



O JÚRI SIMULADO COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA: REFLEXÕES SOBRE ÉTICA, JUSTIÇA E ARGUMENTAÇÃO A PARTIR DO MANGÁ *DEATH NOTE*

Welson Dias de Oliveira ¹

Mariele Gabrielli ²

RESUMO

Este estudo analisa o uso do Júri Simulado como metodologia ativa no ensino médio, fundamentado na análise da obra *Death Note*, com o objetivo de promover o desenvolvimento de competências argumentativas, críticas e éticas. A prática foi aplicada em uma sequência didática de seis aulas, culminando em um julgamento fictício sobre as ações do personagem Light Yagami, também conhecido como Kira. A metodologia adotada incluiu uma abordagem qualitativa e exploratória, com base nos pressupostos de Cope e Kalantzis (2000) sobre a Pedagogia dos Multiletramentos, e na estrutura de análise de conteúdo de Bardin (2011). A sequência didática foi dividida em etapas que juntam leitura crítica, debates colaborativos e construção de argumentos, resultando em uma simulação realística que engajou os estudantes em reflexões éticas e sociais. Os resultados indicaram que o Júri Simulado proporcionou um aprendizado significativo, fortalecendo habilidades comunicativas, promovendo o protagonismo estudantil e ressignificando o papel da literatura no contexto escolar. Além disso, a atividade incentivou a conexão entre os gostos e interesses dos estudantes e os conteúdos curriculares, demonstrando a relevância de metodologias ativas na formação de cidadãos críticos e éticos. O julgamento concluiu com a absolvição do personagem Kira, destacando a capacidade dos participantes de articular e defender perspectivas diversas, mesmo diante de dilemas complexos. Este estudo reforça a importância de práticas pedagógicas que integrem elementos literários e sociais, evidenciando o potencial transformador do Júri Simulado no ambiente escolar.

Palavras-chave: Júri Simulado, Metodologia ativa, Multiletramentos, Educação, Literatura.

1 Introdução

A presente prática foi realizada com uma turma do terceiro ano de um Instituto Federal localizado na Serra Gaúcha, no sul do Brasil. Essa atividade, integrada ao componente curricular de Língua Portuguesa e Literatura Brasileira III, visou promover o desenvolvimento das habilidades de argumentação, reflexão ética e análise crítica por meio de uma metodologia interdisciplinar, dinâmica e criativa. Baseado no enredo da obra *Death*

¹ Mestrando em Educação Básica - IFRS - Campus Farroupilha. Professor EBTT - IFRS/Campus Veranópolis
E-mail: welson.oliveira@veranopolis.ifrs.edu.br

² Mestre em Educação - UCS. Professora EBTT - IFRS/Campus Veranópolis. E-mail: mariele.gabrielli@veranopolis.ifrs.edu.br



Note, o júri simulado permitiu os estudantes a refletirem sobre questões morais, como a responsabilidade individual, os limites da justiça e as consequências das decisões humanas.

Nesse sentido, ao trabalhar tais questões no contexto escolar, a atividade estimulou os estudantes a (re)pensar a (re)construção de uma sociedade mais ética e justa. Assim, o trabalho justifica-se por sua capacidade de promover uma formação cidadã omnilateral que vá além do conteúdo literário tradicional, ajudando os estudantes a compreenderem as implicações de suas ações e escolhas no mundo.

Outrossim, esta prática desempenha um papel importante ao ilustrar como metodologias ativas, como o júri simulado, devem ser aplicadas para aproximar várias áreas do saber e aprimorar habilidades básicas do cotidiano, tais como argumentação, leitura crítica e a expressão oral estruturada. Além de fomentar a prática do letramento literário, incentivar situações de análise moral e capacidade argumentativa, a prática fortaleceu o papel da escola como espaço de diálogo e reflexão, em consonância a BNCC que orienta o docente a “promover a aprendizagem colaborativa, desenvolvendo nos estudantes a capacidade de trabalharem em equipe e aprenderem com seus pares” e com a habilidade específica de língua portuguesa “criar, por meio de práticas de linguagem, possibilidades de atuação social, política, artística e cultural para enfrentar desafios contemporâneos, discutindo princípios e objetivos dessa atuação de maneira crítica, criativa, solidária e ética. (Brasil, p. 465, 2018).

Além disso, do ponto de vista científico, a presente narrativa de ensino contribuiu para a literatura acadêmica ao propor uma metodologia replicável em outras, que pode ser adaptada para outros contextos e obras literárias, consolidando a realização de júris como uma ferramenta necessária para romper com diversos dilemas presentes no cotidiano da sala de aula.

O objeto de estudo deste trabalho, desse modo, é centrado na utilização do Júri Simulado como uma estratégia didática no ensino de Língua Portuguesa e Literatura, com foco na promoção da argumentação, do pensamento crítico e da reflexão ética em estudantes do Ensino Médio. A partir da análise da obra *Death Note*, buscou-se combinar elementos literários com contextos comunicativos, criando um ambiente de aprendizado que



promovesse o protagonismo estudantil e a construção de habilidades estabelecidas pré-definidas no currículo escolar.

Diante disso, o objetivo geral deste estudo foi descrever como a utilização do Júri Simulado, fundamentado na análise da obra *Death Note*, pode contribuir para o desenvolvimento das competências de argumentação, pensamento crítico e reflexão ética em estudantes do Ensino Médio. Busca-se também compreender como essa metodologia ativa, ao promover o protagonismo estudantil e a participação em debates, pode ressignificar o ensino de literatura, tornando-o mais contextualizado às realidades e práticas de leituras dos estudantes.

2 O mangá *Death Note*

Na sentença “O humano cujo nome for escrito neste caderno morrerá”, Obha (2007, v. 1, p. 13) expõe a regra fundamental que caracteriza o *Death Note*, um diário sobrenatural originado do universo obscuro dos Shinigamis, deuses da morte que governam a vida e a morte com frieza. A chegada do *Death Note* na vida de Light Yagami, um excelente aluno japonês, inicia uma narrativa cativante e de grande complexidade.

A partir de sua posse, Light decide usar o caderno para criar um mundo ideal, livre de injustiças, habitado apenas por pessoas que ele julga moralmente dignas. Sua visão de justiça é clara: eliminar aqueles que considera maus, tornando-se uma figura de julgamento universal. Apesar da convicção de Light, o shinigami *Ryuk* pondera, em tom de ironia, que a busca por esse mundo perfeito pode torná-lo a única pessoa verdadeiramente má no planeta. O questionamento de *Ryuk* reflete alguns pontos-chaves da narrativa: o limite entre justiça e vingança, a coexistência do bem e do mal e os perigos do poder absoluto (Sousa, 2020).

Essas temáticas éticas e morais, carregadas de implicações filosóficas que deixam o mangá ainda mais rico, tornam *Death Note* uma obra ideal para explorar temas como o senso de justiça, a responsabilidade moral e as consequências das escolhas humanas. A história de Light Yagami não é apenas uma narrativa fictícia, mas um convite ao leitor para refletir sobre questões universais, transformando o mangá em uma ferramenta potencialmente significativa



para o debate e o desenvolvimento de competências argumentativas no ambiente da sala de aula.

A jornada de Light Yagami no mangá é caracterizada pela sua progressiva mudança de um jovem idealista para um personagem cruel, que se considera a encarnação da justiça. No início, suas ações punitivas parecem ser direcionadas a criminosos cujas ações são amplamente reprovadas. No entanto, conforme Light se consolida como o *Deus do Novo Mundo*, ele inicia a eliminação de todos que possam ameaçar sua identidade secreta como Kira, incluindo oficiais do governo, jornalistas e até mesmo aliados. Este desvio ético revela a vulnerabilidade de suas convicções, evidenciando como o poder absoluto pode corromper até mesmo os mais nobres propósitos.

O embate moral de Light se torna ainda mais evidente quando ele enfrenta L, um detetive brilhante e misterioso, que se torna seu maior oponente. Em um momento decisivo, L provoca Light, afirmando: “Kira acredita estar fazendo o bem, mas justiça sem limites se torna tirania” (Ohba; Obata, 2007, v. 3, p. 103). Tal afirmação encapsula o cerne do conflito da narrativa, contestando o conceito de justiça de Light e demonstrando como a busca pelo poder absoluto o desvia de seus supostos ideais iniciais.

Death Note não é uma obra que desafia o leitor a refletir sobre temas universais, como a relatividade da justiça, o impacto do poder e a moralidade das decisões humanas. A declaração de Light “As pessoas de todo mundo já perceberam a existência de um justiceiro” (Ohba; Obata, 2022, v. 1, p. 63), exemplifica como ele tenta justificar suas ações, mesmo diante de suas consequências devastadoras.

Ademais, é importante destacar que os mangás possuem potencial significativo como ferramenta educacional, uma vez que combinam a multimodalidade (texto e imagem) de forma dinâmica, capturando a atenção dos estudantes e facilitando a compreensão de conceitos complexos. Segundo Lima e Nunes (2023), os mangás permitem que o aluno se torne o ator no processo de leitura, criando uma experiência imersiva que transforma a visão do leitor sobre o mundo e sobre si mesmo. Essa característica é bastante relevante no espaço escolar, onde a motivação para a leitura ainda é, frequentemente, um desafio. A interação entre texto e imagem presente nos mangás, estimulam o pensamento crítico e a criatividade, tornando-se aliados para o ensino de conteúdos de Língua Portuguesa e Novas Literaturas.



Do ponto de vista pedagógico, os mangás oferecem uma dinamicidade que pode ser explorada para trabalhar diferentes áreas do conhecimento. Nessa concepção, "os mangás não são apenas meros instrumentos de entretenimento, mas sim materiais capazes de mediar o ensino de conteúdos e conceitos diversos" (Lima & Nunes, 2023, p. 10). Essa multifuncionalidade permite que sejam utilizados para ensinar desde temas literários até históricos, científicos e sociais. Além disso, a utilização de mangás na sala de aula pode ser combinada com a *pedagogia dos letramentos* que traz os “novos letramentos” (Kalantzis, Cope e Pinheiro, p. 26, 2020) como uma prática importante na sociedade atual, que se caracteriza por ser diversa em milhares de recursos visuais e tecnológicos.

3 O júri simulado como metodologia ativa

O júri simulado é uma metodologia ativa de ensino que intenciona envolver os estudantes em um processo de aprendizagem prática, permitindo-lhes desenvolver habilidades importantes para suas vivências sociais, acadêmicas e profissionais. Nesse contexto, ao simular um julgamento real, os alunos assumem diferentes papéis, como advogados, jurados, réus, promotores e testemunhas, e são desafiados a pensar sobre questões éticas, sociais e legais, o que permite o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais. Logo, o propósito desta prática não é a transmissão de conhecimento, mas a participação dos alunos em situações que demandam raciocínio, reflexão e trabalho em equipe. O júri simulado posiciona o estudante como o centro do processo educativo, conforme estabelecido pela BNCC, que valoriza metodologias que "garantam aos estudantes ser protagonistas de seu próprio processo de escolarização, reconhecendo-os como interlocutores legítimos sobre currículo, ensino e aprendizagem" (Brasil, p. 463, 2018).

Conforme Anastasiou e Alves (2009), o júri simulado consiste em uma prática que, partindo de um tema controverso, propõe a apresentação de argumentos de defesa e acusação, levando os participantes a um processo de análise e avaliação crítica. Essa dinâmica promove a investigação aprofundada do problema proposto, aliando objetividade e realismo à prática pedagógica. Para os autores, essa metodologia estimula "à crítica construtiva de uma situação e à dinamização do grupo para estudar profundamente um tema" (p. 92)



Anastasiou e Alves (2015, p. 92), compreendem que a “simulação de um júri em que, a partir de um problema, são apresentados argumentos de defesa e acusação”. Além do mais, os autores destacam que

sua preparação é de intensa mobilização, pois, além de ativar a busca do conteúdo em si, os aparatos de outro ambiente, como roupas e mobiliários, oportunizam um envolvimento de todos para além da sala de aula. O espírito de dramaturgia que acompanha a realização de um júri simulado transforma a atividade em algo interessante para todos independentemente da função que irão desenvolver na apresentação final. É algo que envolve todos os momentos de construção do conhecimento, da mobilização à síntese, pela sua característica de possibilitar o envolvimento de um grande número de estudantes (p. 99).

Nessa linha de pensamento, é notório que os estudantes, de maneira geral, demonstram elevada receptividade a práticas pedagógicas que os desafiam tanto no campo cognitivo quanto socioemocional. O júri simulado, nesse contexto pedagógico, favorece o desenvolvimento da autonomia estudantil em busca de conhecimentos para a construção de conhecimentos de forma criativa, dinamizada e cativante.

4 Metodologia

Metodologicamente, esta pesquisa se classifica como qualitativa, exploratória e de natureza aplicada, conforme as categorias propostas por Gil (2008). A classificação exploratória legitima-se pela busca de compreensão aprofundada sobre o uso do Júri Simulado como metodologia ativa no ensino médio. O trabalho também apresenta características de uma pesquisa aplicada, pois tem como objetivo a aplicação prática de teorias pedagógicas, como a *Pedagogia dos Multiletramentos* de Cope e Kalantzis (2000).

No que se refere ao percurso metodológico, esta pesquisa adotou como procedimento principal o desenvolvimento de uma sequência didática estruturada em seis aulas, culminando na realização de um Júri Simulado sobre o julgamento do personagem *Light Yagami*, da obra *Death Note*. A sala de aula foi tratada como um espaço de coleta de dados, permitindo a observação participante, registros de interações, e análises das produções escritas e orais dos estudantes. Como instrumento de coleta de dados, utilizou-se a observação sistemática,



descrita por Gil (2008) como uma ferramenta que possibilita captar comportamentos e interações em seu contexto natural, e as notas de campo registradas durante as aulas.

A coleta de dados foi realizada a partir da observação ativa das atividades desenvolvidas durante as aulas, incluindo debates, apresentações dos argumentos e ensaios prévios ao Júri Simulado.

Para a análise dos dados, tomou-se como base a Análise de Conteúdo de Bardin (2011), que permite uma interpretação sistemática e objetiva das informações registradas, buscando categorizar os comportamentos observados e as competências desenvolvidas. Analiticamente, os dados foram examinados à luz das contribuições de Cope e Kalantzis (2000), considerando a Pedagogia dos Multiletramentos como um referencial teórico que embasa a prática do Júri Simulado.

5 A sequência didática e o processo de preparação

A preparação para o julgamento de *Light Yagami, o Kira*, envolveu uma sequência didática previamente planejada, que se estendeu por duas semanas e foi distribuída em 6 (seis) aulas. Cada encontro teve um propósito específico, visando a compreensão da narrativa de *Death Note* e o desenvolvimento de habilidades argumentativas, analíticas e colaborativas por parte dos estudantes.

Na primeira aula, o foco foi introduzir os estudantes ao universo de *Death Note*. A aula começou com uma apresentação da trama, destacando os principais personagens e os pontos polêmicos que permeiam a narrativa. Utilizando trechos selecionados do mangá, os alunos foram convidados a refletir sobre questões como poder, justiça e responsabilidade. Após essa introdução, discutiu-se a premissa do *Death Note* e sua regra principal: *O humano cujo nome for escrito neste caderno morrerá*. Essa questão serviu como ponto de partida para os debates iniciais, como: *Até que ponto é justo agir como juiz da vida e da morte?* A aula terminou com os alunos expressando suas impressões iniciais sobre o personagem *Light Yagami*.

Na segunda aula, o objetivo foi aprofundar a análise dos desafios morais apresentados na obra. Os estudantes foram divididos em pequenos grupos para discutir casos específicos de



ações tomadas por *Light*, como a eliminação de criminosos e de pessoas que representavam uma ameaça direta a ele. Cada grupo apresentou suas interpretações, o que gerou um debate rico em diferentes perspectivas. Ao final, os alunos foram introduzidos ao conceito de argumentação, com exemplos de construção de teses e contra-argumentos que seriam explorados nas aulas seguintes.

A terceira aula foi dedicada à introdução do formato do Júri Simulado. Os alunos conheceram os papéis que desempenhariam no julgamento, acusação, defesa, testemunhas, jurados e juiz, e discutiram as responsabilidades de cada função. Foram apresentados os quesitos que norteariam o julgamento, como: *As ações de Light Yagami foram motivadas por justiça ou desejo de poder?* e *A eliminação de indivíduos pode ser justificada moralmente?* Além disso, os estudantes começaram a escolher os papéis que desempenhariam e iniciaram o processo de pesquisa para construir suas argumentações.

Na quarta aula, a pesquisa e o planejamento eram o foco. Os grupos de acusação e defesa começaram a trabalhar em seus argumentos principais, utilizando tanto a narrativa de *Death Note* quanto referências externas relacionadas à ética e à justiça. As testemunhas, por sua vez, analisaram seus papéis e elaboraram depoimentos consistentes para defender suas posições.

A quinta aula foi dedicada aos ensaios. Cada grupo apresentou uma versão preliminar de suas falas e argumentos, recebendo *feedback* dos colegas do grupo e dos professores. A acusação ensaiou a exposição de seus pontos, enfatizando a *tiranía de Kira*, enquanto a defesa trabalhou na construção de uma narrativa que justificasse suas ações como necessárias para a criação de um mundo melhor. As testemunhas também participaram ativamente, ensaiando seus depoimentos e aprimorando suas falas para torná-las mais convincentes. Por fim, os dois grupos se reuniram para alinhar detalhes do julgamento, como a ordem das apresentações e o tempo de cada fala.

Na sexta aula, a preparação final foi realizada. Os alunos simularam o julgamento completo, ajustando detalhes logísticos e revisando suas falas pela última vez. A sala foi organizada para reproduzir o ambiente de um tribunal, com mesas para a acusação, defesa, juiz e jurados. Os estudantes estavam empolgados, vestindo-se de acordo com seus papéis e incorporando uma postura que transmitia seriedade e respeito pelo evento.



6 O julgamento de *Light Yagami, o Kira*

O julgamento simulado de *Light Yagami, o Kira*, revelou resultados pedagógicos positivos, firmando-se como uma metodologia ativa que envolveu os estudantes em uma análise crítica. Sob a perspectiva de Cope e Kalantzis (2000), que destacam a centralidade do aprendizado como um processo ativo e multimodal, percebe-se que o Júri Simulado promoveu um ambiente educacional que juntou diversos modos de (re)significação, como o oral, o visual e o textual. Nessa concepção, observa-se que o uso de múltiplos recursos semióticos potencializou a construção de diversos conhecimentos por parte dos estudantes.

Os dados coletados ao longo dessa prática didático-pedagógica evidenciam que os estudantes foram capazes de desenvolver habilidades de argumentação e leitura crítica. Isso implica dizer que o Júri Simulado permitiu que os participantes se posicionassem como defensores, promotores ou jurados, alinhou-se aos quatro fatores da Pedagogia dos Multiletramentos: práticas situadas, instrução explícita, prática crítica e prática transformada. É importante ressaltar que, conforme Cope e Kalantzis (2000), essas áreas permitem que os aprendizes conectem saberes pré-existentes às novas experiências de aprendizado, favorecendo a apropriação ativa do conteúdo que está sendo trabalhado.

No contexto do ensino da área de linguagens, os quatro fatores descritos pelo Grupo de Nova Londres (2000) podem ser aplicados para enriquecer a aprendizagem, considerando as diversidades culturais e experiências dos alunos.

Esses quatro fatores da pedagogia dos multiletramentos são descritos da seguinte maneira:

- Prática situada (*situated practice*): imersão em práticas que tenham sentido para o alunado, a partir de suas origens e experiências. Consideram-se as necessidades afetivas e socioculturais dos estudantes, bem como suas identidades.
- Instrução aberta (*overt instruction*): intervenções ativas por parte do professor de maneira a construir atividades de aprendizagem que sejam uma espécie de andaime (*scaffold learning activities*) para que possam “alcançar” outros conhecimentos. De forma que os alunos tenham



consciência e controle sobre o que estão aprendendo. É uma forma sistemática, analítica e consciente de entendimento.

- Enquadramento crítico (*critical framing*): o professor deve auxiliar os alunos a desnaturalizar e causar estranhamento sobre o que os alunos já aprenderam e dominam, de maneira a construir uma visão crítica nos educandos. Desta forma, o enquadramento crítico seria uma sustentação para a prática transformada.
- Prática transformada (*transformed practice*): transferir na prática de construção de sentidos, o significado transformado para atuação em contextos diversos na qual os alunos, enquanto construtores de sentido, tornam-se designers dos futuros sociais.

(Cope; Kalantzis, 2000, p. 7, *apud* Ferreira e Santos, 2020).

Ainda nessa discussão, pode-se dizer que o *julgamento de Light* estimulou debates que extrapolaram o contexto ficcional da obra. Os estudantes, ao analisarem questões de justiça, poder e moralidade, trouxeram à tona reflexões relacionadas ao mundo contemporâneo. Sob essa ótica, pode-se pensar que a prática oportunizou o exercício da cidadania crítica, uma vez que os argumentos apresentados pelos participantes demonstraram maturidade na compreensão das complexidades sociais e éticas envolvidas.

Paralelamente a esse pensamento, é válido destacar que a experiência vai ao encontro do que propõe a Pedagogia dos Multiletramentos (Cope e Kalantzis, 2000) ao destacar a importância do envolvimento do aprendiz em práticas situadas. Em outras palavras, entende-se que os estudantes, ao assumirem papéis no tribunal simulado, constroem conhecimentos teóricos e aplicaram-no em contextos mais significativos e relacionados aos seus gostos e interesses.

A abertura do júri trouxe uma carga dramática ao som de *Every Breath You Take* em uma versão instrumental, o juiz entrou na sala, simbolizando o início de um julgamento que colocou em evidência as ações de *Kira*. A plateia, composta por estudantes e servidores, manteve um silêncio respeitoso enquanto o juiz declarava aberta a sessão e apresentava a acusação formal contra *Light Yagami*, os quais indicavam *crimes contra a humanidade, abuso de poder e assassinato em massa*.

Os depoimentos das testemunhas foram um dos momentos mais chamativos da atividade. Representantes da acusação, como os personagens *Mello* e *Nate River*, descreveram em detalhes as ações de *Light*, destacando sua manipulação e tirania. O



estudante que representou o personagem *Nate* afirmou que *Kira* se tornou um opressor que exterminava qualquer um que representasse uma ameaça ao seu ideal. Por outro lado, a defesa trouxe testemunhas bem organizadas, como *Soichiro Yagami*, pai do réu, que enfatizou o forte senso de justiça de *Light*, e *Misa Amane*, que argumentou que suas ações trouxeram paz a um mundo caótico.

O ápice do julgamento ocorreu durante os debates orais. A acusação, representada por advogadas bem preparadas, apresentou argumentos contundentes, ressaltando como as ações de *Light* ultrapassaram os limites da moralidade ao se transformar em uma figura tirânica. Em resposta, a defesa destacou a percepção de *Light* sobre justiça, argumentando que suas intenções sempre foram construir um mundo melhor. Réplicas e tréplicas foram conduzidas com habilidade, o que permitiu, dessa maneira, o protagonismo dos estudantes.

Os quesitos apresentados durante o julgamento foram cuidadosamente elaborados para guiar os participantes na análise das ações de *Kira*, incentivando uma reflexão crítica sobre sua conduta. Entre os principais quesitos, estavam: *As ações de Light Yagami foram motivadas por justiça ou por desejo de poder?* e *A eliminação de pessoas consideradas más justifica as perdas colaterais de inocentes?* Esses questionamentos permitiram aos estudantes avaliar as intenções de *Light* e os impactos de seus atos sob diferentes perspectivas. Durante a deliberação, os jurados consideraram tanto os argumentos da acusação, que enfatizavam o caráter tirânico e opressor de *Kira*, quanto os da defesa, que destacavam suas intenções de criar um mundo mais justo. O resultado final surpreendeu os estudantes, haja vista que *Light Yagami* foi absolvido pelo júri.

7 Considerações Finais

A temática central deste texto levou a uma discussão em torno do uso do Júri Simulado como metodologia ativa, destacando suas contribuições para o desenvolvimento de competências argumentativas, éticas e críticas em estudantes do Ensino Médio. Analisou-se como a prática, fundamentada na análise da obra *Death Note*, pode fomentar reflexões sobre debates morais, proporcionando aos estudantes uma experiência de aprendizagem significativa e transformadora.



Ao longo deste estudo, investigou-se como o Júri Simulado, que ao explicitar uma temática polêmica, contribuiu para o envolvimento dos estudantes e a construção de conhecimentos situados. Inicialmente, buscou-se apresentar a narrativa de *Death Note* como um recurso literário capaz de articular discussões sobre justiça, poder e responsabilidade e fomentar as práticas de letramento literário.

Com vistas a responder à pergunta que norteou esta pesquisa, *como o Júri Simulado pode ser utilizado como uma metodologia ativa potencialmente significativa?*, realizou-se uma análise detalhada do comportamento dos estudantes antes, durante e depois da prática simulativa. A pesquisa evidenciou que a atividade incentiva o protagonismo estudantil, possibilitou a ressignificação de conceitos éticos, sociais e morais e valorizou as perspectivas estudantis sobre a formação literária.

A partir dos achados, conclui-se que o Júri Simulado é uma ferramenta pedagógica com potencial para transformar o ensino e aproximá-lo das vivências e interesses dos estudantes. Por fim, essa prática demonstrou que o campo da educação é complexo, dinâmico e permeado por constantes transformações, exigindo dos professores a formação contínua. Com isso, mais do que dominar conteúdos, é imprescindível que os educadores estejam abertos a conhecer os gostos, interesses e vivências dos estudantes, utilizando esses elementos como pontes para promover aprendizagens significativas. Eis, portanto, o desafio!

REFERÊNCIAS

AGUIAR E SILVA, Joana. **A prática judiciária entre o direito e a literatura**. Editora: Almedina, 2001.

ANASTASIOU, Léa das Graças Camargo; ALVES, Leonir Pessate. (Org.). **Processo de ensinagem na universidade: pressupostos para estratégia de trabalho em aula**. 10. ed. Joinville: Univille, 2014.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2011.



BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: [data de acesso].

COPE, B.; KALANTZIS, M. **Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures**. London: Routledge, 2000.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

LIMA, E. de O.; NUNES, M. A. da C. **A utilização de mangás para o ensino de leitura: uma investigação sobre a inserção da literatura japonesa com alunos do ensino básico**. Research, Society and Development, v. 12, n. 3, e13712340437, 2023. DOI: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v12i3.40437>. Disponível em: <http://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/40437>. Acesso em 19 dez. 2024.

OHBA, T.; OBATA, T. **Death Note**. São Paulo: JBC, 2007.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. São Paulo: Cortez, 2011.