



# MACABÉA

REVISTA ELETRÔNICA DO NETLLI  
ISSN 2316-1663

VOLUME 9, NÚMERO 1 | JAN-MAR 2020

## METODOLOGIAS ATIVAS DE APRENDIZAGEM: QUESTIONAMENTOS SOBRE A UTILIZAÇÃO DO RPG NO ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS



## ACTIVE LEARNING METHODOLOGIES: QUESTIONS ON THE USE OF RPG IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING

LEONARDO BRANDÃO DE OLIVEIRA AMARAL  
UNIVERSIDADE REGIONAL DO CARIRI, Brasil

EDSON SOARES MARTINS  
UNIVERSIDADE REGIONAL DO CARIRI, Brasil

GULHERME MARIANO MARTINS DA SILVA  
UNIVERSIDADE REGIONAL DO CARIRI, Brasil

[RESUMO](#) | [INDEXAÇÃO](#) | [TEXTO](#) | [REFERÊNCIAS](#) | [CITAR ESTE ARTIGO](#) | [O AUTOR](#)  
RECEBIDO EM 22/10/2019 • APROVADO EM 17/11/2019

---

### Abstract

---

Several methodological theories and apparatus study the field of foreign language teaching. Similarly, there are many studies that focus on the analysis and understanding of games as pedagogical tools. Placing us at a point of convergence of these two areas, we consider at this work the relevance of the use of tabletop roleplaying-games, one of the most common genres

of interactive games, in teaching foreign languages. Approaching it to active methodologies, mainly to what ROCHA and LEMOS (2014) call of *simulation*, we list and discuss some relevant questions on the specificity of the tabletop roleplaying-games, on its relation with the pedagogical practice and its applicability.

---

## Resumo

---

Várias teorias e aparatos metodológicos estudam o campo do ensino de línguas estrangeiras. Da mesma forma, muitos são os estudos que vertem para a análise e compreensão dos jogos como ferramentas pedagógicas. Situando-nos em um ponto de convergência dessas duas áreas, consideramos aqui a pertinência do uso do RPG de mesa, um dos gêneros mais comuns e antigos de jogos interativos, no ensino de línguas estrangeiras. Aproximando o jogo das metodologias ativas, principalmente do que ROCHA e LEMOS (2014) chamam de *simulação*, elencamos e discutimos alguns questionamentos relevantes sobre as especificidades do RPG de mesa, sobre as relações que tais especificidades têm com a prática pedagógica e, por fim, sobre sua aplicabilidade.

---

## Entradas para indexação

---

**KEYWORDS:** Active methodology. Tabletop RPG. Teaching english as a foreign language. Language teaching.

**PALAVRAS-CHAVE:** Metodologia ativa. RPG de mesa. Ensino de inglês língua estrangeira. Ensino de línguas.

---

## Texto integral

---

### CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O domínio de línguas estrangeiras é, sobretudo para estudantes de condição periférica, um obstáculo reconhecidamente importante para o acesso à informação na atualidade. O ensino delas no Brasil continua a ser um desafio de difícil enfrentamento, ainda mais quando se enquadra o problema no interior de regiões como o Norte e Nordeste. De modo geral, os estudantes, principalmente quando dependem exclusivamente das escolas públicas, não dominam a língua inglesa, mesmo ela sendo componente obrigatório do currículo da maioria das escolas.

Há estudos confiáveis que descrevem bem a situação atual do ensino de língua inglesa no Brasil. Dentre as possíveis razões estruturais, destacam-se: a situação de vulnerabilidade social dos alunos, as condições de contratação dos professores, a baixa carga horária da disciplina, a sobrecarga de trabalho dos docentes, a falta ou inadequação de materiais didáticos, o distanciamento e desvalorização do ensino de línguas estrangeiras e as salas superlotadas (BRITISH

COUNCIL, 2015). Vários estudiosos têm concentrado suas pesquisas nessas questões e levantado outras que sinalizam a necessidade de um maior investimento em formação docente e melhorias na remuneração e nas condições de trabalho desses profissionais.



Do lado dos alunos, são frequentes as reclamações sobre a dificuldade encontrada nas aulas de línguas estrangeiras e a pretensa inutilidade ou dispensabilidade desse conteúdo. Seguindo essa perspectiva, acabam por desvalorizar o aprendizado de novas línguas, priorizando outras aulas e elegendo a entrada no ensino superior como o único objetivo justificável pelo estudo de línguas estrangeiras.

Diante desse cenário, levantamos, preliminarmente, dois questionamentos derivados desse estado de coisas. A forma como o professor organiza as aulas favorece essa desvalorização por parte dos alunos? As metodologias e recursos utilizados ajudam a aprendizagem?

Hoje, as aulas expositivas ainda são predominantes nas salas de aula, contribuem para o desinteresse e dificultam a aprendizagem dos alunos. Nessa estratégia de ensino, os discentes são vistos como seres passivos no processo de aprendizagem e devem receber o conhecimento transmitido pelo professor.

No entanto, diante desse quadro desestimulante, existem outros ambientes que estimulam a aprendizagem. Os jogos são reconhecidamente um desses, assim como pode ser a literatura, o cinema e canais de conteúdo online. Um dos jogos que se destaca é o RPG. Estórias envolventes, gráficos e sistemas interessantes, além da socialização entre os jogadores são fatores propiciadores de uma experiência de aprendizado diferente das que predominariam no cenário negativo que descrevemos acima. Consideramos que há, portanto, motivos relevantes para pensar na aplicabilidade deles como ferramenta de ensino.

Nessa perspectiva, concordamos com Paiva et al. (2016, p.146), quando diz que “[...] os procedimentos de ensino são tão importantes quanto os próprios conteúdos de aprendizagem.” O estudo de Paiva<sup>1</sup> defende que a adoção de metodologias ativas de ensino e aprendizagem pode contribuir para a mudança desse quadro, uma vez que estas partem do pressuposto de que a aprendizagem significativa não é repassada, mas construída ativamente pelos sujeitos do processo. Os *Role-playing Games* – RPGs<sup>2</sup>, consideradas as suas particularidades, serão abordados como estratégia de ensino que envolve discentes e docentes nessa construção do conhecimento.

O uso constante da língua nos jogos, a curiosidade sobre o desconhecido a respeito de suas temáticas e a grande variedade de objetos a serem compreendidos levariam seu jogador a praticar a comunicação durante a atividade. Essa grande variedade de estímulos, aliada a uma inserção adequada do conteúdo de língua estrangeira e de uma temática relevante, poderia funcionar como uma opção de atividade capaz de estimular interesse e empenho no envolvimento com o processo de ensino e aprendizagem e de entusiasmar os alunos, ao apresentar uma atividade diferenciada e divertida. .

## **1.MÉTODOS/METODOLOGIAS ATIVAS DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

O estímulo à autoaprendizagem e à curiosidade dos estudantes é visado pelo método ativo. Segundo este, os alunos não recebem o conhecimento de uma terceira pessoa, mas tornam-se sujeitos dessa construção. É comum, na literatura que difundiu o conceito de metodologia ativa no Brasil, encontrarmos argumentos desse tipo. Consideremos, para exemplificação, o trecho a seguir:

[...] atitudes como oportunizar a escuta aos estudantes, valorizar suas opiniões, exercitar a empatia, responder aos questionamentos, encorajá-los, dentre outras, são favorecedoras da motivação (BERBEL, 2011) e da criação de um ambiente favorável à aprendizagem. (DIESEL, BALDEZ e MARTINS, 2017, p.270).

Embora seja um argumento legítimo, não devemos cair no risco do dogmatismo teórico. São comuns as situações em que o esforço para promover a participação do estudante é frustrante para o professor; em que a participação ativa do aluno compromete o direcionamento da discussão planejada e em que é impossível alcançar a empatia sem um tempo prolongado de convívio. Há, portanto, limites para a realização do método ativo, muito embora a literatura consultada sobre o tema tenha sempre uma perspectiva positiva, em que se destacam adjetivos como: benéfico, revolucionário, inovador, entre outros, como afirma Daniel D. Trifan ao comentar Bonwell e Eison (1997):

[...] no decorrer do delineamento de estratégias para implementação da aprendizagem ativa, os autores anunciam que “se professores, desenvolvedores, administradores e pesquisadores educacionais se unirem em um esforço coordenado e consistente para entender e implementar a aprendizagem ativa na sala de aula, uma revolução educacional irá ocorrer na próxima década” (Bonwell e Eison, 1980). Em outras palavras, parece que o resultado da pesquisa foi decidido antes que a pesquisa tenha sido realizada. Isso não se parece com nada tanto quanto com o “primeiro a sentença, depois o veredito” de Alice no País das Maravilhas de Lewis Carroll, e trai o que está no coração do método científico, bem como do pensamento crítico. (TRIFAN, 1997, f.5)

Dito isto, percebemos que a utilização de métodos que motivem e engajem os alunos é geralmente tida como benéfica para o processo de aprendizagem. Entretanto, para o sucesso dessa atividade, tanto é importante que os alunos queiram aprender e que se interessem pelo que está sendo estudado, quanto é

necessário não superestimar esta variável sem que se realize uma investigação prévia das condições concretas de trabalho. Cumpre observar que o problema tem outras nuances:

A questão do ensino não se limita à habilidade de dar aulas, também envolve a efetivação de levar ao aprender. O vínculo entre aprendizagem e ensino não é causal, ou seja, o ensino não causa a aprendizagem nem desenvolve novas capacidades que podem levar à aprendizagem. (PAIVA et al., 2016, p. 147).

Todavia, o foco do problema também não se resume apenas à posição do estudante. Para alcançar a efetividade no ensino, seria necessário que todos os sujeitos do processo de ensino-aprendizagem estivessem engajados, produzindo soluções práticas e teóricas de forma crítica e não apenas reproduzindo experiências de forma mecânica. O aspecto mais problemático de uma declaração como esta é que há uma escassez de estudos a respeito de como deve funcionar a ação do professor nessas atividades, uma vez que simplesmente transferir a responsabilidade do aprendizado para o aluno é ignorar a preparação do professor para o exercício da docência. Na formação do docente, ele é preparado para orientar seus alunos no processo de aprendizagem, planejando a conciliação entre a abordagem do currículo e a condução da etapa em que as atividades ocorrem. Ao pensar, por exemplo, o uso do RPG como coadjuvante da aprendizagem de língua inglesa, cabe aos alunos, utilizando do seu conhecimento de língua inglesa e de mundo, buscar soluções em conjunto para os problemas apresentados pelo professor que, por sua vez, deve orientar as problematizações para as necessidades curriculares e abordar temáticas que coincidam com seus planejamentos. Isto não significa, portanto, que apenas o aluno desenvolve um papel ativo em relação à sua própria aprendizagem: o professor concebe a natureza, a complexidade e a finalidade das atividades propostas, dentro do conhecimento profissionalizado que ele detém acerca do currículo, além de ser ele o responsável pela avaliação dos resultados obtidos, de modo a definir a forma como se dará a continuidade do processo.

É tendo em mente tais considerações, mesmo que apresentadas de forma excessivamente resumida, que passamos à próxima questão: ao trabalhar com o RPG, já se deduz a adoção de uma metodologia ativa?

## **2.RPG: O QUE É ISSO?**

Os RPGs são histórias coletivas, contadas pelos participantes e sujeitas a um sistema de regras para orientá-los em caso de dúvidas ou impasses. O propósito principal dos RPGs, assim como em qualquer outro jogo, é a diversão, que não se

dissocia de certa necessidade de aprendizado, já que o bom desempenho no jogo não depende exclusivamente do acaso, pois envolve uma capacitação particular, ao envolver, acima de tudo, interações comunicativas e o domínio da interpretação de acontecimentos que levam os jogadores a fazerem, ativamente, escolhas e lidarem com suas consequências.

Para o propósito deste estudo, quando nos referimos a RPGs, fazemos isso falando especialmente dos *tabletop role-playing games*, ou RPGs de mesa, em que a interação presencial entre os jogadores pode ser associada a uma atividade performada em grupo, como numa sala de aula, apesar das evidentes diferenças. Há, contudo, diversos tipos de RPGs – livros-jogos, *live actions*, *massive multiplayer online* RPGs (ou MMORPGs), *action* RPGs, JRPGs – que surgem conforme novos ângulos do jogo são vistos, mas que não serão considerados para a reflexão específica que propomos aqui.

Mesmo não havendo consenso, adotamos a perspectiva de que os RPGs surgem em 1974 com o agora famoso *Dungeons & Dragons*. Neles, os jogadores criam fichas, preenchendo-as com características que definem seus personagens e atribuem valores e habilidades a eles. Através de rolagens de dados multifacetados, e seguindo regras especificadas dos jogos, os participantes do jogo aventuram-se por mundos criados pelo mestre<sup>4</sup>. Aquele que assume essa função irá criar o cenário e montará a história do mundo em que o jogo acontece. Além disso, determinará os seres que nele vivem e todos os fatores relevantes para a construção da estória sobre os quais os jogadores ainda não atuaram. Uma vez criado o cenário do jogo, os jogadores são inseridos e interagem com ele, após o que o mestre transmitirá as consequências dessas interações. Considerando a natureza dos papéis no jogo, em que se destaca o mestre, e a abertura que as regras concedem à atividade criativa dos jogadores, e associado tudo isto a uma cultura própria do RPG, consideramos estar diante de um jogo que, se convertido em atividade pedagógica, poderia ser compreendido como uma atividade que a metodologia ativa chama de *simulação* (ROCHA e LEMOS, 2014).

A simulação pode ser usada para tornar o aprendizado mais interessante e divertido, com o objetivo de melhorar a motivação e a atenção; reduzir custos, quando a utilização do objeto e do ambiente real for mais dispendiosa que a simulação; e possibilitar que se façam coisas que são impossíveis de serem feitas no mundo real (MARINS et al. apud ROCHA e LEMOS, 2014, p. 8)

Entre as características da simulação, a possibilidade de desenvolver um jogo que não depende demasiadamente das condições estruturais do espaço escolar é a que destacamos com maior ênfase. Criar ou jogar um RPG de mesa não é difícil, basta imaginação e pessoas com quem jogar. Eles são, fundamentalmente, jogos de linguagem, que podem ser realizados através de diálogos, gestos, descrições e recursos visuais ou sonoros, meios pelos quais os jogadores obtêm e enviam informações na interação com o cenário e com os outros jogadores. Em um ambiente em que todos os sentidos podem ser fornecidos oralmente e qualquer

interação com ele exige a realização de uma conversação, é inevitável que os participantes utilizem a língua para se comunicar. Assim, com o direcionamento adequado, é uma oportunidade interessante e de fácil adaptabilidade para sofisticar os recursos geralmente empregados no processo de aprendizagem de uma língua estrangeira em espaço escolar.

Levando em conta o pouco tempo que o professor tem em sala de aula, é necessário escolher cuidadosamente formas que sejam efetivas para o objetivo proposto. Compreendemos que, no caso do ensino da língua inglesa, os RPGs são adequados em certas situações, compreendidos os limites impostos pela dimensão curricular indissociável da atividade em sala de aula.

O RPG, embora lembrado em trabalhos sobre métodos ativos (MAIO, 2014, p. 21), não costuma ter a discussão a seu respeito ampliada. A aplicação dele como metodologia de ensino e aprendizagem, por outro lado, encontra pontos e avaliações positivas em artigos da área da saúde. No trabalho de SOARES et al (2015), a criação de um RPG é utilizada como estratégia pedagógica na formação de enfermeiros, em um jogo que representaria uma metáfora para as situações que os enfermeiros costumam encontrar no desempenho da profissão. O jogo criado é então aplicado em uma disciplina e, após a atividade, é feita uma discussão entre os alunos e um professor capacitado no contexto abordado. Entre os aspectos positivos da experiência, os autores apontam que o trabalho, ao abordar a vivência com situações-problemas que vão encontrar na profissão através de cenários imaginários, favorece o “desenvolvimento da autonomia e do pensamento crítico-reflexivo diante da formação e da futura prática profissional.” (SOARES et al., 2015, p.607).

Outro trabalho que tematiza o RPG e sua aplicação como metodologia de ensino e aprendizagem é feito por RANDI e CARVALHO (2013), que aplicam o RPG como um método de aprendizagem. A maioria dos estudantes avaliaram favoravelmente o uso do jogo em sala de aula, número de avaliações que se destaca nos 88,6% que afirmaram que o jogo deveria ser utilizado como complemento para as aulas expositivas. Apesar de não encontrarem grandes diferenças quantitativas nas avaliações realizadas quanto à aquisição de conhecimento, os autores consideram a boa aceitação e disposição dos alunos ao método como uma indicação do potencial da atividade e da necessidade dele ser testado em diferentes situações educacionais.

O uso dos RPGs, como uma metodologia ativa para o ensino de línguas estrangeiras, é diferenciado da maioria dos jogos utilizados em sala de aula, pois ele traz a ideia de uma atividade contínua e livre, na qual os participantes são sujeitos que constroem a narrativa conforme fazem suas escolhas e interpretam personagens fictícios em ambientes comunicativos simulados.

Para exemplificar uma situação, durante uma sessão de RPG, na qual os alunos são apresentados a um problema cuja solução requer a construção de certo conhecimento, poderíamos nos servir do puzzle apresentado por Ethan Gilsdorf (GILSDORF, 2016)<sup>5</sup>. Nele, o grupo de aventureiros encontra-se diante de uma armadilha de placas de pressão. Em um corredor estreito, existem três colunas de placas fixadas no chão. Cada uma com seis outras placas adiante. Flechas são

disparadas quando se pisa no ladrilho errado. Pouco antes, os aventureiros encontraram um papel com as seguintes letras escritas: “LLCRCL”. Com essas informações, cabe aos jogadores acharem uma maneira de atravessar essa armadilha. Caso consigam resolver o enigma, associando as letras e as placas de pressão com as direções (*left, left, center, right, center, left*), eles superam o desafio e seguem adiante. Nessa situação, eles estão em um ambiente que, embora simulado, não é sem sentido. Seus personagens podem ter passado por vários perigos juntos e no final desse corredor pode haver um tesouro que um de seus companheiros deseja muito. Juntos devem superar os desafios que aparecem, construindo o aprendizado coletivamente.

Queremos dizer com isso que os RPGs contam com características que, se bem aproveitadas, podem ser benéficas para o ensino de língua estrangeira. A liberdade, fundamental para jogos de interpretação, permite ao jogador exercer o papel central no processo de aprendizagem: ele é o protagonista da história, ele decide o que vai fazer. Essa proposta traz uma abordagem diferente, geralmente não associada pelos alunos ao ambiente educativo e esse caráter de lazer poderia facilitar a aprendizagem de certos temas, assim como sua continuação fora da sala de aula, uma vez que “Jogos são, por definição, divertidos, e praticamente todos concordariam que, se a aprendizagem puder ser mais agradável, os estudantes aprenderão mais.”<sup>6</sup> (CELCE-MURCIA e MACINTOSH apud ALEMI, 2008, p.428)

Parte importante do aprendizado é a motivação para a aquisição de conhecimento. Fazendo parte de um jogo, e estando interessados por ele, os alunos/jogadores seriam capazes de aprender, dedicar-se, exercer imaginação e serem engenhosos para resolver problemas, capacidades que condizem com as habilidades aplicadas no RPG. Surgem como necessidade dentro dos RPGs: ser capaz de aprender conforme novas informações e necessidades são apresentadas, dedicar-se para alcançar as respostas dos desafios que aparecem em seus caminhos e exercer a imaginação.

Fator positivo para a aprendizagem, principalmente quando discutindo a aquisição de línguas, é a socialização, indissociável dos RPGs. Ao contrário da maioria dos jogos, não há disputa dentro do RPG por um vencedor. Não se trata de uma competição, mas de uma aventura em grupo por um cenário simulado, na qual a colaboração entre os participantes é essencial para sua continuação.

Apesar de todo o caráter pedagógico da metodologia ativa, em se tratando de jogos, a função de diversão dos participantes não pode ser ignorada ou negligenciada. O prazer é uma parte fundamental da aprendizagem de línguas que frequentemente é negligenciado pelos professores (Richards apud ALEMI, 2008), assim como também não pode ser ignorada a função principal dessas atividades: aprender língua estrangeira.

Sendo eles jogos comunicativos e simuladores de realidades, os jogadores fazem parte de um ambiente “real” de uso de linguagem que pode ser construído conforme a necessidade essencialmente educativa do grupo. O professor, por sua vez, poderia atuar como um narrador da história que acontece, interpretando personagens e criando o mundo com o qual os jogadores vão interagir, sem perder



de vista o que o levou a adotar tal abordagem e podendo preparar os acontecimentos de forma a abranger os conteúdos que consideram relevantes.

Através de situações concretas de comunicação, nas quais os jogadores precisam dominar a língua para se comunicarem efetivamente, precisariam retomar o objetivo primordial ao aprender uma língua: comunicar-se. Essa razão tão óbvia para aprender uma língua estrangeira pode fugir à mente de jovens alunos que não são obrigados em seu dia a dia a comunicar através de outras línguas.

Além disso, parte fundamental dos RPGs é a cooperação entre os jogadores. Eles devem trabalhar em conjunto para vencer os desafios e se auxiliarem quando necessário. Juntos, compartilham vocabulário e tiram dúvidas uns dos outros, sem necessariamente priorizar o caráter educativo do processo, mas se servindo dele para ajudar companheiros de equipe em um jogo.

A vantagem de se utilizar um mundo imaginário é o afastamento do mundo real, a liberdade de experimentação de possibilidades. Um jogador não precisa ser fiel a quem é, pode experimentar outros pontos de vista, pode ser outras pessoas e ter diferentes relações com o mundo que de outra forma poderia não ter. O RPG é um laboratório de testes, no qual jogador pode falhar sem ter que arcar diretamente com as consequências.

Existe ainda um aspecto positivo que não abordamos: a alta mutabilidade e fácil adequação dos RPGs, resultante da completa liberdade temática e flexibilidade dos sistemas de regras, configuram-nos como uma plataforma fértil para a interdisciplinaridade. Nada impede que uma aventura, cujo objetivo seja acrescentar novas palavras ao vocabulário dos alunos, seja ambientada em um período histórico e abarque questões relevantes a ele. Esse é um espaço que o professor tem para, por exemplo, inserir elementos de literatura de um país estrangeiro que tenha como língua oficial a língua alvo do estudo ou promover a participação de professores de outras matérias na atividade.

A inserção do conteúdo de língua estrangeira dentro do RPG pode variar de acordo com o nível do grupo de alunos. Um grupo avançado não necessita de muita interferência do professor, precisando apenas ser inserido em ambientes simulados em que possam explorar as interações com a simulação e entre si, compartilhando conhecimento e desenvolvendo linguagem de acordo com as mais variadas possibilidades de experiência do jogo e do aprendizado linguístico. Um grupo pouco proficiente com a língua, no entanto, precisará de uma participação mais significativa do professor e ter o conteúdo em Língua Estrangeira diluído dentro das atividades.

Em ambos os casos, o conteúdo de língua estrangeira poderia ser inserido por atividades comunicativas que podem ser classificadas, segundo Almeida Filho e Barbirato (2000), como atividades que envolvam os participantes em situações de comunicação real. Remetendo a essa realidade, o bom sucedimento do RPG passa pela aproximação dos participantes ao mundo do jogo, devendo eles se comportarem como se estivessem em situações reais.

Nessa perspectiva, vale ressaltar que nos RPGs a comunicação envolve um sentimento de pertencimento do jogador para com a situação representada. Em nenhum momento espera-se que um personagem, ao comunicar-se com outro, faça-o em terceira pessoa ou interaja com o mestre. Toda comunicação deve ser feita em primeira pessoa, partindo do personagem para com outros personagens ou com o narrador, mas apenas quando este estiver interpretando algum personagem.

Sendo assim, caso um personagem esteja em uma situação de tensão, cabe ao jogador incorporar à sua interpretação o estado emocional do personagem, bem como as ideias dele, as quais podem muitas vezes ser diferentes das suas. Diante desse pretexto, de interpretar o personagem e não a si mesmo, o aluno pode explorar diversas reações que, caso estivesse falando sobre si mesmo e não de um ser fictício, possivelmente não teria.

Colocados em um ambiente simulado, como no caso dos RPGs, eles podem ser apresentados a tópicos sobre os quais tarefas são atribuídas em forma de problemas a serem solucionados. Para Willis, como citado por Almeida Filho e Barbirato (2000), o desempenho de tarefas, originadas de qualquer tópico, teria um papel motivacional para os alunos, apresentando desafios linguísticos adequados a eles e promovendo um desenvolvimento linguístico produtivo.

Para os alunos, as tarefas serão parte do jogo, mais um desafio a ser vencido em prol de algum significado dentro da estória, mas também adquirem a capacidade de explicitar a relação de finalidade entre aquele conteúdo e o currículo. Cada uma dessas tarefas comunicativas é preparada de forma a abordar a língua-alvo produtivamente e “enquanto os alunos estão desempenhando tarefas, eles estão usando a língua-alvo de maneira significativa.” (ALMEIDA FILHO e BARBIRATO, 2000, p.4).

Deve ser lembrado que num planejamento comunicativo, como dito por Stern (apud ALMEIDA FILHO e BARBIRATO, 2000), o foco principal não está na linguagem ou em qualquer aspecto pontual dela, mas sim nas próprias atividades, no tópico ou na experiência. Não é prioridade que os alunos atinjam um domínio gramaticalmente perfeito da língua-alvo, mas sim que consigam realizar as atividades de acordo com o tópico e que desenvolvam o domínio da língua, mesmo que em desacordo com sua forma “cultura”.

É importante lembrar que o uso de RPGs não substitui outros métodos de ensino, pois através deles não há espaço para o professor trabalhar todos os conteúdos com os alunos. O RPG é uma atividade complementar, em que os participantes estarão imersos em situações de linguagem e precisarão ter domínio dela para conseguir sucesso. É um espaço para tentar e falhar em situações análogas às que experienciarão no mundo real.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de jogos é comum em salas de aula como atividades extracurriculares, principalmente com alunos mais jovens, assim como a apreciação de músicas e de contos. Entretanto, a maioria desses jogos ocorre de forma ocasional, como atividades isoladas que não interagem umas com as outras e, uma vez terminadas, não são retomadas. O RPG, em contraposição, é contínuo, sua experiência se completa na continuação das atividades por longos períodos.

Neste trabalho defendemos a possibilidade de trabalhar com os RPGs para o ensino de língua estrangeira, vendo-os como ferramentas que podem levar à aprendizagem, principalmente porque a alta carga de linguagem necessária no jogo exige que os jogadores estejam em constante comunicação, tanto com o professor quanto com outros alunos. O papel da língua estrangeira, dentro dessa situação, pode variar de acordo com o domínio dos participantes sobre a língua e com a necessidade deles. Assim como uma turma de alunos avançados pode, através do RPG, ser inserida em uma situação na qual precise se comunicar completamente na língua estrangeira, uma turma de alunos iniciantes pode ter essa necessidade diluída, inserindo pouco a pouco exigências de uso da outra língua.

Num momento em que a comunicação ocupa um lugar central no mundo e tendo em vista a situação estrutural do ensino de língua estrangeira no Brasil, o RPG pode ser uma ferramenta viável para dinamizar o ensino, dada a sua fácil realização, não precisando de recursos caros ou sofisticados para ser implementado. A facilidade da reprodução do RPG é um ponto importante a ser levantado, uma vez que, quando interessados, os alunos podem levar o jogo para fora do ambiente escolar, continuando o aprendizado mesmo fora da sala de aula. No entanto, se faz necessário lembrar que não deve caber à metodologia lidar com problemas ocasionados pela precariedade dos ambientes de ensino.

## Notas

1 Para o desenvolvimento de nosso trabalho recorreremos à pesquisa bibliográfica. Não se trata aqui de um estudo de caso ou de proposição de abordagem metodológica. As fontes foram localizadas por meio de pesquisa virtual no google acadêmico e na plataforma Scielo. Utilizamos como palavras de busca as seguintes expressões: “ensino de inglês no Brasil”, “metodologias de ensino de inglês”, “rpg e educação”, “*educational role playing game*”, “metodologias ativas de ensino-aprendizagem”, “ensino de língua estrangeira”, “RPG e escola”, dentre outras. Embora tenha sido fácil encontrar autores que falassem sobre os assuntos, a maioria daqueles que relacionam RPGs e língua inglesa dão prioridade a RPGs digitais em detrimento de RPGs de Mesa, que são o foco de nossa reflexão.

2 Os diversos tipos de RPG serão abordados no decorrer do artigo.

3 Tradução nossa de: “[...] in the course of delineating strategies for the implementation of active learning, the authors announce that “if faculty, faculty developers, administrators, and educational researchers join in a coordinated and consistent effort to understand and implement active learning in the classroom, an educational revolution will occur in the next decade” (Bonwell and Eison, 80). In other words, it seems that the outcome of research has

been decided before that research has been performed. This resembles nothing so much as the “sentence first, verdict afterward” of Lewis Carroll’s *Alice in Wonderland*, and betrays what is at the heart of the scientific method, as well as of critical thinking.”

4 Os termos mestre e narrador costumam desempenhar o mesmo papel, sendo o primeiro utilizado principalmente por jogadores de *Dungeons and Dragons*.

5 A escolha desse exemplo é feita a partir do seu fácil acesso e visualização. No vídeo em questão, Ethan Gilsdorf explora possíveis pontos positivos dos RPGs, utilizando como principal referência sua experiência pessoal.

6 Tradução nossa de: “Games are, by definition, fun, and nearly everyone would agree that if learning can be made enjoyable, then students will learn more”(CELCE-MURCIA e MACINTOSH apud ALEMI, 2008, p.428)

---

## Referências

---

ALEMI, M. Educational games as a vehicle to teaching vocabulary. In: **The modern journal of applied linguistics (MJAL)**. Out. 2008, p.425-438.

ALMEIDA FILHO, J.; BARBIRATO, R. Ambientes comunicativos para aprender língua estrangeira. In: **Trabalhos de Lingüística Aplicada**. Editora da Unicamp, Campinas: 2000, v.36, p.23-42.

BRITISH COUNCIL. **O Ensino de Inglês na Educação Pública Brasileira**. British Council, São Paulo: 2015.

DIESEL, A.; BALDEZ, A.; MARTINS, S. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. In: **Revista Thema**, Pelotas, RS: 2017, v. 14, p.268-288.

GILSDORF, E. Why Dungeons & Dragons is Good for You (In Real Life). **Youtube**, 21 de maio de 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6PaHJqpQnyw>.

MAIO, E. **O impacto do uso da metodologia ativa de aprendizagem para estudantes e professores em um curso de graduação em Administração**. Unigranrio, Rio de Janeiro: 2014.

PAIVA, M.; et al. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem: revisão integrativa. In: **Sanare**, Sobral: 2016, v. 15, n.2, p.145-153.

ROCHA, H.; LEMOS, W. Metodologias ativas: Do que estamos falando? Base conceitual e relato de pesquisa em andamento. In: **IX Simpósio Pedagógico e Pesquisas em Comunicação (Simped)**. 2014.

RICHARDS, J. The role of vocabulary teaching. Oxford University Press, 1969, apud ALEMI, M. **Educational games as a vehicle to teaching vocabulary**. In: **The modern journal of applied linguistics (MJAL)**. Out. 2008, p.425-438 Out. .

SOARES, A.; et al. Role Playing Game (RPG) como estratégia pedagógica na formação do enfermeiro: relato da experiência de criação do jogo. **Texto & Contexto Enfermagem**, Florianópolis : Jun. 2015, v. 24, n. 2, p. 600-608.

SOARES, A.; et al. Role Playing Game (RPG) na graduação em enfermagem: potencialidades pedagógicas. **Revista Eletrônica de Enfermagem**, Goiânia: 2016, v. 18, p.1-10.

RANDI, M.; CARVALHO, H. Aprendizagem através de Role-Playing Games: uma Abordagem para a Educação Ativa. **Revista Brasileira de Educação Médica**, 2013, v.37, n.1, p.80-88.

AMARAL, L. B. de OLIVEIRA. MARTINS, E. S.. SILVA, G. M. M. da. Metodologias ativas de aprendizagem. **Macabéa – Revista Eletrônica do Netlli**, Crato, v. 9., n. 1., 2020, p. 31-43.

---

## Os Autores

---

**Leonardo Brandão de Oliveira Amaral** é graduando em Letras - Português/Inglês na Universidade Regional do Cariri (URCA), campus Pimenta.

**Edson Soares Martins** possui graduação (1996), mestrado (2001) e doutorado (2010) em Letras pela Universidade Federal da Paraíba (PPGL). Concluiu estágio pós-doutoral junto ao PROLING-UFPB. Atualmente é Professor Associado (Referência O) de Literatura Brasileira, na Universidade Regional do Cariri (URCA) e professor permanente no Programa de Pós-Graduação em Letras, na mesma IES, sendo o atual coordenador do curso. Tem experiência na área de Literatura, com ênfase em Literatura Brasileira, atuando principalmente nos seguintes temas: literatura brasileira, poesia, conto oral popular, além de estudar, à luz da contribuição teórica bakhtiniana, a narrativa curta moderna e contemporânea e as formas da estética oral popular.

**Gulherme Mariano Martins da Silva** é doutor em Teoria da Literatura pela Unesp de São José do Rio Preto, instituição na qual realizou toda a sua formação acadêmica superior. Atualmente leciona Literatura Norte Americana e Língua Inglesa na Universidade Regional do Cariri (URCA). Além disso, coordena o subprojeto de residência pedagógica em língua inglesa e exerce a função de assessor adjunto de mobilidade e internacionalização. Como membro do grupo de pesquisa NETLLI, suas pesquisas atuais estão voltadas para as relações de homologia estrutural entre o romance e outras artes, assim como para as questões de ensino-aprendizagem e internacionalização em casa nas interações de Teletandem.