

A UTILIZAÇÃO DA TÉCNICA DE *ROLEPLAY* NO ENSINO MÉDIO

Ana Valéria Bisetto Bork

Centro Federal de Educação Tecnológica (CEFET-Pr) – Unidade de Ponta Grossa
Caixa Postal 20 – 84016-210 – Ponta Grossa – Paraná – Brasil

Abstract. In this paper I present the roleplay technique and investigate how this procedure, along with the group work strategy, may offer a positive environment for the practice and oral production of the foreign language in a group of high school students. I analyse and evaluate the information obtained from the students' perspective and reflect upon the pedagogical practice in light of possible changes in order to encourage the development of the communicative language use.

Keywords. *Roleplay technique; oral production; interaction; group work.*

Resumo. Neste artigo apresento a técnica de *roleplay* e procuro investigar de que forma tal técnica, dentro do trabalho em grupo, pode favorecer um ambiente positivo para a prática e produção oral da língua estrangeira em uma turma de alunos do Ensino Médio. Analiso e avalio as informações obtidas sob o ponto de vista dos alunos e faço uma reflexão sobre a prática pedagógica com vistas a possíveis mudanças no sentido de estimular o desenvolvimento do uso comunicativo da língua.

Palavras-chave. *Técnica de roleplay; oralidade; interação; trabalho em grupo.*

1. Introdução

A realização desta pesquisa foi motivada pelo desejo de descobrir melhores condições de aprendizagem para facilitar a aquisição de uma língua estrangeira dentro do contexto de sala de aula. Segundo a afirmação de Ellis (1994, p.563), “a sala de aula constitui um cenário ideal para examinar as principais questões teóricas porque é possível observar de perto como os dados tornam-se disponíveis ao aprendiz e que tipos de *output* os aprendizes produzem em contextos específicos”.

Atualmente há grande interesse de pesquisadores em focalizar o processo de aprendizagem cuja ênfase não está somente no desenvolvimento lingüístico do aprendiz, mas no desenvolvimento da habilidade comunicativa. Para que haja tal desenvolvimento, o professor precisa criar um cenário para que a língua em estudo seja ensinada de forma mais vibrante, ativa e interessante para o aluno. Assim, atividades extras na forma de *roleplay* são de grande importância para que os alunos interajam ativamente e utilizem a língua em estudo de forma significativa.

2. O que é *Roleplay*?

A técnica de *roleplay*, traduzida como dramatização, é uma atividade altamente flexível que permite aos alunos praticar a comunicação em diferentes contextos sociais e em diferentes papéis sociais. Segundo Dangerfield (1991, p.34), *roleplay* “é uma atividade contextualizada em que os alunos têm papéis a desempenhar, os quais são geralmente determinados pelo professor, porém os alunos têm a liberdade de produzir a linguagem apropriada para aquele contexto específico e de acordo com o papel que irão representar”. Para Byrne (1986, p.117), a técnica de *roleplay*, assim como outras atividades relacionadas à dramatização, “envolve o elemento de *let’s pretend* e os aprendizes têm duas opções de escolha: podem representar eles mesmos em uma situação imaginária ou podem ser pessoas imaginárias em um mundo imaginário”.

Littlewood (1975, p.199) considera *roleplay* no ensino de línguas como “uma parte da reação contra a visão de língua como simplesmente um sistema gramatical”, porque utiliza a língua como um meio de comunicação, trata a língua como parte de uma grande unidade comportamental que consiste em elementos verbais e não verbais e, finalmente, coloca a língua em um contexto de situação. O autor (op. cit., p. 200) ainda chama a atenção para a adoção de um papel (*role*) em dois níveis: o primeiro está relacionado à imitação ou *role-taking*, no qual o desempenho do indivíduo é imitativo e pode incluir um comportamento lingüístico e não-lingüístico. O segundo nível, por ele chamado de *role-making*, é pertinente à internalização, ou seja, quando o aprendiz internaliza o papel é capaz de adaptar e criar um modelo individual para a realização da ação, o qual é um pré-requisito para a negociação da dinâmica do fluxo de interação.

Para muitos pesquisadores o termo *roleplay* pode ser justificado como uma forma de simulação em sala de aula, porém tal técnica difere da simulação pelo fato de que os alunos recebem informações sobre as personalidades que terão que adotar. Ladousse (2001, p. 5) caracteriza *roleplay* como “uma técnica simples de organizar e altamente flexível porque apresenta uma variação de atividades nas quais os alunos podem tomar a iniciativa e usar a imaginação”. Segundo a autora, o contraste com *roleplay* está na maior complexidade técnica e rigidez das simulações que são mais longas e elaboradas, estando acrescidas de análise de dados, discussões de opções, etc.

Segundo Byrne (1986, p.119), a atividade de *roleplay* pode ser estruturada em forma de diálogos em aberto, diálogos mapeados, diálogos com base em um *script* como aqueles que geralmente aparecem nos livros-textos.

Ladousse (2001, p.6) apresenta algumas razões que justificam o uso desta técnica em sala de aula: (i) uma grande variedade de experiências podem ser trazidas para a sala de aula, pois os alunos irão desenvolver suas habilidades de produção oral por meio de conversas nas quais funções, estruturas e vocabulário serão introduzidos e trabalhados de forma contextualizada permitindo aos alunos um refinamento do uso da linguagem; (ii) coloca os alunos em situações em que devem usar e desenvolver as formas *fáticas* da língua que são de extrema importância no relacionamento social e que muitas vezes são negligenciadas pelos programas de ensino; (iii) capacita os aprendizes que estão se preparando para a vida profissional ou pessoas que pretendem viajar para o exterior; (iv) ajuda os alunos mais tímidos a se *soltarem* na classe, pois perdendo a inibição, tornam-se mais comunicativos e participantes e passam a fazer parte do

processo, o que constitui pré-requisito para compartilhar com o professor a responsabilidade do processo pedagógico e (v) proporciona aos alunos um ambiente lúdico, de divertimento, uma vez que deixam fluir a imaginação e criatividade. A autora ainda complementa dizendo que a técnica de dramatização ajuda os aprendizes a desenvolver fluência, promove interação em sala de aula e aumenta a motivação dos alunos. Para a autora (op. cit., p.17), o papel do professor neste tipo de atividade é o de organizador e observador, ou seja, aquele que define a estrutura geral da dramatização, mas não participa ativamente uma vez que a composição do trabalho já esteja organizada.

3. Contexto e Metodologia da Pesquisa

Considerando os objetivos desse estudo, optou-se pelo uso da abordagem de pesquisa do tipo qualitativa, de natureza etnográfica, na qual os dados mencionados pelos alunos foram considerados. Também foram levantadas algumas questões sobre outros elementos observados pelo pesquisador.

Nessa investigação procuramos seguir uma abordagem *interpretativa dos dados* relacionando os fatos, o contexto de sala de aula, a participação dos alunos e, para tanto, utilizamos o tipo de pesquisa de *survey* que é amplamente empregada para coletar dados nas áreas de pesquisas sociais. Segundo Cohen e Manion (1985), citados por Nunan (1992, p.140), este tipo de pesquisa é um dos métodos descritivos mais comumente empregados no campo da pesquisa educacional e seu propósito é justamente obter uma visão rápida das condições, atitudes e/ou eventos em um determinado período de tempo.

O estudo foi realizado no Centro Federal de Educação Tecnológica do Paraná (CEFET), na Unidade de Ponta Grossa, durante o 1º semestre letivo do ano de 2004. Os 32 alunos escolhidos para participar deste trabalho pertenciam a uma turma do terceiro ano do Ensino Médio, cuja faixa etária média era entre 16 e 18 anos. O material utilizado como suporte para o desenvolvimento da atividade foi a lição 31 do livro *American Blueprint*, intitulada “*Eating Out*”, na qual teriam que ordenar um diálogo estruturado, e com base nesse exemplo, criar suas próprias falas.

Os instrumentos utilizados para a formação do *corpus* deste trabalho foram dois questionários, gravação das falas dos alunos no momento de preparação das dramatizações, gravação das apresentações e transcrições das falas dos alunos. O primeiro questionário sobre Estilos de Trabalhos Acadêmicos, adaptado e elaborado segundo Kinsella (1996), teve como objetivo fornecer informações sobre as preferências dos alunos na realização de atividades de sala de aula e serviu como um primeiro contato com a turma, uma vez que estávamos afastadas da instituição. Com relação ao segundo questionário, tentou-se por meio de perguntas abertas e de múltipla escolha, abordar a visão dos alunos com respeito ao trabalho em grupo, às etapas do trabalho, à validade da técnica de *roleplay* (se gostaram ou não de participar da atividade) e comentários gerais em relação a todas as etapas do trabalho.

4. Apresentação e Discussão dos Dados

A análise interpretativa dos dados incidiu sobre os comentários e percepções dos alunos com relação aos seguintes aspectos:

4.1 O trabalho de assistência entre os próprios alunos

A técnica possibilitou aos aprendizes interagir com os colegas de modo que pudessem aprender e receber auxílio dos alunos mais experientes. Apresentamos, a seguir, alguns comentários dos alunos com respeito à interferência dos colegas e também do professor sobre a atividade realizada.

“Ficou mais dinâmico e os colegas ajudam naquilo que o outro tem dificuldade.”

“Fica uma maior cooperação onde todos se ajudam e auxiliam.”

“Sim, porque assim pude aprender não só com a professora, mas também com os demais integrantes do grupo onde uma ajudou a outra.”

Os comentários acima citados foram analisados a partir da posição de Vygotski (2002, p.117) que propõe uma interação entre aprendizado e desenvolvimento por meio da zona de desenvolvimento proximal (ZPD), em inglês, *zone of the proximal development*. A ZPD pode ser definida como o espaço no qual, graças à interação e à ajuda de outras pessoas, a criança, o adolescente ou o adulto conseguem realizar uma tarefa de uma forma e em um nível que não seriam capazes de alcançar individualmente. Ao receber intervenções pertinentes nesse espaço, a mente humana pode, em outras e novas oportunidades, desenvolver esse mesmo esquema de procedimentos, aprendendo de maneira autônoma.

4.2 A técnica de *roleplay* como desencadeadora de interação

O trabalho de elaboração e execução da tarefa proporcionou momentos de interação entre professor e alunos e também entre os componentes de cada grupo. Com respeito à interação entre professor e alunos, constatou-se que houve maior aproximação no sentido de não ter no professor um modelo de comportamento institucionalizado como o detentor do conhecimento, mas como uma pessoa pronta para ajudar, conduzir e contribuir com informações e explicações relevantes para a construção da tarefa. Outro ponto importante é que esse tipo de tarefa proporciona um contato mais direto e pessoal com os alunos, principalmente com aqueles que apresentam maiores dificuldades de aprendizagem. Com relação à interação entre os alunos, percebeu-se que tiveram um papel ativo na elaboração dos diálogos e alcançaram um clima interacional desejável, uma vez que organizaram, iniciaram, construíram, finalizaram e também corrigiram algumas das falas dos colegas do grupo. Embora a estrutura gramatical e as informações veiculadas pelo livro-texto fossem previsíveis nos diálogos construídos pelos alunos, percebeu-se que houve troca de idéias, atitudes e experiências acerca do tema proposto. Além disso, tiveram a chance de utilizar seu conhecimento de mundo para criar e usar essas novas falas de forma significativa. Quando indagados se a técnica de *roleplay* deveria ser utilizada pela professora da turma, obtivemos os seguintes comentários:

“Sim, porque há maior interação entre as pessoas.”

“Sim, porque a interação faz bem ao aprendizado.”

“É mais divertido e há maior troca de informações.”

4.3 O trabalho em grupo como estratégia de ensino

De acordo com Harmer (1998, p.21), “as atividades de trabalho em par ou em grupo fornecem aos alunos chances para uma maior independência”, pois têm a

oportunidade de trabalharem sem o controle do professor, definem o tipo de linguagem que irão utilizar para a realização de uma tarefa, as decisões são tomadas cooperativamente e há divisão de responsabilidades. Outra razão aduzida é a maior probabilidade de os alunos arriscarem a sua produção oral entre colegas e esclarecerem suas dúvidas dentro do grupo, com uma linguagem comum a eles, e que muitas vezes é mais clara que a do professor. Os alunos teceram os seguintes comentários quando indagados sobre a realização da atividade em grupos:

“Sim, pois é descontraído e também porque cada um, com seu jeito próprio, contribui para o trabalho ficar mais legal.”

“Sim, porque as tarefas são divididas.”

“Sim, porque no grupo muitas dúvidas são tiradas sem a necessidade do professor.”

4.4 Fatores positivos e negativos da técnica de *roleplay*

Com relação aos fatores positivos comentados pelos alunos observou-se que a introdução da técnica de *roleplay* fez com que tivessem uma quebra na *rotina de sala de aula* e maior relação entre a teoria e a prática. Outro aspecto que nos chamou atenção foi o grau de *motivação e interesse* apresentado pela maioria dos alunos em todas as etapas do trabalho. Um contexto emocional positivo, juntamente com uma variação de atividades, tarefas e materiais pode ajudar no aumento dos níveis de interesse dos alunos, diminuir a falta de atenção e minimizar o problema da rotina. Observemos algumas de suas colocações.

“O uso da dramatização dinamiza as aulas, sai da rotina e assim há mais interesse por parte dos alunos.”

“Sim, porque ajuda-nos a fixar o conteúdo e praticar porque entre aprender e saber utilizar há uma grande diferença.”

Com relação aos fatores negativos, alguns alunos comentaram sobre o *nervosismo e ansiedade* no momento da apresentação da atividade. Os fatores timidez e falta de autoconfiança foram mencionados e, segundo eles, dificultaram o trabalho dentro do grupo.

5. Considerações Finais

Uma das primeiras constatações de nosso estudo foi perceber que a inclusão de diferentes atividades faz com que aconteça uma quebra de rotina na aula de língua estrangeira. Além de tal inclusão, é importante que o professor forneça oportunidades para que os alunos possam desenvolver atividades de forma independente e criativa e que interaja com eles como se todos fossem membros de um mesmo time. A técnica de *roleplay*, por ser simples de ser introduzida e trabalhada com um grande número de alunos, pode ser uma solução para aqueles professores que têm problemas com livros-textos que não enfatizam a oralidade, uma vez que torna as aulas diferentes e mais interessantes, possibilita um ambiente interativo e fornece aos alunos momentos de produção e expressão oral.

Apesar de a pesquisa ter sido realizada com um número grande de aprendizes investigados, apresenta limitações pelo fato de ter ocorrido em apenas uma turma de alunos do Ensino Médio, de uma instituição pública federal. A investigação desses

mesmos aspectos, com um número maior de turmas e envolvendo uma porcentagem maior de alunos, poderia revelar uma amostra ainda mais significativa de dados que poderiam vir a contribuir com futuras pesquisas na área da oralidade.

Os resultados deste estudo sugerem que, principalmente no contexto da escola pública, os professores devem experimentar mais em sala de aula e relatar experiências para que conceitos e idéias propostos por grandes estudiosos possam ser avaliados dentro da nossa realidade educacional. A pesquisa em sala de aula é ponto primordial para que muitas das questões educacionais, como a compreensão dos processos e estratégias de aprendizagem dos alunos, contribuição dos aprendizes no planejamento e nos conteúdos a serem abordados e melhores condições para o desenvolvimento das competências lingüística e comunicativa, possam ser analisadas e relatadas a outros profissionais da área. Assim, pode-se contribuir para que o processo de ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira venha a apresentar mudanças reveladoras no sentido de se alcançar o objetivo maior que é a comunicação, seja oral ou escrita.

Temos plena consciência de que a técnica de *roleplay* não constitui a solução ideal e a única que pode ser utilizada como meio de proporcionar aos nossos alunos momentos significativos de prática oral. Trata-se de um procedimento que pode ser empregado a qualquer momento com vistas a uma interação de qualidade entre os alunos e ao desenvolvimento da capacidade de comunicação oral no contexto educacional.

Referências

- ABBS, Brian; FREEBAIRN, Ingrid. *American blueprint*. Longman, 1994.
- BYRNE, Donn. *Teaching oral english*. New Edition. Longman, 1986.
- DANGERFIELD, Les. Role play. In: MATTHEWS, Alan et al. *At the chalkface: practical techniques in language teaching*. Thomas Nelson and Sons Ltd, p. 34-39, 1991.
- ELLIS, Rod. *The study of second language acquisition*. Oxford University Press, 1994.
- HARMER, Jeremy. *How to teach english*. Longman, 1998.
- KINSELLA, Kate. Pesquisa sobre estilo de trabalho acadêmico. In: REID, Joy M. *Understanding language styles in second language classroom*. New Jersey: Prentice Hall Regents, 1998. p. 85-99.
- LADOUSSE, Gillian Porter. *Role play*. Resource Books for Teachers. Oxford University Press, 2001.
- LITTLEWOOD, William T. Role-performance and language-teaching. *International Review of Applied Linguistics*, v. 13, n. 3, p.199-208, 1975.
- NUNAN, David. *Research methods and language learning*. Cambridge University Press, 1992.
- VIGOTSKI, Lev Semionovitch. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.