com sua fala esperada, ou seja, com o ponto de vista e o material a ser defendido no papel que irá interpretar. Para essa situação o aluno ficará mais imitado no que tange a imaginação e adaptação, pois não terá a necessidade nem a possibilidade de desenvolver suas habilidades de pesquisa, raciocínio, negociação, estratégia, interpretação etc.

Quanto a diferenciação do método de simulação, Sica (2009. p. 87) defende que

a simulação caracteriza-se pela criação de cenários que, na pretensão de replicar a realidade e suas contingências, enfatizam o processo de interação dos alunos a partir de seus diferentes papéis e comportamentos. Pode haver *role-play* sem simulação, em um caso no qual os alunos assumem diferentes papéis e perspectivas para analisar determinado problema sem precisar incorporá-los em ações que simulem a realidade, embora não haja simulação sem *role-play*, pois a assunção de papéis é pressuposto para a dinâmica de simulação.

Diante disso, e para uma melhor compreensão da diferença entre os métodos na prática, seguem na Figura 1 detalhamentos sobre o *role-play* e Figura 2 de simulação, explorando as demandas, cuidados, segurança e ousadia na aplicação de cada método relacionando aos fatores: a) trabalho docente; b) proficiência; c) características pessoais; d) grau de participação; e) grau de engajamento; f) trabalho discente; g) relação turma-docente; h) cultura; i) estrutura; j) tamanho da turma; k) apoio institucional e l) finalidade. Ademais, para uma melhor compreensão das figuras, parte-se do pressuposto que o ponto “0” (zero) é tido como pouco confortável, com muitas demandas; ponto “1” (um) como sendo menos ousado, exigindo alguns cuidados; ponto “2” (dois) como mais seguro, com poucas demandas; e o ponto “3” (três) como confortável, sem demandas:

Figura 1 – Interpretação de Papéis (Role-play)



Fonte: Metodologias Ativas em Direito (2020)

Figura 2 – Simulação



Fonte: Metodologias Ativas em Direito, 2020

De acordo com as figuras apresentados pode-se observar que o método da simulação quando aplicado levando-se em consideração os

fatores trabalho discente, grau de engajamento, grau de participação e trabalho do docente é considerado menos ousado, mas, ainda assim exige alguns cuidados. Com relação aos fatores estrutura e tamanho da turma é considerado mais seguro e com poucas demandas. Por fim, com relação a proficiência, características pessoais, relação turma-docente, cultura, apoio institucional e finalidade é considerando mais confortável e sem demandas.

De outro modo, o método *role-play*, quando aplicado levando-se em conta os mesmos fatores e determinantes acima, não apresenta nenhum fator ligado ao quadrante pouco confortável. Para a determinante mais segura, com poucas demandas, passam os fatores: trabalho docente, grau de participação, grau de engajamento e trabalho discente. Finalizando a análise, na determinante confortável e sem demandas ficam alocadas todos os demais fatores: proficiência, características pessoais, relação turma-docente, cultura, estrutura, tamanho da turma, apoio institucional e finalidade. Desse modo, mostra-se o método mais viável a ser utilizado em larga escala, por ter diversos fatores ligados as áreas de menor impacto de dificuldade, apresentando-se um custo-benefício ótimo, tanto para o discente, quanto ao docente e a própria instituição de ensino, uma vez que tanto seus custos materiais de implementação são reduzidos – especialmente ao se comparar com aparatos tecnológicos de custo expressivo – quanto os de treinamento e expertise do professor-mediador.

4 APLICAÇÃO DO ROLE-PLAY NO CONTEXTO DO ENSINO DO DIREITO

Com a percepção de que o ensino participativo é uma ferramenta hábil e que possibilita maior êxito no processo de ensino, exigindo que o aluno se desenvolva em diversos aspectos, passando de mero

expectador e receptor para um explorador de conteúdos, pode-se dizer que o método *role-play* tende a ser, além de eficiente, também eficaz no ensino de disciplinas jurídicas. De acordo com Puschell (2007, apud Sica, 2011. p. 89), seus principais méritos estão na

possibilidade de abordagem de um número grande de temas de modo sistemático, em um período de tempo [sic] relativamente curto e podem ser muito interessantes quando dadas por um bom professor, [ao revés da] aula expositiva [que] inibe a participação do aluno e, por isso, diante do objetivo de formar alunos ativos e criativos, ela precisa deixar de ocupar o centro das atividades em sala de aula, em favor dos métodos de ensino participativos [como o *role-play*].

Nessa toada, cumpre remorar, com Klafle e Feferbaum (2020. p. 17), que informação é diferente de conhecimento, pois

um professor pode passar horas falando conceitos para seus estudantes, mas isso consistirá apenas na transmissão de um conjunto de informações. Essas informações só se transformarão em conhecimento quando forem interpretadas e significadas pelos estudantes para a sua realidade e diante de sua experiência de vida.

A utilização em larga escala de processos de *role-play* pode ser averiguada no crescimento de competições simuladas voltadas para a área do Direito, como a Human Rights Moot Court Competition, da American University, em Washington – DC, que retrata a Corte Interamericana de Direitos Humanos da Organização dos Estados Americanos - OEA e o Jessup, uma das maiores competições do mundo, simulando a Corte Internacional de Justiça da Organização das Nações Unidas – ONU.

Detalhando um pouco mais as competições, com especial enfoque no Jessup, pelo seu tamanho, organização e longevidade, esta é organizada pela International Law Students Association (ILSA) e reúne alunos de mais de 700 escolas em 100 países. Ela lida com as diferenças

jurisdicionais e paradigmas interpretativos do Direito Internacional, em uma vertente interdisciplinar e multicultural, a partir de situações fictícias, mas ancoradas na realidade vivida pela ONU, totalmente em língua inglesa. Os professores-juízes das competições são, em regra, autoridades na área do Direito Internacional, seja como docentes da área, seja advindo de órgãos reais e tem como função analisar a performance de alunos que são especialmente treinados para a disputa, recebendo, previamente, um caso hipotético para estudar e defender, primeiro de maneira escrita (memorial), depois em defesa perante a Corte (sustentação oral)

Situações complexas de leis e disputas internacionais são levantadas, esperando-se o grupo de alunos – divididos entre os Estados nacionais em contenda - possam apresentar as soluções criativas e únicas, escorados no estudo prévio da legislação e jurisprudência internacional. Cada grupo de estudantes deve preparar dois memoriais escritos de documentos para as discussões – permitindo, desse modo, que conheçam a fundo ambos os lados e argumentos utilizados pelos Estados em embate - acrescidos de dois tempos de 45 minutos cada, para as considerações orais. Cada grupo aplicará ou responderá dentro do seu tempo as questões apresentadas.

A vivência de uma competição como o Jessup, torna-se uma oportunidade ímpar de agregar experiência profissional, técnica, linguística e emocional aos competidores, uma vez que transcendem as faculdades de onde advém para tornarem-se, por alguns meses, representantes internacionais de Estados em crise. No que tange ao aprendizado de *soft skills* – de difícil treino e mensuração, como é sabido – o *role-play* permite, no entrelaço de argumentos e ideias, a criação de empatia, generosidade, razoabilidade, compromisso e respeito por outros participantes, pois todos, previamente, puderam estudar todos os

lados em contenda. “Isto promoverá o sentimento de ser uma pessoa melhor e um profissional de excelência”, coloca com Mark Luz, Senior Counsel at Canada's Trade Law Bureau e juiz da competição (ILSA, 2020).

A cada ano o Jessup National Round, estabelece rodadas nacionais em aproximadamente 50 países, através de administradores locais, o que reforça seu caráter internacional e multicultural. O Brasil é membro-sede de rodadas internacionais desde 1999, tendo realizado edições de maneira recorrente, sendo a mais recente a de 2023, em Florianópolis, Santa Catarina, que contou com quase duas dezenas de universidades inscritas e uma centena de participantes diretos e indiretos. A edição 2024 já está marcada para ter sede em São Paulo, capital, em uma perspectiva itinerante.

Estes números demonstram toda a força e o vigor do evento no Brasil, há mais de duas décadas, vencendo, inclusive, as barreiras linguísticas do uso obrigatório do inglês nos memoriais e sustentação oral. Esse ponto, em verdade, é mais um aspecto positivo no aspecto ensino-aprendizagem, pois desloca o aluno de seu lugar comum também na questão da língua – de acordo com o regramento, até a comunicação informal no local do evento deve ser feita em inglês, em uma imersão total.

No aspecto da empregabilidade, os escritórios de advocacia que tratam do Direito internacional têm procurado talentos com experiências no Jessup, dando preferência a alunos que tenham participado de competições na hora da contratação, conforme depoimento de Ivonei de Souza Trindade, na página oficial da competição: “É uma experiência que muda as pessoas” (JESSUP, 2020, p. 3). Evgeny Minchev, da Associate at Djingov, Gouginski, Kyutchukov & Velichkov e responsável pelas rodadas orais europeias, além de atuar como juiz nas competições brasileiras, afirma que sua participação no Jessup foi crucial, na medida

que além da experiência em sua participação, conheceu um ambiente fundamental para o desenvolvimento de parcerias, nacionais e internacionais (JESSUP, 2020, p. 1).

Filipe Costa, hoje cursando Advanced Master in Public International Law, na Universidade de Leiden, (JESSUP, 2020, p. 3) expressa a sua experiência na competição estatuidando que

se hoje eu posso dizer que achei uma área do Direito que de fato me interessa, que de fato eu posso olhar com paixão, é justamente pelo Jessup. [Ele] é uma oportunidade única que vocês têm durante a graduação para poder trabalhar habilidades que, de certa forma, são muito pouco tocadas – ou quase nada tocadas – no curso de graduação e também, muito menos, nos estágios. [...] Lembrem-se que a moot court (Tribunal de Discussão), não é um local onde você vai aprender casos específicos que serão importantes para a sua vida no futuro, mas um local onde você irá desenvolver as competências necessárias para alçar novos voos.

O modelo de *role-play* em cortes simuladas tem encontrado expressivo sucesso, com as rodadas internacionais do Jessup já alcançando a sua 60ª edição, o que demonstra que não se trata de uma modalidade de ensino intestada, mas sim consolidada pelos educadores internacionalmente.

Em paralelo a dinâmica de *role-play* aberta e mais séria que se tratou até aqui, é importante destacar também a utilização de *role-playing games* – RPG (jogos de interpretação de papéis) no contexto educacional, por seu viés mais lúdico e a possibilidade de fácil adaptação para o ambiente online, muito demandado durante a pandemia do Covid-19 e amplamente utilizado, por seu baixo custo. Os jogos de RPG tiveram seu início em 1974 nos Estados Unidos, mas, de acordo com Mackay (2001, apud Gomes, Morais Neto e Fialho, 2011. p. 2), tem origem ainda mais remota, no século XIX, com

o primeiro jogo de guerra, *Kriegspiel*, foi criado em 1811 por um oficial prussiano chamado Herr von Reiswitz e seu filho, os quais

modificaram uma versão de um jogo de nome War Chess (Xadrez de Guerra), criado 30 anos antes. Tinham por objetivo criar um recurso para ajudar no treinamento militar de jovens recrutas.

Os jogos, tem o poder de evocar experiências mais profundas, vivências, reações emocionais, decorrentes de sua tripla interação: alunos-professores-jogo, cada um exercendo e sendo influenciado pelas escolhas dos demais, em um processo de retroalimentação em fluxo. “Os jogadores não passam incólumes por essa situação, tendo seu estado psíquico-emocional transformado no processo (SCHMIDT, CARELI E GUSSO, 2020, p. 237).

O método RPG é semelhante ao método *role-play* convencional, porém esse ocorre de maneira regrada, presencialmente ou em mundos totalmente virtuais, nos quais os professores atuam com o papel de mestres (narradores), que apresentarão a trama, o ambiente do jogo - ou seja, o caso a ser trabalhado, que na maioria das vezes é repleta de enigmas, charadas e situações que exigirão do aluno tomadas de decisões, criatividade e conhecimento da matéria.

Rosa (2008, p. 263), assevera que

é importante que o roteiro da aventura narrada no decorrer do jogo, seja construído antes da realização da partida, para que haja um planejamento do que possivelmente acontecerá na narrativa do RPG. Tal fato exige um trabalho investigativo prévio, executado pelo narrador (mestre) [professor] que deverá levar para a área do jogo uma história pré-estabelecida. Ou seja, o mestre cria um cenário a ser revelado juntamente com o objetivo principal, com o chamado à participação nos fatos da história (chamado à aventura), pistas, desafios etc., mesmo sabendo que sua história será alterada no decorrer dos acontecimentos executados pelos personagens do jogo, propostos, então, pelos jogadores que os representam.

Para Klimick (2020), as características que tornam o RPG uma excelente ferramenta educacional são a) socialização; b) cooperação; c) criatividade; d) interatividade e e) interdisciplinaridade. Levando-se

em conta as ferramentas online atualmente disponíveis, o RPG apresenta-se como uma ótima opção pedagógica, pois permite uma experiência diferenciada, ao colocar os jogadores-alunos em um mundo imaginário coletivamente criado, de modo que estes tenham uma experiência emocional, sensorial e o contato com a matéria de forma única, com a absorção de conteúdos e o desenvolvimento e experimentação de suas habilidades.

A construção dessa dinâmica voltada para as práticas pedagógicas no ensino on-line se constitui no desafio da pesquisa do ensino trilhando novas possibilidades pedagógicas mediada pelos jogos eletrônicos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todo processo de ensino-aprendizagem precisa ser libertador, tanto para o aluno, como para o professor. A dialética travada entre o que pensa que sabe e o que sabe o quão pouco realmente sabe é, possivelmente, uma das mais antigas fontes de formação jurídica existentes. O Direito, hodiernamente, ainda é visto como uma ciência complexa e avessa a mudanças, uma vez que tem por viga mestra a manutenção dos direitos e deveres mais caros aos indivíduos. Todavia, até mesmo este pode beber da fonte dos métodos de ensino contemporâneos e das inovações tecnológicas, se quiser manter sua função de regulador das relações sociais.

Nesse desiderato, o uso do *role-play* como método de ensino-aprendizagem possui o potencial de estimular no aluno maior interesse para os assuntos a serem aprendidos, bem como auxiliar no desenvolvimento de seus potenciais, aptidões, trabalho em grupo e permitir um maior preparo para o mercado de trabalho. Apesar disso, sua

utilização ainda é parcamente explorada, o que, espera-se, possa ser alterado a partir da pulverização de pesquisas e artigos como este, uma vez que quando avaliados os resultados na aplicação do método, percebe-se um desenvolvimento escolar mais positivo e satisfatória tanto para os alunos quanto para os professores, como demonstram os vastos experimentos internacionais com a técnica.

O método mostra-se eficiente não apenas no ensino presencial, como também online, o que o coloca na vanguarda de processos inovadores para o ensino do Direito. Denota-se, entretanto, que ele é uma técnica, um método auxiliar de ensino, não possuindo caráter substitutivo aos métodos pedagógicos tradicionais e validados, pois compreende-se que há diversos fatores - pessoais e institucionais - que podem influenciar a experiência de cada m. Ademais, o conhecimento se constrói a partir de bases múltiplas, uma vez que infindáveis são também os saberes e a forma de ensinar e aprender.

Não existe, e nem se busca, um método que resolva todas as questões e desafios inerentes ao processo de ensino-aprendizagem e nem tampouco um que garanta a colocação no mercado de trabalho e sucesso na vida profissional do egresso de um curso. Todavia, se o que se busca é a liberdade no pensar e o desenvolvimento de todos rumo a uma sociedade mais justa e fraterna, cabe aos professores de Direito conhecerem as formas mais inovadoras de construir sua didática. E acredita-se no potencial do método *role-play* / interpretação de papéis - seja simulado, seja regrado, seja lúdico, seja um amálgama de todas as formas analisados – como uma boa forma de avançar nesse sentido.

REFERÊNCIAS

BARRETO FILHO, O. **Novos métodos de ensino do Direito: a experiência**

norte-americana. Revista Forens., Rio de Janeiro: Forense, 1970. p.373. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/rfdusp/article/view/66567>>. Acesso em: 25 abr. 2020

FEINSTEIN, A. H. **An assessment of the effectiveness of simulation as an instructional system.** Journal of Hospitality and Tourism Research. 2001.Vol 25(4). Pág. 421-443. Disponível em: <https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/27655/1/ulfpie051311_tm.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2020.

FGV. **Candidatos Reprovados Exame da Ordem (OAB).** Disponível em: <<https://www.editoraforum.com.br/noticias/de-cada-10-candidatos-8-sao-reprovados-no-exame-de-ordem/>>. Acesso em: 28 abr. 2020.

FÓRUM. **De cada 10 candidatos, 8 são reprovados no Exame de Ordem.** Disponível em: <<https://www.editoraforum.com.br/noticias/de-cada-10-candidatos-8-sao-reprovados-no-exame-de-ordem/>>. Acesso em 28 abr. 2020b.

FÓRUM. **Pesquisa estima mais de 1 milhão de advogados no Brasil em 2018.** Disponível em: <<https://www.editoraforum.com.br/noticias/pesquisa-estima-1-milhao-de-advogados-no-brasil-em-2018-mercado/>>. Acesso em 28 abr. 2020a.

FOUCAULT, M. **A verdade e as formas jurídicas.** 2. ed. Trad. Roberto de Melo Machado e Eduardo Jardim Morais. Rio de Janeiro: Nau, 2001.

FRANCIS, P.; BYRNE, A. **Use of Role Play Exercises in Teaching Undergraduate Astronomy and Physics.** 1999. Australia: Astronomical Society. Disponível em: <https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/27655/1/ulfpie051311_tm.pdf>. Acesso em 08 junh.2020.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido.** 17 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GOMES, M. V. de A.; MORAIS NETO, P. C.; FIALHO, S. S. **The fantasy roleplaying game:** a new perform art. North Carolina: McFarland & Company, Inc., 2001. Disponível em: <<https://www.ufjf.br/lili/files/2017/11/O-Role-playing-Game-Como-Ferramenta-de-Ensino-da-História.pdf>>. Acesso em: 22 nov.2020.

HSU, E. **Role event gaming simulation in management education:** a conceptual framework and review. Simulation and Games. v. 20. Pág. 409-438. Disponível em:

<https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/27655/1/ulfpie051311_tm.pdf>. Acesso em 10 junh.2020.

IKEDA, A. A.; OLIVEIRA, T. M. V. de; CAMPOMAR, M. C. **O método do caso no ensino de marketing**. Anpad: RAC Eletrônica, São Paulo, v. 1, n. 3. Disponível em: <http://www.anpad.org.br/periodicos/arq_pdf/a_664.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2020.

ILSA. **General information**. Disponível em: <<https://www.ilsa.org/>>. Acesso em: 20 out. 2020.

INEP. **Plano Nacional de Educação - PNE 2014-2024**: linha de base. Brasília, DF: Inep, 2015. 404 p. Disponível em: <http://pne.mec.gov.br/18-planos-subnacionais-de-educacao/543-plano-nacional-de-educacao-lei-n-13-005-2014>. Acesso em: 19 jun. 2020.

JESSUP. **Sobre o Jessup**. Disponível em: <<https://www.jessupbrasil.com/sobreojessup>>. Acesso em: 20 out. 2020.

KLAFKE, G. F.; FEFERBAUM, M. **Metodologias ativas em Direito**: guia prático para o ensino jurídico participativo e inovador. Atlas: São Paulo. 2020.

KLIMICK, C. **O RPG na educação**. Disponível em: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/hipertexto/biblioteca/art_ensinonline.pdf>. Acesso: 08 set. 2020.

LOURENCO, A. A.; PAIVA, M. O. A. de. **A motivação escolar e o processo de aprendizagem**. Ciência & Cognição: Rio de Janeiro. 2010, vol.15, n.2, pp. 132-141. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/cc/v15n2/v15n2a12.pdf>>. Acesso em: 14 jun. 2020.

LYRA FILHO, R. **O direito que se ensina errado**. Brasília: Centro Acadêmico da UnB, 1980. Disponível em: <<http://assessoriajuridicapopular.blogspot.com/2012/07/biblioteca-roberto-lyra-filho.html>>. Acesso em: 28 abr. 2020.

MELO FILHO, Á. **Juspedagogia: ensinar direito o Direito**. In: ORDEM DOS ADVO- GADOS DO BRASIL. Ensino jurídico: balanço de uma experiência. Brasília: Conselho Federal da Ordem dos Advogados do Brasil, 2000. p.37-49.

MENTS, M. V. **The effective use of role play**. London: Kogan Page, 1999.

Disponível em:

<https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/27655/1/ulfpie051311_tm.pdf>.

Acesso em 08 jun. 2020.

MORIN, E. **A cabeça bem-feita**: repensar a reformar, reformar o pensamento. Tradução Eloá Jacobina. 3 ed. Rio de Janeiro, 2001.

OAB. **Quadro geral da Ordem do Advogados do Brasil**. 2020. Disponível em:

<<https://www.oab.org.br/institucionalconselhofederal/quadroadvogado>>. Acesso em 28 abr. 2020.

PATI, C. **As 10 melhores faculdades de direito do mundo**. Revista Exame, 2015. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/carreira/as-10-melhores-faculdades-de-direito-do-mundo/>>. Acesso em: 25 abr. 2020.

PNE OBSERVATÓRIO. **Indicadores e Metas**. 2018. Disponível em: <<https://www.observatoriodopne.org.br/indicadores/metas/12-ensino-superior/indicadores>>. Acesso em: 19 jun. 2020.

PÜSCHELL, F. **Organização das relações privadas**: uma introdução ao Direito Privado com métodos participativos. Quartier Latin: São Paulo, 2007.

QUACQUARELLI SYMONDS TOP UNIVERSITIES. **QS World University Ranking**: law. Disponível em: <<https://www.topuniversities.com/university-rankings/university-subject-rankings/2019/law-legal-studies>>. Acesso em: 25 abr. 2020

ROSA, M. **A construção de identidades online por meio do role playing game**: relações com o ensino e aprendizagem de matemática em um curso à distância. Tese (Doutorado em Matemática) – Instituto de Geociências e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista. Rio Claro. 2008. Disponível em: <<http://www.rc.unesp.br/gpimem/downloads/teses/rosa%20m%20doutorado.pdf>>. Acesso em: 22 nov.2020.

SCHMIDT, A. F.; CARELI, M. N.; GUSSO, L. de C. S. **(Re) Pensando o patrimônio cultural através do jogos**: um diálogo entre consumo, direito e economia criativa. 2020. 28 f. Projeto de Tese (Doutorado Patrimônio Cultural e Sociedades) Universidade da Região de Joinville UNIVILLE, Joinville, Santa Catarina, 2020.

SCHMIDT, A. F.; GONÇALVES, O. O. **Os gastos do governo federal entre 2009-2014**: uma análise econômica. Seminário Internacional Demandas

Sociais e Políticas Públicas na Sociedade Contemporânea, 2015. p.11.
Disponível em:
<<https://online.unisc.br/acadnet/anais/index.php/sidspp/article/view/13085/2224>>. Acesso em: 11 nov.2020

SICA, L. P. P. P.; GABBAY, D. **Role-play**. In Métodos de ensino em Direito. São Paulo: Saraiva, 2009.

TRINDADE, I. S. **Jessup**: um aprendizado para a vida. 2015. Formação Global. Disponível em: <<https://www.formacaoglobal.com/experiencia-compartilhada/jessup-aprendizado-para-a-vida/>>. Acesso em: 20 out. 2020.

UNB NOTÍCIAS. **Contando histórias por décadas, jogando RPG**. Disponível em: <<https://noticias.unb.br/artigos-main/5737-contando-historias-por-decadas-jogando-rpg#:~:text=O%20mais%20antigo%2C%20e%20mais,pela%20primeira%20vez%20em%201974>>. Acesso em: 20 out. 2020.

ZAKARIA, M. I.; MAAT, S. M.; KHALID, F. **Problem-based learning**: a review of literature on its outcomes and implementation issues. Academic Medicine, Iowa City, v. 68, n. 1, p. 52- 81, Jan. 1993. Disponível em: <<https://www.scirp.org/journal/paperinformation.aspx?paperid=96692>>. Acesso em: 11 nov.2020.

Esta publicação deverá ser citada da seguinte forma:

OLIVEIRA, D.; SCHMIDT, A. F. A utilização do método *role-play* no contexto do ensino do direito. **Revista DisSol – Discurso, Sociedade e Linguagem**, Pouso Alegre/MG, ano 8, nº18, jul-dez/2023, p. 11-40.