

O uso do RolePlaying Game (RPG) no ensino de inglês: uma abordagem interativa para o aprendizado de L2

The use of RolePlaying Games (RPG) in teaching English: an interactive approach to L2 learning

Juliana Rodrigues de Lima¹
Ricardo Yamashita Santos²

Resumo

O ensino de inglês como segunda língua nas escolas enfrenta desafios relacionados à falta de engajamento dos alunos e à dificuldade de promover um aprendizado significativo. Este estudo tem como objetivo propor o uso do RolePlaying Game (RPG) como estratégia pedagógica eficaz para o ensino do idioma, especificamente no desenvolvimento da oralidade, na ampliação do vocabulário, na motivação dos alunos, para uma aprendizagem integrada das habilidades linguísticas e para a inserção do letramento digital. Para isso, foi realizada uma pesquisa qualitativa baseada numa revisão crítica da literatura. Conclui-se que o uso do RPG no ensino de inglês como L2 pode ser uma alternativa eficaz para superar desafios comuns da educação tradicional e no ensino para as gerações Z, Alpha e Beta, promovendo maior interação e engajamento dos estudantes no aprendizado da língua.

Palavras-chave: RPG no ensino de inglês. Letramento digital. Gerações Z, Alpha e Beta.

Abstract

Teaching English as a second language in schools faces challenges related to the lack of student engagement and the difficulty of promoting meaningful learning. This study aims to propose the use of RolePlaying Games (RPG) as an effective pedagogical strategy for teaching the language, specifically in the development of oral skills, vocabulary expansion, student motivation, integrated learning of language skills and the inclusion of digital literacy. To this end, qualitative research was conducted based on a critical review of the literature. It is concluded that the use of RPG in teaching English as L2 can be an effective alternative to overcome common challenges of traditional education and in teaching generations Z, Alpha and Beta, promoting greater interaction and engagement of students in learning the language.

Keywords: RPG in English teaching. Digital literacy. Generations Z, Alpha and Beta.

1 Gerações Z, Alpha e Beta: desafio pedagógico

As gerações Z, Alpha e Beta são as consideradas nativas digitais, as quais já nasceram com o estabelecimento da internet e do mundo digital, sobretudo as Alpha e Beta. Tais gerações possuem similaridades, como a facilidade em lidar com aparelhos eletrônicos e a internet, mas também possuem suas peculiaridades. Então começemos com as características das três gerações supracitadas.

¹Mestranda em Estudos da Linguagem. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, Brasil. Orcid: <https://orcid.org/0009-0000-0553-5088> E-mail: juliana.lima.114@ufrn.edu.br

²Doutor em Estudos da Linguagem. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, Brasil. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4269-9115> E-mail: ricardo.yama@yahoo.com.br

A geração Z são os nascidos a partir do final da década de 90 (aproximadamente 1995) até 2009, testemunharam a popularização dos computadores e da internet, o surgimento dos telefones celulares, e o otimismo com a tecnologia e o novo século que se iniciava (séc. XXI). São jovens que já se encontram inseridos no ensino superior e/ou no mercado de trabalho, que possuem como características maior planejamento da vida, maior autonomia, aversão a sistemas hierárquicos e tradicionais, menor sociabilidade. Vemos quando,

Maurer (2013) afirma que essa geração é formada por adolescentes e jovens que estão completando os estudos no nível básico, iniciando nas universidades e entrando no mercado de trabalho. Shah (2009, apud Scharf et al. 2012, p. 51), diz que embora busquem novos desafios, é uma geração que evita correr riscos; estão suscetíveis a alcançar a vida adulta em meio a uma reorganização econômica e social por estarem sendo criados num contexto de recessão global, ameaças do terrorismo e mudanças climáticas (Teixeira; Ribeiro, 2018, p. 04).

A geração Alpha consiste nos nascidos entre 2010 até 2024, que presenciaram o surgimento dos *smartphones*, das redes sociais e a ascensão do consumo de conteúdos curtos no meio digital. São as crianças e adolescentes presentes na educação básica, que ainda estão dominando os espaços escolares. Possuem preferências por dispositivos móveis (tablets e celulares), sendo altamente dependentes das redes sociais. São criativos, multitarefas, hiperconectados, imediatistas, individualistas, dentre outras características. Um dos pontos negativos pode ser a dificuldade na comunicação e com a atenção. Haja vista que,

Os Alpha não conhecem o mundo sem o uso da tecnologia e são dependentes dela, sendo, diariamente, bombardeados por milhares de informações que estão disponíveis a apenas um clique de distância. No mundo digital e líquido, onde a conexão ocorre a qualquer hora e em qualquer lugar, podem ter dificuldade em diferenciar o online do offline (Labre; Garcia, 2021, p. 44).

Por fim, a geração Beta serão os nascidos a partir de 2025, até aproximadamente 2039. Segundo o demógrafo Mark Mccrindle (2024), esses indivíduos crescerão numa sociedade que será dominada pelas inteligências artificiais, pela automação e pela dependência cada vez maior pelos algoritmos (com personalização dos conteúdos consumidos). Segundo Mccrindle (2024),

Para a geração Beta, os mundos físico e digital serão a mesma coisa. Enquanto a geração Alpha estava experienciando o surgimento da tecnologia smart e da inteligência artificial, a geração Beta irá viver em uma era onde IA e automação estarão totalmente integrados na vida cotidiana — da educação aos espaços de trabalho, da saúde ao entretenimento. Eles provavelmente irão ser a primeira geração a experienciar transportes autônomos em escala, utilizar tecnologias da saúde e ambientes virtuais imersivos como aspectos padrões do dia a dia. Seus anos de formação provavelmente serão marcados por uma grande ênfase na

personalização — algoritmos de IA irão adaptar seus aprendizados, consumo, e interações sociais em cenários que só começamos a imaginar hoje (tradução própria, McCrindle, 2024).

Além das descrições supracitadas, podemos salientar a forma particular que essas três gerações, principalmente a Alpha e a Beta, lidam com as informações e com a aprendizagem, graças às mudanças provocadas pelas tecnologias. Ademais, como o presente artigo, buscamos propor um método eficaz de ensino de L2 para as gerações vigentes, atendo-nos à forma como aprendem, tendo em vista que a tecnologia mudou a forma como aprendemos e lidamos com as informações/conhecimento, e os chamados nativos digitais (McCrindle, 2014) foram os mais afetados por essa nova perspectiva.

2 A necessidade de um letramento digital na sociedade atual

Como foi mencionado anteriormente, estamos presenciando uma nova forma de tratar informações com o estabelecimento do mundo digital e o advento das inteligências artificiais. Os estudantes possuem fácil acesso a todo tipo de informação em seus celulares, fato que os fazem questionar a importância do professor e das escolas. Essa distância do *modus operandi* entre docentes e discentes é um grande desafio pedagógico, que apenas reflete as demandas da sociedade atual.

Com a tecnologia informática-mediática, abrangendo o rádio, a televisão, os computadores e os celulares, tivemos uma mudança profunda na sociedade. Temos como características, nessa era, segundo Lévy (2010), a velocidade, o imediatismo, a leitura superficial, a atenção dividida, com grande quantidade de informações e uma maior inserção de imagens e até sons (textos multimodais) nas interações sociais. Essas mudanças são ainda mais perceptíveis nas gerações Z e Alpha, as quais nasceram no estabelecimento do mundo virtual. Assim sendo, devemos levar em consideração tudo o que foi citado anteriormente ao tentarmos desenvolver um processo de ensino e aprendizagem para sujeitos pertencentes a essas gerações.

Com o advento das inteligências artificiais (IA), essas características serão aprofundadas, além de serem acrescentadas à personalização e à automação dos processos. Diante de uma sociedade cerceada pela pós-verdade e pelo plágio das IAs (Quintana, 2023), os educadores devem preocupar-se com a curadoria das informações, sendo ainda mais importantes como mediadores para a formação do conhecimento conjuntamente com a escola tendo que reafirmar seu papel como sistematizadora dos conhecimentos. Essas barreiras foram explicitadas por Lebre e Garcia (2021).

Esse contexto, cada vez mais digital e veloz, influencia, diretamente, na forma como a criança se comporta na sala de aula. Ela pode, por exemplo, não compreender com clareza todos os passos e rotinas que estão envolvidos no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que está acostumada a obter qualquer resposta com a velocidade de um toque (Labre; Garcia, 2021, p. 48).

Posto isso, observamos a necessidade de as instituições de ensino adotarem em seus currículos o letramento digital, haja vista as demandas do mercado de trabalho, da postura como cidadãos ativos diante das mudanças tecnológicas e a imperiosidade do uso ético das tecnologias. O letramento digital visa a não só se apropriar dos conceitos que englobam a tecnologia e o mundo digital, como também compreender seu funcionamento, suas implicações (influências políticas, sociais e o poder no manejo das informações) e a reflexão para o seu uso responsável (Pinheiro; Pinheiro, 2021).

Apesar das inovações e das facilidades que as tecnologias podem proporcionar para seus usuários, também podemos encontrar relatos e até estudos sobre os impactos negativos provocados por essas ferramentas se forem utilizadas da forma errada. O uso exagerado da internet pode causar dependência entre outras consequências, já existindo até termos para esse uso desproporcional, como hiperconexão e infointoxicação. Como apresenta Zanbello *et al.* (2021),

Para detectar a hiperconexão, sinais frequentes podem ser identificados, como: a) necessidade de saber o que estão falando na internet; b) ansiedade constante quanto ao número de pessoas que o acompanham nas redes sociais digitais, ou quando alguém o exclui de seus contatos; c) alta irritabilidade e ansiedade quando não pode checar seu celular ou seu computador; d) diminuição das relações e atividades no mundo real; deixar compromissos pessoais e profissionais para ficar na internet; e) manter-se conectado o tempo todo e, f) mentir sobre o tempo que passa conectado para evitar críticas (Pimenta, 2016 *apud* Zanbello; Castardo; Macuch, 2021, p. 3).

No mesmo artigo, os autores também abordam os demais efeitos negativos do vício nas redes sociais, igualmente apontados pela Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP). Segundo os dados da SBP do ano de 2020, alguns desses efeitos são: ansiedade, depressão, déficit de atenção, transtornos do sono, distorção da imagem, exposição a conteúdos nocivos como drogas, violência, pornografia, dentre outros. Assim, a utilização indiscriminada e sem supervisão das crianças e adolescentes pode ter consequências graves não só para o desempenho escolar, como também para a vida social (por conta do isolamento) e para o psicológico, como vemos em Cardoso (2015),

Já para alguns pesquisadores, no caso de Chartier, os jovens nunca leram tanto quanto atualmente, pois tem mais facilidade para acesso de sites, além de muita troca de mensagens de texto entre outros. Contudo, essa leitura é curta, simples e divide a atenção com outros recursos midiáticos. Ao mesmo tempo, acredita-se que uma leitura no digital

mais longa e exigente, em nível de profundidade de raciocínio, pode se tornar demorada, tediosa e desinteressante (Altieri, 2013, p. 8 *apud* Cardoso, 2015, p. 15 e 16).

Além disso, a falta de supervisão das crianças e adolescentes na internet faz com que eles apenas busquem entretenimento nos celulares e computadores, sobretudo nas redes sociais. Como foi supracitado, os jovens nunca leram tanto, contudo, essa leitura possui baixa qualidade e não é aprofundada. Além disso, estar imerso em informações não significa necessariamente que está aprendendo, ou mais especificamente, que aquelas informações poderão se tornar conhecimento. Vale salientar que informação e conhecimento não são sinônimos apesar de, nos dias atuais, serem termos usados com o mesmo conceito, dado a vastidão de informações disponibilizadas no ambiente digital, sendo até chamada, equivocadamente, de a era do conhecimento.

Podemos afirmar que a informação está mais próxima do dado bruto, apresentada em algum tipo de canal (texto impresso, vídeo, áudio), que poderá ser processado apenas superficialmente pelo nosso cérebro. Já o conhecimento se refere a essa relação entre a informação e outras experiências do sujeito, o qual faz comparações e analogias, tendo uma significação. Ou seja, quando a informação recebe uma interpretação mais aprofundada, que requer um maior tempo e atenção, é que podemos passar a nomear de conhecimento. Porém, dada a velocidade que passamos as informações nas telas, essa atenção não é suficiente, como bem postula Barreto (2005),

Pode-se depreender destas colocações, que há um diálogo entre informação e conhecimento, um ir e vir, um trânsito que passa pelo simples dado bruto – representação de fatos, textos, gráficos, sinais, etc. – e que se transforma em informação quando processado para utilização. Somente depois de analisada e avaliada em sua relevância e confiabilidade, a informação é, ou não, apropriada pela experiência do sujeito ou grupo, momento em que se pode falar de conhecimento (Barreto, 2005, p. 113).

Em suma, mesmo com toda a evolução tecnológica, o maior acesso a um acervo maior de conteúdos, se não for orientado corretamente, poderá ter o efeito contrário. Os chamados nativos digitais podem possuir uma maior facilidade no manuseio dos aparelhos eletrônicos; entretanto, podem não possuir discernimento e capacidade crítica para gerir da forma correta as informações acessadas na internet. Sendo isso um dos maiores desafios da educação no século XXI, o letramento digital e o incentivo ao pensamento crítico, com os alunos resistindo ao pensamento crítico devido ao esforço cognitivo demandado.

Desse modo, o docente possui essa responsabilidade de ensinar o manuseio correto das informações e incentivar o pensamento crítico em seus discentes, lembrando que a formação do conhecimento exige a construção de relações e uma atenção aprofundada, além de uma análise crítica

do que se acessa. Por isso, defendemos que o letramento digital deve estar presente de forma transdisciplinar nos currículos, interagindo com todas as áreas de conhecimento e sua inclusão no processo de ensino e aprendizagem.

3 O ensino bilíngue nas escolas e a necessidade de uma proficiência do inglês

Somado à inserção do letramento digital nos currículos das instituições de ensino, também é preciso um ensino bilíngue, tendo em vista que o mundo digital é permeado pela língua inglesa, assim como as profissões do futuro (relacionadas à tecnologia, gerenciamento e segurança de informações, inteligência artificial, etc.). O inglês ainda se encontra presente nas relações internacionais, sendo muitas vezes um elemento de ascensão social (Assis-Peterson; Cox, 2007).

Igualmente podemos colocar o ensino de inglês como uma forma de exclusão social, já que a qualidade de ensino desse idioma encontra-se prejudicada. Segundo o relatório English Proficiency Index (EPI), da Education First (EF) (2024), o Brasil encontra-se na posição 81, entre 116 países, e na posição 18 entre 21 países da América Latina. Além disso, segundo a EF, o nível de proficiência no Brasil é baixo. Além desses resultados, vemos ao verificar documentos oficiais anteriores voltados para orientar o ensino (Brasil, 1998), o reconhecimento das falhas nas escolas e propondo uma resignação e não uma solução para a problemática.

Deve-se considerar também o fato de que as condições na sala de aula da maioria das escolas brasileiras (carga horária reduzida, classes superlotadas, pouco domínio das habilidades orais por parte da maioria dos professores, material didático reduzido a giz e livro didático etc.) podem inviabilizar o ensino das quatro habilidades comunicativas. Assim, o foco na leitura pode ser justificado pela função social das línguas estrangeiras no país e também pelos objetivos realizáveis tendo em vista as condições existentes. (Brasil, 1998, p.1)

A má formação dos professores, a má gestão das políticas públicas e da logística da inserção das aulas de língua inglesa acaba tendo os resultados que foram citados anteriormente, e uma resignação a uma orientação aos docentes para dar ênfase apenas à habilidade de leitura agravou o contexto do nível de proficiência no Brasil. O ensino de inglês no nosso país torna-se uma ferramenta de exclusão social já que apenas os indivíduos com uma renda considerável têm acesso a uma aprendizagem do idioma de qualidade, pois nas escolas encontra-se num contexto de abandono.

Em documentos oficiais mais recentes, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) notamos uma mudança de postura diante das orientações. Em suma, é solicitado a adoção do inglês como uma língua franca (produto e meio da globalização), salientando assim sua função social e

política. E a necessidade dos multiletramentos para o desenvolvimento da proficiência, citando os eixos da oralidade, da leitura, da escrita e da sua dimensão cultural. Percebe-se que a orientação passa para o desenvolvimento de todas as habilidades linguísticas (Brasil, 2017). Contudo, tais solicitações estão sendo cumpridas, principalmente nas escolas públicas? Como docentes devemos analisar se estamos seguindo os documentos em voga como a BNCC, ou um documento que não está mais vigente como o PCN. As atividades aplicadas em sala ainda priorizam a habilidade da leitura? Estão sendo feitas mudanças na carga horária e na estrutura do currículo visando a aplicação das orientações dos documentos oficiais?

Podemos inferir que ainda há diversas barreiras para a aplicação plena dessas mudanças, esse cenário segue o caminho oposto das demandas da sociedade, pois o mercado exige um profissional proficiente em inglês, sobretudo nas profissões mais prestigiadas, reforçando assim a exclusão social presente no ensino de língua inglesa. Diante desse contexto, os professores de língua inglesa e os gestores educacionais devem cobrar as instâncias superiores uma posição combativa e não de resignação para com a problemática, dado que o educador encontra-se numa situação de estagnação profissional devido à formação, à organização e aplicação do ensino de L2 designada ao seu fazer pedagógico. Anjos (2024) vem sendo um dos pesquisadores que criticam e apontam as dificuldades no ensino da língua inglesa no Brasil. Vemos em um dos seus trabalhos mais recentes que,

Quanto a isso, Schmitz (2009) concorda que a carga horária destinada ao componente língua inglesa não é favorável, porque é limitada e isso compromete a aprendizagem. Por isso a carga horária pode representar um dos maiores problemas que o ensino das LE [língua estrangeira] enfrenta. A carga horária ínfima confere às LE pouca relevância, já que ela é resultado de uma cultura popular, que há anos, concebe a língua como matéria de mérito marginal. (JORGE, 2009). Isso tem, em diversos espaços, possibilitada a construção da noção de impossibilidade de se aprender inglês nas escolas públicas (Anjos, 2024, p. 16).

Contudo, o desenvolvimento de somente uma habilidade já foi duramente criticada, tendo os seguintes argumentos: não se domina uma língua apenas aprendendo uma de suas habilidades; o objetivo de uma língua é a comunicação, por isso não faz sentido não desenvolver a oralidade (Brasil, 2017); atualmente, com a globalização, a sociedade demanda uma fluência mais aprofundada no idioma, e para a essa fluência é necessário o desenvolvimento de todas as habilidades linguísticas (Araújo *et al.*, 2016).

Assim, pode-se notar que o uso de uma habilidade leva ao uso de outras. Dessa forma, não faz sentido isolar as habilidades para estudá-las. Nesse sentido, Hinkel (2006, p. 113; tradução nossa) enfatiza que: "Em comunicação significativa, as pessoas empregam

competências linguísticas incrementais não isoladamente, mas em conjunto". Nesse cenário, há uma nova tendência no campo de ensino de Língua Inglesa: a integração das quatro habilidades linguísticas (Araújo; Dias; Lopes, 2016, p. 3-4).

Outrossim, o método tradicional de ensino, que consiste na transferência passiva dos conteúdos onde apenas o docente é o detentor do conhecimento e participante da interação, encontra-se totalmente defasado por não atender às demandas atuais para a língua inglesa, como também por não se encaixar nos parâmetros de aprendizagem para a sociedade atual. As metodologias ativas e uma aprendizagem integral são consideradas, atualmente, uma das melhores alternativas para o processo de ensino e aprendizagem a fim de envolver os alunos, motivá-los e promover um ensino de qualidade, pois levam em conta as qualidades dos estudantes, os recursos disponíveis e desenvolve o educando para enfrentar a sociedade atual, além disso, para o desenvolvimento e a integralização das habilidades linguísticas a fim de promover uma maior fluência no inglês.

4 Metodologias ativas para o desenvolvimento das habilidades linguísticas

As habilidades linguísticas na língua inglesa consiste nas habilidades de ler (*reading*), ouvir (*listening*), falar (*speaking*) e escrever (*writing*). Como foi dito anteriormente (Araújo *et al.*, 2016), o domínio dessas quatro habilidades de forma integrada é a forma de alcançar uma comunicação significativa e eficiente, não fazendo sentido o ensino dessas habilidades de forma isolada ou até mesmo com o foco na habilidade de leitura, como era posto nos Parâmetros Curriculares Nacionais, assim,

Muitos autores destacam os grandes benefícios da integração, como também mostram que, naturalmente, as habilidades são interligadas, uma reforça o estudo da outra. Segundo Tajzad e Namaghi (2014, p. 94), através da segregação das quatro habilidades, o aprendiz pode até adquirir conhecimento linguístico, mas não saberá como usá-lo adequadamente numa situação real de comunicação. Já a integração prioriza o uso da língua, visto que simula como ocorre a comunicação em contextos reais (Araújo; Dias; Lopes, 2016, p.5).

Na metodologia ativa, ou método ativo, os educandos têm papel fundamental no seu processo de aprendizagem. O educador recebe o papel de facilitador e de mediador diante da quantidade de informações disponíveis atualmente, mediando qual o caminho para transformar a informação em conhecimento, trazendo práticas significativas para seus alunos, alinhando os objetos de aprendizagem com os conhecimentos prévios, entre outras estratégias e não se preocupando apenas com a formação formal dos educandos, mas também com sua formação social e emocional.

Relembrando que a metodologia tradicional não vem sendo eficaz com as gerações atuais. Dado a quantidade de informações que temos acesso atualmente o professor passa a ser além de um mediador, um curador (Diesel *et al.*, 2017) pois,

Curador, que escolhe o que é relevante entre tanta informação disponível e ajuda a que os alunos encontrem sentido no mosaico de materiais e atividades disponíveis. Curador, no sentido também de cuidador: ele cuida de cada um, dá apoio, acolhe, estimula, valoriza, orienta e inspira. Orienta a classe, os grupos e a cada aluno. Ele tem que ser competente intelectualmente, afetivamente e gerencialmente (gestor de aprendizagens múltiplas e complexas) (Moran, 2015 *apud* Diesel; Baldez; Martins, 2017, p. 278).

O professor deve auxiliar os estudantes a desenvolverem o pensamento crítico diante da realidade para que a indagação e a reflexão sejam imperativos nas práticas desses sujeitos, independentemente da posição social que forem ocupar futuramente. A autonomia do indivíduo é uma das características mais demandadas no mercado de trabalho atual, e é por isso que o desenvolvimento para lidar com as situações com autonomia e ética deve se iniciar na escola, uma vez que o protagonismo do aluno frente aos processos de aprendizagem é o caminho para essa construção. E como os professores de língua inglesa podem aplicar a metodologia ativa nas suas aulas? Batista (2022) busca responder por meio dos estudos de Oxford (1989),

Para Oxford (1989), é certo que as metodologias ativas, como a de memória e análise, são extremamente úteis para compreender e lembrar de novas informações. Como tal, elas ajudam a desenvolver habilidades de comunicação. Um exemplo desse tipo é quando um aluno usa a inferência ou adivinhação para entender melhor um significado em língua estrangeira. As estratégias de memorização são usadas porque há algo para lembrar. As afetivas são usadas para ajudar os alunos a relaxar e ganhar confiança (Batista, 2022, p. 7-8).

Para implementar essas metodologias ativas nas aulas de L2 o docente deve pensar em estratégias pedagógicas que desenvolvam as quatro habilidades de forma integrada, a comunicação no idioma de forma efetiva, incentive o pensamento crítico do discente e o coloque no papel central de todo o processo de ensino e aprendizagem, participando ativamente e desenvolvendo sua autonomia. E quais seriam essas estratégias?

A primeira estratégia pode não ser considerada muito inovadora pois já é amplamente aceita pelos professores de língua estrangeira, que é o uso da música em aulas de inglês. Além de minimizar a monotonia na sala de aula, já mostrou-se ser uma ferramenta eficaz para uma familiarização com a pronúncia das palavras e com a aquisição vocabular, pois desenvolve habilidades como escuta, leitura (com a apropriação da letra da música) e fala (com a pronúncia ao cantarem). Podemos frisar, também,

Segundo Griffiee (1992), além de criar um ambiente acolhedor e de cooperação em sala de aula, o que é muito importante para a aprendizagem de línguas, a música pode oferecer muito mais. Ela apresenta a compreensão que temos de cultura; representa um conhecimento significativo de mundo, além disso, um contexto histórico-social para a aprendizagem de línguas. Mais do que isso, porém, a música é um veículo da linguagem e oferece ao aprendiz oportunidades para a prática de outras habilidades, tais como entonação, ritmo, aquisição de vocabulário, entre outras. Para o autor, a música, por vezes, é o reflexo de uma cultura, pois representa crenças, valores, hábitos, enfim, as tradições de um povo. Além disso, a música pode contar a história de uma nação e aproximar as pessoas de todo o mundo em torno de assuntos universais, como o amor, a mágoa, o ódio, a desesperança, entre tantos outros. Isso faz da música um forte elo de comunicação entre as pessoas (Gobbi, 2001, p. 12).

Como podemos perceber, Gobbi (2001) salienta não só o aprendizado linguístico que pode ser adquirido através da aplicação de atividades musicais, como também conhecimentos culturais e até emocionais e críticos. Desse modo, ao serem bem planejadas e com objetivos pedagógicos bem definidos, o uso de músicas em aulas de inglês pode ser bastante proveitoso. Além disso, com essa estratégia, notamos a possibilidade de integralização das habilidades linguísticas, também tendo um aprendizado ativo, significativo e intercultural, dado que a interculturalidade é um elemento importante no ensino de uma L2.

A segunda estratégia que pode ser mencionada é o uso de material audiovisual com fins didáticos, como palestras, documentários, filmes e séries. Nesse tipo de material podemos desenvolver nos alunos habilidades de escuta, leitura (das legendas), além de que em todas as estratégias podemos integralizar as quatro habilidades acrescentadas nas atividades de escrita e fala juntamente com as estratégias. Gomes (2006) aponta que,

Segundo Spanos e Smith (apud Sousa, 2005:54), a melhora na habilidade de leitura pelo uso de filmes legendados pode se dar por meio da associação visual entre palavras e imagens, pelo desafio para ler com rapidez e identificar as palavras-chave, pela oportunidade para observar qualquer discrepância entre legenda e áudio e pela oportunidade para estudar a correspondência entre língua falada e escrita. A apresentação multissensorial da imagem, linguagem oral e palavras escritas simultaneamente nos filmes legendados favorece a aquisição de novos conceitos, ao mesmo tempo que fornece contexto para o uso das palavras, reforçando assim, a aquisição de novo vocabulário (Gomes, 2006, p. 32).

A natureza multimodal do material audiovisual pode facilitar a aquisição vocabular com a contextualização dos diálogos, apresentando o uso da língua em situações reais e/ou até mesmo falada por nativos, sendo mais eficaz do que apenas a leitura de textos e diálogos monótonos, que muitas vezes não condizem com a realidade do uso da língua. Segundo Gomes (2006),

Outra característica que favorece o uso de filmes e programas legendados na sala de aula é o poder motivador dos mesmos. Há uma vasta variedade de programas transmitidos com legenda fechada tais como noticiários, documentários, dramas, filmes, comerciais, programas esportivos e infantis e outra infinidade de filmes em DVD, que podem ser usados

com aprendizes de LE de todas as idades e interesses. Estes filmes e programas são materiais bem familiares aos alunos, podendo ainda estimular atividades como debates, discussões e redações. Os filmes e programas legendados também fornecem material didático mais variado e autêntico que os livros e fitas cassete/CDs convencionais, possibilitando ao aluno estudar tanto a língua como os aspectos culturais em contexto (Gomes, 2006, p. 32).

Transpondo para a atualidade, temos um maior acesso a esses materiais audiovisuais devido aos sites e aplicativos de *streaming* como Netflix, HBO, Amazon Prime, entre outros. O fator motivador da familiaridade é um facilitador para a aprendizagem, já que no processo não estão envolvidas apenas questões intelectuais, mas também questões emocionais e psicológicas. O fator de escolha, ou seja, uma personalização do estudo é uma das estratégias mais efetivas com as gerações Z e Alpha e até mesmo com a próxima geração Beta, haja vista o questionamento do sentido de as atividades serem uma característica dos educandos dessas gerações, e a presença de elementos de sua rotina poderem acrescentar significado às atividades.

Ademais, a influência da língua materna no aprendizado por muito tempo foi posta como negativa, até atualmente podemos nos deparar com instituições de ensino orientando seus docentes a apenas utilizarem a língua-alvo durante as aulas, nomeando essa proibição de “ensino bilíngue”. Entretanto, na prática, podemos inferir que a experiência da proibição da língua materna em sala de aula, principalmente com estudantes de nível iniciante, acaba sendo desmotivadora. Ademais, a presença da influência da L1 na L2 ocorre até no nível cognitivo, em que o vocabulário e as organizações sintáticas da língua materna estão internalizadas, sendo praticamente impossível não ocorrer a comparação das regras entre as duas línguas durante o aprendizado.

Novamente, com a presença do docente em seu papel de mediador/facilitador, pode-se haver um gerenciamento dessas relações entre L1 e L2, podendo ser usada como estratégia de ensino, utilizando-se dos conhecimentos linguísticos prévios do discente e as semelhanças/diferenças entre a língua materna e a língua-alvo. Tais elementos não podem ser ignorados e tampouco desconsiderados no processo de aquisição de uma nova língua. Podemos observar quando,

Odlin (1989, p. 25) combate a definição behaviorista de transferência, que normalmente implicava a extinção de hábitos anteriormente estabelecidos. Argumenta que a aquisição de uma L2 não precisa acarretar (e normalmente não o faz) a substituição da L1 do aprendiz e refuta ainda a visão de Krashen (1981, 1983), segundo quem a transferência resulta de o falante se apoiar na língua materna, quando lhe falta o conhecimento da língua alvo. Para ele, essa visão apresenta vários problemas, dentre os quais destaco dois. Primeiramente, ignora a vantagem que os falantes de certas línguas possuem no aprendizado de determinados idiomas, devido às semelhanças compartilhadas entre eles. Em segundo lugar, não consegue explicar os resultados de longo prazo do contato linguístico em certos cenários. Como ilustração, Odlin cita o contato estabelecido entre o inglês e o irlandês na

Irlanda, cenário em que os irlandeses, aprendizes de inglês, continuam a se apoiar no seu idioma materno (Ibidem, p. 26-7) (Vilela, 2009, p.34).

Em síntese, buscamos discutir, até aqui, a importância do ensino e da proficiência da língua inglesa, o cenário desse idioma no país e a necessidade de uma nova posição diante da problemática. Também abordamos a relevância das metodologias ativas e a integralização das habilidades linguísticas para o desenvolvimento de uma competência comunicativa na segunda língua. Com isso, apresentamos algumas estratégias pedagógicas que podem tornar a aula de inglês mais prazerosa e eficaz, sobretudo para o público das gerações Z, Alpha e Beta.

4 O RPG como estratégia de ensino de inglês como L2

Anteriormente apresentamos algumas estratégias pedagógicas visando um processo mais prazeroso na aquisição da língua inglesa, entre outros benefícios para o ensino que serão elencados posteriormente. Contudo, ainda não foi mencionada a inserção do letramento digital nesse processo. A presente seção tem como objetivo apresentar uma estratégia pouco utilizada, mas que pode atender às demandas da sociedade que foram supracitadas no decorrer do artigo.

Retomando as demandas, temos: (1) a língua inglesa como ferramenta de ascensão/exclusão social; (2) a necessidade de um letramento digital não só visando a apropriação dos conceitos do mundo digital, mas também para seu uso ético e responsável; (3) integralização das quatro habilidades linguísticas que são *reading*, *listening*, *writing* e *speaking*; (4) a aplicação de metodologias ativas buscando o desenvolvimento da autonomia, do pensamento crítico e a promoção da motivação no processo de aprendizagem.

O uso do Roleplaying Game (RPG) como ferramenta de ensino pode ser uma excelente alternativa, principalmente se for realizada no meio digital. Os recursos presentes nesses jogos podem ser benéficos na aquisição de uma nova língua, pois é um jogo que necessita de muita leitura, escrita e, sendo em uma versão digital, pode necessitar também da escuta. Além disso, os jogos, no geral, envolvem os elementos da imaginação e do lúdico, motivando os alunos, fazendo com que se interessem e desenvolvam as habilidades linguísticas.

Nisso, podemos citar alguns estudos que já abordaram a aplicação do RPG como ferramenta pedagógica no ensino do inglês como L2: Bueno e Sabota (2016) verificam o contato com o inglês por meio de jogos RPG's como *League of Legends*, *Ragnarok*, *Final Fantasy*, *Super Mário World* e *Warcraft*; Bueno e Borges (2017) analisaram o contato e o desenvolvimento dos aspectos da língua

inglesa por meio de jogos com formato RPG (*Clash of Clans*, *League of Legends* e *Warcraft*); Conti (2019) em seu trabalho apresentou um estudo de caso da aplicação do RPG como ferramenta educacional tendo como cenário aulas particulares, frisando a importância do planejamento para uma aprendizagem eficaz; Oliveira (2019) também apresenta um estudo de caso, mas tendo como cenário uma escola pública em Tocantins, com alunos do terceiro ano do Ensino Médio. Observou os benefícios do uso do RPG como um meio para a aprendizagem efetiva do inglês; Vieira, Furlan (2024) propõem um guia de atividades utilizando do RPG para o ensino da língua inglesa na Educação Infantil, promovendo a criatividade, solução de problemas e o desenvolvimento social além do aprendizado de um segundo idioma. Ademais,

Frederik Comilliea, et al. (2009) defenderam o uso do roleplaying game (RPG) digital para aquisição de segunda língua, alegando que o sucesso em tais jogos requer muita leitura, compreensão e seu uso educacional pode ser melhorado ao adaptar o conteúdo para a pedagogia da linguagem. Eles passaram a sugerir que o senso de urgência, em relação ao uso da linguagem, é semelhante ao do mundo real, no entanto, os jogos fornecem um ambiente seguro sem as consequências reais da palavra quando os alunos cometem erros (Oliveira, 2019, p. 26).

O sucesso no jogo torna-se um fator motivador para o aluno seguir no seu processo de aprendizagem, fazendo-o utilizar a língua-alvo e buscar compreendê-la. O RPG, em especial, diferentemente dos outros jogos, possui um elo com a linguagem, sendo um fator fundamental para a jogabilidade, por também conter elementos narrativos envolventes. Como Schmit (2008) frisa, não trata-se de uma estratégia nova, levando-se em conta a quantidade de estudos existentes sobre o RPG e a educação; trata-se, na verdade, de um meio pouco explorado na prática.

Essa resistência ao uso do RPG em sala de aula, concomitantemente aos demais jogos com fins pedagógicos, deve-se ao fato da própria estrutura das instituições de ensino, ainda arraigadas no tradicionalismo e voltadas para avaliações quantitativas. Nesse contexto, fica inviabilizada a aplicação de metodologias que demandam tempo, com avaliação mais qualitativa e contínua, e que utilizam o lúdico com adolescentes, já que o elemento brincar é visto apenas como elemento da infância. Os jogos pedagógicos não são levados a sério, tendo em vista a desassociação feita socialmente entre diversão e eficiência.

Porém, a própria gamificação já se mostrou eficaz com as gerações Z e Alpha, envolvendo os alunos no aprendizado de forma mais profunda, sendo uma excelente alternativa para combater a estagnação no ensino do inglês. Essa eficácia com essas gerações não ocorre somente pela afinidade com os jogos, mas pelas próprias características que o jogo pode proporcionar às aulas com sistemas de recompensa, *feedbacks* mais rápidos, com também a criação de um personagem que promove uma

construção de uma identidade e personalização por parte do aluno. Elementos que são só proporcionados pela gamificação, através de suas mecânicas. (Busarello *et al.*, 2014).

A seguir, serão elencadas as possíveis aplicações do RPG nesse contexto:

- (1) Um sistema de RPG, até em suas versões digitais, possui livros contendo as regras e a *lore* (história), que são fundamentais para compreender o funcionamento do jogo. Logo, é imprescindível sua leitura para iniciar a brincadeira. Os textos podem estar tanto na língua materna quanto na língua-alvo, podendo ter momentos de leitura coletiva, tendo atividades de tradução e interpretação, trabalhando não só a leitura como também a oralidade;
- (2) Um elemento do RPG que pode ser utilizado como atividade é a elaboração da ficha do personagem, em que é necessário fazer um texto descritivo dando atributos físicos, psicológicos e até mesmo mágicos (dependendo da narrativa). Nessa atividade, temos o uso da leitura e da escrita simultaneamente;
- (3) Os turnos (onde de fato ocorre o jogo) podem ser feitos em várias modalidades, podendo ser por texto, por voz, encenação, até mesmo no ambiente virtual, trabalhando e integralizando todas as habilidades linguísticas. Nos turnos, podem ser usados temas que promovam discussões, reflexões, incentivando também o pensamento crítico;
- (4) Os turnos de RPG podem ter como produto produções textuais, sendo o compilado do que ocorreu na aventura, além de atividades escritas, podendo ser solicitadas apresentações dessas produções;
- (5) Utilizando-se de uma versão virtual, pode ser acrescentado o letramento digital, pelo qual o docente pode orientar seus discentes acerca das possibilidades de uso das tecnologias, tanto nas atividades propostas de escrita e apresentação quanto em outras atividades, além de poder fomentar debates colocando o uso ético como temática;
- (6) As demais estratégias mencionadas no trabalho, a saber música, audiovisual e transferência linguística, podem ser incrementadas no RPG, enriquecendo ainda mais a experiência e aumentando as possibilidades em sala de aula.

Em suma, o RPG como ferramenta pedagógica pode proporcionar uma aquisição da segunda língua usando o entretenimento, a motivação presente em jogos, o digital e o analógico para a

construção do saber e dos usos do inglês. Podendo ser utilizado as ferramentas atuais como Google Drive, Google Meet, jogos multiplayer com interação em tempo real como Minecraft, Roblox, Habbo, etc. ou até mesmo com as redes sociais. Essa estratégia pedagógica pode utilizar-se de elementos analógicos (folhas de papel e caneta para a confecção de fichas dos personagens, desenhos, apresentações teatrais) e elementos digitais (citados anteriormente). Pois vemos que,

O perfil de leitor participativo da narrativa de RPG - resultando numa tênue condição entre criador, consumidor e obra, em se tratando do fazer ficcional, autoral e de alto teor de representação - em muito se assemelha ao leitor imersivo, sem a característica de estar ligado obrigatoriamente aos trâmites tecnológicos característicos deste. Tal como uma tela, o jogador de RPG navega pelos elementos ficcionais e literários atuando como um autor frente às produções de seu tempo, decompondo as narrativas outras nas seguintes partes: o narrador, o foco narrativo (ângulo da visão), história (intriga ou argumento geral, enfabulação (trama da ação ou dos acontecimentos, gênero narrativo (conto, novela, romance), personagens, espaço, tempo, discurso narrativo e leitor ou ouvinte (Cupertino, 2008, p. 59-60).

A partir disso, podemos visualizar que o *RolePlaying Game* (RPG) contém uma relação intrínseca com a linguagem, fazendo com que os jogadores vivenciem os elementos narrativos inconscientemente. Além do mais, esse contato linguístico é crucial para o andamento do jogo, motivando assim a mobilização de uma busca do uso e da compreensão da língua que está sendo utilizada, podendo assim incluir a língua inglesa.

5 Considerações Finais

Diante disso, no presente artigo, apresentamos as gerações Z, Alpha e Beta com suas devidas características, enfatizando que essas gerações aprendem de uma forma diferente das anteriores, como também estão lidando com problemas como infintoxicação. Além do mais, também salientamos que as demandas da sociedade atual não vêm sendo atendidas pelas instituições de ensino, sobretudo no ensino da língua inglesa.

Em frente à estagnação do ensino de L2 e a resignação por parte das instâncias superiores presente até nos documentos oficiais – a saber, PCN's e BNCC–, a permanência da replicação de métodos tradicionais e das orientações para o ensino apenas da habilidade de leitura faz com que o educador seja cúmplice dos baixos resultados em proficiência que foram mostrados anteriormente e do ensino do inglês como ferramenta de exclusão social (Anjos, 2024).

Como todo estudo, o presente artigo possui suas limitações que podem ser mitigadas por pesquisas futuras como, por exemplo: utilizar-se de outras metodologias além da revisão bibliográfica e

crítica, como a pesquisa-ação com intervenção em sala de aula aplicando-se o RPG no ensino do inglês; maior escopo de revisão, analisando-se outros documentos oficiais da educação, relatos de experiência de professores de L2 no Brasil; e por fim, uma pesquisa interdisciplinar entre a área dos jogos digitais e linguística aplicada, com um projeto de um RPG próprio para o aprendizado de idiomas.

Referências

ANJOS, F. A. dos. O Ensino da Língua Inglesa no Brasil: uma análise à luz do descaso. *Babel*, v 14, 2024.

ARAÚJO, A. F. de; DIAS, D. L. F.; LOPES, F. E. de F. Integrando as Quatro Habilidades Linguísticas no Ensino de Língua Inglesa. *III Conedu*, Natal, 2016.

ASSIS-PETERSON, A. A.; COX, M. I. P. Inglês em Tempos de Globalização: para além de bem e mal. *Calidoscópio*, v 5, n 1, 2007.

BARRETO, A. M. Informação e Conhecimento na Era Digital. *Transinformação*, v 17, n 2, 2005.

BATISTA, J. de L. L. A Importância das Metodologias Ativas para o Ensino de Língua Inglesa na Escola Pública. *Ciência em Evidência*, v2 3, 2022. <https://doi.org/10.47734/rce.v3i2.2172>

BUENO, C. H. C.; BORGES, T. A Relação da Aprendizagem da Língua Inglesa por Meio de Jogos RPG#, a Inferência das Aprendizagens por Meio de Recursos Tecnológicos. *Revista de Humanidades, Tecnologia e Cultura*, v 7, n 1, 2017.

_____. SABOTA, B. O Uso de Jogos Tipo Role Playing Games (RPG) para Novas Possibilidades de Aprendizagem de Inglês como Língua Estrangeira. *Seminário de Pesquisa, Pós-Graduação, Ensino e Extensão do CCSEH*, Anápolis, 2016.

BUSARELLO, R. I. *et al.* A gamificação e a Sistemática do jogo. In: FADEL, L. M. *et al.* (Org.). *Gamificação na Educação*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. Linguagens - Língua Inglesa. Ensino Fundamental. Brasília: Ministério da Educação e Cultura, 2017.

_____. *Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs)*. Língua Inglesa. Ensino. Fundamental. Terceiro e quarto ciclos. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CARDOSO, E. M. S. *A Influência da Internet na Escrita em Sala de Aula*. Artigo (Especialista em Mídias Interadas na Educação) - Pós-Graduação em Mídias Interadas na Educação Profissional e Tecnológica, Universidade Federal do Paraná.

CONTI, E. *Utilização de Jogos de RPG na Prática de Ensino de Inglês em Aulas Particulares*. (Especialista em Tecnologias para Educação Profissional) - Pós-Graduação em Tecnologias para Educação Profissional, Instituto Federal de Santa Catarina.

CUPERTINO, E. R. *Vamos Jogar RPG? Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria*. Dissertação (Mestrado em Letras) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 2008.

DIESEL, A.; BALDEZ, A. L. S.; MARTINS, S. N. Os Princípios das Metodologias Ativas de Ensino: uma abordagem teórica. *Thema*, v. 14, n 1, 2017. <https://doi.org/10.15536/thema.14.2017.268-288.404>

EDUCATION FIRST. *English Proficiency Index Edição 2024*. 2024. Disponível em: <<https://www.ef.com.br/epi/>>. Acesso em: 20 jan. 2025.

GOBBI, D. *A música enquanto Estratégia de Aprendizagem no Ensino de Língua Inglesa*. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade de Caxias do Sul, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2001.

GOMES, F. W. B. *O Uso de Filmes Legendados como Ferramenta para o Desenvolvimento da Proficiência Oral de Aprendizes de Língua Inglesa*. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) - Universidade Estadual do Ceará, 2006.

LABRE, T. H. M.; GARCIA, G. R. O Desafio Pedagógico da Geração Alpha. *Revista Culturas & Fronteiras*, v 5, n 1, 2021. <https://doi.org/10.48212/c&f.v5i1.6682>

LÉVY, P. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: 34, 2010.

MCCRINDLE, M. *The ABC of XYZ: understanding the global generations*. Australia: UNSW Press, 2014.

_____. *Welcome Gen Beta.* 2024. Disponível em: <<https://mccrindle.com.au/article/generation-beta-defined/>>. Acesso em: 15 jan. 2025.

PINHEIRO, R. C.; PINHEIRO, B. M. G. N. Dimensões Crítica e Ética nas Práticas de Letramento Digital em um Jogo Educativo Digital. *Revista Delta*, v. 32, n. 2, 2021. <http://dx.doi.org/10.1590/1678-460X202149228>

QUINTANA, I. P. *Inteligência Artificial, Metaverso, Pós-Verdade, Deepfakes e Fake News*. *Jornal da Universidade*. 2023. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/jornal/inteligencia-artificial-metaverso-pos-verdade-deepfakes-e-fake-news/>> acesso em 25 Abril 2025.

SCHMIT, W. L. *RPG e Educação: Alguns Apontamentos Teóricos*. Dissertação (Mestrado em Educação) - Pós-Graduação em Educação, Universidade Estadual de Londrina, 2008.

TEIXEIRA, A. D.; RIBEIRO, B. de O. Geração Z: problemática do uso da internet na educação escolar. *Vivências em Ensino e Educação*, v. 3, n. 1, 2018.

VIEIRA, Y. S.; FURLAN, C. J. K. Do Tabuleiro para a Sala: o uso de jogos de RPG na educação linguística em língua inglesa com crianças. *XX Encontro de Formação de Professoras/es de Línguas*, Inhumas, 2024.

VILELA, A. C. S. *Transferência Linguística e Transferência de Treinamento na Interlíngua do Falante de Português-L1/Inglês-L2*. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) - Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, 2009.

ZANBELLO, B. L.; CASTARDO, A. P. B.; MACUCH, R. da S. Alpha, a Geração Hiperconectada e a Educação Emocional. *Saber & Educar*, v. 30, n. 01, 2021. <https://doi.org/10.25767/se.v30i1.29504>

Data de submissão: 30/03/2025. Data de aprovação: 20/05/2025.