



RPG COMO UMA FERRAMENTA DIDÁTICA PARA O ENSINO/APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA.

Francisco Tiago Bezerra de Oliveira¹

Resumo: Este trabalho pretende analisar uso do RPG (*role-play gaming*) na sala de aula regular de língua inglesa como uma ferramenta didática no processo de ensino/aprendizagem. Com isso, esta pesquisa tenta mostrar uma ferramenta diferente, que vai além dos atuais materiais padrões do sistema educacional público brasileiro, visando uma maior gama de recursos para os profissionais da educação, assim tentando trazer um recurso mais lúdico e próximo da vivência de mundo do estudante. Sendo assim, tem-se como objetivo sugerir o sistema de RPG como um meio de instigar lúdica e pragmaticamente o aluno a participar mais profundamente das aulas e se envolver melhor com a disciplina. Este estudo tem como base as atividades feitas pelos bolsistas do programa institucional residência pedagógica na escola Maria Violeta Arraes com o uso de um sistema de rpg chamado de *dungoens and dragons*, além de trabalhos de autores como Rodrigo Moraes Cunha e Mirna Feitosa Pereira. Portanto, considera-se válido todo tipo de tentativa de transpor os muros da escola para alcançar um processo de ensino e aprendizagem mais vívido, criativo e real, e o *Role-Play gaming* pode ser uma boa ferramenta para alcançar tais aspectos.

Palavras-chave: RPG. Língua inglesa. Ferramenta didática. Residência pedagógica.

¹ Universidade Regional do Cariri, Graduando em LETRAS e bolsista do programa institucional de residência pedagógica. email: tiagopibid@gmail.com