

RPG COMO FERRAMENTA DE IMERSÃO PARA O ENSINO DE ESPANHOL

Jéssica Letícia Hübner¹
Marcus Vinícius Liessem Fontana²
Angelise Fagundes Da Silva³

INTRODUÇÃO

O Role Playing Game (*RPG*) é uma prática de jogo de representação de papéis, em que os jogadores assumem a identidade de um personagem e precisam interpretá-lo ao longo de uma história que é desenvolvida pelo mestre. Foi muito popular nos anos 70/80 nos EUA, chegou ao Brasil em 80/90, conquistando grandes nichos de mercado e hoje em dia ainda conta com um público cativo proporcionando uma experiência imersiva e colaborativa. Sua estrutura baseia-se em regras estabelecidas pelo mestre, que desempenha um papel fundamental ao propor desafios aos jogadores e interpretar personagens secundários da trama. Diferentemente de jogos competitivos, o *RPG* prioriza a cooperação e a tomada de decisões em grupo, estimulando habilidades sociais e cognitivas dos participantes (MARCATTO, 1996; WYATT, 2008).

O *RPG* tem se mostrado uma abordagem promissora e impactante no ensino de línguas estrangeiras, enriquecendo a experiência educacional dos alunos e promovendo um aprendizado significativo. Através da imersão em narrativas colaborativas, os participantes são estimulados a explorar e praticar a língua espanhola em um contexto envolvente e interativo, promovendo o desenvolvimento da criatividade, comunicação e habilidades de resolução de problemas. A metodologia aplicada neste estudo, que se baseou em uma análise das necessidades e capacidades de aprendizagem dos alunos, destacou a importância de incorporar elementos culturais e linguísticos relevantes no design e implementação do *RPG*. Além disso, a integração de ferramentas digitais, como o *Canva* e o *Inkarnate*, proporcionou a criação de materiais atrativos e estimulantes, enriquecendo a experiência dos alunos no processo de aprendizagem.

Os resultados obtidos evidenciaram não apenas a eficácia do *RPG* na promoção da fluência e compreensão da língua, mas também apontaram áreas específicas que demandam ajustes para aprimorar a experiência educacional. Nesse sentido, este estudo contribui de maneira significativa para a evolução e o aprimoramento de práticas pedagógicas inovadoras, reforçando a importância de abordagens imersivas e interativas no ensino de línguas estrangeiras. A partir dessa reflexão, abre-se espaço para futuras pesquisas e aplicações educacionais que explorem de maneira mais aprofundada o potencial do *RPG* no contexto educacional, reforçando o compromisso de oferecer uma educação mais envolvente, dinâmica e adaptada aos alunos no século XXI.

¹ Graduada do Curso de Letras - Português e Espanhol na Universidade Federal da Fronteira Sul *Campus* Cerro Largo. jessica.leticia.hubner57@gmail.com

² Doutor pela Universidade Federal de Santa Maria/RS. Orientador Prof. do Curso de Letras - Português e Espanhol - CL da Universidade Federal da Fronteira Sul *Campus* Cerro Largo. marcus.fontana@uffs.edu.br

³ Doutora pela Universidade Federal de Santa Maria/RS. Orientadora Prof. do Curso de Letras - Português e Espanhol - CL da Universidade Federal da Fronteira Sul *Campus* Cerro Largo. angelisef@gmail.com

1 METODOLOGIA

A metodologia adotada para é uma abordagem qualitativa, com participação ativa no processo de pesquisa. A estrutura do ciclo recursivo de Leffa (2007) serviu como uma bússola metodológica, orientando as etapas cruciais de análise, planejamento, implementação e avaliação. A fase inicial de análise consistiu em uma avaliação das lacunas de aprendizagem dos alunos, considerando tanto seu desempenho atual quanto suas necessidades específicas de desenvolvimento. O desenvolvimento do RPG foi meticulosamente planejado com o uso de ferramentas digitais para promover uma variedade de habilidades linguísticas, com ênfase particular na oralidade e na comunicação adequada. A aula foi transformada em um espaço dinâmico e interativo, incentivando os alunos a se engajarem de forma ativa e significativa no processo de aprendizagem.

A implementação prática do *RPG* como estratégia de aprendizagem ativa da língua espanhola foi conduzida no Centro de Línguas de Cerro Largo (CELUFFS), com alunos tanto da comunidade externa quanto interna. A avaliação do jogo foi realizada por meio de um questionário, que revelou uma percepção positiva do *RPG* como ferramenta de aprendizagem. Os resultados enfatizaram a eficácia do jogo desenvolvido em promover uma compreensão mais profunda e uma maior motivação dos alunos no aprendizado da língua espanhola.

A abordagem bem sucedida do *RPG* na sala de aula demonstrou seu potencial como uma abordagem inovadora e envolvente no ensino da língua espanhola, estimulando não apenas o desenvolvimento linguístico, mas também a criatividade, o pensamento crítico e a colaboração entre os alunos. Este estudo reforça a importância de estratégias pedagógicas dinâmicas e interativas que promovam um ambiente de aprendizado enriquecedor e significativo para os alunos, proporcionando uma base sólida para futuras pesquisas e aplicações práticas no campo do ensino de línguas estrangeiras.

2 REFERENCIAL TEÓRICO E DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

No contexto educacional, o *RPG* tem sido reconhecido como uma ferramenta pedagógica promissora, capaz de despertar o interesse dos alunos e tornar o aprendizado mais significativo. Sua utilização em disciplinas diversas, incluindo línguas estrangeiras, tem sido destacada por educadores, que ressaltam a importância de engajar os alunos por meio de experiências imersivas e dinâmicas (LOPES, CUNHA, 2020; OLIVEIRA, 2019).

No entanto, o ensino de línguas estrangeiras no contexto brasileiro enfrenta desafios significativos, especialmente em relação à implementação do ensino de Língua Espanhola. A falta de uma base sólida e de políticas educacionais consistentes têm impactado negativamente a consolidação do ensino do idioma nas escolas, refletindo-se em problemas de falta de interesse e desvalorização da disciplina (BRASIL, 1998). Além disso, a defesa política do ensino de Língua Espanhola se faz necessária para garantir sua valorização e inserção adequada no contexto educacional brasileiro. Reconhecer as línguas como elementos vivos e fundamentais para a compreensão e interação entre culturas é um passo crucial para a promoção de uma educação mais inclusiva e diversificada, contribuindo para a formação de cidadãos críticos e conscientes de seu papel no mundo globalizado (GIROUX, 1997).

Nesse sentido, a implementação de metodologias ativas e o uso criativo de recursos lúdicos constituem abordagens importantes para promover o engajamento

dos alunos e proporcionar uma aprendizagem mais profunda e duradoura. Em vista disso, o desenvolvimento do jogo de RPG com foco na aprendizagem da língua espanhola se mostrou uma experiência enriquecedora e promissora, proporcionando aos alunos uma abordagem diferenciada e imersiva no idioma. A criação e implementação do material didático foram baseadas em preceitos pedagógicos contemporâneos, como o Enfoque por Tarefas, que busca a contextualização e integração das habilidades linguísticas por meio de atividades práticas. Essa estratégia proporcionou um ambiente de aprendizagem dinâmico e colaborativo, fomentando a responsabilidade e autonomia dos alunos no processo de aprendizagem da língua. Além disso, a utilização do aplicativo de realidade aumentada (RAL) desenvolvido por KREWER (2023) foi fundamental para facilitar o aprendizado do vocabulário e familiarizar os alunos com o idioma, especialmente para aqueles que não possuíam conhecimentos prévios em espanhol, visto que a visualização das palavras em 3D pelo celular facilitou aos estudantes leigos no idioma uma compreensão das palavras. Utilizou-se o aplicativo antes de iniciar o jogo para a contação de história através de palavras sorteadas pelos alunos criando situações inusitadas na história.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao longo do jogo, foi perceptível o engajamento e a evolução dos alunos, mesmo daqueles mais tímidos ou inseguros quanto ao domínio do idioma. A interação entre os participantes, a busca por soluções conjuntas e o espírito de colaboração foram elementos-chave para o sucesso da atividade. Além disso, o estímulo à criatividade e à imaginação por meio das narrativas e personagens do jogo contribuiu para tornar o aprendizado mais significativo e prazeroso. Os resultados obtidos por meio do questionário aplicado ao final do curso revelaram uma receptividade positiva por parte dos alunos em relação ao uso do RPG para o aprendizado da língua espanhola. A maioria dos participantes relatou uma evolução perceptível em seu desempenho linguístico, destacando a importância dos materiais didáticos elaborados e o papel da ludicidade no processo de ensino.

Embora tenha sido identificada a necessidade de aprimoramentos no material e nas regras do jogo, as sugestões dos alunos forneceram lampejos valiosos para o aperfeiçoamento futuro do método. A proposta de simplificação das regras do RPG, aliada à incorporação de elementos interativos e de contexto cultural, pode contribuir para uma experiência ainda mais imersiva e eficaz no aprendizado da língua espanhola.

Ao concluir este estudo, fica evidente que a utilização do RPG no contexto do ensino de línguas estrangeiras representa não apenas uma ferramenta eficaz para a aprendizagem, mas também uma abordagem que desperta o interesse e a participação ativa dos alunos. A jornada empreendida ao longo desta pesquisa revelou a importância de cultivar um ambiente de ensino que valorize a criatividade, a interação e a colaboração entre os participantes, com o intuito de fomentar um aprendizado significativo e prazeroso.

Ao refletir sobre os resultados obtidos e as experiências compartilhadas ao longo deste estudo, reforça-se a importância de valorizar a individualidade e as habilidades únicas de cada aluno, bem como de incentivar a expressão criativa e o diálogo constante no ambiente educacional. A implementação do RPG como estratégia de ensino de espanhol reafirma a relevância de explorar abordagens

inovadoras e motivadoras, que estimulem o engajamento ativo dos alunos e promovam um aprendizado autêntico e duradouro.

Portanto, reitera-se a necessidade contínua de investir em pesquisas e desenvolvimentos futuros no campo do ensino de línguas, visando aprimorar e expandir as possibilidades de integração de métodos lúdicos e interativos, como o *RPG*, no contexto educacional. A busca pela excelência no processo de ensino e aprendizagem deve ser pautada pela flexibilidade, pela inovação e pelo comprometimento em proporcionar experiências enriquecedoras e significativas para todos os envolvidos.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação, (1998). **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira.** Brasília, MEC/SEF.

GIROUX, Henry A. **Professores como Intelectuais Transformadores.** In: GIROUX, Henry A. Os professores como intelectuais: rumo a uma pedagogia crítica da aprendizagem. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997, 157-164.

GIROUX, Henry A. **Professores como Intelectuais Transformadores.** In: GIROUX, Henry A. Os professores como intelectuais: rumo a uma pedagogia crítica da aprendizagem. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997, 157-164.

KREWER, Emanuele; SILVA, Angelise Fagundes da; FONTANA, Marcus Vinícius Liessem. Aplicativo RAL: realidade aumentada (ra) no ensino e aprendizagem de línguas adicionais. **Entretextos**, [S.L.], v. 22, n. 4, p. 270-289, 26 abr. 2023. Universidade Estadual de Londrina. <http://dx.doi.org/10.5433/1519-5392.2022v22n4espp270-289>

LEFFA, Vilson J.; PINTO, Cândida Martins. Aprendizagem Como Vício: O Uso De Games Na Sala De Aula. **(Con)Textos Linguísticos**, Vitória, v. 8, n. 10, p. 358-378, 2014.

LEFFA, Vilson J. **Língua estrangeira Ensino e aprendizagem.** Pelotas: Educat, 2016. 324 p.

LOPES, Rafael Santos; CUNHA, Marcus André. O uso de RPG como ferramenta no ensino de gêneros textuais na escola. **Revista Moara**, Pará, v. 55, p. 379-396, 2020.

MARCATTO, A. **Saindo do quadro: Uma metodologia Educacional Lúdica e Participativa baseada no Role Playing Game.** São Paulo: Exata Comunicação e Serviços S/C LTDA. 1996.

WYATT, James. **Dungeons & Dragons: guia do mestre.** Tradução Bruno Cobbi Silva, Maria Paula C. Bueno. 5. ed. São Paulo: Devir, 2008. 313 p.

