

Construindo Pontes para o Aprendizado: Explorando a Comunicação Não Violenta e o RPG em um Estágio Supervisionado de Língua Inglesa

Building Bridges for Learning: Exploring Nonviolent Communication and RPG in a Practicum Experience

Fabio Nascimento Sandes ¹

UFT

Thatiellen Almeida Ribeiro ²

UNB

Resumo: Este artigo descreve a condução de uma oficina de RPG intitulada “The enigma of Boiúna: A journey of empathy”, realizada como parte do estágio final do curso de licenciatura em Língua Inglesa na UFT. O objetivo principal dessa iniciativa foi promover habilidades de comunicação não violenta entre os alunos, enquanto oferecia oportunidades de aprendizado da língua inglesa. A oficina, realizada como prática de estágio, envolveu uma narrativa imersiva, resolução de problemas e exploração dos temas de empatia, conservação ambiental e conexão interpessoal. Este artigo apresenta uma visão geral dessa experiência, detalhando a jogabilidade e os elementos narrativos, além de focar a integração das técnicas de comunicação não violenta e a descrição das atividades desenvolvidas com os estudantes. Também é destacada a importância da expressão artística e da tomada de decisão colaborativa no contexto do RPG, enriquecendo a experiência dos participantes. Alinhado à perspectiva interdisciplinar das pesquisas em Linguística Aplicada (LA), este estudo adotou uma abordagem qualitativa e exploratória, utilizando o estudo de caso como estratégia de investigação.

Palavras-chave: Ensino de língua Inglesa; comunicação não violenta; RPG.

Abstract: This article delineates the execution of an RPG workshop entitled “The enigma of Boiúna: A journey of empathy”, conducted as part of the final stage of the Literature Teaching degree program. The primary aim of this endeavor was to foster nonviolent communication skills among students while providing opportunities for English language acquisition. The workshop, undertaken as a practicum, encompassed an immersive narrative, problem-solving activities, and an exploration of themes including empathy, environmental conservation, and interpersonal connection. This article furnishes an overview of this experience, elucidating the gameplay and narrative elements, and delving into the integration of nonviolent communication techniques and the description of activities undertaken with students. Additionally, emphasis is placed on the significance of artistic expression and collaborative decision-making within the RPG context, thereby enhancing participants' engagement. Aligned with the interdisciplinary perspective of research in Applied Linguistics, this study adopted a qualitative and exploratory approach,

¹ Doutor em Linguística e Literatura, UFT. Email: fnsandes@uft.edu.br

² Mestranda em Linguística Aplicada, UNB. Email: thatiellen.almeida@uft.edu.br

employing the case study as a research strategy.

Keywords: English language teaching; nonviolent communication; RPG.

Submetido em 13 de maio de 2024.

Aprovado em 19 de dezembro de 2025.

Introdução

No contexto do Estágio Supervisionado em Língua Inglesa e Literaturas IV, realizado no âmbito do ensino de língua inglesa e suas literaturas da Universidade Federal do Tocantins, Campus de Porto Nacional, este artigo busca apresentar a experiência vivenciada por meio da oficina *The enigma of boiúna: a journey of empathy*³, desempenhada por duas estudantes do curso em formação.

O estágio teve como objetivo explorar abordagens que promovessem o engajamento dos alunos e a aprendizagem significativa da Língua Inglesa. Neste artigo, iremos revisar a literatura sobre o uso do *Role-playing Game* (RPG) como estratégia pedagógica e a aplicação da Comunicação Não Violenta (CNV) no contexto educacional no ensino de Línguas.

Um dos conceitos fundamentais abordados neste artigo é a Comunicação Não Violenta, desenvolvida por Marshall Rosenberg (2006). A CNV é uma abordagem que visa promover a empatia, a compreensão mútua e a resolução pacífica de conflitos por meio da expressão de sentimentos e necessidades. Neste contexto, exploraremos como a CNV pode ser trabalhada no ambiente escolar, favorecendo a construção de relações saudáveis, a resolução de conflitos e o desenvolvimento de habilidades sociais.

Além disso, discutiremos o uso do RPG como estratégia pedagógica no ensino de língua inglesa. O RPG proporciona um ambiente imersivo e interativo, onde os alunos podem explorar diferentes papéis, cenários e desafios. Essa abordagem estimula a criatividade, a comunicação oral e escrita, além de promover o engajamento e a motivação dos alunos. REINDERS (2017)

Ao integrar o RPG com a CNV, a oficina *The enigma of boiúna: a journey of empathy* buscou criar um espaço de aprendizagem voltado não apenas para o

³ Título em português: O enigma da boiúna: uma jornada de empatia.

desenvolvimento das habilidades linguísticas, mas também para o cultivo da empatia, da resolução de problemas e da consciência ambiental. Durante o estágio, foi possível observar como essa abordagem proporcionou aos alunos a oportunidade de vivenciar uma experiência significativa, promovendo a reflexão sobre suas próprias necessidades e sentimentos, bem como sobre a importância da empatia e da preservação do meio ambiente.

Este artigo, portanto, apresentará uma análise detalhada da implementação da oficina que ocorreu em duas sessões nas últimas duas semanas do mês de maio/2023 em uma escola de ensino integral de Porto Nacional, Tocantins, destacando os resultados obtidos e suas implicações no ensino de Língua Inglesa. Além disso, serão apresentadas sugestões para futuras pesquisas e intervenções relacionadas ao tema, buscando contribuir para a melhoria da prática educacional e o desenvolvimento integral dos alunos.

Este estudo está alinhado à perspectiva indisciplinar das pesquisas em Linguística Aplicada (LA) (Moita Lopes, 2006), que reconhece a linguagem como agente de mudança em diversos aspectos da sociedade. A abordagem indisciplinar proposta busca transcender as fronteiras disciplinares e promover diálogos e trocas entre diferentes áreas de conhecimento.

1. Metodologia

A pesquisa foi conduzida com uma abordagem qualitativa, exploratória e adotou o estudo de caso como estratégia de investigação. O estudo de caso permitiu uma análise aprofundada específica dessa experiência de estágio, explorando o uso do RPG combinado com a comunicação não violenta no ensino do idioma.

A pesquisa qualitativa, conforme descrita por Merriam (1998), caracteriza-se pela coleta de dados descritivos e adota uma perspectiva crítica ou interpretativa. Essa abordagem busca compreender as relações humanas em diversos contextos e decodificar o significado dos fatos e eventos estudados.

No contexto específico do ensino e aprendizagem de línguas, os princípios da Prática exploratória, conforme propostos por Allwright (1996), estabelecem uma abordagem que vai além do desenvolvimento linguístico. A Prática Exploratória visa compreender o que ocorre na sala de aula, convocando professores, estudantes e demais interessados a discutir suas percepções e experiências. Esse processo de busca por

entendimento envolve o uso deliberado da investigação de atividades corriqueiras de ensino e aprendizagem de línguas, com o objetivo de coletar registros sobre o que acontece em sala de aula e contribuir diretamente para a aprendizagem.

No caso dessa proposição, adotou-se a pesquisa de estudo de caso como abordagem empírica, de acordo com Yin (1989). Essa abordagem concentra-se na investigação de fenômenos contemporâneos em seu contexto de vida real, em que as fronteiras entre o fenômeno estudado e o contexto não são claramente definidas. Nesse tipo de pesquisa, são utilizadas várias fontes de evidência para análise, como notas e observações das estagiárias e do professor orientador, atividades realizadas pelos alunos e suas respostas às perguntas diretas.

Dessa forma, a combinação da abordagem qualitativa, exploratória e do estudo de caso possibilitou uma análise aprofundada dessa experiência de estágio específica, explorando o uso do RPG combinado com a comunicação não violenta no ensino da língua inglesa.

A coleta de dados envolveu uma variedade de instrumentos, incluindo notas e observações feitas pelas estagiárias e pelo professor orientador, atividades conduzidas pelos alunos e respostas obtidas por meio de perguntas diretas. Durante as atividades de estágio, as estagiárias registraram notas detalhadas e observações, documentando eventos, interações e comportamentos significativos. Esses registros foram essenciais para capturar informações contextuais pertinentes e proporcionar uma compreensão abrangente da dinâmica em sala de aula.

Além disso, foram propostas atividades específicas aos alunos, com o objetivo de explorar a eficácia do RPG combinado com a comunicação não violenta no ensino da língua inglesa. Essas atividades foram cuidadosamente planejadas e executadas durante o estágio, abrangendo diferentes aspectos linguísticos e promovendo a interação entre os alunos.

Durante as atividades, foram feitas perguntas diretas aos alunos, a fim de coletar suas percepções, experiências e *feedback* sobre a abordagem utilizada. As respostas obtidas foram registradas e analisadas posteriormente como parte dos dados qualitativos. Isto enriqueceu a compreensão da experiência de estágio, pois exploramos de forma aprofundada as percepções, reflexões e impressões das estagiárias regentes, do professor orientador e dos alunos. A utilização desses instrumentos variados proporcionou uma

ampla gama de perspectivas e permitiu uma triangulação dos dados, fortalecendo a validade e a confiabilidade dos resultados obtidos.

2. Fundamentação teórica

A Comunicação Não Violenta (CNV), descrita por Marshall B. Rosenberg (2018), psicólogo norte-americano em seu livro "Vivendo a comunicação não violenta", é uma abordagem que propõe a criação de conexões autênticas e compassivas entre as pessoas. A CNV se baseia em quatro componentes principais: observação objetiva, expressão de sentimentos, identificação de necessidades e solicitação clara.

O autor explica que a Comunicação Não Violenta se baseia na compreensão de que a linguagem desempenha um papel crucial e que poucas pessoas são ensinadas a expressar suas necessidades. Em vez disso, somos condicionados a criticar, insultar e comunicar de maneiras que nos distanciam uns dos outros (Rosenberg, 2018).

Rosenberg (2006) destaca a importância da Comunicação Não Violenta como uma abordagem adaptável, que se adapta a diferentes situações e estilos pessoais e culturais, rompendo com a ideia de uma verdade única e relevante. Através dessa abordagem, busca-se promover uma comunicação que contribua para o bem-estar dos outros e de nós mesmos.

O primeiro aspecto é a **observação**, que envolve perceber objetivamente o que está acontecendo em uma determinada situação. É essencial ser capaz de expressar essa observação sem fazer julgamentos ou avaliações, apenas descrevendo o que nos agrada ou desagrada nas ações das pessoas.

Em seguida, temos os **sentimentos**, que se referem às emoções que experimentamos ao observar determinada ação. Podemos nos sentir magoados, assustados, alegres, divertidos, irritados, entre outros. O terceiro aspecto é a identificação das **necessidades** ou **valores** relacionados aos sentimentos que estamos vivenciando. Reconhecer quais são as necessidades que estão sendo afetadas nos permite ter uma compreensão mais profunda de nossas emoções.

Por fim, o quarto aspecto da CNV é o **pedido**. Nessa etapa, é importante formular um pedido específico, expressando claramente o que desejamos que seja feito. Cada

componente da CNV tem duas partes essenciais: a expressão honesta dos quatro elementos e a capacidade de acolher de forma empática pelos quatro elementos.

Ao adotar a CNV no contexto educacional, os professores podem cultivar um ambiente de aprendizado que promova a empatia, a compreensão mútua e a resolução pacífica de conflitos. Essa abordagem encoraja os alunos a expressarem seus sentimentos e necessidades de maneira respeitosa, ao mesmo tempo em que os capacita a ouvir e compreender as perspectivas dos outros. A CNV também pode ajudar a criar um clima de confiança e colaboração, estimulando a participação ativa dos estudantes e melhorando o engajamento na sala de aula.

Paralelamente, no que diz respeito ao ensino de língua inglesa, o uso de *role-playing game* (RPG) como estratégia pedagógica oferece uma abordagem dinâmica e envolvente para o aprendizado da língua. Os jogos de interpretação de personagens permitem que os alunos assumam papéis fictícios e participem de situações simuladas, o que lhes proporciona uma imersão autêntica na língua-alvo. O RPG incentiva a prática da língua de forma contextualizada, estimulando a comunicação oral e escrita, a compreensão auditiva e a expressão criativa.

De acordo com Steve Jackson (1994), o RPG não pode ser considerado apenas um jogo no sentido amplo, mas sim um método que permite a criação de histórias dentro de universos fictícios explorados coletivamente. As emoções reais, as batalhas tanto pequenas quanto grandes, ocorrem no decorrer da narrativa, da aventura, que é concebida e vivenciada pelo grupo de jogadores. É nesse desenvolvimento de histórias que surgem as vitórias e derrotas, os momentos de altos e baixos, que ao final proporcionam ao participante a satisfação de ter desempenhado o papel de um viajante pelos caminhos que a imaginação da equipe decidiu percorrer.

Atualmente, o foco é integrar recursos pedagógicos inovadores com conteúdos teóricos em sala de aula, mas isso requer um planejamento mais sólido. Os materiais instrucionais desempenham um papel vital no processo de ensino e os jogos instrucionais surgiram como uma alternativa importante e viável para auxiliar esses processos, facilitando a construção do conhecimento dos alunos. (SOUZA&CUNHA 2023)

Nesse caso, utilizar jogos de RPG como material didático representa uma alternativa pedagógica promissora. Este jogo de explicação estimula a imaginação, promove a participação ativa de alunos e professores e contextualiza o conteúdo. Nos

jogos de RPG, os alunos são desafiados a enfrentar "problemas reais" à medida que a aventura se desenrola, baseando-se em seu conhecimento prévio e agindo de acordo com suas próprias decisões e ações. Segundo Sandes (2023), no jogo de RPG, além das regras estabelecidas e aceitas pelos participantes, há a presença de papéis que conferem ao RPG sua natureza de jogo de representação e interpretação de personagens. Esses papéis incluem o papel do mestre, responsável por conduzir a narrativa, o papel dos personagens interpretados pelos jogadores e a utilização do dado como uma regra fundamental do jogo. Essa estrutura de papéis e regras cria um ambiente colaborativo e imersivo, onde os participantes podem explorar diferentes perspectivas e experiências por meio da ficção.

Nesse contexto, é importante ressaltar que o papel de mestre no jogo de RPG pode ser desempenhado tanto pelo professor quanto pelos próprios alunos durante a execução da atividade. O mestre, seja ele o professor ou um aluno designado, tem a responsabilidade de guiar e coordenar a narrativa, estabelecer os desafios e interações, além de promover a participação ativa de todos os jogadores. (SANDES, 2023)

Essa flexibilidade na atribuição do papel de mestre permite que os alunos assumam a liderança e se envolvam ativamente no processo de criação e desenvolvimento da história, exercitando habilidades de comunicação, colaboração e organização. Ao assumirem o papel de mestre, os alunos têm a oportunidade de praticar a expressão oral, o pensamento crítico e a capacidade de tomar decisões, contribuindo para o desenvolvimento de competências essenciais para a vida pessoal e acadêmica.

Essa abordagem dos jogos como ferramenta pedagógica é mencionada nos Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), que destacam sua importância no processo de ensino-aprendizagem, sendo enfatizados da seguinte maneira:

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propiciam a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações; possibilitam a construção de uma atitude positiva perante os erros, visto que as situações sucedem-se rapidamente e podem ser corrigidas de forma natural, no decorrer da ação, sem deixar marcas negativas (BRASIL, 1998. p. 88).

Ao combinar os princípios da CNV com o uso de RPG no ensino de língua inglesa, é possível promover uma abordagem holística para o desenvolvimento dos alunos. A CNV oferece ferramentas para aprimorar a comunicação, construir relacionamentos

saudáveis e lidar com conflitos de maneira construtiva, enquanto o RPG proporciona um ambiente seguro e desafiador para aplicar essas habilidades linguísticas e socioemocionais.

Essa integração entre a Comunicação Não Violenta (CNV) e o Role-Playing Game (RPG) cria um ambiente de aprendizagem que vai além das práticas acadêmicas convencionais. Conforme destacado por Sandes (2023), essa abordagem busca explorar um caminho alternativo, abrindo espaço para perspectivas diferentes e buscando um meio-termo entre as abordagens pedagógicas estabelecidas e as novas possibilidades. É uma oportunidade de entrelaçar os benefícios das estratégias tradicionais, como aulas expositivas e atividades estruturadas, com abordagens inovadoras, como o uso de jogos e a promoção da empatia e da expressão criativa.

Ao combinar a CNV e o RPG, os educadores têm a chance de construir um ambiente de aprendizado mais inclusivo, participativo e motivador. A CNV proporciona as ferramentas necessárias para desenvolver habilidades de comunicação eficaz, resolução de conflitos e construção de relacionamentos saudáveis. Por sua vez, o RPG oferece um espaço seguro e imersivo para aplicar essas habilidades de forma prática e envolvente, permitindo que os alunos experimentem diferentes papéis, tomem decisões e enfrentem desafios em um contexto significativo.

3. Oficina - Sessão 01

Na presente pesquisa, relata-se a experiência de uma oficina de estágio realizada com alunos da 1ª série do Ensino Médio, durante um período de três semanas em maio de 2023. O foco dessa oficina foi a aplicação de uma aula de RPG com o uso da comunicação não violenta, que combinou a abordagem da comunicação não violenta com o ensino da língua inglesa.

Durante esse período, acompanhamos as aulas da professora regente, responsável pela disciplina de Língua Inglesa em todas as turmas de Ensino Médio. Além disso, fomos responsáveis por conduzir as atividades em sala de aula, proporcionando oportunidades para aplicar a oficina que visava promover o contato entre as professoras estagiárias e os alunos da escola.

Após essas semanas de imersão na turma, coletamos nossas experiências e observações, juntamente com os resultados das atividades realizadas em sala, a fim de

embasar nossa formação na prática docente. A partir dessa oficina e do contato próximo com a turma, analisamos nossas condutas como professoras em formação, buscando criar estratégias que viabilizassem a proposição/negociação de futuras atividades relacionadas à aprendizagem da língua inglesa. Além disso, consideramos as discussões pertinentes e debates realizados ao longo de nossas aulas na disciplina, com o objetivo de construir um conhecimento formativo contínuo a partir da interação entre nós e os estudantes.

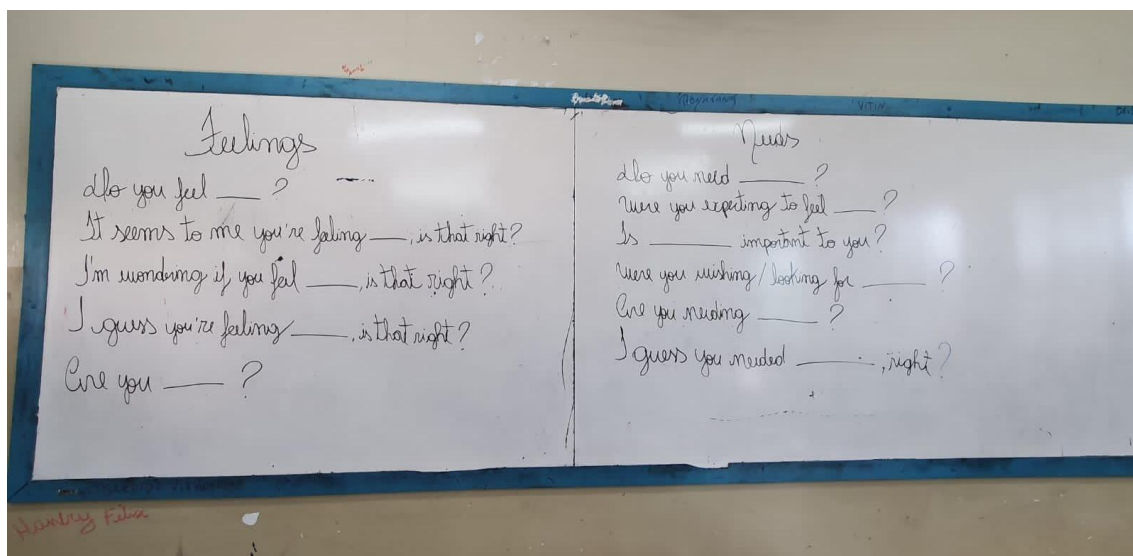
Essa experiência de estágio nos proporcionou uma oportunidade valiosa para refletir sobre nossa prática pedagógica e aprimorar nossas habilidades como futuras professoras. As atividades realizadas durante a oficina demonstraram a eficácia da abordagem do RPG combinado com a comunicação não violenta no contexto do ensino da língua inglesa, promovendo não apenas o aprendizado linguístico, mas também o desenvolvimento da empatia e a conscientização sobre a conservação ambiental. Essa abordagem está alinhada com a Competência Específica 3 dos Parâmetros Curriculares Nacionais (BNCC), que visa promover o uso diversificado de linguagens para promover o respeito ao outro, defender os Direitos Humanos, conscientizar sobre a importância socioambiental e incentivar o consumo responsável, tanto em âmbito local, regional quanto global.

Na primeira parte da oficina, realizada no dia 12 de maio das 7:30 às 9:10, introduzimos informações sobre a proposta da atividade aos alunos. Inicialmente, verificamos o conhecimento prévio deles sobre o RPG, buscando compreender o quanto estavam familiarizados com esse tipo de jogo. De acordo com LEFFA (1996), os conhecimentos prévios são os conhecimentos individuais que os alunos possuem e adquiriram ao longo de suas vidas. Esses conhecimentos podem variar de pessoa para pessoa, podendo ou não estar alinhados com informações cientificamente corretas e ter diferentes níveis de organização. Partindo desse pressuposto, abordamos a lenda da Boiúna, um mito presente na cidade de Porto Nacional, e questionamos o que eles sabiam sobre essa história local. Essa discussão teve como objetivo contextualizar a narrativa do jogo e estimular o interesse dos alunos.

Além disso, durante essa etapa inicial, apresentamos algumas perguntas em inglês relacionadas à comunicação não violenta, especificamente sobre necessidades e sentimentos. Por meio dessas perguntas, buscamos introduzir conceitos-chave da abordagem, incentivando os alunos a refletir sobre suas próprias necessidades e

sentimentos, bem como a expressá-los em inglês. Perguntas como: 1) Você se sente...? 2) Você está...? 3) Eu suponho que você esteja se sentindo ..., certo? 4) Você precisa de...? 5) Isso.. é importante para você? etc. Essa abordagem teve como objetivo estabelecer as bases para a prática da comunicação não violenta ao longo da atividade de RPG, promovendo o desenvolvimento tanto das habilidades linguísticas quanto das habilidades socioemocionais dos alunos.

figura 01. Quadro com as perguntas sobre sentimentos e necessidades em língua inglesa



Fonte: Slide do Módulo III do Curso Conecta sobre palpites empáticos (SANDES, 2023)

Essa primeira parte da oficina proporcionou um momento de interação e engajamento dos alunos, permitindo que eles compartilhassem seus conhecimentos prévios, explorassem a lenda local e iniciassem a reflexão sobre as necessidades e sentimentos envolvidos na comunicação não violenta. Essa introdução preparou o terreno para a imersão na narrativa do jogo e a aplicação prática dos conceitos da comunicação não violenta durante as atividades subsequentes.

Após a introdução da oficina, passamos para a primeira sessão do plano de aula estabelecido, intitulada *Setting the Scene* (Preparando o Cenário), com duração de 15 minutos:

Apresentamos a história de *The enigma of Boiúna: A journey of empathy* utilizando as técnicas de narração. Envolvemos os alunos em uma breve discussão sobre os personagens principais e suas motivações.

Em seguida, avançamos para a etapa de criação de personagens, com duração de 30 minutos: 1) Guiamos os alunos na criação de seus personagens, discutindo suas habilidades, fraquezas e habilidades especiais. - Necessidades, 2) Estimulamos os alunos a pensar em como seus personagens podem abordar os desafios e interagir com os outros. 3) Utilizamos dados para determinar certos aspectos dos personagens, como seus recursos iniciais ou condições iniciais.

Durante essa sessão, os alunos tiveram a oportunidade de exercitar sua criatividade ao criar seus próprios personagens, levando em consideração suas características individuais, habilidades e possíveis interações com os demais participantes. Ao usar os dados, introduzimos elementos de aleatoriedade, adicionando um aspecto de imprevisibilidade ao processo de criação dos personagens e estimulando os alunos a lidarem com diferentes circunstâncias e condições iniciais.

Essa etapa do plano de aula contribuiu para a imersão dos alunos na história do jogo, permitindo que eles se identificassem como parte do grupo e estabelecessem conexões emocionais com as narrativas em desenvolvimento. Além disso, ao discutir as necessidades de seus personagens, os alunos foram incentivados a refletir sobre suas próprias necessidades e as dos outros, promovendo o exercício da empatia e o entendimento das dinâmicas de comunicação não violenta no contexto do RPG.

Durante essa etapa, houve uma reação mista dos alunos ao entrarem em contato com o conceito de necessidades. Inicialmente, alguns demonstraram certa estranheza ao receberem o papelzinho com a palavra em inglês relacionada às necessidades. Essa reação pode ter sido influenciada pela novidade do tema e pela abordagem diferente do que estão acostumados em sala de aula. No entanto, ao mesmo tempo, foi perceptível o interesse despertado, especialmente quando discutimos sobre as possibilidades de poder e habilidades criativas que poderiam ser atribuídas aos personagens. Além disso, durante a etapa de exploração das necessidades, é relevante destacar o primeiro componente da Comunicação Não Violenta (CNV), que é a observação. Segundo Rosenberg (2006), a observação consiste em observar o que de fato está acontecendo, sem fazer juízos de valor ou separar em certo e errado.

Essa reação ambivalente evidencia a importância de trabalhar com a comunicação não violenta e a conscientização das necessidades tanto no contexto do RPG quanto no desenvolvimento das habilidades de linguagem em inglês. A reação inicial de

estranhamento pode ser atribuída à falta de familiaridade com o conceito e à quebra de expectativas em relação a uma aula de língua inglesa mais tradicional. No entanto, o interesse demonstrado pelos alunos ao se envolverem com as discussões sobre poder e habilidades criativas indica que eles reconheceram a relevância desses aspectos no jogo e estavam dispostos a explorá-los.

Ao trabalharmos com a criação dos personagens e a discussão das necessidades, buscamos proporcionar aos alunos uma experiência mais imersiva e significativa, onde eles pudessem explorar suas próprias necessidades e desejos por meio dos personagens criados. Essa abordagem estimula a reflexão sobre as necessidades individuais e coletivas, bem como a capacidade de expressá-las e compreendê-las em um contexto interativo. Ou seja, “ao mesmo tempo que damos aos outros uma atenção respeitosa e empática. Em toda troca, acabamos escutando nossas necessidades mais profundas e as dos outros” (Rosenberg, 2006, p. 21).

Os alunos foram apresentados à introdução da história, conforme prévia do plano de aula: (quadro)

Quadro 01: Início da história apresentada em aula

A história se passa durante o feriado de Carnaval, quando um grupo de amigos decide embarcar em uma empolgante viagem à praia. Eles estão ávidos por aventuras e decidem acampar nas proximidades, a aproximadamente 100 km de sua cidade. Cheios de entusiasmo, os amigos alugam um carro e reúnem todos os suprimentos necessários para a expedição, incluindo equipamentos de praia, barracas, lanternas e comida. À medida que eles se aproximam da cidade de Porto Nacional, a beleza deslumbrante do local se desenrola diante de seus olhos, especialmente ao chegarem durante um pôr do sol magnífico. No entanto, sua alegria é rapidamente interrompida quando descobrem que para chegar à praia, é necessário atravessar um rio. A busca por um barco e um guia prestativo se mostra infrutífera, deixando-os perplexos sobre como superar esse obstáculo inesperado. Com a aproximação da noite, a incerteza paira sobre a jornada do grupo. Determinados a não se deixarem desencorajar, eles se aventuram pela cidade em busca de uma solução. Durante a exploração das ruas, eles se deparam com um idoso de aparência peculiar e com uma maneira de andar característica. Desesperados por ajuda, aproximam-se dele e perguntam se ele conhece alguém que possa ajudá-los a alugar um barco. Para sua surpresa, o velho concorda em ajudá-los, mas impõe um desafio enigmático que eles precisarão resolver em troca. O desafio está diante deles, aguardando a descoberta por parte dos estudantes.

fonte: a autora

Durante a prévia do RPG, os alunos foram convidados a interpretar os personagens da história e deram um nome ao velho estranho que encontraram na cidade de Porto Nacional. Além disso, eles foram incentivados a compartilhar os sentimentos que estavam experimentando nesse momento da narrativa.

No entanto, nesse primeiro momento, ocorreu uma situação delicada quando um dos alunos deu o nome de outro aluno presente na sala. Esse aluno demonstrou claramente

o seu desconforto e manifestou o desejo de intervir. Diante dessa situação, utilizamos a Comunicação Não-Violenta (CNV) como uma ferramenta para lidar com o conflito de forma respeitosa e empática.

Decidimos abordar a questão de maneira direta e perguntamos ao aluno cujo nome foi utilizado como exemplo como ele se sentia em relação a isso. Ele expressou seu incômodo, revelando que se sentia desrespeitado ao ter seu nome associado a um personagem fictício sem o seu consentimento. Aproveitamos essa oportunidade para promover uma discussão em grupo, explicando o impacto que as palavras e ações podem ter nas outras pessoas.

Com o auxílio da CNV, conduzimos uma conversa aberta e empática com a turma, enfatizando a importância de respeitar os limites e sentimentos dos outros. Foi proposto que mudássemos o nome atribuído ao personagem, a fim de evitar qualquer desconforto ou constrangimento. Os alunos compreenderam a situação e prontamente concordaram em alterar o nome, demonstrando uma atitude colaborativa e respeitosa.

Essa experiência permitiu que os alunos vivenciassem na prática os princípios da CNV, como a observação consciente dos sentimentos e necessidades individuais, a empatia na escuta ativa e a busca por soluções que atendam a todos. Além disso, destacou a importância de um ambiente seguro e inclusivo, onde todos se sintam respeitados e valorizados em suas individualidades.

Seguindo, alguns estudantes foram instigados, por meio da interpretação, a darem vida a essas figuras dentro da história. Eles expressaram suas emoções e sensações, compartilhando os sentimentos que imaginavam que seus personagens estavam vivenciando ao encontrar o velho estranho. Essa atividade proporcionou uma oportunidade para os alunos explorarem a empatia e se conectarem com os sentimentos e perspectivas dos personagens que estavam interpretando e conhecerem alguns sentimentos em inglês.

Essa etapa do RPG permitiu que os alunos mergulhassem mais profundamente na história e desenvolvessem uma compreensão mais rica dos desafios que seus personagens estavam enfrentando. Ao compartilhar seus sentimentos, os alunos não apenas se envolveram emocionalmente com a narrativa, mas também praticaram a expressão de suas próprias emoções em um contexto de aprendizagem de língua inglesa.

Durante essa primeira etapa, um aspecto importante a ser destacado foi a presença

de dificuldades enfrentadas pelos alunos em relação à língua inglesa. Como a atividade envolvia o uso da comunicação não violenta e a aplicação de perguntas relacionadas a sentimentos e necessidades em inglês, muitos alunos encontraram desafios na compreensão e pronúncia das palavras.

Diante disso, como professoras, assumimos o papel de auxiliadoras, fornecendo suporte na tradução dos sentimentos e necessidades, e também ajudando-os na pronúncia adequada das perguntas e das palavras. Reconhecemos que alguns alunos se sentiam envergonhados ao expressar-se no idioma estrangeiro, mas nossa equipe esteve constantemente presente para motivá-los, criar um ambiente acolhedor e oferecer o apoio necessário para que se sentissem encorajados a participar ativamente.

Essa abordagem de apoio linguístico foi essencial para garantir que os alunos pudessem compreender e se expressar durante a atividade, ao mesmo tempo em que trabalhavam no desenvolvimento de suas habilidades em inglês. Nossa atenção e dedicação em auxiliar nas dificuldades linguísticas demonstraram o compromisso em proporcionar uma experiência inclusiva e facilitadora para todos os participantes da oficina.

Durante a atividade, o uso do dado para determinar os resultados dos desafios trouxe uma dinâmica interessante ao jogo. Em alguns momentos, notamos que o grupo demonstrava dispersão, mas também percebemos sinais de envolvimento e engajamento por parte dos alunos. O RPG que a oficina estava propondo foi intencional, uma vez que entra diretamente em contato com o terreno movediço das emoções, cheio de tensões e contradições, e cuja viagem para o centro do nosso mundo interior nos previne da cegueira epistêmica que domina nosso consciente e nos reconecta com o que verdadeiramente importa: o mundo das necessidades (SANDES, 2023). Esses momentos de engajamento refletem a capacidade do RPG em criar um ambiente imersivo e estimulante, que desperta o interesse e a participação ativa dos alunos.

Um exemplo desse envolvimento ocorreu em um momento específico, quando como facilitadora, dei uma instrução aos alunos: "Se o resultado do dado for abaixo de 4, conseguimos alcançar o objetivo proposto; se for acima de 4, não aceitaremos essa solução." Enquanto prestavam atenção às instruções, os alunos demonstraram curiosidade e questionaram: "E se tirarmos exatamente 4, o que acontece?".

Esse questionamento mostra que eles estavam atentos às regras e buscando entender

as possibilidades do jogo. Essa interação e questionamento evidenciam uma participação ativa e um interesse em compreender as diferentes situações e resultados possíveis.

Embora tenhamos observado momentos de dispersão, essas situações também podem ser compreendidas como uma oportunidade para aprimorar a dinâmica do jogo, mantendo os alunos engajados e focados nas atividades propostas. Essas experiências reforçaram a importância de adaptar o jogo e suas regras de acordo com as necessidades e características do grupo, garantindo que todos os participantes se sintam motivados e desafiados ao longo do processo.

Durante a realização da atividade, percebemos a necessidade de adaptar o planejamento inicial à medida que os alunos iam apresentando suas ideias e desafios propostos. Essa flexibilidade e abertura para a contribuição dos alunos foram elementos essenciais para promover sua participação ativa e engajamento na atividade.

Em várias ocasiões, os alunos sugeriram desafios e situações que não estavam originalmente previstos no plano de aula. Essas sugestões eram resultado de sua criatividade e entusiasmo pelo jogo, demonstrando um envolvimento genuíno com a atividade. Como facilitadoras, acolhemos essas sugestões e adaptamos o desenrolar da história e dos desafios propostos para incorporar as ideias dos alunos. Essa abordagem permitiu que os alunos se sentissem valorizados e encorajados a contribuir ativamente para o desenvolvimento da narrativa do jogo.

Ao adaptarmos o planejamento conforme as sugestões dos alunos, proporcionamos a eles a oportunidade de exercitar sua criatividade, pensamento crítico e capacidade de resolução de problemas. Essa colaboração na construção da história e dos desafios contribuiu para uma maior conexão entre os alunos e o jogo, além de incentivar o trabalho em equipe e a comunicação entre eles. Essa adaptação do planejamento em resposta às ideias e desafios propostos pelos alunos fortaleceu a autonomia e a responsabilidade deles em relação ao jogo, permitindo que se sentissem protagonistas da experiência e ampliando seu engajamento e interesse em aprender a língua inglesa por meio do RPG.

Na segunda parte da sessão (quadro 02), os alunos foram desafiados a encontrar soluções para os problemas ambientais em um exercício de escrita em inglês. Eles foram encorajados a expressar suas ideias e propostas sobre como restaurar o rio e promover a conservação.

Durante essa atividade de escrita, os alunos tiveram a oportunidade de aplicar o

vocabulário e as estruturas linguísticas que haviam aprendido anteriormente. Nós professoras estagiárias estávamos presentes para fornecer suporte linguístico, auxiliando na tradução e pronúncia das palavras em inglês. Eles demonstraram um interesse genuíno e empenho na atividade, mesmo que enfrentassem desafios com o idioma. Eles exploraram diversas ideias criativas e debateram sobre como abordar a poluição e promover a conservação ambiental. Desde campanhas de conscientização até a implementação de práticas sustentáveis na comunidade, os alunos apresentaram propostas variadas.

Ao compartilharem suas propostas, os alunos tiveram a oportunidade de discutir suas ideias em inglês, incentivando a prática da língua e o desenvolvimento das habilidades de comunicação. Essa atividade promoveu uma atmosfera colaborativa e estimulou o pensamento crítico dos alunos ao buscar soluções para os desafios ambientais apresentados.

Quadro 02: história aplicada em aula

Com o velho como seu guia, eles embarcaram em uma jornada pelas ruas sinuosas da cidade. A cada curva, uma pista era revelada, levando-os mais perto da resposta. Conforme se aprofundavam no quebra-cabeça, eles aprendiam sobre a história e lendas da cidade, incluindo a serpente mítica Boiúna. Eles perceberam que Boiúna tinha a chave para o seu problema e que entender a natureza enigmática da serpente era essencial para encontrar um caminho através do rio. Em um diálogo sincero, eles descobriram que Boiúna buscava harmonia e equilíbrio em seu ambiente. Ela ansiava por um rio mais limpo e saudável, livre da poluição humana e do desrespeito pela natureza. Os alunos perceberam que, para conquistar a cooperação de Boiúna, precisariam lidar com os problemas ambientais que assolavam o rio.

fonte: a autora

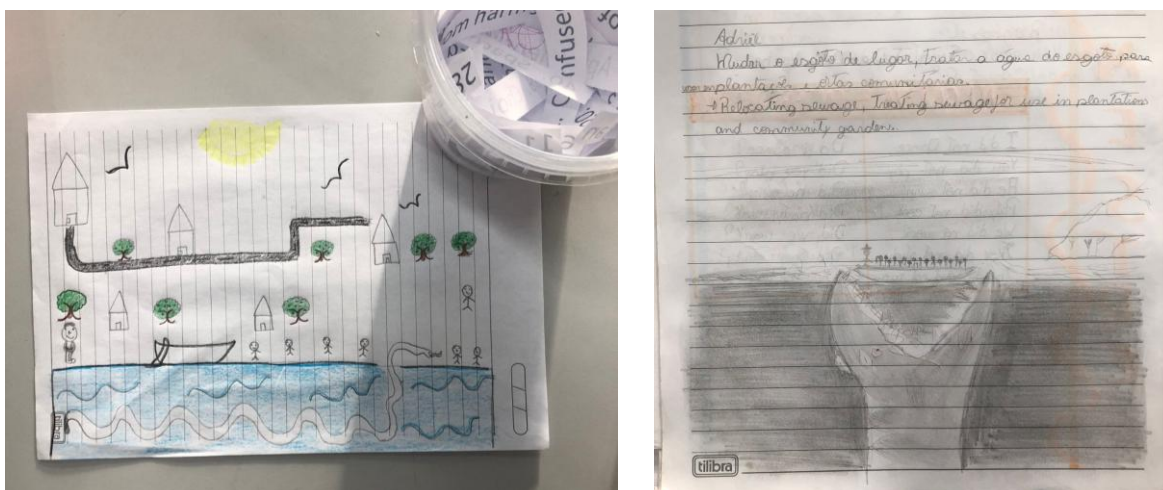
A primeira parte da oficina foi concluída com um suspense, criando uma expectativa para a próxima aula. Após os alunos terem organizado suas ideias para lidar com os problemas ambientais, retomamos a história, e eles foram surpreendidos ao serem devorados por Boiúna. A reação de todos foi impagável, deixando-os eufóricos e ansiosos pelo desdobramento da narrativa.

Nesse momento crucial, além de trabalharmos a língua inglesa, incentivamos os alunos a retirarem novamente os papéis com os sentimentos e necessidades, e os encorajamos a fazer perguntas uns aos outros sobre como estavam se sentindo naquela situação inesperada (em inglês). Essa dinâmica promoveu a expressão emocional e o compartilhamento de experiências entre os alunos, fortalecendo a conexão e a empatia no grupo.

Para finalizar a atividade de forma lúdica e criativa, propusemos aos alunos que criassem uma representação artística daquele momento específico da história. Eles foram estimulados a desenhar, usando sua imaginação e habilidades artísticas, uma cena que retratasse o episódio em que foram devorados por Boiúna. Essa proposta artística proporcionou aos alunos uma forma de expressar sua interpretação da história e estimulou a criatividade.

Essa parte da oficina foi marcada por momentos de surpresa, entusiasmo e participação ativa dos alunos, não apenas no uso da língua inglesa, mas também na expressão artística. Essa abordagem multidisciplinar enriqueceu a experiência do RPG, promovendo a aprendizagem da língua inglesa de forma integrada com a criatividade e as habilidades artísticas dos alunos.

figuras 02 e 03 - Desenhos feitos pelos alunos



fonte: acervo pessoal das estagiárias

4. Oficina - Sessão 02

Na segunda semana da oficina, demos continuidade às atividades, retomando o ponto em que os alunos haviam sido devorados por Boiúna. Iniciamos a busca por soluções para escapar da serpente, o que gerou questionamentos em relação à realidade da situação, considerando que poderiam estar "mortos". Reforçamos que se tratava de um jogo de RPG, onde a imaginação e a criatividade eram fundamentais, e que as atividades levavam em consideração esses aspectos.

Os alunos apresentaram diferentes soluções para sair de dentro de Boiúna. Algumas

ideias incluíam alguém subir pela garganta da serpente e declarar que haviam restaurado e ajudado a preservar o meio ambiente, enquanto outros propuseram remar juntos até encontrar a saída. No entanto, houve também menções a abordagens violentas, como buscar uma ferramenta para matar Boiúna. Nesse momento, tivemos que intervir e reforçar a importância da comunicação não violenta e da empatia. Ao intervir nas sugestões violentas, explicamos que a violência não é uma solução adequada e que existem outras formas de resolver problemas e alcançar objetivos sem causar danos a outras formas de vida. Procuramos reforçar a importância da empatia, do respeito às diferenças e do diálogo como ferramentas para a resolução de conflitos, tanto dentro do jogo quanto na vida real.

Foi um momento significativo de troca e aprendizado mútuo. Utilizamos o dado para determinar qual solução seria aceita e permitir que o desfecho acontecesse de acordo com o desejo dos alunos. A solução acatada foi a de dialogar com Boiúna e explicar a situação. Surgiram questionamentos sobre a língua em que Boiúna se expressaria, se seria em inglês ou em português, demonstrando o envolvimento dos alunos em explorar a dinâmica da comunicação intercultural.

Após implementarmos o diálogo com Boiúna, os alunos foram desafiados a encontrar uma caixa escondida na escola antes da aula. Para isso, selecionamos três alunos voluntários, enquanto os demais permaneceram dentro da "barriga" de Boiúna. Durante esse tempo, contextualizamos com os demais alunos o que eles estavam sentindo, mantendo o clima de suspense e empolgação.

Os três alunos encontraram a caixa e, ao abri-la, descobriram um talismã especial concedido por Boiúna. Esse talismã representava a confiança e a gratidão de Boiúna pelos esforços genuínos dos alunos. Com o talismã em mãos, eles se sentiram fortalecidos e prontos para seguir em frente.

Guiados e apoiados por Boiúna, os alunos descobriram um caminho secreto que os levou por uma passagem subaquática abaixo do rio. Essa rota encantada lhes permitiria atravessar com segurança para o outro lado, alcançando o destino desejado. A jornada pela passagem mística subaquática foi repleta de maravilhas e desafios que testaram sua coragem e perseverança.

Ao emergirem do outro lado, os alunos se encontraram não apenas na praia que tanto desejavam, mas também na porta de uma nova amizade com Boiúna. A serpente

expressou gratidão por seus esforços e os recompensou com um presente precioso - um talismã imbuído com o poder de proteger o meio ambiente e promover a harmonia entre humanos e a natureza.

Unidos pela experiência compartilhada e pelo vínculo estabelecido com Boiúna, os alunos retornaram ao acampamento, com uma sensação de realização e um entendimento mais profundo sobre a importância da empatia, da responsabilidade ambiental e da interconexão entre todos os seres vivos.

No final, *The enigma of Boiúna: A journey of empathy* ensinou ao grupo de amigos que verdadeira conexão e compreensão podem superar até mesmo os desafios mais difíceis. Isso ressaltou o poder da empatia, a importância da preservação ambiental e a capacidade notável dos seres humanos de estabelecer relacionamentos significativos com o mundo natural.

Durante a conclusão da oficina, realizamos uma discussão aberta com os alunos, onde eles foram convidados a refletir sobre a experiência vivida. Alguns questionamentos surgiram naturalmente, estimulando a troca de ideias e aprofundando a compreensão dos temas abordados. Algumas das perguntas levantadas foram:

- How can empathy positively impact our interactions with others?
- How might empathy help in problem-solving situations?
- What challenges do you think the group of friends might encounter during their journey?
- How would you feel if you were in the characters' situation inside the snake's belly?
- What needs and feelings do you think Bouiuna might have? How could you address them?
- Can you think of any creative solutions to help the group of friends escape from the serpent?
- How did your character's strengths and weaknesses influence their actions in the game?
- What did you learn from this RPG experience about friendship and empathy?
- How can you apply the skills and values learned in the game to real-life situations?
- How did the use of dice in the game add excitement and unpredictability to the story?

Essas perguntas incentivaram os alunos a refletir sobre os aspectos emocionais, éticos e práticos da experiência, promovendo uma conexão mais profunda com os temas abordados e permitindo a aplicação dos aprendizados no contexto da vida cotidiana. Eles compartilharam suas respostas e impressões, demonstrando o impacto positivo que a oficina teve em suas percepções e entendimento sobre empatia, amizade e a relação com

o meio ambiente.

Quando questionados sobre como a empatia pode impactar positivamente suas interações com os outros, os alunos ressaltaram a importância de compreender e se colocar no lugar do outro, promovendo um ambiente de respeito e compaixão. Eles reconheceram que a empatia pode ajudar a construir relacionamentos mais fortes e contribuir para a resolução de conflitos de maneira satisfatória para todos os envolvidos.

Ao serem questionados sobre como a empatia poderia auxiliar em situações de resolução de problemas, os alunos destacaram a importância de compreender as diferentes perspectivas e necessidades das pessoas envolvidas. Eles perceberam que a empatia é fundamental para encontrar soluções que considerem a todos, resultando em resultados mais positivos e satisfatórios.

Quando exploraram os desafios que o grupo de amigos poderia enfrentar durante a jornada, os participantes levantaram questões como superar medos e incertezas, trabalhar em equipe, tomar decisões difíceis e encontrar soluções criativas para os obstáculos físicos e emocionais. Eles entenderam que esses desafios são oportunidades de crescimento e aprendizado.

As respostas em relação aos sentimentos que eles experimentaríamos se estivessem na situação dos personagens dentro da barriga da serpente foram variadas. Alguns mencionaram sentimentos de medo, ansiedade e curiosidade, enquanto outros destacaram a determinação e a esperança como emoções predominantes.

Quando solicitados a refletir sobre as necessidades e sentimentos de Boiúna, os alunos mencionaram a busca por equilíbrio e harmonia ambiental, bem como sentimentos como frustração, tristeza ou preocupação. Eles discutiram como abordar essas necessidades por meio de soluções que envolvam cuidado com o meio ambiente, preservação da natureza e conscientização sobre a importância da sustentabilidade.

Ao explorar soluções criativas para ajudar o grupo de amigos a escapar da serpente, os participantes compartilharam ideias como a utilização das habilidades dos personagens, a colaboração em equipe, a busca por ajuda externa e o aproveitamento dos recursos disponíveis no ambiente. Essas soluções demonstraram a capacidade dos alunos de pensar fora da caixa e encontrar alternativas inovadoras para os desafios apresentados.

Durante as discussões, também foi evidente como as habilidades e fraquezas dos personagens influenciaram suas ações no jogo. Os alunos reconheceram que as fraquezas

podem ser superadas por meio da colaboração com outros personagens e do reconhecimento das próprias limitações, fortalecendo a importância do trabalho em equipe e da complementaridade de habilidades.

O último momento da oficina foi marcado pela conclusão da atividade, na qual os alunos tiveram a oportunidade de jogar o jogo GROK, que serviu como inspiração para o desenvolvimento do plano de aula. GROK é um jogo interativo que oferece desafios e situações relacionadas ao tema abordado, proporcionando aos participantes uma experiência prática e imersiva (Sandes, 2023). Através desse jogo, os alunos puderam aplicar os conhecimentos adquiridos durante a oficina, colocando em prática as habilidades desenvolvidas ao longo do processo. Essa experiência de jogo contribuiu para consolidar os aprendizados e promover uma maior compreensão dos conceitos abordados, tornando-se um momento significativo e motivador para os participantes.

Durante a conclusão da oficina, foram realizados dois momentos distintos para explorar as emoções e as necessidades dos alunos. No primeiro momento, utilizamos as cartas de sentimentos, nas quais os alunos tinham que imitar expressões faciais e corporais para que os demais participantes adivinhassem o sentimento que estavam representando. Inicialmente, alguns estudantes demonstraram certa timidez e constrangimento diante dessa atividade, talvez por se sentirem expostos diante dos colegas. No entanto, à medida que o jogo avançava, notamos uma mudança significativa no comportamento dos alunos.

Gradualmente, eles foram superando a inibição e se sentindo mais à vontade para expressar suas emoções. No final, a maioria dos alunos estava entusiasmada e participava ativamente, mostrando uma maior confiança em compartilhar suas expressões emocionais com o grupo. Esse momento de imitação e adivinhação permitiu que os alunos experimentassem e reconhecessem uma ampla gama de sentimentos, desenvolvendo sua capacidade de identificar e expressar suas emoções de maneira mais assertiva.

Na segunda etapa, concentramo-nos nas necessidades, convidando mais de um aluno para imitar uma mesma necessidade. Foi interessante observar como cada aluno interpretava e expressava de forma única as necessidades apresentadas. Essa atividade ressaltou a individualidade de cada estudante, demonstrando que cada um possui necessidades e sentimentos distintos. Inicialmente, alguns alunos também demonstraram alguma relutância em participar, talvez por se sentirem desconfortáveis em compartilhar suas necessidades pessoais. No entanto, à medida que a atividade progredia, eles se

sentiram encorajados a se envolver ativamente e a compartilhar suas perspectivas e experiências.

Esses momentos de imitação e exploração das emoções e necessidades proporcionaram um espaço de aprendizagem enriquecedor, no qual os alunos puderam desenvolver sua consciência emocional, fortalecer a comunicação interpessoal e promover uma maior compreensão e empatia entre si. Além disso, essas atividades contribuíram para a criação de um ambiente acolhedor, no qual os alunos se sentiram cada vez mais à vontade para se expressar e se envolver nas dinâmicas propostas.

Essa experiência de RPG proporcionou uma valiosa lição sobre amizade e empatia aos participantes. Eles entenderam que a verdadeira conexão e compreensão podem superar desafios significativos. A oficina os ajudou a perceber o poder da empatia, a importância da preservação ambiental e a notável capacidade dos seres humanos de estabelecer relacionamentos significativos com o mundo natural.

Os adolescentes também perceberam a relevância dessas habilidades e valores aprendidos no jogo para situações da vida real. Eles reconheceram a importância de ouvir ativamente, buscar entender diferentes perspectivas e considerar as necessidades dos outros, bem como a aplicação dessas habilidades na promoção de mudanças positivas em suas vidas cotidianas.

Em suma, as respostas dos participantes revelaram uma profunda compreensão e apreciação pelos conceitos de empatia, amizade e preservação ambiental, enfatizando como a oficina "O enigma de Boiúna: uma jornada de empatia" contribuiu para o desenvolvimento dessas perspectivas críticas e valores essenciais.

Por fim, como facilitadoras pudemos observar o quanto o uso das duas línguas foi fundamental para o envolvimento dos alunos, mesmo considerando as limitações enfrentadas em relação ao nível de proficiência em inglês.

Desde o início, ficou claro que a combinação das línguas inglesa e portuguesa desempenhou um papel crucial no desenvolvimento da narrativa e nas interações dos alunos. Embora tenhamos sentido a pressão de garantir que as informações fossem compreendidas por todos, mesmo sem um domínio completo do inglês, encontramos um equilíbrio satisfatório. Utilizamos a língua inglesa para explorar as necessidades e sentimentos dos personagens, enquanto mantivemos a história contextualizada na língua materna dos alunos, o português.

Uma abordagem que se mostrou eficaz foi permitir que os alunos escrevessem suas soluções e respostas em inglês. Essa prática não apenas os ajudou a expandir seu vocabulário relacionado ao tema, mas também proporcionou a oportunidade de praticar a formulação de perguntas e expressar suas ideias na língua estrangeira. Mesmo diante dos desafios enfrentados no ensino de línguas estrangeiras no contexto brasileiro e sendo alunos de escola pública, foi gratificante ver o progresso e o engajamento dos alunos.

Ao longo da oficina, pudemos perceber que a combinação das línguas e a abordagem adaptada à realidade dos alunos proporcionaram uma experiência enriquecedora. Eles puderam adquirir conhecimentos, praticar habilidades linguísticas e, acima de tudo, desenvolver a empatia por meio da conexão com a história e dos desafios enfrentados pelos personagens.

Acreditamos que essa experiência tenha sido valiosa não apenas em termos de aprendizado de línguas, mas também no fortalecimento das habilidades sociais e emocionais dos alunos. As discussões sobre empatia, solução de problemas e a importância da preservação ambiental trouxeram reflexões significativas e despertaram um senso de responsabilidade em relação ao mundo ao seu redor.

No final, a oficina foi um sucesso, proporcionando aos alunos a oportunidade de vivenciar uma aventura emocionante, praticar habilidades linguísticas e desenvolver valores importantes. A combinação das línguas inglesa e portuguesa foi essencial para a criação de um ambiente inclusivo e enriquecedor.

Considerações Finais

Neste artigo, exploramos a oficina *The enigma of boiúna: a journey of empathy* como uma abordagem inovadora no processo de ensino-aprendizagem, com foco específico no ensino de língua inglesa. Ao longo do texto, discutimos os principais elementos dessa oficina, enfatizando a importância do uso do RPG, da linguagem e da narrativa como ferramentas para engajar os alunos e promover o aprendizado do idioma de forma significativa.

Durante o estágio, pudemos observar como o uso do RPG proporcionou um ambiente imersivo para os alunos praticarem a língua inglesa de maneira natural e contextualizada. Através da participação ativa na história, eles tiveram a oportunidade de desenvolver suas habilidades de compreensão auditiva, expressão oral, leitura e escrita,

ao mesmo tempo em que se envolviam emocionalmente com os personagens e a trama.

Além disso, a oficina permitiu que os alunos explorassem uma ampla gama de vocabulário relacionado ao meio ambiente, empatia, resolução de problemas e sustentabilidade. Através das discussões, reflexões e interações com a história e os desafios propostos, eles foram capazes de ampliar seu repertório linguístico e fortalecer sua confiança na comunicação em inglês.

Essa abordagem lúdica e temática também despertou um maior interesse e motivação nos alunos em relação ao aprendizado do idioma. Ao se envolverem em uma narrativa envolvente e significativa, eles perceberam a importância do inglês como uma ferramenta de comunicação global e como um meio de explorar diferentes perspectivas culturais.

Em resumo, a oficina *The enigma of boiúna: a journey of empathy* demonstrou como o uso do RPG, da linguagem e da narrativa pode ser um recurso valioso para o ensino de língua inglesa. Essa abordagem não apenas promoveu o desenvolvimento das habilidades linguísticas dos alunos, mas também incentivou a empatia, a consciência ambiental e a resolução de problemas, aspectos essenciais para a formação integral dos estudantes.

À medida que buscamos tornar o ensino de línguas estrangeiras mais envolvente e relevante para os alunos, é fundamental explorar abordagens inovadoras que integrem o uso da linguagem em contextos reais e significativos. A oficina "O enigma de Boiúna: uma jornada de empatia" representa um exemplo inspirador de como a aprendizagem baseada em jogos e narrativas pode transformar a experiência dos alunos, capacitando-os a se tornarem comunicadores eficazes e cidadãos globais conscientes.

À medida que seguimos em frente, é importante continuar pesquisando e explorando a aplicação dessas abordagens no ensino de línguas estrangeiras, buscando maneiras de adaptá-las a diferentes contextos educacionais. Ao fazê-lo, poderemos promover uma educação mais engajadora, significativa e relevante, preparando os alunos para se tornarem cidadãos globais competentes e compassivos em um mundo cada vez mais interconectado.

Referências

LEFFA, V. *Fatores da Compreensão Na Leitura*. Cadernos do IL, Porto Alegre, v.15,

n.15, p.143-159, 1996.

VIN, R. K. *Case study research: design and methods*. Newbury Park, CA: Sage Publications, 1989, p. 23

MERRIAM, S. B. *Qualitative research and case study applications in education*. São Francisco, CA: Jossey-Bass, 1998.

ALLWRIGHT, D. *Teacher training and teacher development: integration and diversity*. Ankara, Turkey: BilkentUniversity. 1996. Disponível em Acesso em 26 de Junho de 2023.

MOITA-LOPES, L. P. (Org). *Por uma Linguística Aplicada Indisciplinar*. São Paulo: Parábola, 2006.

Allwright, D. (2005). Developing principles for practitioner research: The case of exploratory practice. *The Modern Language Journal*, 89(3), 353-366.

REINDERS, Hayo. Digital Games and Second Language Learning. In: *Digital Games in Language Learning and Teaching*. Cham: Springer, 2017. p. 329-343.

SANDES, Fábio Nascimento. Comunicação não-violenta em língua inglesa a partir dos jogos de RPG. Tese de Doutorado. Universidade Federal do Norte do Tocantins, Araguaína, TO, 2023.

ROSENBERG, Marshall B. *Vivendo a Comunicação Não Violenta: como estabelecer conexões sinceras e resolver conflitos de forma pacífica e eficaz*. São Paulo: Editora Sextante, 2018.

ROSENBERG, Marshall B. *Comunicação Não-Violenta: técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais e profissionais* / Marshall B. Rosenberg; [tradução Mário Vilela]. - São Paulo: Ágora, 2006.

BRASIL. MEC. *Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio*, Secretaria de Educação Média e Tecnológica: Brasília, DF, 1998.

JACKSON, S. GURPS *Módulo básico*. 2. ed. São Paulo: Devir, 1994.

SOUZA, Ângela Gonçalves de; CUNHA, Maria Carmen Khnychala. Reflexões sobre a tecnologia educativa. *Revista Horizontes de Lingüística Aplicada*, v. 8, n. 1, p. 82-99, 2009. Disponível em: <https://docplayer.com.br/23781473-Reflexoes-sobre-a-tecnologia-educativa-conceitos-e-possibilidades.html>. Acesso em: 29 de junho de 2023.