

ROLE-PLAYING GAME COMO RECURSO GAMIFICADO PARA O ENSINO DE INGLÊS EM TURMAS DO 4º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I

Rafael Silva Costa ¹
Marcelo Wilson Ferreira Pacheco ²
Victor Daniel de Oliveira e Silva ³

RESUMO

Este trabalho é um relato de experiência sobre a prática de ensino da língua inglesa em uma escola bilíngue da cidade de Belém/PA com base na gamificação, por meio do uso de RPG (*Role-Playing game*). Com o objetivo de melhorar a produção da linguagem oral de alunos do 4º ano do Ensino Fundamental I, bem como aumentar o engajamento nas práticas orais, implementou-se uma atividade contínua de uso do RPG *Dungeons and Dragons*, a qual permitia a participação dos alunos e das alunas de maneira mais espontânea. A pesquisa deu-se em caráter exploratório e teve como foco a prática do professor e seu planejamento de aulas/estratégias. Autores da gamificação embasam a estruturação dos planejamentos de aula. Apresenta-se, também, autores que destacam os benefícios do uso de Metodologias Ativas, tais como a gamificação, para promover o protagonismo de discentes e como a postura ativa destes pode gerar resultados significativos no processo de aprendizagem. Reforça-se a relevância do RPG como forma de alcançar objetivos de aprendizagem a partir do conceito de “Pedagogia da Imaginação”. Notou-se que o uso do RPG durante as aulas possibilitou uma avaliação mais qualitativa do desempenho dos alunos e alunas, no que tange atividades de produção textual, engajamento nas lições de casa e, principalmente, participações nos momentos que envolveram a oralidade.

Palavras-chave: Ensino de Inglês, Metodologias Ativas, Gamificação, RPG.

INTRODUÇÃO

No contexto educacional atual, a prática docente mostra-se cercada por diversas abordagens, estratégias e metodologias que buscam olhar os discentes como parte central do processo de construção de conhecimentos. Outrora, o foco era a transmissão destes conhecimentos e a recepção passiva dos discentes. Hoje, preza-se pelo o que é comumente chamado de protagonismo do aluno (Filatro, 2023).

As metodologias ativas centram-se neste protagonismo, de modo a possibilitar, de acordo com o propósito estabelecido, o desenvolvimento de habilidades, competências,

¹ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Currículo e Gestão da Escola Básica (PPEB) da Universidade Federal do Pará – UFPA, Mestre em Ensino e Pedagogia, rscostacontato.1@gmail.com;

² Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Currículo e Gestão da Escola Básica (PPEB) da Universidade Federal do Pará – UFPA, Mestre em Ensino e Pedagogia (SEMEC/Pará), celopacheco@hotmail.com;

³ Doutorando em Ensino (UNIVATES). Mestre em Administração (UDELMAR-Chile) e Mestre em Ensino (UFPA), Servidor Público (UFRA), victoroliveir@hotmail.com;

bem como a construção de novos conhecimentos, por meio de ações que visam a participação direta e ativa de discentes. Valente (2018, p. 27) ressalta que “as metodologias ativas constituem alternativas pedagógicas que colocam o foco do processo de ensino e aprendizagem no aprendiz, envolvendo-o na aprendizagem por descoberta, investigação e resolução de problemas”.

Estas abordagens também fundamentam-se nos princípios da criatividade, colaboração e ação-reflexão (Filatro, 2023), onde as atividades propostas visam o engajamento dos estudantes em atividades práticas, de maneira intensa, mediadas ou não por tecnologias.

Mattar (2017, p. 22) aprofunda sua visão acerca das metodologias ativas ao destacar que elas “[...] convidam o aluno a abandonar sua posição receptiva e a participar do processo de aprendizagem por novas e diferentes perspectivas, como decisor, criador, jogador, professor, ator, pesquisador e assim por diante [...]”. Fica evidente que os discentes ganham mais possibilidades de participarem da construção dos conhecimentos, a partir de suas preferências e aptidões. Isso reconfigura a tradicional organização da sala de aula: aluno e professor, receptor e transmissor.

Pensar nos papéis dos discentes a partir desta perspectiva é reforçado pela fala da Bacich e Moran (2018, p. 2) quando explicam que “[...] o processo de aprendizagem é único e diferente para cada ser humano, e que cada pessoa aprende o que é mais relevante e o que faz sentido para si, o que gera conexões cognitivas e emocionais”. A afirmativa dos autores mostra a relevância de se adotar formas diversas de ensino, de modo a tentar personalizar o processo de construção de conhecimentos dos discentes.

Há diversas abordagens e práticas consideradas Metodologias Ativas atualmente. Dentre elas, destacam-se a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABProj), Aprendizagem Baseada em Problemas (ABProb), Sala de Aula Invertida, Instrução por Pares (*Peer Instruction*) e Gamificação. O foco deste trabalho é voltado para a gamificação, como será descrito *a posteriori*.

Este trabalho configura-se como um relato de experiência docente e surge em um contexto de escola bilíngue privada na cidade de Belém/PA, onde a principal metodologia trabalhada na escola é a Aprendizagem Baseada em Projetos. A disciplina em questão é a de Língua Inglesa, a qual é ministrada diariamente. O foco principal do ensino de língua inglesa nesta escola bilíngue é o desenvolvimento das quatro habilidades comunicativas: leitura, escrita, escuta e fala (Marques, 2011). Para tanto, são propostas diversas atividades dentro do projeto principal estabelecido para o semestre. Contudo, pensou-se

em introduzir no escopo do projeto semestral uma atividade fixa pautada na gamificação (Alves, 2015; Eugenio, 2020): o RPG⁴.

A introdução desta atividade no projeto pauta-se no objetivo geral deste relato: como potencializar o desenvolvimento do processo comunicativo oral da língua inglesa de alunas e alunos do 4º ano do Ensino Fundamental I?

Nota-se que com as atividades gamificadas propostas, bem como a adaptação de algumas rotinas de sala de aula, os discentes apresentaram melhor engajamento nos momentos de expressão oral (fala) e se mostraram menos resistentes a praticarem novos vocabulários. Introduzir estas atividades possibilitou ao docente melhor gerência das demais atividades propostas dentro do projeto principal, bem como aumentou o comprometimento dos discentes para com estas atividades.

METODOLOGIA

O uso do RPG dentro da rotina das aulas de inglês trouxe a possibilidade de usar elementos da gamificação para melhorar o engajamento dos discentes nas atividades. Segundo Alves (2015), a experiência propiciada por um sistema gamificado fundamenta-se em três elementos: dinâmica, mecânica e componentes. A dinâmica é “[...] constituída por elementos responsáveis por atribuir coerência e padrões regulares à experiência” (Alves, 2015, p. 43). Para o uso do RPG nas aulas de inglês, os cinco elementos dinâmicos citados por Alves foram utilizados, como mostra o Quadro 1.

Quadro 1 – Elementos da Dinâmica da Gamificação

Elemento	Benefícios na experiência de sala de aula
Construções	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamento crítico e estratégico; • Tomada de decisões.
Emoções	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Feedback</i> e recompensa (pontos de experiência) por resultados alcançados;
Narrativa (<i>Storytelling</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Coerência da história; • Estabelecimento de correlação com o contexto dos discentes.
Progressão	<ul style="list-style-type: none"> • Pontos de experiência para a evolução dos personagens (progressão em níveis).
Relacionamento	<ul style="list-style-type: none"> • Dinâmica social (trabalho em equipe, capacidade de negociação).

Fonte: adaptado de Alves (2015, p. 44)

Dentro destes elementos, destaca-se a progressão, cuja base foram os pontos de experiência (XP) que cada jogador recebia para evoluir seu personagem. O sistema de

⁴ Sigla em inglês para *Role-Playing Game*. Cujá tradução pode ser “jogo de interpretação de papéis”.

RPG escolhido foi o *Dungeons and Dragons (D&D)*⁵ 5ª Edição. Neste sistema, para que um personagem passe para o próximo nível e tenha acesso a novas habilidades e poderes, é necessário somar quantidades específicas de XP. O sistema indica em quais situações os personagens são recompensados com estes pontos (superação dos desafios, inimigos vencidos em combate). Contudo, para se encaixar ao contexto da turma do quarto ano do Fundamental I, introduziram-se outras situações onde cada discente poderia ganhar XP (Quadro 2).

Quadro 2 – Tabela de XP

Situação	Quantidade de XP obtido
Entrega de dever de casa no prazo	15 pontos
Uso contínuo de inglês ao se comunicar oralmente	Dobra a quantidade obtida no dia
Em caso de atividade de produção textual, pontos para cada linha escrita.	5 pontos por linha.
Contribuições/Comentários em inglês durante as outras aulas	25 pontos por contribuição/comentário

Fonte: criado pelo autor

Em termos de mecânica (Alves, 2015), os elementos de maior destaque para este trabalho foram os desafios, a cooperação, o *feedback*, recompensas (XP, informações e itens para os personagens) e turnos. É importante pontuar que o *feedback* se deu de duas formas:

1. **Consequências das ações tomadas:** para cada decisão, há uma consequência e as crianças tinham de trabalhar colaborativamente para solucionar possíveis problemas e desafios;
2. **Uso do inglês:** durante e ao final de cada sessão, os discentes recebiam *feedback* de vocabulários, pronúncia e construções frasais que foram utilizados durante o jogo (professor fazia anotações).

Por fim, Alves (2015, p. 46) apresenta 14 elementos dentro dos componentes. Destes, foram utilizados os avatares (personagens – desenhados ou imagens da internet), *boss fights* (desafios mais difíceis que demandavam maior uso de recursos dos jogadores, bem como maior pensamento tático para uso das habilidades), combate, placar (planilha com a quantidade de XP que cada jogador tinha), níveis, e investigação ou exploração. A

⁵ “[...] é um jogo de contar histórias em mundos de espada e magia. Ele tem muita semelhança com as brincadeiras infantis de faz de conta. Como elas, o D&D também é guiado pela imaginação” (HASBRO, 2014).

cominação destes elementos eram utilizados somente durante a sessão de RPG (sextas-feiras) e não durante as outras aulas.

As sessões e desafios eram pensados de acordo com os conteúdos estudados. O professor utilizava a ferramenta Roll20⁶ para criar os cenários, mapas e personagens⁷. Também eram utilizados dados para testes de habilidade, os quais influenciam as tomadas de decisões dos discentes. Cada aluno, em seu respectivo turno, era desafiado a expressar suas ideias, realizar alguma ação e gerenciar seus recursos ou habilidades.

Os discentes eram divididos em três grupos. Cada personagem possuía habilidades específicas (Figura 1) e um dos desafios era distribuir tais habilidades de modo a tornar os grupos balanceados, pois isso influenciaria no modo como eles resolveriam os problemas e desafios. Os grupos engajam em missões e desafios diferentes, onde cada um tinha em torno de 30 minutos para desenvolver suas partes.

Figura 1 – Exemplo de Personagem



Fonte: acervo do professor

Normalmente, as missões e desafios não eram vencidos em uma aula/sessão. O tempo depende da interpretação dos grupos, bem como o planejamentos das ações de cada jogador.

⁶ <https://roll20.net/>

⁷ Neste caso, são os personagens do mestre (narrador), também conhecidos como NPCs (*Non-Playable characters*).

REFERENCIAL TEÓRICO

Como citado anteriormente, este trabalho se desenvolveu em uma escola particular bilíngue. As aulas de inglês são ministradas com base nos conteúdos estabelecidos no projeto semestral. Contudo, o foco das aulas não é o conteúdo gramatical, mas sim o desenvolvimento da fluência por meio das temáticas apresentadas nos projetos.

Harmer (2002, p. 24, tradução nossa) mostra que “[...] quando tentamos alcançar um propósito comunicativo (tal como convencer alguém a aceitar um convite) temos que decidir qual forma de linguagem usar”. As formas de linguagem, segundo o autor, são características que devem ser destacadas durante as aulas. Essas formas são fundamentais no decorrer das etapas dos projetos, pois possibilitam simular situações reais com os discentes. Harmer (2002, p. 24-25, tradução nossa) destaca cinco formas de linguagem: contexto, participantes, gênero, canal/meio, e tópico.

No caso deste trabalho, o objetivo foi o desenvolvimento da habilidade oral. Dentre as quatro habilidades da língua inglesa (Marques, 2011), o falar se mostra um desafio para os novos falantes. Segundo Marques (2011, p. 116), este desafio advém de “[...] duas características da linguagem oral: em primeiro lugar, porque a fala acontece em tempo real [...]. Em segundo, porque o ato de falar é interativo e exige do falante a habilidade de cooperar com o ouvinte [...]”.

Neste processo de desenvolvimento da língua inglesa, foi proposto o uso da gamificação por meio do RPG para potencializar a prática da expressão oral. Segundo Eugenio (2020, p. 59), “gamificação é um estratégia que usa os elementos, o pensamento e a estética dos jogos no mundo real, visando à modificação do comportamento das pessoas”.

Os elementos dos jogos podem ser imbuídos dentro do processo de ensino, de modo a torná-lo mais lúdico e engajador. Isso pode propiciar “[...] um processo mais leve, contextualizado, imersivo e propositivo” (Eugenio, 2020, p. 61), o que atende diversas demandas do contexto educacional atual, no que tange o interesse nas aulas, atenção e significado para os discentes.

A proposta de trazer o RPG para este contexto parte da experiência pessoal do professor. Jogador há mais de 20 anos, sempre viu o RPG como um jogo divertido e relaxante. Ao unir seus conhecimentos didático-pedagógicos com as potencialidades do

RPG, percebeu que o jogo poderia ser um meio para alcançar os objetivos de aprendizagem dos discentes.

Rodrigues (2004) destaca o potencial imaginativo do RPG para o ser humano. Segundo ela, “[...] o ser humano vive imerso na ilusão do real, que seria a matéria-prima da ficção” (Rodrigues, 2004, p. 30). Combinada com a narrativa (*storytelling*), a imaginação permite com que os discentes sintam-se mais conectados aos elementos fantásticos do RPG.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este relato docente se baseia em dois anos (2022 e 2023) de experimentações com o RPG no contexto da educação bilíngue. Utilizar este jogo dentro do contexto educacional requer bom domínio de sistemas e mecânicas (Dungeons and Dragons, Tormenta20, Vampiro: a máscara, etc.), conhecimento acerca da gamificação e seus elementos, e horas de planejamento e elaboração de materiais. Eugenio (2020, p. 63) pontua que “[...] gamificação não é apenas inserir elementos de jogos como medalhas ou pontos – é preciso ter uma abordagem mais profunda”.

Nota-se que houve melhoria significativa na participação dos discentes durante as aulas, principalmente em situações de expressão oral durante o jogo. Destaca-se também outros benefícios da prática gamificada durante as aulas:

- Maior comprometimento com as tarefas de casa – entrega nos prazos estipulados;
- Desenvolvimento da escrita – maior uso de vocabulário e aumento da extensão dos textos;
- Possibilidade de praticar o trabalho em equipe, a tomada de decisões e a negociação;
- Criatividade – elaboração das histórias dos personagens.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo revelou a eficácia do uso do RPG como uma estratégia de gamificação no ensino da língua inglesa para alunos do 4º ano do Ensino Fundamental I. Ao integrar elementos lúdicos e narrativos na prática pedagógica, foi possível não apenas aumentar o engajamento dos alunos, mas também promover um ambiente mais dinâmico e colaborativo, que favoreceu a prática da oralidade.

Os resultados obtidos evidenciam que o RPG, quando bem estruturado dentro do planejamento pedagógico, pode ser um poderoso aliado na formação linguística dos discentes. A utilização de pontos de experiência e desafios permitiu que os alunos se tornassem protagonistas de sua aprendizagem, desenvolvendo habilidades essenciais como trabalho em equipe, tomada de decisões e criatividade. A melhora na participação em atividades orais reflete um impacto positivo nas competências comunicativas dos alunos, além de estimular a autonomia e o interesse pela aprendizagem da língua inglesa.

O estudo reforça a importância de explorar novas abordagens pedagógicas que dialoguem com os interesses e a realidade dos estudantes, de modo a promover um ensino mais significativo e eficaz.

REFERÊNCIAS

ALVES, F. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito a prática. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BACICH, L.; MORAN, J. Metodologias Ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: Metodologias Ativas para uma educação Inovadora. Porto Alegre: Penso, 2018.

EUGENIO, T. Aula em jogo: descomplicando a gamificação para educadores. São Paulo, SP: Évora, 2020.

FILATRO, A. Metodologias Inov-Ativas na educação presencial, a distância e corporativa. 2ª Ed. São Paulo: SaraivaUni, 2023.

HARMER, J. The Practice of English Language teaching. Harlow: Longman, 2002.

HASBRO, Inc. Dungeons & Dragons: Player's Handbook. 5. ed. Renton: Wizards of the Coast, 2014.

MARQUES, F. Ensinar e Aprender Inglês: o processo comunicativo em sala de aula. Curitiba: Ibpe, 2011.

MATTAR, J. Metodologias Ativas para educação presencial, blended e a distância. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.

RODRIGUES, S. Roleplaying Game e a pedagogia da imaginação. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

VALENTE, J. A sala de aula invertida e a possibilidade do ensino personalizado: uma experiência com a graduação em midialogia. In: Metodologias Ativas para uma educação Inovadora. Porto Alegre: Penso, 2018.

