

PESQUISA - FADIR

**ENSINO JURÍDICO E(M) RPG: PROTÓTIPO DE UM JOGO BASEADO NO  
ROLE PLAYING GAME DA ELABORAÇÃO À EXECUÇÃO DE UMA AULA**

*Larissa Rodrigues Barbosa (larissabarbosa227@gmail.com)*

*Arthur Ramos Do Nascimento (arthurnascimento@ufgd.edu.br)*

O Ensino Jurídico, bem como toda a dimensão de Ensino Superior, não está restrita ao universo da sala de aula. É preciso que os docentes estejam aptos a construir os procedimentos de ensino de forma mais significativa. Nesse sentido, o uso de metodologias ativas e propostas alternativas de ensino têm sido apontadas como meios para tornar a aprendizagem uma experiência mais interessante e dinâmica. O RPG, sigla do termo em inglês role-playing game, é um jogo de interpretação de papéis/personagens e contação de histórias. O jogo, dada a sua versatilidade, possui imenso potencial no desenvolvimento de competências e habilidades como a comunicação, raciocínio rápido, criatividade, entre outras características importantes para profissionais do Direito. A adoção do RPG tem se mostrado uma estratégia pedagógica inovadora e eficaz dentro do contexto educacional, e é considerada uma metodologia ativa de ensino, pois o aluno é o protagonista do processo de aprendizagem ao conduzir seu personagem, e a narrativa, com autonomia e liberdade. O presente projeto de pesquisa investigou o uso de jogos de RPG no ensino jurídico, identificando a proposta como ferramenta efetiva na construção de um ensino-aprendizagem mais efetivo gerando, como resultado, um protótipo de jogo de RPG para ser oferecido gratuitamente para a comunidade acadêmica. Para tanto, o projeto integrou a pesquisa exploratória-descritiva,

em conjunto com a revisão bibliográfica, buscando estudos a acerca da utilização do RPG como ferramenta pedagógica e conhecendo um pouco sobre a história dos sistemas no Brasil. Considerando os resultados, a pesquisa se concentrou em compreender o processo de criação de um RPG e qual sistema poderia servir de inspiração para a escrita do Guia. Após as análises escolheu-se como referência o jogo: “Changeling: o sonhar” por seus elementos e fácil jogabilidade. No desenvolvimento do protótipo do Guia Básico de “Justiça: o Despertar”, o CANVA foi empregado para a organização do layout, edição e adição de elementos gráficos, enquanto o ChatGPT foi utilizado para sugestões e revisão de texto. O objetivo da pesquisa, a produção de um protótipo de jogo de RPG jurídico, foi alcançado com a futura disponibilização gratuita nas plataformas oficiais da UFGD, sendo possível acessá-lo virtualmente.

Agradecimentos: Registra-se nosso agradecimento ao CNPQ pela bolsa de PIBITI que permitiu o desenvolvimento da pesquisa.

Palavras-chave: metodologias ativas; educação; tecnologia educacional.