

UNIVERSIDADE CANDIDO MENDES
CURSO DE LICENCIATURA EAD EM LETRAS-INGLÊS

ROLEPLAYING GAME COMO METODOLOGIA ATIVA PARA O ENSINO DA
LÍNGUA INGLESA

ANDERSON MACIEIRA DE MEDEIROS

RIO DE JANEIRO - RJ
2022

ANDERSON MACIEIRA DE MEDEIROS

ROLEPLAYING GAME COMO METODOLOGIA ATIVA PARA O ENSINO DA
LÍNGUA INGLESA

Trabalho de Conclusão de Curso, em formato de Artigo Científico, apresentado como requisito parcial para obtenção de grau de licenciado em Letras-Inglês na Universidade Candido Mendes, sob a orientação do Prof. Me. Douglas Lemos Monteiro dos Santos.

RIO DE JANEIRO - RJ
2022

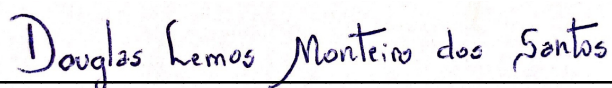
ANDERSON MACIEIRA DE MEDEIROS

ROLEPLAYING GAME COMO METODOLOGIA ATIVA PARA O ENSINO DA
LÍNGUA INGLESA

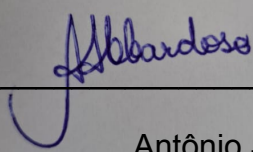
Trabalho de Conclusão de Curso, em formato de Artigo Científico, apresentado como requisito parcial para obtenção de grau de licenciado em Letras-Inglês na Universidade Candido Mendes, sob a orientação do Prof. Me. Douglas Lemos Monteiro dos Santos.

Aprovado em 09/05/2022.

BANCA EXAMINADORA



Douglas Lemos Monteiro dos Santos - Orientador
Mestre em Planejamento Regional e Gestão de Cidades (UCAM)
Universidade Candido Mendes



Antônio José Carneiro Cardoso
Mestre em Linguística (UNICSUL)
Universidade Candido Mendes



Sandra Venâncio Kezen Buchaul
Doutora em Literatura Comparada (UFF)
Universidade Candido Mendes

RIO DE JANEIRO - RJ
2022

ROLEPLAYING GAME COMO METODOLOGIA ATIVA PARA O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA

Anderson Macieira de Medeiros ¹

RESUMO: O Role-Playing Game criado na década de 1970, tem sido usado como ferramenta metodológica ativa em um processo de gamificação para o ensino de disciplinas escolares. Portanto, será apresentada uma visão desse processo, assim como uma pequena retrospectiva sobre as metodologias ativas e uma abordagem de seu uso no contexto do Role-Playing Game para o ensino da Língua Inglesa na educação básica regular, mostrando suas potencialidades e desafios. O modelo de RPG apresentado será o tabletop RPG ou RPG de mesa.

Palavras-chave: Role-Playing Game; metodologia ativa; Língua Inglesa; ensino básico; tabletop RPG, gamificação.

Submetido em 25/04/2022.

Aprovado em 09/05/2022.

INTRODUÇÃO

Este artigo surgiu da experiência de um trabalho extraclasse, realizado em uma escola particular na cidade do Rio de Janeiro, que usou o *Role-playing Game* (RPG), na versão de mesa (*Tabletop* RPG), para trabalhar várias competências, mas principalmente aquelas voltadas à aprendizagem de Língua Inglesa, como falar, compreender, ler e escrever. A partir daí, pôde-se pensar em um uso mais amplo como metodologia ativa na sala de aula de uma classe regular.

No mundo contemporâneo é indiscutível a necessidade do conhecimento da Língua Inglesa, que perpassa desde o lazer até oportunidades de emprego dentro e fora do país. Porém, como língua de origem anglo-saxônica, ela apresenta desafios diferenciados aos falantes de idiomas de origem latina. Sendo assim, aprendê-la demanda vivência e contato maior com ela e com a cultura que a cerca, para que a assimilação seja mais proveitosa.

Diferentemente de outros métodos de ensino-aprendizagem, o uso do RPG traz o desejo pela participação dos envolvidos no processo, pois é um jogo envolvente e desafiador, em que todos os seus participantes são produtores ativos

¹ Anderson Macieira de Medeiros é aluno do Curso de Licenciatura em Letras-Inglês na Universidade Candido Mendes. Endereço eletrônico: andermacieira02@gmail.com.

dos eventos, estimulando assim diversos fatores sociais, emocionais e de aprendizagem. Outra característica importante do uso desse tipo de metodologia ativa em sala de aula diz respeito à amplitude de possibilidades de uso multidisciplinar. Dessa maneira, pode-se usar a inserção dos conteúdos durante momentos das aulas, com o uso do jogo, que é contínuo e progressivo.

O RPG consiste em um jogo de representação, onde um cenário é apresentado por um narrador denominado *Dungeon Master* (DM), que narra uma história, geralmente em um mundo de fantasia ou distopia, e os *Players* (Jogadores) interagem nessa história, dando rumo a ela. O interessante é que as escolhas tomadas no decorrer da narrativa vão afetar transitória ou definitivamente cada personagem que vai evoluindo em poder e status social. Sendo assim, torna-se um jogo muito atrativo e que simula situações reais, mesmo em um cenário fictício.

De acordo com Cornillie, Clarebout e Desmet (2012), os Role-Playing Games (RPGs) são jogos que enfatizam a narrativa, alternado episódios de exploração e diálogo, com mecanismos intrincados de recompensas. Os jogadores criam personagens com características e habilidades distintas, que serão apresentadas e desenvolvidas em uma história ficcional criada pelo mestre do jogo, mas desenvolvida por todos os participantes.

O RPG foi criado na década de 1970 nos Estados Unidos da América e teve seu auge nas décadas de 1980 e 1990, mas está mais uma vez em alta com o advento dos *streamings* em que muitos influenciadores apresentam seus jogos para públicos de mais de cem mil espectadores simultaneamente, como o jogo Ordem Paranormal². Em relação à história do RPG, Garando e Tarouco (2008) relatam seu primeiro registro no ano de 1974, nos Estados Unidos da América, com o jogo *Dungeons & Dragons*, idealizado pela empresa TSR e criado por Gary Gygax e Jake Perren.

Embora haja alguma literatura relacionada ao uso do *Role-playing Game* dentro da escola, há escasso material relacionado a seu uso como ferramenta para o ensino da Língua Inglesa.

Pode-se inferir que não trabalhar com metodologias que estimulem o

² TWITCH.TV. Jogo ordem paranormal. Disponível em: <https://www.twitch.tv/cellbit/video/563520936?filter=clips&range=30d>. Acesso em: 12 abr. 2022.

desejo pelo aprendizado e o aumento saudável das relações entre os pares pode agravar uma defasagem nesses fatores, que já se encontra agravada em todo o país.

Em um momento pós-pandemia, o RPG se faz relevante pois tem uma função inter-relacional muito forte, ajudando no desenvolvimento de atitudes de cooperação, autonomia, raciocínio lógico e reflexões em torno da ética. Também, leva-se em consideração a necessidade de ampliar o repertório conceitual sobre o tema, para que mais profissionais tenham acesso a essa temática e, assim, possam se apropriar e disseminar tal metodologia, para que esse recurso tão profícuo possa atingir cada vez mais pessoas.

Este trabalho tem o objetivo de reunir um arcabouço conceitual sobre o uso do RPG como metodologia ativa para o ensino de Língua Inglesa nas escolas de ensino básico no Brasil, além de propor um exemplo de como usar esse tipo de metodologia. Para a sua realização, foi utilizada uma metodologia bibliográfica, reunindo informações de diversas fontes, como artigos, livros, sites e revistas, para que fosse possível analisar parte do que já foi produzido até o presente momento, e poder agregar o conhecimento que possa ser mais proveitoso para a especificidade do tema em questão.

O presente trabalho se encontra dividido em quatro capítulos que tratam de uma introdução à história e ao uso do RPG, do uso das metodologias ativas na educação, do uso do RPG como metodologia ativa de aprendizagem com ênfase no aprendizado de Língua Inglesa, em um modelo de uso dessa metodologia e nas considerações finais deste estudo.

A primeira parte faz um apanhado sobre o histórico do RPG, a visão de alguns autores sobre o tema, os problemas relacionados à pouca utilização de metodologias que sejam atrativas, assim como a importância do uso dessas para um aumento do envolvimento dos estudantes com o ensino assim como os objetivos e metodologias a serem utilizadas. Já a segunda parte trata de uma revisão das metodologias ativas de ensino, que darão suporte à terceira, que abordará algumas dessas metodologias em relação ao tema do trabalho, o que conduzirá a um exemplo de como funcionaria na prática tal método. E então as considerações finais sobre como esse trabalho pode contribuir para o

desenvolvimento educacional no Brasil.

1 UM BREVE HISTÓRICO E NATUREZA DO ROLE-PLAYING GAME

De acordo com Farkas (2018, tradução nossa), muitos hoje, quando ouvem falar sobre RPG, remetem o termo a jogos de videogame, mas o nome Role-playing Game vem de jogo de miniaturas *Kriegsspiel* proposto por von Reisswitz, que era usado para treinar oficiais prussianos, e depois esse jogo se popularizou pelo livro *Little wars* (Pequenas guerras), de H.G. Wells. Ainda segundo Farkas (2018), a primeira aparição propriamente do jogo de RPG como se conhece hoje vem do jogo chamado *Chainmail* (armadura de cota malha), criado e escrito por Gary Gygax e Jake Perren, que tinha o objetivo de simular combates medievais. Logo depois, Dave Emeson adaptou o jogo para um mundo de fantasia baseado no livro *Lord of the Rings* (O Senhor dos Anéis) de J.R.R. Tolkien, em um mundo de reis, dragões, elfos, magos e todo o tipo de criatura e magia. Assim, surgiu em 1974 o primeiro jogo oficial chamado *Dungeons & Dragons*³ (Calabouços e Dragões), posteriormente comercializado pela empresa Tactical Studies Rules (TSR).

Na década de 1980, segundo Cupertino (2008), o Role-playing Game proliferou no Brasil, de maneira que havia grande quantidade de fotocópias dos livros em Língua Inglesa que eram trazidos por estudantes de intercâmbio. Já na década de 1990, editoras brasileiras começam a traduzir e lançar os primeiros jogos em língua portuguesa. Sobre o exposto, Cupertino (2008, p. 22-23) observa que:

Na década seguinte, editoras traduzem e lançam os primeiros jogos de RPG para o mercado nacional, dando ênfase ao *GURPS* como proposta genérica de fazer ficção. Paralelamente, produções nacionais como

³ Esse jogo se popularizou ainda mais a partir de 1983 nos Estados Unidos da América com o desenho de mesmo nome, que chegou ao Brasil em 1986 com o nome de Caverna do Dragão. AFICIONADOS. Caverna do Dragão: segredos, mistérios e curiosidades. Disponível em: <https://www.aficionados.com.br/caverna-do-dragao-segredos-misterios-e-curiosidades/> Acesso em 23 abr. 2022.

Tagmar⁴ (1991), Desafio dos Bandeirantes (1992), Era do Caos (1997) e Defensores de Tóquio (1998) ganham espaço, além de suplemento do *GURPS* com temáticas nacionais como Descobrimento do Brasil (1999), Quilombo dos Palmares (1999) e Estradas e Bandeiras (1999). Ainda na referida década iniciam-se os primeiros encontros internacionais sobre o gênero, para divulgar essa modalidade de livro-jogo, patrocinado pela Devir, principal tradutora e editora do gênero. Da série enfocando assuntos nacionais, temos ainda O Resgate de Retirantes de 2003 e Invasão (2004) lançados na década corrente e utilizando pressupostos do sistema *GURPS*.

Na década de 1990, acontecia o evento chamado RPG Rio, geralmente sediado na UERJ, em que além dos *stands* com materiais diversos para os jogos como livros, dados, miniaturas, mapas e adereços, havia apresentações, encenações, e muitos compareciam fantasiados de seus personagens favoritos, criando uma atmosfera para aqueles que faziam parte desse universo em um evento único e muito esperado.

Infelizmente, por causa de alguns eventos esporádicos e a falta de supervisão de um adulto, algo que também pode acontecer com a assistência de filmes, animes e jogos de videogame, assim como a carência de orientação educacional a respeito do jogo, alguns casos de jovens jogando em cemitérios e simulando rituais de magia negra causaram uma exposição midiática desproporcional que relegou essa excepcional ferramenta educacional ao status de objeto de corrupção de jovens.

Um sistema que possivelmente tenha ampliado a visão negativa sobre os jogos de representação foi o sistema *Live Action Roleplaying System* (LARPS), que, segundo Cupertino (2008), possui maior facilidade de elaboração da ficção e também de sua representação. Esse sistema criou situações que levaram a uma desconfiança, uma vez que nele incorpora-se a personagem 24 horas por dia. Assim, encontros casuais na rua com um conhecido jogador poderiam gerar um diálogo ficcional, que muitas vezes era interpretado como dois “loucos” falando e agindo estranhamente em meio a população desavisada. Esse sistema não foi muito disseminado por razões óbvias, mas que ainda assim acabou trazendo uma imagem negativa ao RPG de maneira geral.

Os “*Roleplaying Games* (RPGs) são jogos de produzir ficção cujo princípio

⁴ É possível obter todo o material republicado da obra, autorizado pelos criadores, em www.tagmar2.com.br/downloadTagmar2.asp. Acesso em 21 abr. 2008.

é a narrativa lúdica e a oralidade, resultando em uma atividade de autoria e co-autoria [...]” (CUPERTINO, 2008, p. 27).

Para que o jogo se desenvolva, uma pessoa se responsabiliza por ser o *Dungeon Master*, (DM), que é o mestre do jogo, responsável por criar o cenário em que os *Players* (jogadores) irão interagir. Ser DM exige uma maior responsabilidade, pois essa pessoa precisará conhecer bem as regras e precisará também gastar um bom tempo planejando os rumos da campanha, assim como os detalhes de cada sessão de jogo que precisa estar bem detalhada em sua cabeça e anotações, para dar rumo à partida. É interessante comentar que o jogo não precisa necessariamente ter um fim. Algumas campanhas costumam durar anos com os mesmos personagens que vão evoluindo durante as sessões.

Os players precisam conhecer as regras básicas, trabalhar cooperativamente para o bem mútuo e principalmente interpretar a personagem, o que lhe proporcionará diversão e pontos de experiência (XP) que garantirão sua ascendência em status social e novas habilidades como em um jogo de videogame. Dessa maneira, é importante tomar decisões de maneira sensata, correndo o risco de perder sua personagem, que pode morrer e ter que voltar em um nível baixo, abaixo dos outros jogadores, e tendo que conquistar tudo novamente com um outro herói. Os jogadores precisam ter uma ficha para anotar suas habilidades, atributos, itens conquistados, equipamentos, etc. Não agir de acordo com seu alinhamento no jogo e outras características de sua personagem pode acarretar perda de pontos de experiência. Sendo assim todos tentam interpretar da melhor maneira possível, deixando a partida super divertida.

Há também, no jogo, características e situações que fogem do controle tanto dos *Players* quanto do DM, pois é utilizada uma série de dados para gerar resultados. Esses dados variam entre os de 4 lados (D4) aos de 20 lados (D20), que são usados para determinar o sucesso ou fracasso de certas ações no jogo. Sem dúvida, o status de cada personagem age estatisticamente contra ou a favor do mesmo, mas o elemento incontrolável dos rolamentos traz emoção extra ao jogo.

Pelas características acima indicadas, é possível perceber que os jogos de RPG estimulam a leitura, a oralidade, a criatividade, o trabalho em equipe, o

desenvolvimento de competências emocionais, o aprendizado que pode ser expandido para esferas multidisciplinares, etc.

Dessa maneira, Rodrigues (2001, p.31) *apud* Cupertino (2008) observa:

Neste sentido, em contrapartida com uma época regida pela razão, vivemos momentos de fantasia e imaginação que, sem perder de vista os elementos do nosso tempo, contribuem para que o Homem possa viajar ao sabor da aventura, compartilhar suas angústias com as personagens, lutar com eles, sofrer com eles, vencer com eles. A construção do herói se transforma numa forma de autoria, em que o livro de produzir ficção torna-se mais um elemento da cultura de massas no dizer de Sônia Rodrigues (2001).

O uso do RPG está se modificando e intensificando, dadas as características e necessidades dos tempos atuais, através dos filmes, jogos e literatura fantástica, além de uma cultura mais tecnologicamente conectada, mas fluida, sem raízes profundas e muitas vezes sem a presença, sem o toque. Muitas vezes sozinhos em meio a multidão. Os jogos de RPG possuem grande potencial para produzir uma educação mais holística.

2 METODOLOGIAS ATIVAS DE ENSINO

As metodologias ativas de ensino continuam se desenvolvendo, frente a uma necessidade de atender aos estudantes em sua caminhada rumo a uma aprendizagem consistente e ao mesmo tempo cativante.

Por muitos séculos, o ensino focou em métodos tradicionais, voltados para o professor como detentor e agente de entrega do conhecimento de maneira exclusiva.

“O professor deveria ensinar, utilizando-se para isso de aspectos comportamentais como compreender, aplicar, criar, analisar e avaliar, tendo como principal característica o uso das aulas expositivas” (MIZUKAMI, 1986 *apud* LOVATO *et al* 2018, p.156).

A partir de um momento de expansão das tecnologias móveis, tornou-se possível encontrar novos conteúdo, flexibilizar encontros presenciais, etc. Sendo assim, novas maneiras de ensinar puderam ser desenvolvidas.

As metodologias ativas de aprendizagem são aquelas que colocam o aluno

como protagonista desse processo, e o professor, como mediador. Nesse sentido: “a aprendizagem ativa ocorre por meio da interação do aluno com o assunto estudado, ouvindo, falando, perguntando, discutindo, fazendo e ensinando, sendo estimulado a construir o conhecimento ao invés de recebê-lo passivamente” (BARBOSA; MOURA, 2013 *apud* LOVATO *et al* 2018, p. 159).

Bacich e Moran (2018) comentam que a ideia de metodologia ativa passa pela relação entre educação, sociedade, cultura, política e escola, desenvolvendo-se por métodos ativos e criativos, centrados na atividade do aluno. Ou seja, é preciso ser um profissional de educação, que esteja continuamente se qualificando e procurando maneiras de agregar e facilitar o conhecimento em várias áreas, a fim de proporcionar ao estudante uma visão mais ampla e atualizada do processo educativo, assim como fazendo dele um agente de produção desse conhecimento, buscando maneiras de o estimular a buscar as respostas para os desafios apresentados e nunca deixando também de utilizar as ferramentas tecnológicas tão comuns a eles hoje.

Ainda segundo Bacich e Moran (2018, p.11),

São muitos os métodos associados às metodologias ativas com potencial de levar os alunos a aprendizagens por meio da experiência impulsora do desenvolvimento da autonomia, da aprendizagem e do protagonismo. Nesse sentido, ao tratar de problematização, sala de aula invertida, sala de aula compartilhada, aprendizagem por projetos, contextualização da aprendizagem, programação, ensino híbrido, *design thinking*, desenvolvimento do currículo STEAM⁵, criação de jogos, entre outras, [...] mostra a relevância do papel do professor e sua autonomia para criar novos métodos, respeitando os princípios da metodologia ativa.

Em um contexto de ensino atual e principalmente voltado para as metodologias ativas, a figura do professor como aquele que passa o conhecimento a seus alunos fica cada vez menor, dando lugar ao mediador, aquele que se apresenta como um parceiro na construção do conhecimento, nunca aquele que está no centro do processo. No centro do processo, deve estar o educando e as relações que criará com o educador, seus pares e principalmente com o objeto do conhecimento, que demandará dele ação e nunca passividade em receber conhecimentos já propostos sem reflexão e contextualização dos mesmos.

⁵ STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Design and Mathematics) refere-se ao desenvolvimento do currículo das áreas de ciências, tecnologia, engenharia, artes, design e matemática por meio de projetos e práticas interdisciplinares em situações concretas.

Pesquisas mais recentes na área de neurociência mostram que o processo de aprendizagem é único para cada ser humano, e que cada um aprende o que é mais relevante, precisando fazer sentido para gerar conexões cognitivas e emocionais (BACICH; MORAN, 2018). Daí pode-se inferir que conhecer o contexto e a história de cada aluno, conectar-se empaticamente com ele e adaptar os processos ativos de acordo com o que faz sentido para esse estudante aumentarão as chances de gerar vontade e gosto pela aprendizagem, fazendo assim com que ela se consolide de maneira mais efetiva.

É citada por (DWECK, 2006 *apud* BACICH; MORAN 2018, p. 27) a seguinte perspectiva: “A psicologia cognitiva também mostra a importância do *mindset*⁶, ou mentalidade, para a prontidão e ritmo da aprendizagem”. Isso significa que pessoas com uma mentalidade mais aberta para receber e interagir com certo tipo de conhecimento podem lidar melhor com desafios e até mesmo fracassos do que aqueles com uma mentalidade mais fechada.

Vale então mostrar algumas modalidades de metodologias ativas, a fim de situar melhor as que terão maior destaque no contexto específico deste trabalho. Assim, podem-se destacar treze modalidades, que segundo TOTVS (2022), podem seguir diferentes linhas de pensamento e prática. Pode-se destacar treze tipos que serão apresentados a seguir.

A gamificação, que se apresenta como um dos métodos mais usados na educação, traz elementos comuns aos videogames, como: desafios, regras, narrativas e *storytelling*; sendo assim, uma ferramenta muito versátil para a elaboração de estratégias educacionais atrativas e contextualizadas com o discente de hoje.

O *design thinking* trabalha o pensamento voltado ao *design*, focando nas pessoas e inovando para chegar a soluções criativas e eficientes para um determinado problema, estimulando os envolvidos a trabalhar sinergicamente para encontrar soluções.

A cultura *maker*, em um contexto escolar, faz com que os alunos criem estratégias e construam soluções para resolver problemas de maneira mais prática,

⁶ MINDSET (Configuração da mente) são características da mente humana que vão determinar os nossos pensamentos, comportamentos e atitudes. FUNDAÇÃO INSTITUTO DE ADMINISTRAÇÃO. Mindset: o que é, tipos e como desenvolver o seu. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/mindset/#:~:text=Em%20tradu%C3%A7%C3%A3o%20livre%20do%20ingl%C3%AAs,nossos%20pensamentos%2C%20comportamentos%20e%20atitudes>. (Acesso em 19 abr. 2022).

ou seja, “que ponham a mão na massa”.

A Aprendizagem Baseada em Problemas ABP faz com que os estudantes aprendam, tentando resolver problemas que são apresentados, e desafios que vão requerer criatividade e reflexão, sejam técnicos ou subjetivos, sendo necessário não só trabalhar habilidades técnicas, mas também as emocionais. Esse método estimula o trabalho em equipe e tira o aluno de sua área de conforto.

Nos Estudos de Casos, são apresentadas aos discentes, situações reais que precisarão ser analisadas pelo grupo, para que possam chegar a uma melhor solução para as questões apresentadas. Assim, debate, reflexão, pesquisa são fundamentos para trabalhar nesse método.

Na Aprendizagem por Projetos, desenvolve-se o empreendedorismo, uma vez que se procura criar, adaptar ou resolver um produto ou projeto, seguindo a lógica do que fazer, para quem fazer e para qual finalidade.

Sala de aula invertida é um método que estimula o uso de tecnologias, pois deve-se estudar ou pesquisar o conteúdo antes das aulas, o que geralmente acontece em plataformas digitais e, assim o tempo em classe é usado para debates e tirada de dúvidas. Minimiza-se dessa forma, o tempo de explicação do professor e torna as aulas muito mais proveitosas.

Outro recurso metodológico ativo são Seminários e Discussões, em que os alunos poderão argumentar, expondo diferentes pontos de vista em relação ao tema apresentado. Esse método também trabalha competências emocionais, uma vez que a oralidade é estimulada diante de um público.

A Pesquisa de campo é uma prática estimulante e inovadora, que tira os estudantes de dentro dos muros da escola e os leva a lugares onde a experiência é mais real e vívida.

O *Storytelling* se apresenta mais como um recurso do que como uma metodologia, pois trata-se de criar narrativas sobre o que se pretende aprender, usam-se então textos e histórias para contextualizar os problemas apresentados em sala de aula. Esse recurso abre um leque de opções a serem trabalhadas, principalmente em questões de acerca de povos, culturas, religiões, etc.

No modelo de Aprendizagem em Times (Peer Instruction), formam-se pares ou times, que trabalharão cooperativamente ou competitivamente, estimulando competências como autonomia, liderança, colaboração, delegação de tarefas, etc. Assim, torna-se uma ferramenta útil para a preparação para o mercado de trabalho.

O Ensino Híbrido flexibiliza e expande o desenvolvimento do conhecimento dentro e fora da sala de aula física, criando um sistema que necessita da tecnologia e que apresenta a esse aluno diversas formas de aprendizado.

Rotação por estações propõe, como o nome diz, estações com tarefas e desafios que os alunos precisarão passar para chegar a uma solução e conclusão do trabalho apresentado. Isso é especialmente estimulante para o público adolescente, que geralmente tem essa característica competitiva bem estimulada.

É importante comentar que, para que a utilização das diversas metodologias ativas aconteça no ambiente escolar, gestão, docência, espaços físicos e digitais, precisam estar presentes e em sintonia. É preciso que esse conceito faça parte do Projeto Político Pedagógico da escola e, assim, não se tratem de iniciativas isoladas, para que o discente possa aproveitar esses recursos de maneira mais plena e possa interagir com a aprendizagem de maneira criativa, agradável e empreendedora.

As metodologias ativas, embora vistas como inovadoras do ponto de vista da atuação do aluno, trazem seus desafios, principalmente em relação à avaliação, que se desdobram em complexidade e variedade. Isso sem dizer em sua adequação a um sistema educacional que tem em seu amálgama o mérito reducionista de avaliações muitas vezes baseadas em coeficientes de inteligência (QI), memorização descontextualizada, provas com perguntas capciosas, visão de volume de informações acima da qualidade das mesmas, etc.

Com o uso de metodologias ativas, os processos de avaliação da aprendizagem podem acontecer de várias formas, como: avaliação diagnóstica, formativa, autoavaliação, mediadora (portifólios digitais, narrativas, relatórios, observação), avaliação por rubricas (competências pessoais, cognitivas, relacionais, produtivas), avaliação por pares, avaliação *online*, entre outras (BACICH; MORAN, 2018, p.10).

3 O RPG COMO METODOLOGIA ATIVA DE ENSINO DA LÍNGUA INGLESA

O RPG como metodologia ativa para o ensino da Língua Inglesa no contexto da sala de aula é uma importante ferramenta, pois vai na direção de um dos grandes anseios dos estudantes, que é estudar de forma atrativa, dinâmica e

divertida.

Nesta seção, pretende-se demonstrar um sistema de aplicação do RPG em sala de aula, visando o ensino da disciplina escolar de forma lúdica, interativa e motivante, conhecer autores que já investigaram o assunto, expandindo o arcabouço conceitual sobre o tema a fim de ampliar esse tipo de conhecimento para apreciação de outros que tenham interesse no assunto.

Serão abordadas aqui as metodologias ativas que possuem maior afinidade com o jogo, embora isso não signifique que outras não possam se relacionar, apenas que é preciso delinear as que causarão maior correlação, a fim de estabelecer um vínculo de efetividade.

Serão abordadas as metodologias: Gamificação, *Storytelling*, Aprendizagem Baseada em Problemas, Aprendizagem por Projetos e Sala de Aula Invertida.

A gamificação aparece como uma estratégia inovadora para o contexto educacional, pois mostra elementos e técnicas muito utilizadas em jogos, para promover um cenário desafiador obedecendo aos seguintes objetivos mencionados por Borges *et al* (2013) *apud* Sales *et al* (2017, p. 47):

- (1) aprimorar determinadas habilidades; (2) propor desafios que dão propósito/contexto a aprendizagem; (3) engajar os alunos em atividades mais participativas, interativas e interessantes; (4) maximizar o aprendizado de um determinado conteúdo; (5) promover a mudança de comportamento premiando ações adequadas e penalizando as inadequadas; (6) oferecer mecanismos de socialização e aprendizagem em grupo; e, finalmente, (7) discutir os benefícios da gamificação na motivação dos alunos para propor soluções aos diversos problemas de aprendizagem.

Trabalhar a educação em um processo de gamificação é uma boa estratégia, pois vai ao encontro de uma contextualização de estudantes que em grande parcela, vivem o mundo dos jogos eletrônicos, são encharcados pela cultura do entretenimento que os apresenta a mundos de fantasia por meio de filmes, séries, literatura infanto-juvenil e vídeogames. Ou seja, eles já estão preparados e acostumados com os desafios de jogos e com a cultura que circunda esse contexto. Apresentar desafios, limites, assim como superá-los, estimula demais o jovem que costuma ter uma postura competitiva.

O RPG tem por definição características acima mencionadas, além de

muitas outras no espectro da gamificação. Como um jogo progressivo, o jogador precisa buscar superar desafios, resolver problemas, para avançar de nível e para a obtenção de novas habilidades e poderes. É um jogo de recompensas que possui regras definidas, gerando assim motivação para evoluir. Esse sistema para angariar pontos que farão o aluno crescer no jogo pode extrapolar os limites do momento da partida, fazendo com que atividades como leituras, traduções, memorizações e pesquisas externas ao momento do jogo, sejam avaliadas, gerando mais pontos para sua personagem na próxima sessão e, assim, gerando uma competição saudável entre todos do grupo.

Outra metodologia ativa que faz parte da essência do RPG é o *Storytelling*, que é a habilidade de se expressar oralmente através da contação de histórias.

O *Storytelling segundo Paula e Falcão (2020)*, é uma ferramenta metodológica que combina processos e técnicas para criar ou potencializar a comunicação de uma pessoa. “É a arte interativa de usar palavras e ações para revelar os elementos e as imagens de uma história ao mesmo tempo que incentiva a imaginação do ouvinte” (PAULA; FALCÃO, 2020, p.164).

Sem dúvidas, contar uma história no contexto do RPG educacional não só trabalha a oralidade como também competências emocionais, como o medo de se expressar diante de outras pessoas, a criatividade em elaborar um cenário mental e poder expressá-lo, competências de fala em Língua Inglesa, compreensão auditiva, entre outras. É muito comum que alunos que possuam um conhecimento baixo ou mediano do idioma estrangeiro, evitem se expressar pelo medo de estarem errando. Mas em um jogo onde a ludicidade e a diversão superam o possível erro, esse medo é mitigado, pois gera risos e descontração. Não há a cobrança do “falar certo.”

Entre as diversas metodologias ativas, a Aprendizagem Baseada em Problemas (*Problem-based Learning – PBL*) aparece como uma alternativa muito interessante, pois ajuda no desenvolvimento de diversos aspectos, e pode ser resumida de acordo com (BARROWS; TAMBLYN, 1980 *apud* LOVATO, 2018) da seguinte forma:

O processo de Aprendizagem Baseada em Problemas pode ser resumido no seguinte conjunto de procedimentos: a) os alunos são apresentados a algum problema e, em grupo, organizam suas ideias, tentam definir o problema e solucioná-lo com seus conhecimentos prévios; b) após

discutirem, levantam questionamentos de aprendizagem sobre os aspectos do problema que não compreendem; c) planejam sobre os modos (quem, quando, como e onde) estas questões serão investigadas; d) em um reencontro, exploram as questões anteriores, fazendo uso de seus novos conhecimentos obtidos para a resolução do problema; e) ao final do trabalho com o problema, os alunos avaliam o processo, a si mesmos e a seus colegas, uma competência necessária para uma aprendizagem autônoma.

Durante os jogos de RPG, a Aprendizagem Baseada em Problemas é constante, uma vez que o Mestre do Jogo apresenta situações que precisam ser resolvidas pelos jogadores. Imagine que o grupo de aventureiros precisa entrar em uma fortaleza para resgatar um prisioneiro e precisa avaliar todo o perímetro para tomar a melhor decisão de como entrar sem chamar a atenção dos guardas ou, ao contrário, criar uma distração para atraí-los para fora da fortaleza, ou mesmo se disfarçarem para entrar sem serem notados, etc. Os desafios podem conter elementos de diversas disciplinas, mostrando assim o potencial interdisciplinar desse método dentro do jogo de representação.

Aprendizagem por Projetos se encaixa com a proposta do uso do RPG educacional, e para o aprendizado de Inglês, pois tem potencial para trazer conceitos de todas as disciplinas para dentro do jogo. Castellar (2016, p. 8) explica que:

A metodologia de aprendizagem baseada em projetos apresenta-se como uma estratégia didática voltada à construção de saberes escolares significativos. Ao congrega o conhecimento de diversas disciplinas e ativar os saberes dos alunos em direção à descoberta, o projeto permite apreender tanto questões relacionadas ao cotidiano do aluno e seu entorno quanto problemas mais amplos, em suas implicações sociais, culturais, políticas etc.

Pode-se imaginar a criação de um jogo e uma campanha de RPG, onde além da participação no jogo em si, os alunos criariam as regras e transcreveriam a história com o objetivo de criar um livro. Outros ficariam responsáveis pela arte do livro, outros pela versão em Língua Inglesa, etc. O professor nesse projeto, orientaria o aluno responsável por ser o Mestre do Jogo, que contaria com uma equipe de ajudantes, e que trariam para dentro da aventura uma ambientação com conceitos da geografia e biologia, *puzzles* com expressões matemáticas e da física, a criação de uma campanha baseada em conhecimentos históricos, etc. Um grupo ficaria responsável pela criação da aventura, mas todos participariam da criação do

mundo de fantasia. Ao final, a produção do livro de regras e do livro com as histórias desenvolvidas ao longo de um trimestre, por exemplo, seria uma produção que poderia ser usada por outros alunos.

Finalmente será apresentada a possibilidade de uso da metodologia de Sala de Aula Invertida, que embora não seja tão específica com a dinâmica do jogo em si, é de extrema relevância para dar suporte às necessidades que precisarão ser cumpridas. Sendo assim, apresentar o material com antecedência, para que em cada sessão de jogo haja um conteúdo a ser estudado previamente, e que aparecerá em algum nível no jogo.

No método de Sala de Aula Invertida, o conteúdo fica disponível *online* e, quando a aula começa, esse momento serve para tirar dúvidas, aproveitando melhor o tempo, (BACICH; MORAN, 2018).

Em relação ao jogo de RPG para o ensino de Língua Inglesa, a recapitulação do jogo anterior e sua introdução ou continuação, podem trazer os conceitos de fala, leitura, compreensão e escrita, na revisão da ficha, por exemplo, do que foi estudado anteriormente *online*. Além do sistema de recompensas, para ganhar mais pontos de experiência no jogo, de quem realizou as tarefas e as apresentou em momento anterior ao início da jogatina.

Segundo Cornillie, Clarebout e Desmet (2012), há inúmeras razões para considerar os RPGs como método de instrução para uma segunda língua, pois além de conter o uso da linguagem falada de forma abundante, para jogar, é preciso ler bastante, para compreender todos os dispositivos do jogo.

Assim percebe-se que o *Role-playing Game* pode agregar diversas metodologias ativas que trarão uma nova dinâmica às aulas de Inglês, e contribuirão para um maior interesse dos alunos e desenvolvimento de competências diversas para sua formação.

4 UMA BREVE SIMULAÇÃO SOBRE O MÉTODO

Será simulada a utilização do RPG para o ensino da Língua Inglesa em uma turma de oitavo ano do Ensino Fundamental II, em que serão ensinados a usar o presente simples e contínuo, o passado simples e o futuro com *will* e *going*

to.

Será disponibilizada na plataforma do colégio gramática e exercícios, que se forem apresentados de maneira correta no dia do jogo, renderão pontos extras de experiência para a personagem. Além dessa gramática será enviada uma ficha para a criação da personagem, um texto em inglês com uma breve história do mundo de fantasia, que precisará ser traduzido e lido para entender a ambientação do jogo. Será dado ainda um pequeno livro de regras que, dependendo do nível da turma, poderá estar em Língua portuguesa.

O uso do Inglês pelo professor pode mesclar com o português, para que não haja desânimo de alguns que podem não entender bem o Inglês. Por exemplo, a língua comum do mundo de fantasia pode ser falada em português, enquanto um dos *Non-player Character* (NPC), que seria um personagem que não é jogador, mas que controlado pelo DM, tem papel importante no jogo. Esse, em específico, poderia ser de outro reino e falar uma língua diferente, que, no caso, seria representada pelo Inglês. Assim é possível equilibrar e adicionar paulatinamente falas e conceitos em Língua Inglesa.

Como esse NPC precisa se comunicar para receber a ajuda dos heróis (alunos), o professor faz perguntas e colocações específicas sobre a matéria estudada. As perguntas são direcionadas e, caso algum dos estudantes não saiba responder, outro colega poderá ajudar, criando um ambiente de cooperação.

Em outra situação, um discente pode não ser tão bom em Língua Inglesa, mas é bom em matemática ou em lógica. Uma charada de matemática é apresentada escrita em uma parede, porém, como está em Inglês, um colega traduz, enquanto o outro resolve a expressão. Muitas outras combinações interdisciplinares podem ser construídas.

Faz-se necessário que o professor utilize gestos e expressões faciais para que ações possam ser assimiladas sem a necessidade de se traduzir tudo o que está sendo dito.

Os jogos de RPG funcionam melhor com grupos de 3 a, no máximo, 10 jogadores, para que todos possam ser ouvidos e participar sem confusão. As partidas geralmente duram entre 4 e 7 horas de jogo contínuo. Por isso, é preciso fazer adaptações para seu uso em sala de aula, para que o jogo fique dinâmico e

todos possam participar.

É recomendável, que sistemas prontos que contenham muitas regras, sejam minimizados, assim como em turmas com 20 ou mais alunos, sejam criados pequenos grupos que controlarão e decidirão as personagens. Uma grande vantagem deste tipo de jogo é que se pode adaptar tudo quanto se achar necessário.

Agora será apresentada uma breve simulação para que aqueles que nunca participaram de uma sessão possam ter uma melhor ideia.

Em uma turma de oitavo ano, os alunos que previamente receberam o material, preencheram suas fichas e leram a ambientação, começarão a partida. Nesse grupo de 20 alunos, 4 grupos com 5 alunos cada controlarão cada uma personagem. Em um mundo de fantasia medieval, tem-se um guerreiro, um mago, um clérigo e um ladrão. Todos aventureiros de primeiro nível que precisarão ganhar experiência e avançar em suas classes.

O jogo começa assim:

DM – Good morning, guys!

DM – You're an adventure party, and you'll need to investigate the disappearance of a farmer in an area next to your village.

DM – You're in the main road to the farm, and you all can see smoke coming from the farm.

DM -What do you do?

Marcelo, the fighter – I will run to the farm. Carlos, the mage – Wait! It can be a trap!

Marina, the cleric – Let's hide and walk together, far from the road. Ana, the thief – I will use my move silently skill to get there first.

DM – As Ana gets there, she sees a wounded man lying on the floor. DM – Ana, what is your action?

Ana – I will wait for the group.

DM – You are all together. Say your action.

Marcelo – Let's knock down the man, it may be a trap, then we ask questions. Marina – No! He's hurt and needs our help.

DM – Time is passing and the man is bleeding out.

Marina – I'm running to perform a cure light wounds (miracle). DM- Roll a D8 to see how many points of life will you heal him.

As Marina laid her hands on the man's cuts, a blue faint light glowed and a great amount of the wound were instantly closed and healed. The man takes conscience and warns the group that a strange creature attacked him, while he was asking for shelter to the farmer.

Carlos – I'm going to cast na invisibility spell.

DM – Guys, you are watching Carlos reading his spellbook and saying strange words. And he suddenly disappears!

Assim, a história continua e os eventos vão acontecendo com a direção do mestre e a intervenção dos jogadores. Ao final de cada sessão, o mestre dá uma quantidade de XP de acordo com as habilidades feitas, o nível de atuação de cada personagem, o número de adversários vencidos, missões resolvidas, etc.

É interessante, para quem nunca jogou, adquirir um livro do mestre e um livro do jogador para ter um guia de como jogar. Depois de aprendido, pode-se criar o próprio sistema e adaptar de acordo com o público e as necessidades, fazendo jogos históricos, futuristas, de terror, de fantasia, etc.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Procurou-se mostrar neste trabalho possibilidades de utilização do Role-playing Game como metodologia ativa para o ensino da Língua Inglesa em classes regulares do ensino básico brasileiro, assim como um apanhado sobre metodologias ativas que podem se relacionar mais adequadamente a esse ensino.

Não há dúvidas que se precisa avançar mais na implementação desse sistema e que ainda há muito o que fazer e melhorar. Mas, tendo em mente traçar esse caminho, as possibilidades de ganhos para a educação são enormes.

É necessário que os educadores busquem aprender mais sobre as metodologias ativas, capacitem-se cada vez mais e participem da política educacional de sua escola e de seu país.

Mas será que a sociedade está pronta para sair de uma educação extremamente meritocrática e dependente de provas reducionistas que servem a propósitos, muitas vezes econômicos e de dominação cultural? É preciso fazer essas perguntas, e muitas outras, para que através do esclarecimento e da união de todos os envolvidos na educação, para que se possa avançar em direção a uma educação mais atraente e de maior qualidade.

Como Machado (2017, p. 5) analisa:

Mas quando lançamos olhares para a educação, temos uma insatisfação com o que estamos vivenciando. Pouco ou nada mudou de significativo nos espaços de ensino. O professor continua a professar o seu conhecimento urdido ao longo dos séculos e os nossos alunos permanecem (des)atentamente sentados em suas cadeiras discentes. Introduzimos alguma tecnologia para estes personagens que parecem lustrar e dar um novo alento a estes momentos vividos nas salas de aula nos dando a falsa impressão de que avançamos também no desenvolvimento do ensinar e do aprender. Ledo engano, apenas tecnologizamos o que temos repetidamente feito ao longo dos séculos.

Que professor tem a coragem de dialogar e tentar mudar o sistema? Que professor quer ter o trabalho que demanda esse novo olhar? São muitos desafios e demandas que o trabalho discente reserva, mas se, se continuar apenas teorizando as dificuldades, pouco ou nada vai mudar.

Há que pagar o preço, mas no final ter a sensação de trabalho cumprido, de ter mudado pelo menos meu microcosmo, criar uma nova geração que replicará o que hoje me parece em vão num macrocosmo. Ser educador.

REFERÊNCIAS

AFICIONADOS. **Caverna do Dragão**: segredos, mistérios e curiosidades. Disponível em: <https://www.aficionados.com.br/caverna-do-dragao-segredos-misterios-e-curiosidades/> Acessado em 23 abr. 2022.

BACICH, Lilian; MORAN, José (Orgs). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

CASTELLAR, Sonia M. Vanzella. **Metodologias Ativas**: projetos interdisciplinares. São Paulo: FTD, 2016.

CUPERTINO, Edson Ribeiro. **Vamos jogar RPG?** Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria. Orientador: Prof. Dr. José Nicolau Gregorin Filho. 2008. 132 f.

Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Estudos comparados de Literatura de Língua Portuguesa da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8156/tde-13022009-122722/publico/DISSERTACAO_EDSON_RIBEIRO_CUPERTINO.pdf Acesso em: 23 abr. 2022.

FARKAS, Josip. **Teaching English Using Table-top Role-playing Games**. Supervisor: Dr. Višnja Pavičić Takač, Full Professor. 2018. 42p. Master's Thesis. Study Programme: Double Major MA Study Programme in English Language and Literature – Teaching English As a Foreign Language and Hungarian Language and Literature - Communicology Osijek, J.J. Strossmayer University of Osijek, 2018. Disponível em: <https://repozitorij.ffos.hr/islandora/object/ffos:4286>. Acesso em 23 abr. 2022.

FUNDAÇÃO INSTITUTO DE ADMINISTRAÇÃO. **Mindset**: o que é, tipos e como desenvolver o seu. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/mindset/#:~:text=Em%20tradu%C3%A7%C3%A3o%20livre%20do%20ingl%C3%AAs,nossos%20pensamentos%2C%20comportamentos%20e%20atitudes>. Acesso em 19 abr. 2022.

GARANDO, Anita; TAROUÇO, Liane. O uso de jogos educacionais do tipo RPG na educação. CINTED-UFRGS: **Novas Tecnologias da Educação**, Rio Grande do Sul, v. 6, n. 2, dezembro de 2008.

LOVATO, Fabrício Luiz, *et al.* Metodologias Ativas de Aprendizagem: Uma Breve Revisão. **Acta Scientiae**: Canoas-RS, v.20, n.2, p.154-171, mar/abr.2018.

MACHADO, Andreia de Bem *et al.* **Práticas inovadoras em metodologias ativas**. Florianópolis: Contexto Digital, 2017.

METODOLOGIAS ATIVAS DE APRENDIZAGEM: O QUE SÃO E 13 TIPOS. **Totvs**, 2022. Disponível em: <https://www.totvs.com/blog/instituicao-de-ensino/metodologias-ativas-de-aprendizagem/> . Acesso em 21 abr. 2022.

OLIVEIRA, Arthur Bernardes de. **Reflexões acerca do Roleplaying Game (RPG) na educação**: potencialidade cognitiva. Palmas: Universidade Federal do Tocantins – Campus Universitário de Palmas–2019. Disponível em: <http://revista.faculdadeitop.edu.br/index.php/revista/article/view/244> Acesso 23 abr. 2022.

PAULA, Sílvia Luiz de; FALCÃO, Mariana Cavalcanti. **Coreografias didáticas, storytelling e design thinking aplicados à ensinagem**. São Paulo: ABECIN Editora, 2020. 209p. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Silvia-Paula/publication/342572484_Coreografias_didaticas_storytelling_e_design_thinking_aplicados_a_ensinagem/links/5efbce43299bf18816f5ec53/Coreografias-didaticas-storytelling-e-design-thinking-aplicados-a-ensinagem.pdf. Acesso 23 abr. 2022.

SALES, Gilvandenys Leite *et al.* Gamificação e ensinagem híbrida na sala de aula de física: metodologias ativas aplicadas aos espaços de aprendizagem e na prática docente. **Conex. Ci. e Tecnol.** Fortaleza/CE, v. 11, n. 2, p. 45 - 52, jul. 2017.

VASQUEZ, Rafael Carneiro. **As Potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar**. São Paulo: UNESP (Universidade Estadual de São Paulo), 2008.