

# **RPG na sala de aula: criando um ambiente lúdico para o ensino da Língua Inglesa**

Fabiano da Silva Silveira

Orientador: Prof. Antônio José Henriques Costa

## **Resumo**

A constante busca por novas técnicas de ensino de língua inglesa que possam facilitar e proporcionar um maior engajamento por parte dos alunos no processo de ensino aprendizagem, tornando-os capazes de utilizar a língua de uma forma mais criativa, livre, funcional e não-estruturada, tem feito com que professores de inglês utilizem-se de algumas atividades mais lúdicas, expandindo os conceitos de diálogos e role plays (interpretações). Essas atividades assemelham-se ao teatro improvisado mas vão além disso. Trata-se dos Role-Playing Games (RPG), jogos que atualmente fazem parte do cotidiano das crianças. O objetivo deste trabalho é apresentar o uso de RPG na sala de aula de língua inglesa como uma técnica de ensino que destaca o desenvolvimento da oralidade entre as quatro habilidades lingüísticas necessárias para a obtenção da fluência em um idioma.

Palavras-chave: RPG, Inglês, Jogos Cooperativos

## **Abstract**

The constant search for new techniques, methods and approaches for teaching English in a way that facilitates and provides a major engagement by the students, making them use the language in a freer, more creative, functional

and nonstructural way, has been making English teachers use some ludic activities, expanding the dialogs and role-playing games concepts. These activities are like improvised theater but they go beyond that. They are Role-playing Games (RPG), games which have been being part of the ludic activities of children and teenagers for a long time. Knowing that there are four necessary skills for reaching fluency in a language, the purpose of the present paper is to approach the use of RPG in English Language classrooms to help the development of the oral skill.

**Keywords:** RPG, English, ludic, oral skill

## 1. Introdução

Uma preocupação que costuma permear a maioria dos professores de inglês é o desenvolvimento de atividades, exercícios e práticas que estimulem um maior engajamento dos alunos, bem como uma participação mais efetiva e o aprimoramento de suas habilidades lingüísticas de uma forma natural.

Fazer com que os alunos tornem-se fluentes em uma língua é fazê-los utilizá-la de forma criativa, funcional e não-estrutural. Entretanto, alguns exercícios propostos na sala de aula podem não atingir esses propósitos. Para se alcançar esses objetivos, professores utilizam-se de atividades lúdicas, que são mais atraentes por propiciarem diversão e por naturalmente estimularem e motivarem crianças e jovens. Santos (apud Moreno; Paschoal, 2001) diz que “o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento”. Para Fortuna (2001),

brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, tanto no domínio lógico, quanto no infralógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica, os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

A motivação também é outro fator importante para o aprendizado de uma língua, pois como Poersche (apud Lied, 2002) afirma, “variáveis emocionais são simplesmente fatores que encorajam os aprendizes a se comunicarem com falantes da língua alvo, e então obterem o *input* necessário para a aquisição da linguagem.”<sup>1</sup>

Existem certas atividades de role-playing nas quais os alunos são incentivados a representarem, mas os cenários são limitados e as interações são reduzidas a mais ou menos um evento. Como uma alternativa e expansão dos conceitos de diálogos e cenários controlados, existem os Role-Playing Games – doravante RPGs. Inseridos neste contexto educacional, o presente trabalho pretende abordar como jogar RPG, seus benefícios para uma sala de aula de ensino da língua inglesa, bem como a metodologia que pode ser aplicada com os alunos.

## 2. O que é RPG

RPG é basicamente uma história interativa, um processo de criação dinâmico. É um jogo muito simples, jogado geralmente ao redor de uma mesa – mas pode ser em qualquer lugar – em que se usam, basicamente, lápis, papel e alguns dados. Há uma pessoa que joga como se fosse um juiz ou narrador da história. Essa pessoa também é conhecida como Mestre do Jogo.

O Mestre do Jogo contará uma história escrita ou comprada por ele e descreverá o que acontece baseado nas instruções dadas pelos outros jogadores, dentro de um cenário, ou ambientação. Existem ambientações de diversos tipos, ou seja, as histórias, ou aventuras, acontecerão nos mais diversos cenários, como por exemplo: fantasia, terror, espaço sideral, velho oeste, Idade Média entre outros. Não há limite para ambientação, qualquer cenário imaginado pode ser utilizado para se jogar RPG.

Esses outros jogadores interpretarão personagens criados para história, por eles ou pelo próprio Mestre, com características e funções específicas. Eles serão os protagonistas da história e guiarão seus personagens através da aventura que eles e o Mestre estão criando. Os jogadores devem interagir com os outros personagens. A cada descrição do Mestre, eles devem viver isso em suas imaginações e também pensar qual é a resposta de seus personagens

---

<sup>1</sup> Tradução livre de: “Motivational variables are simply factors which encourage learners to communicate to the target language speakers and therefore get the necessary input for language acquisition.”

para a situação e então dizê-las ao Mestre e aos outros jogadores. Assim, em turnos, cada um faz o mesmo com seus personagens.

O papel de maior responsabilidade fica com o Mestre. Isso porque, além de criar uma trama principal, que dificilmente será seguida à risca pelos jogadores, ele precisa elaborar todo o cenário, conhecer cada detalhe da aventura a ser jogada e conhecer as regras muito bem, além de interpretar todos os personagens coadjuvantes da história. Como todos os jogos, o RPG possui regras, que trazem veracidade ao jogo, por servirem como as leis físicas do sistema, e servem para evitar problemas na aventura. O Mestre não precisa, necessariamente, criar as regras e a ambientação. Existem diversos sistemas prontos, cada um com suas próprias regras e cenários, que podem ser adquiridos em livrarias, posteriormente realizando as devidas adequações aos objetivos pretendidos.

As decisões tomadas pelos jogadores são verificadas pelo Mestre, que logo a seguir informa o resultado da ação daquele jogador. Caso haja a necessidade, dados são rolados e aplicam-se as regras do sistema. Aqui fica claro o papel do Mestre como juiz da partida. Pode-se perceber que, independentemente da história ter sido escrita pelo Mestre, não há garantia nenhuma de que ela será seguida à risca. Na verdade, a aventura geralmente não ocorre como o Mestre planejou. Mas isso é positivo.

Como se trata de um jogo interativo, se a aventura ocorrer exatamente como o Mestre planejou, algum problema houve. O Mestre, possivelmente, deve ter tolhido a liberdade de ação de jogadores, e os conduziu como queria. Isso é um cuidado constante de Mestres experientes: evitar conduzir a história ao máximo, permitir a tomada de decisões e ser rápido o suficiente para manter o ritmo da história. Em outras palavras, o papel do Mestre é o de facilitador do jogo.

Diferentemente da maioria dos outros jogos, não há vencedores ou perdedores nos jogos de RPG. RPGs são jogos cooperativos, em que os jogadores, unindo suas habilidades e conhecimentos, interagindo uns com os outros, irão trabalhar juntos, em equipe, para superar os obstáculos propostos pelo Mestre. O objetivo maior dos jogadores, ou meta-objetivo, é divertirem-se. O objetivo maior do Mestre é proporcionar aos jogadores uma aventura agradável onde eles possam se divertir e aprender com as situações vivenciadas.

O RPG é uma atividade verbal, com interações entre os jogadores, o que o torna uma ferramenta ideal para a utilização em sala de aula.

### 3. RPG na sala de aula de língua inglesa

O RPG tem muitos benefícios se for aplicado nas aulas de língua inglesa. Como outrora mencionado, existem certos exercícios de role play em que o grau de interação é muito baixo, limitado a uma pequena seqüência de eventos. Por exemplo, se o assunto da aula for como fazer pedidos, a simulação de um restaurante em sala de aula pode ser feita, mas dificilmente vai trazer um engajamento e uma participação mais efetiva. Os alunos desenvolverão poucos diálogos, e talvez assimilem muito pouco se não se envolverem realmente com a atividade, sem falar que muitos destes diálogos ocorrem de forma bastante previsível.

Os RPGs oferecem uma oportunidade de utilização real da linguagem. Apesar de parecer que, por se tratar de um jogo em que a quantidade de diálogos é grande, deva ser utilizado somente com grupos avançados, os RPGs podem ser jogados com alunos de qualquer nível de proficiência lingüística.

Segundo Ladousse (apud Phillips, 1994), nos RPGs e outros tipos de role-play, tanto os alunos podem lidar com a linguagem que eles já sabem quanto praticar as estruturas e funções que foram apresentadas numa parte ou lição anterior do curso ou da aula. De qualquer maneira, os alunos só têm a ganhar com tal experiência.

Bryant (apud Phillips, 1994) afirma que, certamente, uma vez que o RPG seja usado apropriadamente, torna-se uma atividade que geralmente cria conversas animadas e muita comunicação da parte dos alunos. A principal razão para isso é que a situação hipoteticamente apresentada é carregada de emoção.

Há muitas habilidades de aprendizagem de linguagem ou não relacionadas a linguagem desenvolvidas diretamente quando alunos tornam-se envolvidos com RPGs. De acordo com Swink e Buchanan (apud Phillips, 1994), estas incluem, mas não estão somente limitadas a: seguir direções, vocabulário, pesquisa, estudo independente/auto-direcionado, planejamento, tomada/escolha de decisão, exercícios mentais, avaliação, cooperação/interação, criatividade/imaginação, liderança, resolução de problema, pensamento crítico, predição de conseqüências, raciocínio espacial/figural, ter outros pontos de vista, fazer perguntas, ética, priorizar, aprendizado interrelacionado e continuidade de aprendizado.

Não obstante, o RPG pode ser utilizado para que os alunos tenham, de uma forma lúdica, contato com a cultura dos países que falam a língua alvo. Como os jogos requerem sempre uma ambientação, o Mestre/Professor poderia ambientar os jogos em países de língua

estrangeira, inserindo elementos culturais conforme o andamento do jogo, através de descrições de paisagens, hábitos, etc.

O RPG também possui fortes elementos sociais e de negociação, permitindo um desenvolvimento de habilidades sociais, já que são centrados em comunicação. Alunos que costumam criar suas aventuras e/ou cenários tendem a tornar-se melhores escritores e pensadores. A criação de histórias/ambientações requer lógica, criatividade e muita pesquisa. Geralmente, jogadores preocupam-se em criar um ambiente que seja convincente e consistente para as aventuras imaginadas.

Os jogos de interpretação atizam a curiosidade dos jogadores, que sempre querem mais informações sobre a situação que estão vivendo dentro da aventura. E essa curiosidade é importante, pois segundo Mugglestone (apud Phillips, 1994), a curiosidade é o motivo mais relevante para toda a situação de ensino-aprendizagem, qualquer que seja a língua-alvo, qualquer que seja o tipo de curso sendo seguido, não importando a nacionalidade, idade ou nível de proficiência lingüística do aluno. O aluno interessa-se mais se puder desenvolver suas habilidades lingüísticas de sua própria maneira, utilizando-se da língua na prática.

Numa sala de aula de língua inglesa, diversas atividades podem ser desenvolvidas com a utilização de RPG. Como o tópico do presente artigo pretende focar o desenvolvimento da oralidade, abaixo descreveremos que tipo de trabalho pode ser feito, tendo vista essa habilidade.

Como mencionado anteriormente, o RPG é uma atividade essencialmente comunicativa. Assim sendo, permite aos alunos que pratiquem conversação. O jogo tanto pode ser conduzido totalmente em inglês quanto mesclado com o português. O Mestre deve sempre descrever as cenas, as situações a serem enfrentadas pelos jogadores. Essas descrições podem ser feitas na língua materna ou não.

Os jogadores devem ser incentivados a perguntar, na tentativa de obterem mais informações para que possam tomar decisões mais corretas. A troca de informações é constante e necessária. Por exemplo, o Mestre descreve uma cena:

Mestre: Vocês acabaram de entrar numa sala. Não há janelas. A sala é úmida. O chão é lamacento. A sala está muito escura.

Jogador 1: Estou carregando uma tocha. Vou na frente do grupo para tentar iluminar a sala. O que estou vendo?

Mestre: Você percebe que só há a porta por onde entraram. Não há móveis. No canto da parede esquerda vocês observam que há um buraco.

Jogador 2: Que tamanho é esse buraco?

Mestre: Você trouxe equipamento para medir? Sem equipamento, você usa suas mãos e vê que tem uns quatro palmos de largura e uns dois e meio de altura.

Jogador 3 [para o jogador 1]: Ilumina com sua tocha o buraco para vermos o que tem do outro lado.

Jogador 1: Certo. Agachei-me e estou iluminando a passagem do buraco. O que tem do outro lado?

Isso é um exemplo simples de uma cena de RPG. Não há limites para perguntas e tudo depende das ações dos jogadores. Essa cena poderia muito bem ter sido feita em inglês, com as devidas proporções de conteúdos lingüísticos feitos nessa língua. Com descrições, temos um grande uso de substantivos e adjetivos. Deve-se ter cuidado, já que os alunos podem não ter um vocabulário tão desenvolvido.

Algo que pode fazer com que os alunos realmente usem a língua é quando eles encontram os chamados *personagens não-jogadores* (NPCs, de non-players characters), que são personagens coadjuvantes, interpretados pelo Mestre. Aqui a conversão pode se desenvolver muito mais do que no simples fato de descrever uma cena e perguntar mais sobre ela. Com o Mestre/Professor falando em inglês, a cada encontro, os alunos têm que reagir a cada fala e responder, como numa conversa real. Quanto mais engajados na aventura, sem dúvida melhor será o resultado.

O RPG proporciona a alunos menos participativos em aula a oportunidade de desenvolverem-se mais na comunicação, pois o Mestre constantemente deve fazer com que todos participem, interajam e tomem decisões.

Dessa forma, o RPG funciona como uma importante ferramenta para que os alunos possam compreender e utilizar a língua de maneira mais natural e funcional, aplicando os conhecimentos adquiridos em sala de aula de maneira prática e produtiva.

## 4. RPG na prática

### 4.1 Caracterização do Grupo

Para essa aventura didática, o grupo no qual foi aplicado o RPG era composto por cinco alunos, de idades diferentes e níveis lingüísticos diferentes. A faixa etária era de 17 a 32 anos. Havia duas mulheres e três homens. Nunca haviam jogado RPG e não tinham conhecimento do jogo. Com relação aos conhecimentos lingüísticos, três poderiam ser considerados estudantes básicos, um elementar e um pré-intermediário.

### 4.2 Cenário da aventura e planejamento

O cenário para essa aventura seria os Estados Unidos da América. Seria dito aos alunos que haviam vencido uma competição na qual o prêmio era uma viagem com passagem e estadias pagas por 30 dias nos Estados Unidos. Os jogadores ficariam 15 dias em um acampamento e os outros 15 dias em casas de famílias americanas.

Para a aventura, foi preparada uma fita cassete com uma mensagem gravada, que seria encontrada em um dos quartos no acampamento, e uma mensagem escrita num pedaço de papel, que seria encontrada também no mesmo lugar.

### 4.3. Descrição da aventura

Antes de começar o jogo, foi dito aos alunos que fariam uma atividade diferente. Foi explicado o RPG, com um breve histórico, e os mecanismos do mesmo. Uma pequena demonstração de um jogo foi feita com os alunos. Deve-se lembrar que todos os personagens não-jogadores são interpretados pelo Mestre.

De posse desses conhecimentos prévios, partiu-se para a aventura. Como os níveis lingüísticos eram muito diferentes, preferiu-se jogar em português, com os diálogos nos encontros com os americanos sendo feito em inglês. Eles ficaram sabendo que haviam vencido um concurso com direito a uma viagem para os Estados Unidos. Pediu-se que os alunos fizessem uma lista com o que levariam para a viagem. Essa lista fora feita em inglês, com auxílio do Mestre/Professor. Com a lista pronta, descreveu-se a chegada até o aeroporto e o embarque. O avião era de uma companhia americana, então o serviço de bordo foi

totalmente em inglês. Foram criadas situações em que tinham que pedir comida, pedir cobertores, e outras informações para a tripulação.

Transcorrida a viagem, os alunos chegaram em território americano e tiveram que passar pela alfândega. Aqui se perguntou quanto tempo iriam ficar, que tipo de viagem estavam fazendo, etc. Saindo da alfândega, havia um personagem não-jogador esperando pelos alunos. Ele só falava em inglês, e explicou aos alunos quais seriam os procedimentos da viagem: eles iriam a um acampamento e ficariam lá por quinze dias, passando os outros quinze dias com famílias americanas. Eles não sabiam dos problemas que enfrentariam no acampamento.

A viagem até o acampamento durou três horas, em termos de jogo, obviamente, e não reais. Durante esse tempo, eles fizeram perguntas sobre o lugar onde estavam indo, que tipos de atividades teriam, entre outras. O guia, por ser interpretado pelo Mestre/Professor, também fazia perguntas com o intuito de estimular a comunicabilidade dos alunos.

Chegando ao acampamento, foi-lhes mostrado as dependências do local, e foram divididos em dois grupos, as duas alunas em um alojamento e os três alunos em outro. Após organizarem suas coisas nos alojamentos, fizeram uma refeição no refeitório do acampamento com outros grupos de alunos que lá estavam presentes. Conversaram pouco com esses outros alunos.

Após a janta, foram levados de volta para os alojamentos. Às seis da manhã foram acordados com sons de corneta vindos dos alto-falantes, em inglês, exigindo a presença deles no pátio. Eles estavam sonolentos, e foram ver o que estava acontecendo.

No pátio, viram que todos os monitores do acampamento estavam vestidos como militares e portando armas. O chefe do grupo notificou, em inglês, que eles haviam sido seqüestrados e que iriam trabalhar no acampamento para eles. Era um grupo de traficantes e os alunos ajudariam na produção de drogas.

Cada vez que tentavam falar português eram punidos pelos guardas. Trabalharam muito, cercados pelos monitores armados. Comeram muito mal, foram para os seus alojamentos e viram que todos os seus pertences haviam sido levados.

Tanto as alunas quanto os alunos revistaram seus quartos e encontraram uma mensagem num pedaço de papel e uma fita e um walkman, respectivamente. As mensagens diziam que deveriam procurar um cozinheiro, com determinadas características físicas, pois ele era amigo e ajudaria a sair dali. As mensagens estavam em inglês.

No outro dia, na única refeição do dia que tiveram, localizaram o cozinheiro e conversaram com ele. O cozinheiro prometeu mandar ajuda. De noite, na troca de turno da guarda, dois monitores tentaram ajudar os alunos. Uma das alunas decidiu ir enquanto a outra ficou com medo e ficou. Os alunos não confiaram no monitor e ficaram no quarto.

A aluna que saiu com o monitor era a que tinha melhor conhecimento lingüístico. Ela foi levada a um caminhão, saiu do acampamento e foi deixada na beira da estrada. Foi encontrada por policiais. Levada até a delegacia de polícia narrou tudo o que estava acontecendo no acampamento e solicitou ajuda. Os policiais chamaram reforços, foram até o acampamento, acabaram com a quadrilha e todos foram salvos.

Tudo isso ocorreu em duas horas e meia de aula. Com o tempo da aula esgotado, a aventura terminou ali, mas muitas outras situações poderiam ter ocorrido para que usassem mais a expressão oral.

#### 4.4. Objetivos planejados e alcançados

O objetivo principal era o de fazer com que os alunos se expressassem livremente dentro de um contexto mais real, vivenciando as situações. Não havia preocupação com conteúdo pedagógico, nem com aquisição de novas estruturas e vocabulários. Após o jogo, observou-se que o objetivo fora alcançado.

#### 4.5. Reflexão pós-prática

Após o jogo, notou-se que o RPG pode ser utilizado como uma ferramenta de ensino muito útil. Quando dissemos anteriormente que o RPG incentiva a comunicação, interação, isso pôde ser visto claramente no jogo, pois os alunos realmente se engajaram, interpretaram, viveram as situações. Eles representavam alegria, fome, medo, insegurança, planejavam, cooperaram, trabalharam em equipe. Falaram sem medo, tentaram se comunicar, buscavam meios para se fazerem entender. Até aqueles alunos que durante as aulas pouco participam, envolveram-se no jogo. Não havia cobranças, era uma atividade lúdica e foi muito divertido para eles, tanto que solicitaram mais atividades como aquelas.

## 5. Conclusão

O RPG, utilizado de maneira didática, pode trazer muitos benefícios para uma sala de aula de língua inglesa, por facilitar a interação social, cooperação, incentivar a imaginação e a expressão oral. A aplicabilidade do RPG é muito extensa, mas o primeiro benefício visível é o de auxiliar no desenvolvimento da fluência oral.

Obviamente, o RPG não deve ser utilizado sempre, em todas as aulas, mas se usado adequadamente, pode vir a se tornar um grande auxílio para professores e alunos.

No entanto, é necessário um bom preparo do professor. Este precisa conhecer bem a parte técnica do jogo, seus elementos, regras e cuidar para que a aventura seja adequada ao nível lingüístico dos alunos. Da mesma forma, o RPG não deve ser utilizado como uma forma de avaliação formal. O fato de ser uma atividade lúdica faz com que os alunos participem de maneira espontânea e criativa, fazendo com que a atividade seja proveitosa tanto para alunos quanto professores.

## 6. Referências

FORTUNA, T. R.. **Formando professores na universidade para brincar**. In: SANTOS, S. M. P. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001.

LIED, J. I. F. **Reflections on teaching English and students' motivation**. Lajeado, 2002.

MARCATTO, A. **Saindo do quadro**. São Paulo: A. Marcatto, 1996.

MORENO, G. L.; PASCHOAL, J. D. **Jogos tradicionais infantis: aprendizado, memória e presença no contexto escolar**. In: SANTOS, S. M. P. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001.

PHILLIPS, B. D. **Role-playing game in the English as a foreign language classroom**. In: **Proceedings**. Taipei: Crane Publishing, 1994.