

O USO DE RPG COMO MÉTODO DE ENSINO APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA NUMA ESCOLA DE TEMPO INTEGRAL NO CONTEXTO DO PIBID

Izabelle Cristine da Silva Forte ¹
Theylor Christian da Costa Mendes ²
Albert Christian Dutra da Mota ³
Andreia Turolo da Silva ⁴

RESUMO

O objetivo do presente estudo é investigar como o uso do RPG (Sigla para Role Playing Game) pode ser útil no ensino aprendizagem da língua inglesa em uma escola de tempo integral de Fortaleza. O Role Playing Game é um jogo narrativo em que os jogadores assumem papéis de personagens e colaboram para construir uma história interativa. Compreendendo as potencialidades desse jogo, foi criado um clube intitulado “Fantasy Game Club” onde o RPG foi aliado à prática do ensino aprendizagem da língua inglesa, utilizando vocabulário relacionado a elementos do jogo e à construção em conjunto dos personagens, do enredo fictício e do mapa. Como base teórica, utilizamos Brown (2015), que discute métodos e abordagens no ensino de línguas centrados em tarefas, destacando o uso de jogos e estratégias de gamificação como formas eficazes de promover a aprendizagem. Além disso, nos fundamentamos na BNCC (2017), a qual orienta que o ensino da língua inglesa deve favorecer o uso da linguagem em práticas sociais significativas e contextualizadas, desenvolvendo competências como a comunicação, a cooperação e a expressão da identidade dos estudantes. A implementação do RPG em sala de aula pelos bolsistas do PIBID possibilita a criação de narrativas interativas que estimulam a oralidade, a ampliação do vocabulário e o desenvolvimento de habilidades comunicativas. Os resultados da pesquisa mostram que os alunos se sentiram confiantes e engajados durante os encontros do clube, aperfeiçoando e praticando suas habilidades na língua inglesa, bem como desenvolvendo suas habilidades sociais, como a cooperação, respeito e o trabalho em equipe. Ao aplicar essa metodologia, os estudantes deixam de ser mero receptores do conhecimento mas se tornam agentes ativos nesse processo de aprendizado da língua inglesa.

Palavras-chave: Role Playing Game, Ensino da Língua Inglesa, Aquisição de Vocabulário, Habilidades Sociais.

¹Graduando do Curso de Letras - Inglês da Universidade Federal do Ceará - UFC, izabelleforte@alu.ufc.br;

²Graduando pelo Curso de Letras - Inglês da Universidade Federal do Ceará - UFC, theylormendes11o@gmail.com;

³Especialista em Linguística Aplicada e Ensino de Línguas Estrangeiras pela Universidade Federal do Ceará - UFC, albertcristian13@gmail.com;

⁴Doutora em Linguística Aplicada pela Universidade Federal do Ceará - UFC, andreiaturolo@ufc.br.





INTRODUÇÃO

Este estudo é resultado das atividades do PIBID (Programa de Iniciação à Docência) do curso de Letras - Inglês da Universidade Federal do Ceará. O subprojeto PIBID Língua Inglesa da UFC tem entre seus objetivos entender como o *Role Playing Game* (RPG) pode ser utilizado como metodologia para o ensino e aprendizado da língua inglesa.

Tendo isso em vista, os bolsistas aprenderam maneiras diferentes e criativas de ensinar a língua inglesa em escolas da rede pública considerando a grade de ensino da educação básica da BNCC, a qual aponta a necessidade de práticas sociais e interações no ambiente escolar. Ao caracterizar a Língua Inglesa como língua franca e valorizar usos alternativos da língua, a BNCC abre espaço para variações, erros produtivos e criatividade, que são elementos essenciais em atividades de interação e simulação.

A partir das competências gerais da BNCC, como criatividade, comunicação, pensamento crítico foi criado o *Fantasy Game Club* do PIBID Inglês, que conecta-se com essa proposta, buscando agregar estratégias didático-pedagógicas diferenciadas e a atender essa necessidade, podendo também usar o *Role Playing Game* (RPG) e as suas implicações como uma metodologia de aprendizado.

O ensino de língua inglesa no contexto escolar brasileiro tem buscado, cada vez mais, metodologias inovadoras que promovam o engajamento e a autonomia dos alunos no processo de aprendizagem. Entre essas metodologias, destaca-se o uso do *Role-Playing Game* (RPG) como uma ferramenta pedagógica capaz de unir ludicidade, interação e desenvolvimento linguístico. O RPG, tradicionalmente associado ao entretenimento, apresenta um grande potencial educativo, especialmente quando articulado a abordagens comunicativas e centradas no aluno, como a *Task-Based Language Teaching* (TBLT).

Diante desse cenário, o presente trabalho tem como objetivo investigar como o RPG pode ser utilizado como metodologia ou ferramenta para o ensino e a aprendizagem da língua inglesa em uma escola de tempo integral em Fortaleza, no contexto do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). A proposta busca compreender de que modo o RPG pode contribuir para o aprendizado dos alunos, identificar as características



metodológicas que o tornam eficaz e discutir quais adaptações são necessárias para sua aplicação em sala de aula.

Os objetivos específicos incluem explorar formas de implementação da gamificação por meio do RPG no processo de aprendizagem de língua inglesa em escolas de tempo integral em Fortaleza, dentro do contexto do PIBID, e compreender como essas práticas podem contribuir para a construção de comunidades de aprendizagem mais colaborativas e motivadoras. Por fim, o trabalho pretende debater como o RPG pode ser um instrumento de construção de comunidades de aprendizagem, favorecendo o protagonismo estudantil, a criatividade, a resolução de problemas e a interação entre os alunos no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa.

A fundamentação teórica da pesquisa se baseia na BNCC, especialmente no que diz respeito ao desenvolvimento das competências gerais e específicas da área de Linguagens, que valorizam práticas interativas, criativas e contextualizadas. Além disso, o estudo se apoia em Brown (2015) sobre a abordagem *Task-Based Learning Teaching*, que discute abordagens voltadas à aprendizagem por tarefas, e também em autores que abordam o uso do RPG e da gamificação como metodologias ativas no ensino de línguas.

Neste estudo, adotamos uma abordagem metodológica baseada no qualitativo interpretativista (NEWBY, 2001) para investigar a eficácia da utilização de RPG como metodologia de ensino-aprendizagem da língua inglesa. Nosso escopo de análise abrangeu os guias de aula, os materiais gerados durante as sessões do clube e os diários reflexivos dos bolsistas, visando compreender as implicações da introdução de RPG no ensino de inglês como língua estrangeira e elaborar um relato de experiência a partir desse trabalho.

Desenvolvemos e implementamos um questionário de pesquisa com o objetivo de compreender as necessidades e interesses dos alunos em relação às atividades voltadas para o estudo da língua inglesa. A partir das respostas obtidas, constatamos que os alunos demonstraram uma preferência por métodos de aprendizagem mais dinâmicos.

Assim, este estudo pretende contribuir para a ampliação das práticas pedagógicas em língua inglesa, demonstrando como o RPG pode favorecer o desenvolvimento comunicativo, crítico e criativo dos estudantes, além de fortalecer o processo formativo de futuros



professores

no



âmbito

do

PIBID.

METODOLOGIA

Com o intuito de alcançar os objetivos propostos, foi aplicado um questionário na escola municipal de tempo integral em Fortaleza, onde os estudantes responderam perguntas relacionadas a sua faixa etária, disponibilidade, interesses e quais habilidades da língua inglesa tinham mais interesse em desenvolver. A partir dos resultados coletados foram criados 3 clubes diferentes com a proposta de ensinar inglês de uma maneira mais prática e interativa, dentre esses clubes foi criado o *Fantasy Game Club*, que propôs o uso do RPG como principal metodologia para o ensino aprendizagem da língua inglesa.

A oficina teve duração de 7 semanas, com duração de 50 minutos a 1 hora cada. Durante os encontros os estudantes aprendiam elementos e regras essenciais do RPG e aprenderam o passo a passo da construção de uma campanha, ou seja, a construção de um RPG do zero, tudo isso alinhado com o aprendizado de vocabulário da língua inglesa.

Dentre os materiais produzidos podemos destacar fichas de personagens, cards de personagens e o tabuleiro onde situa o cenário da história criada pelos estudantes. As fichas de personagens são um material impresso contendo espaços em branco onde os estudantes puderam descrever a personalidade, história e habilidades especiais dos seus personagens. Os cards são fotos dos personagens criados no site “*The Character Creator*”, nele os alunos escolheram o gênero e as características físicas dos seus avatares. Por fim, temos o tabuleiro, que consiste numa maquete feita com materiais recicláveis como papelão e papel, tinta, palitos de picolé e palitos de churrasco, a maquete simula uma floresta abandonada durante um apocalipse zumbi, cujo principal objetivo era de encontrar a cura para salvar a humanidade, explorando os 4 espaços disponíveis no mapa, são eles: a igreja, a torre d'água, a torre de vigilância e o laboratório.

Por fim, após a finalização da oficina foi feita uma entrevista com os estudantes onde eles responderam perguntas relacionadas às aulas e os conteúdos trabalhados. A entrevista foi gravada e as respostas dos alunos foram transcritas para coleta de dados, onde a maioria



REFERENCIAL TEÓRICO

A partir do auxílio da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), foi construído o projeto do *Fantasy Game Club*, orientando o ensino de língua inglesa na educação básica brasileira com foco no desenvolvimento das competências comunicativas e interculturais dos alunos. O documento propõe que o ensino de línguas estrangeiras vá além da mera memorização de estruturas gramaticais, priorizando práticas sociais de linguagem que favoreçam a compreensão, a produção e a interação em contextos reais de uso (BRASIL, 2018). Dessa forma, o professor deixa de ser o transmissor do conhecimento para tornar-se um mediador de experiências significativas de aprendizagem.

Nesse contexto, metodologias ativas e baseadas em tarefas, como a *Task-Based Language Teaching* (TBLT), apresentam-se como alternativas adequadas aos princípios da BNCC, uma vez que valorizam o protagonismo do aluno e o uso da língua como instrumento de comunicação.

A TBLT, conforme descrita por Brown (2015), é uma abordagem de ensino que organiza o processo de aprendizagem em torno de tarefas comunicativas autênticas, nas quais o aluno utiliza a língua para atingir objetivos concretos. Diferente das metodologias tradicionais, a TBLT coloca a comunicação no centro do aprendizado, estimulando o uso significativo da língua em situações próximas às da vida real. Ao ser integrada ao ensino de inglês no contexto escolar, a TBLT contribui para o desenvolvimento de competências linguísticas, cognitivas e sociais, além de favorecer a autonomia e a reflexão crítica dos alunos sobre o próprio processo de aprendizagem.

É importante contextualizar o *Role Playing Game* (RPG), em português “jogo de interpretação de papéis”, em sua essência, é um jogo narrativo em que os participantes assumem papéis de personagens e colaboram para construir uma história coletiva. Cada jogador toma decisões, interpreta situações e interage com outros participantes, o que torna o RPG uma experiência rica em comunicação e criatividade.





Quando utilizado em contextos educacionais, o RPG pode funcionar como uma poderosa ferramenta pedagógica. O RPG estimula o pensamento crítico, o trabalho em equipe, a resolução de problemas e a expressão oral, elementos fundamentais para o ensino de línguas

estrangeiras. Além disso, o caráter lúdico do jogo cria um ambiente emocionalmente seguro, no qual o erro é parte do processo, e o aprendizado ocorre de forma natural e prazerosa.

No ensino de inglês, o RPG pode ser adaptado para promover o uso da língua em situações comunicativas autênticas. Os alunos, ao desempenharem papéis dentro de uma narrativa, precisam negociar significados, formular perguntas, dar opiniões e interagir oralmente em inglês, o que se alinha aos objetivos da BNCC e aos princípios da TBLT.

No contexto do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), o uso do RPG como ferramenta de ensino representa uma oportunidade de integrar teoria e prática. O PIBID tem como propósito aproximar o licenciando da realidade escolar, promovendo experiências que contribuam para a formação de professores reflexivos e críticos.

O RPG diferencia-se de outros tipos de jogos por sua relação direta com a linguagem, uma vez que depende da comunicação entre os jogadores para construir e conduzir as narrativas. O jogo exige leitura, escrita, escuta e fala, integrando naturalmente as quatro habilidades linguísticas essenciais no ensino de inglês: *reading*, *writing*, *listening* e *speaking*. O uso do RPG no contexto do PIBID permite que o graduando de licenciatura exerça um papel mediador, planejando atividades que integrem objetivos linguísticos e pedagógicos de forma interdisciplinar.

Além de favorecer a aprendizagem linguística, o RPG também contribui para o fortalecimento de valores como empatia, cooperação e pensamento crítico, em consonância com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e com os princípios da educação integral.

Por meio de atividades baseadas em RPG, os alunos tornam-se autores de suas narrativas, engajando-se de maneira genuína com a língua inglesa. Essa abordagem rompe com o modelo transmissivo e promove um ensino mais significativo, dinâmico e coerente com as demandas contemporâneas da educação. Desse modo, a implementação do RPG no





clube de língua inglesa da escola em Fortaleza busca não apenas favorecer o aprendizado dos alunos, mas também proporcionar aos bolsistas a vivência de metodologias inovadoras e coerentes com as demandas contemporâneas do ensino de línguas. A elaboração de tabuleiros, fichas de personagens e atividades baseadas em narrativas reforça o caráter interdisciplinar e

colaborativo do projeto, consolidando o RPG como uma ferramenta pedagógica eficaz no desenvolvimento das competências linguísticas e sociais dos estudantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados obtidos na oficina de RPG indicam que os alunos apresentaram um aumento significativo no engajamento durante as atividades de aprendizagem da língua inglesa. Observou-se que, ao assumir personagens e interagir em cenários fictícios, os estudantes demonstraram maior interesse em se expressar oralmente e participar das discussões, ultrapassando a timidez observada em aulas tradicionais. Esse comportamento sugere que o RPG funciona como um estímulo motivacional, criando um ambiente de aprendizagem mais lúdico e envolvente, coerente com as premissas defendidas por métodos interativos de ensino de línguas.

Em relação à prática linguística, os dados coletados por meio dos registros de fichas dos personagens, e registros de desempenho indicam que os alunos começaram a utilizar vocabulário previamente ensinados de maneira contextualizada, orientados pelos tópicos previamente discutidos. Notou-se que a necessidade de resolver situações dentro do jogo incentivou a produção de negociação de significados, a partir do momento em que os alunos são incentivados a discutir sobre as missões passadas pelo mestre da sessão, contribuindo para a consolidação de conteúdos linguísticos de forma significativa. Este resultado corrobora a ideia de que o RPG não apenas motiva, mas também integra habilidades receptivas e produtivas em inglês, favorecendo o desenvolvimento comunicativo no contexto escolar.

Outro aspecto relevante observado foi a colaboração entre os estudantes. O RPG promoveu a interação entre os estudantes dadas as circunstâncias de trabalho em equipe previamente estabelecidas pelas regras da sessão, exigindo que os alunos trabalhassem coletivamente para avançar nas narrativas propostas, o que estimulou o uso da língua inglesa para comunicação autêntica. Essa dinâmica colaborativa também possibilitou a construção de





relações sociais mais sólidas entre os participantes, reforçando competências socioemocionais, como empatia e resolução de conflitos, que, segundo a BNCC, são fundamentais para o desenvolvimento integral do estudante.

Por fim, a análise qualitativa dos depoimentos dos alunos revelou uma percepção positiva em relação à aprendizagem através do RPG. Muitos relataram sentir-se mais confiantes ao falar inglês, destacando que o ambiente lúdico era confortável. Além disso, os professores envolvidos no PIBID perceberam uma maior autonomia e iniciativa dos estudantes durante as atividades, indicando que a metodologia pode contribuir para a construção de protagonismo estudantil no processo de ensino-aprendizagem. Esses achados reforçam a relevância do RPG como ferramenta pedagógica inovadora, capaz de articular motivação, prática linguística e competências socioemocionais em escolas de tempo integral.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades desenvolvidas na oficina de RPG demonstraram que esta metodologia pode ser uma ferramenta eficaz no ensino-aprendizagem da língua inglesa em escolas de tempo integral, especialmente no contexto do PIBID. Observou-se que o RPG estimula o engajamento, a prática comunicativa e a colaboração entre os estudantes, criando situações de aprendizagem autênticas e significativas. A participação ativa dos alunos evidencia que a ludicidade, aliada à contextualização dos conteúdos, favorece a motivação e a autonomia no processo de aprendizagem (BROWN, 2015, p. 45).

Além disso, a prática com o RPG contribuiu para o desenvolvimento de competências socioemocionais, como empatia, cooperação e resolução de problemas, alinhando-se às diretrizes da BNCC para o ensino integral. Os dados coletados indicam que os estudantes se sentem mais confiantes ao utilizar a língua inglesa e mais dispostos a interagir com colegas e professores, reforçando a importância de metodologias inovadoras que integrem aspectos cognitivos e afetivos no ensino de línguas (BRASIL, 2017, p. 112).

O trabalho também evidencia a relevância do PIBID como espaço de formação docente, pois permite que futuros professores experimentem estratégias pedagógicas diversificadas e reflitam sobre a prática em contexto real. A experiência proporcionou aos





bolsistas a oportunidade de desenvolver habilidades de planejamento, observação e intervenção pedagógica, contribuindo para a construção de uma prática docente mais reflexiva e contextualizada.

Portanto, conclui-se que o uso do RPG no ensino de inglês apresenta potencial significativo para promover aprendizagem efetiva, engajamento e desenvolvimento integral dos estudantes. Sugere-se que futuras pesquisas aprofundem a investigação sobre diferentes gêneros de jogos, modalidades de RPG e seus impactos no aprendizado de línguas, a fim de consolidar a metodologia como recurso pedagógico válido e replicável em contextos diversos.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo apoio concedido por meio do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), que possibilitou a realização deste estudo. Estende-se o agradecimento ao professor-supervisor Albert Mota, pelo acompanhamento, e a professora-orientadora Andreia Turolo pelas contribuições teóricas e metodológicas durante o desenvolvimento da pesquisa. E finalmente aos alunos participantes da oficina *Fantasy Game Club*, cuja colaboração foi essencial para a efetivação das atividades e para a construção dos resultados aqui apresentados.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**: Educação é a Base. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 19 out. 2025.

BROWN, H. D. **Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy**. 4. ed. White Plains, NY: Pearson Education, 2015.

LIMA, J. R.; SANTOS, R. Y. O uso do Role-Playing Game (RPG) no ensino de inglês: uma abordagem interativa para o aprendizado de L2. In: **LínguaTec**, [S. l.], v. 10, n. 1, p. 134–151, 2025. DOI: 10.35819/linguatec.v10.n1.7679. Disponível em: <https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/LinguaTec/article/view/7679>. Acesso em: 19 out. 2025.



