



O RPG DE MESA COMO UMA FERRAMENTA NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA

Weslley José Santos da Silva¹
Luana Carolina Campelo Franco²
Isabella da Silva Saldanha³
Ricardo Rios Barreto Filho⁴
Denise Silva Barbosa⁵

1. INTRODUÇÃO

O *Tabletop Role-Playing Game* ou *RPG de mesa* é uma alternativa para promover a abordagem comunicativa no ensino de inglês de forma lúdica e interessante. A criação e interpretação de personagens permitem um distanciamento da sua própria identidade, reduzindo o estresse causado pelo medo de errar. Além disso, as situações criadas durante o RPG aproximam o inglês de situações “reais” de uso, resolvendo problemas através da comunicação oral. Assim, utilizamos uma adaptação do sistema “Infinity Journey” (Silva, 2021) para elaborarmos duas sessões de RPG em duas turmas de Ensino Médio no Instituto Federal de Pernambuco (IFPE). As sessões foram realizadas com estudantes do técnico em Eletrotécnica, no período da tarde (Inglês III) e estudantes de Edificações no período da manhã (Inglês III) e planejadas com base no assunto que estava sendo abordado à época pela professora supervisora do PIBID, Denise Barbosa. O presente resumo contempla a descrição da metodologia e dos procedimentos adotados nas aulas, a apresentação e análise dos resultados obtidos, bem como a discussão acerca do que foi alcançado, aspectos a serem desenvolvidos e considerações finais.

2. METODOLOGIA

¹ Estudante do oitavo período do curso de Letras (Inglês) na Universidade Federal de Pernambuco. Email para contato : weslley.jose@ufpe.br

² Estudante do sétimo período do curso de Letras (Inglês) na Universidade Federal de Pernambuco. Email para contato : luana.carolinacampelo@ufpe.br

³ Estudante do sétimo período do curso de Letras (Inglês) na Universidade Federal de Pernambuco. Email para contato: isabella.saldanha@ufpe.br

⁴ Coordenador de Área do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) do curso de Letras (Inglês) na Universidade Federal de Pernambuco. Email para contato: ricardo.rios@ufpe.br

⁵ Supervisora do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) no Instituto Federal de Pernambuco (IFPE, Campus Recife). Email para contato: denisebarbosa@recife.ifpe.edu.br

Para ambas as turmas foi adotado o mesmo procedimento na implementação do trabalho. Inicialmente, apresentamos a proposta para ambas as turmas já acompanhadas por nós no PIBID e aplicamos um formulário para identificar como os estudantes se sentiam nas aulas de inglês, visando à comparação após a experiência. Depois, as aulas foram direcionadas para a definição da temática do RPG e em ambas as turmas, os votos se concentraram em fantasia e pós-apocalipse, então houve a combinação das temáticas. Após isso, os estudantes criaram seus personagens para a sessão seguinte. Cada ficha deveria conter uma descrição do personagem, imagem e três habilidades formuladas em forma de símiles ou comparações adjetivas em inglês, em consonância com o conteúdo trabalhado em aula.

Na aula posterior, realizamos a *one-shot* (sessão única). Para promover imersão, utilizamos slides com imagens e música ambiente. A turma foi dividida em grupos de quatro a seis integrantes, que deveriam fazer escolhas e resolver as problemáticas a partir das habilidades descritas nas fichas. As tomadas de decisão exigiam a formulação de frases em inglês com uso de adjetivos e estruturas comparativas, com mediação docente. Em uma das situações, por exemplo, os estudantes precisavam atravessar uma ponte destruída; um aluno recorreu à habilidade de seu personagem de gerar gelo, resultando na frase: *"I will make the coldest bridge"*. Em seguida, um dado de seis lados era lançado para verificar o êxito da ação, cuja dificuldade era previamente estabelecida (sendo 1 a mais fácil e 6 a mais difícil). Dessa forma, a implementação do RPG visou à produção da língua de forma contextualizada, interativa e colaborativa.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Inicialmente, enquanto alguns alunos mostraram-se solícitos e entusiasmados ao criarem seus personagens e preencherem o formulário, outros adiaram e uma minoria optou por não submeter esses arquivos necessários para a dinâmica, resultando na não participação deliberada da dinâmica. Ao decidir as temáticas (fantasia e pós-apocalipse) antes da criação dos personagens, muitos alunos ficaram entusiasmados e colaboraram com a criação do cenário no qual o RPG aconteceria, enquanto outros alunos apenas concordavam com as decisões da maioria e apenas interagiam quando solicitados.

Apesar de alguns alunos não se apresentarem confortáveis de início, foram aos poucos se tornando mais sociáveis e interagindo com outros grupos, a partir do intermédio do mestre da sessão. Isso também aconteceu, pois no início da aventura, após a introdução às regras do jogo, há um espaço para RP (roleplay) entre os jogadores. Nesse momento, é incentivado que os estudantes não se influenciem pela sua identidade real e passem a interpretar o personagem

que escolheram para participar da aventura, tomando para si a personalidade do personagem. Essa desassociação com a realidade torna o aprendizado do inglês também liberto da timidez ou introspecção que o aluno tem em momentos delicados como o “errar” ou “não saber”.

Durante a aventura, os alunos buscaram sempre tentar superar as adversidades impostas através do uso da gramática e do vocabulário (uma das regras do jogo) e começaram a interagir dentro de seus grupos. Enquanto a narrativa avançava, cada grupo avançava também no seu ritmo. E, no final da aventura, toda a turma se une para cumprir o objetivo final da missão, dado na introdução. A mediação do GM é necessária para chamar atenção para as estratégias de todos, uso correto do tópico linguístico da aula e colaboração entre eles. Formando, portanto, um cenário de cooperação, e não de competição.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, os alunos que jogaram se mostraram satisfeitos com a aula, diferentemente do observado em dias de aulas tradicionais. A participação, agora voltada para todos os alunos, cada um exercendo uma função na aventura, deixa de ser reservada apenas àqueles com maior nível de proficiência ou aos extrovertidos, de forma que todos consigam realizar um papel relevante na construção de um final, seja bom ou ruim, para a narrativa. A dinâmica de RPG em sala de aula é por si só bastante interativa, e projeta a atenção voltada para os estudantes. Os resultados geram uma sala de aula que se sente incluída na construção de conhecimento, com interações desvinculadas às restrições geradas pelo medo e pela vergonha. Além disso, os estudantes são acolhidos não só pelo professor (ou GM), mas também pelos colegas, que, ao estarem engajados e expostos a um objetivo claro, contagiam os demais alunos em uma experiência de aprendizagem positiva.

REFERÊNCIAS

BROWN, D. **Teaching by Principles: an interactive approach to language pedagogy**. 3.ed. New York: Pearson Education, 2007.

DA ROCHA, F. Q. Roll a D6: a role-playing game based approach to the EFL classroom. *In: BELT-Brazilian English Language Teaching Journal*, v. 9, n. 2, p. 535-546, 2018.

SILVA, C. A. **O desenvolvimento da oralidade em língua inglesa através de Role-playing games**. 2021. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2021.

THORNBURY, S. **How To Teach Speaking**. England: Pearson Longman, 2005.

WILSON, J. J. **How To Teach Listening**. England: Pearson Longman, 2008.