**O ENSINO DE *ACTION VERBS* A PARTIR DO USO DO ESTILO DE JOGO ROLE-PLAYING GAME EM SALA DE AULA**

**Resumo**

**O presente trabalho tem como objetivo apresentar uma proposta pedagógica para o ensino da Língua Inglesa, utilizando o estilo de jogo Role-playing game, doravante RPG, direcionado a turmas com pequenas quantidades de alunos. A justificativa para este trabalho se dá pela abrangência de público que o RPG oferece, permitindo se adequar de acordo com cada aluno e pelas vastas possibilidades de aventuras dentro jogo com poucos recursos necessários. O projeto foi subsidiado pela BNCC (2017), Bender (2014) e Fino (2001). Tendo como resultados esperados, após a aplicação deste trabalho, a melhoria no processo de ensino-aprendizagem de Action Verbs da Língua Inglesa, a partir do estilo de jogo RPG.**

**Palavras-chave: Língua Inglesa; Proposta Didática; Role-Playing Game; Verbos de Ação.**

**Abstract**

**The present work aims to present an alternative pedagogical proposal for the teaching of the English language, using the role-playing game, RPG, aimed at classes with small numbers of students. The justification for this work is given by the range of preferences and likes that RPG offers, allowing to adapt according to each student and by the vast possibilities of adventures within the game with few necessary resources. The work was carried out based on BNCC analyzes (2017), and in the light of Bender (2014) and Fino (2001). Having as expected results, after the application of this work, the improvement in the teaching-learning process of Action Verbs of the English Language, from the style of RPG game.**

**Keywords:** Action Verbs; Didactic Proposal; English Language; Role-Playing Game.

1. INTRODUÇÃO

A BNCC, Base Nacional Comum Curricular, defende o protagonismo juvenil na sua estrutura do currículo do Ensino Médio, adotando a flexibilidade como seu princípio, para atender a multiplicidade de interesses dos estudantes. (BNCC, 2017, p.468)

O ensino da Língua Inglesa, segundo a BNCC (2017), se encontra dentro da área de Linguagens e suas tecnologias, e é de caráter obrigatório, tendo em vista que o inglês é uma língua global. A contextualização das práticas de linguagem no Ensino Médio concede aos discentes uma exploração da multiplicidade de usos da Língua Inglesa na cultura digital, nas culturas juvenis etc., ampliando suas perspectivas. (BNCC, 2017, p.484)

Utilizar das metodologias ativas para aprimorar o processo de ensino-aprendizagem é essencial para que essa contextualização aconteça. Para a BNCC (2017), o professor deve usufruir das diversas metodologias para a prática educacional, e empregar recursos de acordo com suas necessidades. O foco dessa abordagem é motivar os alunos e engajá-los nesse processo. (BNCC, 2017, p.17)

Dentro das metodologias ativas, podemos observar a Aprendizagem Baseada em Projetos, ABP, que, segundo Bender (2014) é um modelo de ensino que tem como objetivo a criação de sentido e significado para o processo de aprendizagem do aluno. O Role-playing game, RPG, se encaixa com a ABP no sentido de criar a cooperação no ambiente escolar, utilizando o trabalho em conjunto para concluir o processo de ensino-aprendizagem. (BENDER, 2014, p.16)

O RPG é um estilo de jogo cooperativo, de interpretação de papéis, baseado em uma aventura, onde as possibilidades são inúmeras. Diante das possibilidades que o RPG permite aos jogadores, o presente estudo tem como foco modificar a forma como os eventos são executados durante o jogo para se adequar aos acontecimentos de uma sala de aula. As narrações, interações entre personagens e descrições feitas por jogadores serão adaptadas para o ambiente escolar, sendo feitas em português para que a história fique clara e concisa. Porém, o estudo tem como objetivo ensinar as bases de *Action Verbs* e vocabulário, logo, as ações tomadas tanto pelos jogadores como pelo *Dungeon Master* (Mestre da Masmorra, em uma tradução livre),serão feitas utilizando a língua inglesa.

O *Role-playing game* foi por muito tempo estereotipado como uma “atividade para pessoas introvertidas”. Este estereótipo pode ser observado na série *Stranger Things* (2016), na qual as personagens principais são adolescentes dos anos 80*,* impopulares e com dificuldades de socialização entre outros grupos, popularmente conhecidos como *nerds.* Na série, quando estão jogando o clássico RPG de mesa. *Dungeons & Dragons*, os meninos passam de adolescentes introvertidos para heróis de uma aventura épica em busca da vitória contra o *Demogorgon* (o temido *Boss* da história e do próprio jogo *Dungeons & Dragons*). A possibilidade de interpretar alguém diferente de si mesmo tem grande potencial para auxiliar a desenvolver as habilidades sociais de alguém tímido ou introvertido. Esse potencial pode ser utilizado em conjunto com o processo de ensino-aprendizagem do inglês, por exemplo, onde os alunos precisam pronunciar palavras e se familiarizar com o idioma e podem se sentir mais à vontade quando interpretando uma personagem. O modo de jogo *Role-playing game* é perfeito para essa ocasião, pois consiste basicamente em interpretação, como o próprio nome do modo descreve (*Role-playing* = interpretação de papéis). Quanto ao *D&D 5ed*., o sistema de jogo é flexível e há uma versão alternativa do sistema, chamado “*D20 Modern”,* que permite modificações dos elementos do jogo, para ajudar no desenvolvimento da história ou até mesmo na sua temática. Neste caso, não é necessário que o jogo seja sobre uma aventura de fantasia medieval, podendo abordar outras aventuras fictícias, em temáticas como “O descobrimento do Brasil”, “velho oeste” ou até mesmo algo futurista, concedendo variadas opções de escolha para os jogadores.

1. **CONTEXTO ATUAL DO RPG**

Atualmente, os jogos digitais trazem diversas características do RPG tradicional, ou RPG de mesa, como é popularmente conhecido. Um dos jogos mais famosos desse gênero, se não o mais famoso, é *The Elder Scrolls V: Skyrim*, RPG de ação onde o jogador encarna um *Dovahkiin*, uma espécie de caçador de dragões dentro do universo do jogo. A semelhança entre características de Dungeons & Dragons (primeiro RPG criado) e *Skyrim* são: fantasia medieval, atributos, raças etc. As diferenças existentes entre esses dois jogos, são a plataforma onde são jogados e o seguimento da história, no Dungeons & Dragons as possibilidades são infinitas, tais possibilidades são mais engessadas no Skyrim.

Ainda nos dias atuais, mas agora na questão literal do nome role-playing game, sem levar em consideração as origens na fantasia medieval, podemos observar a ascensão de um modo de jogo específico dentro do jogo GTA V, o chamado GTA *Roleplay* (RP), que se passa nos dias atuais, sem poderes ou habilidades especiais, tendo como foco principal a interpretação de personagens. Mais especificamente, o GTA RP acontece em um servidor online, no qual os jogadores criam os seus personagens e os interpretam, funcionando exatamente como o RPG de mesa, porém, em um ambiente virtual. No jogo, os jogadores interpretam personagens como se fosse a vida real, trabalhando, se relacionando e construindo objetivos de vida, tudo dentro de uma “lei” que cada servidor possui. Alguns jogadores levam a questão da interpretação tão a sério que acabam mudando o tom de voz, sotaque, e adquirem até vícios linguísticos para a interpretação ficar ainda mais convincente. Na plataforma de *streaming* Twitch em 2019, o modo RP de GTA V figurou entre os jogos mais populares, ocupando a quarta colocação, com 563 milhões de horas assistidas. (TECHTUDO, 2019)

1. **DUNGEONS AND DRAGONS E O DESENVOLVIMENTO DO JOGO**

O jogo desenvolvido nesse estudo tem como base o clássico *Role-playing Game: Dungeons and Dragons 5 ed*. O jogo propõe uma aventura fictícia em um mundo de fantasia medieval, onde os jogadores precisam se unir para combater um mal que assola algum reino ou o próprio mundo. É indicado para ser jogado entre cinco a oito jogadores, sendo necessário separá-los em duas categorias: os jogadores em si, que criarão os personagens interpretáveis, como um paladino que perdeu a fé, um mago muito velho e muito sábio, um ladino hábil e silencioso etc., e o mestre (ou *Dungeon Master,*como também é conhecido). Este último será encarregado de criar, narrar e desenvolver a história, interpretar os NPCs (*non playable characters*¸ personagens não interpretados pelos jogadores) assim como interpretar os inimigos que aparecerão para atrapalhar o curso dos jogadores, como Goblins, Mortos-vivos, Kobolds, Dragões, entre outros.

Todos os personagens presentes na história possuem fichas que detalham cada aspecto de si, como atributos, habilidades, aparência, equipamentos, que devem ser escolhidos pelo jogador a partir de um sistema de distribuição de pontos. Os atributos e habilidades são os aspectos mais importantes da ficha, pois determinam ações que o jogador pode ou não fazer. Dentro desses dois principais aspectos, encontra-se: força, destreza, constituição, inteligência, sabedoria e carisma. A aparência inclui as raças possíveis do jogo: humano, elfos, orcs, halflings etc. Cada raça possui atributos únicos que são dados aos jogadores (como pontos para determinados aspectos ou mesmo habilidades novas), assim como implicam diferença em questões políticas e sociais durante a aventura. Os equipamentos detalham armamentos e armaduras: um cavaleiro pode ter uma armadura de batalha, assim como um bardo pode ter uma flauta ou um alaúde. O mestre, ao contrário dos jogadores, não possui atributos, por ser somente o narrador da aventura. Por outro lado, os NPCs controlados por ele possuem os atributos específicos assim como os jogadores. O mestre deve ajudar os jogadores a criarem suas fichas distribuindo os pontos disponíveis (seis pontos no total: 15, 14, 13, 12, 10 e 8), podendo ser colocados em qualquer aspecto, de acordo com a preferência do jogador, por exemplo: um jogador que escolher ser um bardo terá, provavelmente, a preferência pelo carisma e inteligência, então, poderá colocar 15 e 14 pontos nesses atributos respectivamente e distribuir os outros pontos nos aspectos que achar necessário para desenvolvimento do seu personagem.

Quando puderem começar a aventura, os jogadores e o mestre usarão dados para decidir o que acontece o que não acontece durante o jogo. Os dados do jogo são: D4, D6, D8, D10, D12, D20 e D100 (sendo D = Dado e N = o número de lados). Os dados agem em união com os atributos da ficha, dando probabilidades altas ou baixas para cada ação, por exemplo: um bárbaro com muita força tem mais chance de acertar um golpe, assim como um bardo com muito carisma tem mais chance de convencer um NPC a fazer algo.

1. **PROPOSTA DIDÁTICA**

No primeiro momento o professor apresentará o conceito do estilo de jogo RPG, sua história, como jogar etc. Em seguida, o professor abrirá uma discussão sobre possíveis fantasias para a aventura a ser jogada. O ideal para este momento é que aconteça uma interação com os alunos para entender seus gostos e preferências tanto para jogos quanto para universos fantásticos. O professor deve obter em mãos alguns exemplos de fantasias para demonstrar aos alunos, porém, deve também estar aberto a novas possibilidades e ser criativo para adaptar ou mesmo construir novos universos a partir da discussão com os alunos. Para que tudo ocorra bem, o primeiro momento deve acontecer com pelo menos uma semana de antecedência do segundo momento.

No segundo momento, após as considerações iniciais dos alunos sobre as possibilidades de aventuras, o professor deve decidir com os alunos qual das aventuras utilizar para o jogo. Decisão tomada, o professor deve explicar para os alunos detalhes da aventura escolhida, como as classes disponíveis, funções e deveres dentro do jogo e os obstáculos que poderão enfrentar. E então, dedicar um momento para criar as fichas com os alunos, ocupando de uma a duas aulas no máximo. Cabe ao professor decidir se passará um conceito estrutural das frases que os alunos usarão em momentos de ação nesse período ou não. Isso pode ajudar a agilizar o aprendizado, porém, prejudicar a prática, por transformar parte desse processo prático em teoria.

No terceiro momento o jogo se iniciará, o professor assumirá a função de *Dungeon Master* e começará a narrar a história. O mestre deve preparar situações para que os alunos joguem e participem, sempre visando tirar o melhor de cada um, em questões interpretativas e também de aprendizado. Quando surgir uma dúvida ou o aluno não souber como deve dizer os verbos de ação, ele deve buscar auxílio no professor, que o auxiliará com a estrutura, vocabulário ou então pronúncia, de acordo com a dúvida, fazendo com que o aluno perceba padrões de uso e logo se acostume com este método. O aluno tem a opção de anotar as estruturas em seu caderno caso acredite ser útil para situações futuras, assim como as anotações de uma aula comum. Este momento poderá ocupar o tempo que o professor achar necessário para desenvolver o processo de ensino-aprendizagem, estando de acordo com o calendário escolar.

No quarto e último momento, o professor assumirá unicamente a função de *Dungeon Master* para fornecer o desafio final, ou seja, estará ali somente para mediar a aventura, sem a possibilidade de auxiliar os alunos como nos momentos anteriores. Este será um momento onde as habilidades apreendidas serão reunidas e colocadas em prática para um propósito: a avaliação da aprendizagem. O professor definirá um chefe final para uma *Boss Battle* (Batalha com o Chefe), de acordo com o universo escolhido pelos alunos. Para exemplificar o que seria um *Boss*, no cenário de D&D as opções são: Dragões, Ciclopes, Beholders e Gigantes. Na batalha, os jogadores deverão executar ações sem o auxílio do professor para pronúncia ou estruturação. O professor nesse momento, como citado acima, será apenas o *Dungeon Master*, mas prestará atenção no desempenho dos alunos, avaliando-os conforme as ações forem sendo executadas, permitindo deslizes e sem interromper o curso da batalha. Quanto mais acertos nas pronúncias e estruturas, mais dano o chefe toma, consequentemente, erros constantes dos jogadores podem levá-lo a derrota ou até mesmo o grupo. A batalha, e consequentemente o jogo, se encerará quando o *Boss* for derrotado ou quando não houver mais jogadores vivos.

* 1. **MATERIAIS**

Os materiais necessários para jogar são relativamente simples, papel e caneta são essenciais, pois são necessários para a criação das fichas. Dados tão diferentes como os usados no *Dungeons & Dragons, D&D*, não são achados com tanta facilidade, porém, a tecnologia facilita nessa questão: existem diversos aplicativos para celular e computador que funcionam como roladores de dados, alguns já na temática de D&D, que preparam as rolagens como devem ser feitas no sistema. Além disso tudo, o professor, sendo o *Dungeon Master,* precisa ter o conhecimento sobre o funcionamento do jogo e dominar seu sistema, ele pode consumir conteúdo online ou usar dos livros oficiais.

1. **METODOLOGIA**

No jogo, o professor assumirá a função de *Dungeon Master*, que funciona como um mediador que faz situações possíveis e impossíveis para o desenvolvimento da história. Mas, nesse caso, o mestre deverá guiar além da história. O professor ensinará a estrutura das frases com verbos e o vocabulário para que as situações se tornem possíveis, logo, em vez do jogador falar: “eu ataco o *Goblin”, “*eu me escondo nas sombras”, “eu conjuro bola de fogo” e “eu uso carisma para convencer o rei” ele será estimulado a falar: “*I strike the Goblin*”, “*I hide in the shadows*”, “*I cast fireball*” e “*I use charisma to convince the king*”. A quantidade de vocabulário e possibilidades estruturais para as frases utilizadas em ações é ampla, permitindo situações diferentes em cada sessão, sendo uma fonte interminável de possibilidades para ensinar. Além das ações serem feitas em inglês, as fichas utilizadas para a criação e desenvolvimento dos personagens também aparecerão na língua inglesa, para que o discente se familiarize com adjetivos e vocabulário de cunho descritivo sobre pessoas e personalidades, aumentando ainda mais o seu leque de opções na língua inglesa.

O jogo é direcionado para pessoas de onze anos ou mais que já consigam formular frases e ações em português. O número ideal de participantes são sete, sendo seis jogadores e um mestre, porém nada impede que esse número seja maior ou menor, mas, um jogo com quatro jogadores ou menos pode ser entediante e com 7 ou mais, pode ser difícil de gerenciar. Usar deste estudo em turmas pequenas ou em grupos que possuam dificuldades de interpretação e fala pode ser útil no desenvolvimento de suas habilidades.

Em referência ao aprendizado de inglês dos alunos e como ocorre esse processo, foi considerada a Zona de Desenvolvimento Proximal de Vygotsky. No jogo, deve ser levado em consideração o desenvolvimento real do aluno, o que garante que ele, como jogador, saiba o que deseja fazer. O professor deve entrar com o desenvolvimento potencial, ampliando o leque de opções do aluno.

Para Vygotsky, o desenvolvimento consiste num processo de aprendizagem do uso das ferramentas intelectuais, através da interacção social com outros mais experimentados. (PALINCSAR, BROWN E CAMPIONE, 1993, **apud FINO, 2001**)

O professor deve considerar as possibilidades de ações que os alunos podem tomar durante o jogo e criar versões delas traduzidas e estruturadas no inglês, junto a uma explicação didática e simples dos efeitos que aquilo pode causar durante o jogo, por exemplo: um jogador se encontra com um *goblin* hostil e decide batalhar com ele, o aluno, caso não saiba como dizer a ação, deve perguntar ao professor como se estrutura aquela frase, podendo anotar caso queira se lembrar em futuras situações, assim que é aprendido como se faz, o aluno monta a frase e a pronuncia. Assim, considera o que já tem conhecimento e concilia com as novas habilidades que o professor estimulou, compreendendo o sentido do que disse, tanto em português como em inglês. Segundo Fino (2001, p.5) “A essa luz, a interação social mais efetiva, é aquela na qual ocorre a resolução de um problema em conjunto, sob a orientação do participante mais apto a utilizar as ferramentas intelectuais adequadas.”

O motivo pelo qual a avaliação não segue os modelos avaliativos comuns é a incoerência que existiria se fosse feita nesses padrões. O propósito do projeto é tornar lúdico e facilitar um aprendizado que pode coibir o aluno. A junção de uma batalha final com a avaliação reforça os aspectos de ludicidade e permite um outro olhar referente a avaliação da aprendizagem.

1. **RESULTADOS ESPERADOS**

Ao fim da aplicação desse projeto, é esperado que os alunos se sintam mais confiantes em formular, falar e escrever ações em inglês. Também devem possuir um vocabulário expandido em relação a ações e adjetivos, superando assim, qualquer dificuldade nesses aspectos.

1. **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ainda que os principais livros sobre *D&D 5ed*. tenham sido traduzidos recentemente para o português, é possível encontrar traduções, guias e conteúdo independente na internet, criado por blogs especializados em D&D e outros *role-playing games*. Além disso, existem as regras do jogo que foram passadas e reinventadas de mestres para jogadores e jogadores para mestres ao longo dos anos, por serem relativamente simples e intuitivas. Muitos jogadores assíduos de *D&D* afirmam que a escassez de conteúdo oficial traduzido os forçou a ler e interpretar os conteúdos oficiais sobre o jogo no seu idioma original, assim, melhorando a interpretação de texto e a leitura em inglês.

No presente estudo, é citado em abundância a importância que o RPG tem para o desenvolvimento do inglês e das habilidades sociais do jogador. Mas o *Dungeon Master* também pode desenvolver habilidades durante as sessões, afinal, a história depende dele para ser criada e desenvolvida, isso pode estimular a criatividade e a escrita durante seus registros. O mestre precisa saber gerenciar os jogadores, para aproveitar o melhor de cada um, fazê-los trabalhar em equipe e garantir que cada um tenha sua hora de falar e agir, o que pode resultar em importantes habilidades relacionadas a gerenciamento de pessoas.

1. **REFERÊNCIAS**

# ALMEIDA, Gustavo Lima de. LoL é jogo mais assistido da Twitch em 2019; Fortnite aparece em segundo. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/12/lol-e-jogo-mais-assistido-da-twitch-em-2019-fortnite-aparece-em-segundo-esports.ghtml>>. Acesso em: 26 de maio de 2020.

BENDER, William N. **Aprendizagem baseada em projetos:** educação diferenciada para o século XXI. Porto Alegre: Penso, 2014.

BRASIL. Ministério da Educação – Conselho Nacional de Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília. 2017.

FINO, Carlos Nogueira. **Vygotsky e a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP):** três implicações pedagógicas. Revista Portuguesa de Educação, vol 14, nº 2, p. 273-291. Disponível em: <https://digituma.uma.pt/bitstream/10400.13/799/1/Fino%207.pdf> Acesso em: 26 de maio de 2020.