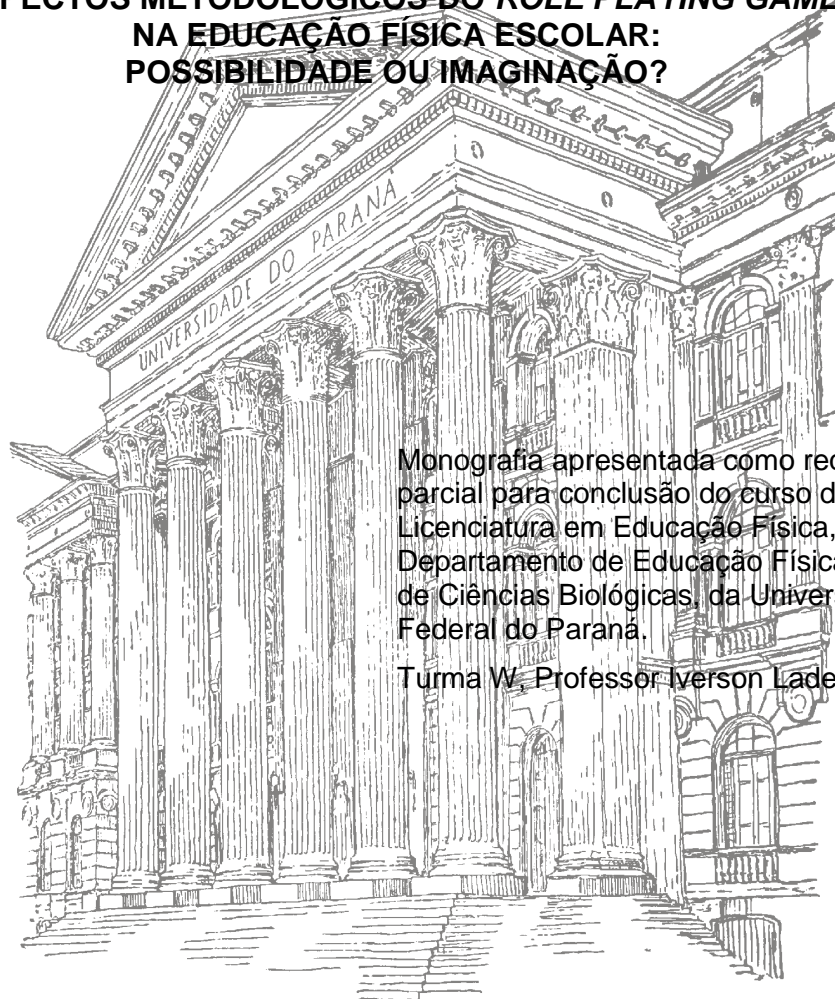


ROBINSON DE SOUZA MOREIRA

**ASPECTOS METODOLÓGICOS DO *ROLE PLAYING GAME*
NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:
POSSIBILIDADE OU IMAGINAÇÃO?**



Monografia apresentada como requisito parcial para conclusão do curso de Licenciatura em Educação Física, do Departamento de Educação Física, Setor de Ciências Biológicas, da Universidade Federal do Paraná.

Turma W, Professor Iverson Ladewig

**CURITIBA
2004**

ROBINSON DE SOUZA MOREIRA

**ASPECTOS METODOLÓGICOS DO *ROLE PLAYING GAME*
NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:
POSSIBILIDADE OU IMAGINAÇÃO?**

Monografia apresentada como requisito parcial para conclusão do Curso de Licenciatura em Educação Física, do Departamento de Educação Física, Setor de Ciências Biológicas, da Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Herrmann Vinicius De Oliveira Müller

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pois sem a Tua unção, eu não chegaria aqui...Louvo a ti Senhor!

Agradeço a meus pais, Moisés e Maria, que me conduziram e me ensinaram os valores que sempre precisei e sempre confiaram em mim.

Agradeço a minha noiva, Fernanda, companheira fiel, paladina e escudeira de minhas ambições e projetos, me acompanhando nos caminhos difíceis e me sustentando com o seu amor. Te amo muito *Foxy Lady!*

Agradeço a meus amigos, Petter e Wellinton, companheiros de Fantasia e Imaginação, que nunca deixaram estas chamas se extinguirem; Felipe, Aderlei, Rodrigo, Leandro, André e Carlos, que, mesmo distantes fizeram-se presentes em meu coração.

Agradeço a meu irmão de universidade, França, que partilhou de vários anseios e tropeços, nesta nossa caminhada acadêmica. Viva a Pílula Vermelha!

Agradeço a meus amigos e irmãos em cristo, da Juventude Batista de Vila Hauer e integrantes do Projeto Daniel. Deus vos abençoe tremendamente!

Agradeço aos companheiros e mais que amigos do projeto Movimentos Sociais e Educação: uma intervenção da Educação Física, os quais serviram de inspiração e alento tanto nas horas alegres quanto difíceis em que passamos nesta sociedade. Amo vocês! Lutemos sempre e unidos camaradas!

Agradeço aos companheiros do assentamento José Dias, os quais me fazem acreditar numa outra sociedade, mais igualitária e justa para com todos.

Agradeço aos integrantes do projeto Educação Olímpica no ensino fundamental, que me propiciaram maior formação acadêmica e para a vida.

Agradeço a meus professores queridos: Astrid, Júlio, Humberto e Letícia, que contribuíram imensamente na formação de meu ser, e a meu (des)orientador, Herrmann, que me mostrou os caminhos quando eu não os via mais, ou ainda, quando achava tê-los visto, ele vinha e me desorientava, no sentido de construir e contribuir sempre mais .

Agradeço, enfim, a todos que me aturaram por querer jogar sempre R.P.G..
Este trabalho é para todos vocês!

EPÍGRAFE

"A imaginação é mais importante
que o conhecimento..."

sendo que

"A mente que se abre a uma nova
idéia jamais volta ao seu tamanho original."

Albert Einstein

SUMÁRIO

RESUMO	v
1.0 INTRODUÇÃO	1
1.1 O PROBLEMA.....	1
1.2 JUSTIFICATIVA.....	2
1.3 OBJETIVOS.....	4
2.0 REVISÃO DE LITERATURA	5
2.1. POSSIBILIDADES E LIMITES DO JOGO PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA.....	5
2.1.1 Educação Física Escolar: o que foi, o que vem sendo e o que pode vir a ser....	5
2.1.2 O entendimento do Jogo enquanto conteúdo na Educação Física Escolar: conhecimentos e sentidos.....	8
2.2. ENTENDENDO O ROLE PLAYING GAME: O JOGO DE R.P.G.....	10
2.2.1. Histórico.....	10
2.2.2. Estrutura de Jogo.....	12
2.2.3 O Jogo no Brasil.....	14
2.3 O R.P.G. E A EDUCAÇÃO.....	15
2.4. O R.P.G. E A EDUCAÇÃO FÍSICA: SIMPLES INSTRUMENTO DIDÁTICO METODOLÓGICO OU INSTRUMENTO - CONTEÚDO?.....	16
3.0. METODOLOGIA	19
3.1. SUJEITOS.....	19
3.2. PROCEDIMENTOS.....	19
3.2.1 Descrição das Atividades.....	20
4.0. RESULTADOS E DISCUSSÃO	22
5.0. CONCLUSÃO	24
REFERÊNCIAS	26
ANEXOS	28

RESUMO

Existe toda uma gama de jogos que vêm sendo utilizados e pesquisados na área da Educação Física Escolar, dentre os quais podemos destacar os Jogos de Iniciação Esportiva, de Recreação e mais recentemente, os Jogos Cooperativos. Dentro deste contexto, o *Role Playing Game* possui um rico potencial a ser explorado em aulas de Educação Física. Mesmo pelo seu modo original de jogar, em volta de uma mesa por exemplo, poder ser considerado quase isento de movimento, um dos princípios da cultura do movimento, vislumbramos a possibilidade de adaptá-lo à cultura corporal de movimento, principalmente no sentido da expressão corporal, como um instrumento didático para a ministração dos conteúdos da disciplina, através de uma concepção crítica da mesma, através da utilização dos pressupostos teórico - práticos da Abordagem Crítico Superadora. Mas não somente um simples instrumento de aplicação de conteúdos, e sim, um instrumento - conteúdo, onde, além de passar os conteúdos pertinentes à área, desejamos instrumentalizar os alunos com o conhecimento da estrutura e das origens do *Role Playing Game*, de forma lúdica e inovadora, propiciando uma formação crítica e reflexiva dos alunos sobre a realidade social, visto a situação de risco em que estão inseridos.

Palavras-chave: *Role Playing Game*, imaginação, fantasia, Jogos de Interpretação; educação física escolar.

1.0 INTRODUÇÃO

O presente trabalho intenciona apresentar um uma nova proposta para a Educação Física, como Área do Conhecimento. Não apenas um instrumento para o ensino da mesma, mas sim, como um *instrumento - conteúdo* componente de toda a sua cultura corporal: o *Role Playing Game*.

O *Role Playing Game*¹, que, traduzindo do inglês, tornaria - se algo como *Jogo de Interpretação de Personagens*, tem sido o foco de muitos estudos na área da educação, como da Biologia, Geografia, História; assim como também na área da Psicologia, mais especificamente a Sócio - Psicologia, a Psicoterapia, e o Psicodrama, entre outras áreas, como o Design e a Literatura. Mas não há quase nenhum material voltado à Educação Física. Em sua grande maioria, este jogo vem sendo utilizado como um instrumento de aplicação: tanto no trato do conteúdo, quanto à obtenção de resultados.

Mas, e na Educação Física? Ele deveria ser usado somente como um instrumento também? Por que não arriscar mais? Não poderia este ser um componente da grande gama de conteúdos da Educação Física, como o Xadrez ou o Teatro, em suas mais variadas formas de expressão corporal?

E é isto o que se pretende com este trabalho: mostrar como o R.P.G. enquanto jogo, nas suas formas de jogar, pode tornar-se um conteúdo da Educação Física, através de uma concepção crítica, que direciona o aluno no sentido de conscientizá-lo da realidade em que está inserido, dando-lhe a oportunidade de refletir sobre a mesma e ser capaz de mudá-la, se assim o quiser, formando-o totalmente e para a sua autonomia.

1.1 O PROBLEMA

Há várias discussões acerca da especificidade da área da Educação Física, com múltiplas questões sobre quais seriam os conteúdos e os objetos de estudo da mesma.

¹ Que a partir de agora será sempre definido pela sigla R.P.G.

Daí tem-se também trabalhos sobre a corporalidade e a expressão corporal, do discurso do educar pelo movimento ou para o movimento, ou ainda, com o movimento.

Na verdade, são discussões demasiadamente epistemológicas e que ainda tem um longo caminho a percorrer no sentido de uma síntese. Uma conclusão em que todos os pesquisadores, professores e estudiosos se tomem por satisfeitos, devido a um sem número de fatores históricos, sócio-político-econômicos e até pessoais.

Devido a complexidade deste assunto, não se deseja tratá-lo aqui, mas sim traçar um caminho possível para o jogo de R.P.G. ser inserido como conteúdo da Educação Física, já que ele abre um leque de possibilidades como instrumento de ensino, já estudado nas diversas áreas da Educação.

Porém, deve-se caracterizá-lo como conteúdo, desde sua aplicação teórico - prática até as possíveis avaliações, mostrando e explicando, enfim, as razões e os benefícios como tal.

1.2 JUSTIFICATIVA

A Fantasia, como elemento constituinte da psique humana, será a principal justificativa do porquê de usar o R.P.G. como conteúdo de aulas de Educação Física.

Segundo Freud (1911) citado por Andrade (2001, s.p.) "a fantasia é fundamental para o desenvolvimento do pensamento, para o relacionamento do homem com a realidade."

Portanto, é importante compreendermos a fantasia como um meio de satisfazermos provisoriamente os nossos desejos até que eles sejam de fato satisfeitos. Principalmente os desejos inconscientes reprimidos, cujo acesso à consciência seria uma fonte de angústia.

Estes desejos, em sua maioria reprimidos pela sociedade, são expostos e satisfeitos à medida que vão sendo aceitos, que no caso poderá ser no grupo de jogo ou na aula, através da sublimação. Isso, por si só, dá ao jogo de R.P.G. um grande papel como elemento socializante. Ao se sentir aceito, o indivíduo começa a se despir de suas inibições e se expor mais à sociedade.

A maturidade do indivíduo está relacionada com a sua capacidade de equilibrar fantasia e realidade, de se adequar à realidade e "eleger" os meios mais eficazes de sublimação. O adolescente, por exemplo, se encontra no início deste processo, perdido em meio a um sem número de estímulos novos e conflitantes. A ação da fantasia, nesta fase, será fundamental para a sua saúde mental e sua melhor integração na vida adulta.

Porém, como contextualiza Hartmann citado por Andrade (2001, s.p.), "a fantasia é benéfica apenas como instrumento transicional, sendo nociva como substituta da realidade." No RPG, os jogadores têm a oportunidade de expressar suas fantasias de forma saudável, sublimando impulsos que, de outra forma, poderiam tomar rumos perigosos, como o da patologia.

A capacidade de integração do RPG começa na sua própria estrutura: é jogado em grupo, demandando não a competição, mas sim a cooperação entre seus participantes. E isso por si só, já justifica a importância de se ministrar aulas com o auxílio do R.P.G., pois vivemos num mundo cada vez mais competitivo, sim, mas devemos mostrar as várias maneiras de sobrepujar esta competição.

Uma delas seria a cooperação de um determinado grupo (amigos, funcionários, atletas) em busca da realização de um objetivo maior e comum.

Outro elemento que justificaria este tema, seria o questionamento da realidade e a conscientização do próprio aluno de que ele pode fazer algo para mudá-la ou melhorá-la.

Após experimentar, na fantasia, diversas realidades, várias maneiras de ser, inúmeras situações e experiência, o aluno está munido de um rico repertório de ações, pensamentos, reações, emoções; a realidade para ele não se apresentará mais apenas como algo linear, de certo ou errado, mas como um universo de múltiplas possibilidades, do que é possível e do que não é possível.

Assim como ele questionará a todo momento o professor (mestre), procurando melhor compreensão da história e interação com os seus elementos, passará a questionar mais a realidade que o cerca.

Portanto, através da vivência prática do R.P.G., de forma adaptada à Educação Física, de discussões sobre os contextos apresentados nas aulas, e também através da realização de tarefas, físicas ou intelectuais, o aluno desfrutará de toda a riqueza e capacidade de sua imaginação em direção à compreender a

realidade que o cerca e a sua posição dentro dela, utilizando, para este fim, os elementos da fantasia.

1.3 OBJETIVOS

Utilizarmos do R.P.G., primeiramente, como ferramenta pedagógica no ensino da Educação Física Escolar, no sentido de passar os conteúdos da disciplina, no caso, jogos e elementos do Olimpismo, tais como valores humanos e *fair play*.

Desejamos, através da orientação e utilização dos pressupostos teóricos - práticos presentes na Abordagem Crítico-Superadora da Educação Física, formular motivos e razões para se criar um instrumento - conteúdo a ser tratado nas aulas de Educação Física Escolar, englobando aspectos da mesma, de toda sua cultura corporal.

Pretendemos, para isso, adaptar os princípios do jogo *Role Playing Game*, sua forma e estrutura originais, às aulas de Educação Física, observando assim as possibilidades de aplicação e a recepção deste novo conteúdo por parte dos alunos.

2.0 REVISÃO DE LITERATURA

2.1. POSSIBILIDADES E LIMITES DO JOGO PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA

Não pretende-se promover uma discussão acerca da epistemologia da Educação Física como Área de Conhecimento, mas sim, apropriar-se do seu conhecimento e dos seus conteúdos num campo específico: a Educação Física Escolar.

Para isto, no entanto, torna-se necessário, mesmo que seja resumidamente, ressaltar alguns fatos sobre a história desta área de conhecimento, como ela se deu e se desenvolveu dentro do âmbito escolar, partindo do mesmo, ou seja internamente, ou para o mesmo, advindo da sociedade, portanto, externamente.

2.1.1. Educação Física Escolar: O que foi, o que vem sendo e o que pode vir a ser?

O que é a Educação Física não seria o cerne do interesse da construção desta monografia, visto que existem vários paradigmas quanto à esta pergunta. Como exemplos, temos que a Educação Física seria "educação pelo movimento", ou "educação do movimento", "educação sobre o movimento", ou ainda "esporte de rendimento"; porém, todo paradigma, ou seja, a construção teórica destas definições, resulta de todo um quadro de referências filosóficas, científicas, políticas e culturais, e, portanto, de diferentes paradigmas resultarão diferentes práticas pedagógicas.

Uma determinada prática pedagógica surge de "necessidades sociais concretas" (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 50). As necessidades relacionadas ao âmbito escolar iniciam-se com a transição da Sociedade da Europa, do final do século XVIII e início do século XIX, do feudalismo para o capitalismo, onde esta começou a "construir um novo homem: mais forte, mais ágil, mais empreendedor" (*idem*, p. 51).

No entanto, somente a "elite hegemônica" da época possuía este luxo. O trabalhador só tinha a sua força e energia física para "vender" no mercado desta chamada "sociedade livre" (*idem*, p. 51).

Daí os exercícios passaram a ser vistos como "receita" e "remédio", onde julgava-se que, através deles, o trabalhador daquela época seria capaz de adquirir

"o corpo saudável, ágil e disciplinado exigido pela nova sociedade capitalista", mesmo desconsiderando as condições materiais de vida a que este estava sujeito.

Os exercícios, com a atenção das autoridades estatais, obtiveram uma concepção higienista, de hábitos de cuidados com e do corpo, além de a força de trabalho ser considerada como fonte de lucro.

Portanto, atendendo aos interesses da classe social hegemônica deste período histórico, a qual detinha e dirigia política, intelectual e moralmente esta sociedade, houve a preocupação com a inclusão dos exercícios físicos nos currículos escolares, surgindo, logo então as chamadas "Escolas de Ginástica", que, na forma de associações livres difundem-se para outros países, chegando ao Brasil.

Era necessário, então, a elaboração e o desenvolvimento de adaptações desta prática que não se destinava a uma população escolar, através de, inclusive, novas propostas. Neste rumo, muitos autores contribuíram, através de suas sistematizações sobre os exercícios físicos, para garantir um espaço de respeito e consideração da educação física na escola perante os demais componentes curriculares, sendo outro determinante fator o caráter científico dado à área "oriundo das ciência biológicas, referencial este que sustenta seu conteúdo de ensino, os Métodos Ginásticos, compostos de séries de exercícios elaborados a partir dos critérios rígidos próprios daquelas ciências." (*idem*, p. 52)

Passa-se assim, devido especificamente ao médico higienista, que segundo o Coletivo de Autores é visto "como autoridade perante um conhecimento de ordem biológica por ele dominado" (1992, p. 53), a orientar a função a ser desempenhada pela Educação Física na escola: desenvolver a aptidão física dos indivíduos.

Esta função, em primeira instância e por muito tempo, seria de responsabilidade de instrutores do exército, dando à disciplina um caráter exclusivamente prático.

Somente depois, com a chegada de outros métodos, onde destaca-se "o Método Natural Austríaco (...) e o Método da Educação Física Desportiva Generalizada" (*idem*, p. 53-54) é que a Educação Física passa a ter um referencial, não propriamente "teórico", sendo mais parecido com um "modelo", principalmente no último método, onde o esporte passa a reger todos os aspectos da aula de Educação Física, desde a sua prática, voltada ao rendimento e à competição, até suas regras minuciosas e rígidas, aliando o sucesso com a vitória, sendo que

"o esporte determina, dessa forma, o conteúdo de ensino da Educação Física, estabelecendo também novas relações entre professor e aluno, que passam da relação professor-instrutor e aluno-recruta para a de professor-treinador e aluno-atleta. Não há diferença entre o professor e o treinador, pois os professores são contratados pelo seu desempenho na atividade desportiva." (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 54)

Esta determinações do esporte são observadas nos princípios da racionalidade, eficiência e produtividade, os quais serviram para o reordenamento da Educação Física escolar, princípios estes advogados também da pedagogia tecnicista, muito difundida na década de 70.

A partir dos anos setenta e oitenta temos os chamados movimentos "renovadores" na Educação Física. Primeiramente a Psicomotricidade, com variantes como a "Psicocinética" de Jean Le Boulch (1978), a qual seria "uma teoria geral do movimento" que o Coletivo de Autores *apud* Saviani (1987, p.68), percebe nessa concepção uma "instrumentalização do movimento humano como meio de formação e a secundarização da transmissão de conhecimentos, que é uma das tarefas primordiais do processo educativo em geral e da escola em particular" (1992, p. 55); e outro movimento que fez parte desta renovação foi o "humanista" na pedagogia, que "se caracteriza pela presença de princípios filosóficos em torno do ser humano, sua identidade, valor, tendo como fundamentos os limites e interesses do homem e surge como crítica a correntes oriundas da psicologia conhecidas como comportamentalistas." (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.55)

Esta perspectiva introduz o princípio do ensino "não diretivo" onde "o conteúdo passa a ser muito mais instrumento para promover relações interpessoais e facilitar o desenvolvimento da natureza, em si boa, da criança". (*idem*, p.55)

Portanto, esta pesquisa basear-se-á, por enquanto, na Educação Física como uma prática pedagógica que, no âmbito escolar, "tematiza formas de atividades expressivas corporais como: jogo, esporte, dança, ginástica, formas estas que configuram uma área de conhecimento que podemos chamar de cultura corporal" (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 50).

Com este breve histórico e os elementos aqui apresentados, passa-se ao próximo tópico, em que tentará se determinar o entendimento da Educação Física, seus conteúdos, e o andamento e o direcionamento que estes darão a este trabalho.

2.1.2. O entendimento do Jogo enquanto conteúdo na Educação Física Escolar: conhecimento e sentidos.

Foi definido que a Educação Física trata da Cultura Corporal, e, segundo a metodologia adotada, a *Crítico-Superadora*, o conteúdo pertinente à área seriam os Temas / formas de atividades: jogo, esporte, ginástica, danças, tendo a "expressão corporal como linguagem" (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 62).

Partindo desta visão, o homem se apropria desta cultura corporal com intencionalidade, seja lúdica, artística, agonística ou estética, formando um conjunto de "significações objetivas" (*idem*, p.62); onde, por causa delas, ele desenvolve um "sentido pessoal" que "exprime sua subjetividade e relaciona as significações objetivas com a realidade da sua própria vida, do seu mundo e de suas motivações". (*idem*, p.62)

Leontiev (1981), citado por Coletivo de Autores (1992, p. 62), constata que

"as significações não são eleitas pelo homem, elas penetram as relações com as pessoas que formam sua esfera de comunicações reais. Isso quer dizer que o aluno atribui um sentido próprio às atividades que o professor lhe propõe, mas essas atividades têm uma significação dada socialmente, e nem sempre coincide com a expectativa do aluno."

Isso pode ser visto na diferença de atitudes de entre um professor que enxerga um evento competitivo como uma forma de notar a sua perfeição como profissional e até de ganhar recompensas e prêmios, enquanto que para o aluno jogador faz parte de sua auto-realização, como diversão, onde as técnicas nada mais são do que meios para atingir aqueles objetivos.

Pode-se dizer então, devido estas considerações, que os temas da cultura corporal, tratados no âmbito escolar, "expressam um sentido/significado onde se interpenetram, dialeticamente, a intencionalidade/objetivos do homem e as intenções/objetivos da sociedade." (COLETIVO DE AUTORES, p.62)

Para tratar estes temas, torna-se necessário o reconhecimento da interdependência que o jogo, o esporte, a dança e a ginástica, entre outros, possuem com os problemas de ordem sócio-política atuais, como ecologia, distribuição de renda e solo, preconceitos sociais e raciais, etc; onde a "reflexão sobre esses problemas é necessária se existe a pretensão de possibilitar ao aluno (...) entender a realidade social interpretando-a e explicando-a a partir dos seus

interesses de classe social." (*idem*, p.63). Porém, tratar destes problemas não deve significar um ato de doutrinação. A percepção do aluno "deve ser orientada para um determinado conteúdo que lhe apresente a necessidade de solução de um problema nele implícito" (*idem*, p.63); colocando frente às atividades, confrontando-as diretamente.

Segundo este Coletivo de Autores "o aprofundamento sobre a realidade através da problematização de conteúdos desperta no aluno curiosidade e motivação, o que pode incentivar uma atitude científica." (*idem*, p.63)

Partindo então para o Jogo como tema / conteúdo da Educação Física Escolar, tem-se que é uma invenção do homem, um "ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente." (*idem*, p.66)

Portanto o jogo "satisfaz" a criança quanto à sua necessidade de "ação". Porém, não a ação pela ação somente. O professor deve conhecer quais as motivações, tendências e incentivos que colocam a criança em ação, para bem entender o seu desenvolvimento, devendo, segundo o Coletivo de Autores, o jogo ser entendido como "um fator de desenvolvimento, por estimular a criança no exercício do pensamento, que pode desvincular-se das situações reais e levá-la a agir independentemente do que ela vê.", pois ela opera com "o significado de suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões." (*idem*, p.66)

Importante notar que, acompanhando este desenvolvimento da criança, está a diferenciação dos aspectos do jogo, onde a ênfase está ligada ao caráter de seus jogos: desde aqueles onde as regras encontram-se ocultas, numa situação imaginária e/ou simbólica (numa brincadeira de papai e mamãe, pois as regras estão ligadas unicamente aos comportamentos respectivos); até os jogos com regras claras e precisas, relegando a situação imaginária ao segundo plano, como numa "queimada".

Quanto às regras, o Coletivo de Autores diz que "quanto mais rígidas são as regras do jogo, maior é a exigência de atenção da criança e da regulação da sua própria atividade, tornando o jogo tenso" (*idem*, p.67), podendo levá-la à perda de grande parte do prazer do jogo, fato este que auxiliará na proposta da possibilidade de um novo conteúdo dentro da aula de Educação Física. Porém, as definições e delimitações do Jogo no ciclo em questão e os procedimentos didáticos -

metodológicos a serem tomados com o conteúdo que se pretende serão vistos no tópico Metodologia.

2.2. ENTENDENDO O ROLE PLAYING GAME: O JOGO DE R.P.G.

Faz-se necessário mostrar algumas características do R.P.G., mesmo que minimamente, para entendê-lo como forma de lazer, como *hobby*, desde a sua origem, passando por sua estrutura de jogo e, finalmente, uma breve noção da sua presença no Brasil.

2.2.1. Histórico

O surgimento do R.P.G. se dá em meados da década de 1970.

Os Estados Unidos se encontram na Corrida Armamentista, na chamada Guerra Fria. A fim de tentar adivinhar os passos do "inimigo", o exército sempre buscava simular as suas estratégias, o movimento de suas tropas, formulando uma resposta à altura, procurando estar sempre à frente.

Destas simulações de exercício militar, algumas pessoas fundam empresas que iniciam um processo de adaptação destas simulações no intuito de transformá-las em jogos simulados, servindo como instrumentos de tomada de decisões, para serem usadas, além do próprio exército, em unidades civis tais como empresas, bancos, escolas, etc.

Uma destas empresas, a Abt Associates Inc, destaca-se neste ramo, por desenvolver e aplicar uma grande gama de jogos simulados, também chamados "Jogos Sérios", por possuírem um caráter educativo, de reflexão. Para Clark Abt, fundador da mesma, a

"atividade adulta mais claramente análoga aos jogos é a Guerra. Guerras são obviamente muito dispendiosas e não praticamente sujeitas a experimentação. Mas são atividades competitivas na mais vasta escala, em que adversários tomadores de decisões contestam objetivos dentro dos limites de sua vontade e de seus recursos. E guerras são processos muito complexos cujos resultados são habitualmente muito incertos (..) e nenhum general sensato pode-se permitir planejar estratégias e táticas sem levar em consideração o que seu adversário poderia fazer para opor-se aos seus planos e o que *e/le* poderia fazer para opor-se às contramedidas." (1974, p. 8)

Nota-se a importância destes jogos serem voltados para a guerra. Porém, situações políticas e sociais também podem ser encaradas como jogos, tais como eleições, relações internacionais, argumentações pessoais, e atividades comerciais (ABT, 1974, p.8-9).

Estes jogos, em qualquer uma de suas situações, representavam, portanto, uma total inexistência de risco dos custos dos erros feitos, pois não eram experiências da realidade, oportunizando aos jogadores adversários saberem o que dá certo e o que não dá.

O autor ainda coloca que, ao seu ver, "nem todos os jogos são disputas entre adversários - em alguns os jogadores cooperam para alcançar uma meta comum contra uma situação natural ou força obstrutora que não é, ela própria, verdadeiramente um jogador, uma vez que não tem objetivos" (ABT, 1974, p. 8)

Um dos vários jogos desenvolvidos pela empresa, chamava-se "Grande Estratégia". Consistia em uma simulação de um conflito global de guerra fria, onde "três blocos/ alianças, posteriormente trinta e nove nações com interesses conflitantes, confrontavam-se nos métodos econômicos, militares e políticos" tendo como meta principal do jogo "formar uma aliança que permanecesse unida (...) e acumulasse os recursos militares e econômicos para continuar o processo, ao mesmo tempo evitando guerras importantes" onde "as jogadas militares consistiam em produção e deslocamento de forças, e ataque convencional e nuclear." (ABT, 1974, p.43,48-49)

Deste exemplo de jogo simulado, surgem os "War Games": jogos de estratégias direcionados à todas as idades, como principal preferência entre os jovens, vendidos em lojas de brinquedos e de departamentos. Estes jogos vinham em caixas de papel, com tabuleiros coloridos representando países do mundo ou eventos históricos (Guerra de Waterloo, 1^a e 2^a Guerras Mundiais), e miniaturas de plástico ou de chumbo, que imitavam os soldados e veículos de guerra, ou navios mercantis, por exemplo.

Do advento e da conseqüente popularização destes jogos, é que surge o R.P.G.

Dois jovens, fãs dos jogos de estratégia, de nome Dave Arneson e Gary Gygax, resolveram mudar um pouco o esquema e as regras dos mesmos: um dos jogadores ficaria responsável por trazer, na próxima sessão de jogo, um desafio para o outro, no caso, um castelo cheio de armadilhas e inimigos que deveria ser invadido

e conquistado por um, e somente um, personagem do exército do outro jogador, um soldado ou espião que possuísse as habilidades para tal finalidade. E assim eles pararam de jogar com vários batalhões, um contra o outro, para jogar com um personagem apenas, munido de habilidades, peculiaridades, enfim, personalidade, o qual deveria infiltrar-se no castelo e superar os obstáculos preparados.

Os dois iniciaram então um processo de confecção de regras para a criação de personagens, batalhas, etc., adaptando livremente elementos fantásticos de mitologias e ambientações literárias, principalmente da obra de J. R. R. Tolkien "O Senhor dos Anéis", mesclando-os ao período medieval histórico, dando origem ao primeiro sistema de R.P.G., chamado "Dungeons & Dragons" (D&D), que hoje está em sua 3ª Edição, com regras atualizadas e melhoradas. Desta origem, o *hobbie* foi se constituindo como uma indústria cultural, onde outros jovens inventaram outros sistemas, os quais variaram em sua temática ou ambiente: Espacial, Futurístico, Cinematográfico, Faroeste, ou até alguns sistemas que permitem aos participantes jogarem em que ambiente quiserem.

2.2.2. Estrutura de Jogo

O RPG é um sistema de jogo em que cada participante assume e representa o papel de um personagem dentro de uma aventura. Alguns autores o consideram como uma "forma de literatura interativa, em que a história é construída por todos os participantes" (ANDRADE & KLIMICK, 2001, s.p.)

Os jogadores reúnem-se em volta de uma mesa, no chão ou qualquer local de sua conveniência, munidos apenas de um livro de regras, as fichas e um elemento aleatório, geralmente dados multifacetados, sendo optativo o uso de tabuleiro e miniaturas.

O livro de em questão é um sistema de regras para jogar, além de ser o lugar imaginário onde se passarão as aventuras. Este livro possui as orientações das regras quanto à criação de personagens e condução de combates, bem como a descrição detalhada do "mundo do jogo", o tema do ambiente em que jogarão os personagens: ficção científica, Idade Média, futuro cibernético, faroeste, Brasil colonial, etc.

Um dos participantes então deverá ser o Narrador ou Mestre de jogo, o jogador que será responsável por criar e conduzir a história, descrevendo-a aos

outros jogadores, é alguém que, segundo Rodrigues, "lê os livros de regras, pesquisa o cenário em que a aventura vai se desenvolver, as personagens, os possíveis antagonistas ou aliados, os caminhos que a narrativa pode seguir no cenário e nas condições propostas" (2004, p. 19); enfim, "será o diretor, o roteirista, o figurante, o ator coadjuvante, o cenário, o juiz do jogo; sobre ele recai a maior responsabilidade: do jogo ser um sucesso e todos passarem momentos agradáveis juntos" (ANDRADE, 2001, s.p.). O mestre não jogará contra os outros jogadores, interpretando os personagens que estes encontrarem: vilões, aliados, e outras criaturas disponíveis no jogo, verificando o sucesso ou não das ações de cada um dos jogadores e estes irão imaginar o que está acontecendo aos seus personagens.

Os outros jogadores criarão um personagem para a ambientação escolhida.

Este personagem será criado de acordo com o sistema de regras (afinal, trata-se de um jogo, e um jogo costuma ter regras) e obedecendo a lógica do mundo para o qual ele está sendo criado. Por exemplo: um cavaleiro medieval não vai poder voar ou ter uma pistola de raio laser. O sistema de regras serve para organizar a ação dos personagens durante o jogo, determinando os limites do que ele pode ou não pode fazer. Todas as coisas que ele tentar executar, tais como pular um abismo, escalar uma parede, atacar um inimigo, vão depender do alvo e das condições em que o personagem se encontra, além das habilidades relevantes. O sistema de regras tem como finalidade fazer uma simulação da realidade (a realidade do jogo), influenciando a ação dos personagens nas ações mais complexas.

Para estas ações, faz-se o uso do dados multifacetados, de seis a vinte lados por exemplo. As jogadas destes dados, pelo jogador que controla o personagem, juntamente com o valor da habilidade / atributo (Força, Inteligência, Carisma) ou perícia (Natação, Escalar, Conhecimento), ou da dificuldade da realização, é que na maioria das vezes determinarão os resultados das ações.

Enfim: o R.P.G. é uma grande brincadeira de "Faz-de-conta": os participantes jogam como seus personagens, interagindo com os outros jogadores e como o mestre, definindo suas ações, suas vontades, sua personalidade a fim de alcançarem o objetivo da aventura (resgatar a princesa do dragão, sobreviver em meio a uma guerra, descobrir tesouros arqueológicos); e, principalmente, o objetivo do jogo de R.P.G.: diversão.

2.2.3. O Jogo No Brasil

A vinda do R.P.G. ao Brasil se deu por meio de jogadores que compravam os sistemas no exterior, traziam em sua bagagem e chegando aqui, reproduziam cópias para os amigos para assim poderem jogar. E foi assim até meados de 1990, quando o GURPS (*Generic Universal Role Playing System*), sistema sem nenhum cenário pré-definido, ou seja, genérico em relação aos ambientes possíveis para as aventuras, que foi traduzido pela editora DEVIR. Daí surgiram os primeiros sistemas brasileiros: Tagmar (1991) e O Desafio dos Bandeirantes (1992). O primeiro seguiu a linha medieval-fantástica do Dungeons & Dragons, enquanto que o segundo idealizou o que poderia ser chamado de "primeiro passo rumo à educação", mostrando um ambiente bem familiar: o Brasil colonial. Mas não (somente) aquele Brasil que conhecemos em nossos livros de história, mas sim um Brasil onde os Bandeirantes interagiram tanto com Índios quanto com elementos fantásticos de nossa cultura: nossas lendas e tradições nacionais e regionais. Sim, você poderia ir à floresta em busca de um componente botânico para curar uma enfermidade do Líder da Bandeira e poderia encontrar um Curupira e ter que explicar a ele porque você carrega armas dentro da floresta dele! Além do livro básico de regras, foram criados livros-suplementos para as aventuras tais como Entradas e Bandeiras, Quilombo da Lua, entre outros.

Em 1993 então ocorreu o que se chamou de "boom" do R.P.G., uma explosão de títulos e suplementos, principalmente internacionais, desenvolvendo o mercado e aumentando as opções para os jogadores.

Já se aproximando do século XXI, ocorreu uma nova onda de títulos nacionais, tal como 3 D&T, na verdade Defensores de Tóquio terceira edição, uma clara analogia ao D&D. A primeira edição deste sistema foi uma bem simples mas bem humorada adaptação dos antigos seriados japoneses onde sempre há heróis em roupas espalhafatosas que sempre enfrentavam monstros esquisitos, e que "no final, os heróis sempre vencem, mas durante as lutas, Tóquio acaba sendo reduzida a ruínas umas três vezes por semana!" (CASSARO, 1994, p.2); daí a origem de seu nome. A sua terceira edição, no entanto, teve o intuito de ser um sistema de regras simples para qualquer tipo de aventura/ambiente que se queira jogar, tendo em seu conteúdo e em seu bom humor formas e expressões inspiradas em *animes* e *mangás*, os respectivos desenhos e gibis da cultura japonesa.

E hoje, devido à Licença Aberta do sistema D20, onde o principal produto é o D&D, muitas editoras pequenas e até grupos de jogadores podem criar ou adaptar temáticas ou regras aos seus sistemas de R.P.G. preferidos, dando uma maior movimentação no mercado atual.

2.3. O R.P.G. E A EDUCAÇÃO

Pesquisas, teses e hipóteses vêm sendo formuladas há anos sobre o componente da ludicidade e do jogo fazerem parte da área educacional, sobre quais formas e de quais maneiras ela poderia ser utilizada em sala de aula.

Portanto, não é de se espantar que este tipo de questão um dia fosse se voltar para o R.P.G., visto que ele é um jogo.

Numa experiência prática do R.P.G. na educação, Carlos Klimick, relata sobre como planejou e passou conceitos de autoridade e responsabilidade para alunos de um colégio do Rio de Janeiro. Além de a turma ser considerada "problemática" pela coordenação do colégio, havia um aluno que "era rejeitado pelos colegas e adotava atitudes contraditórias para ser aceito" (KLIMICK, 2001, s.p), carinhosamente apelidado de "Urina" por seus colegas de turma. Durante a aula-aventura, na qual foi usado o rpg de mesa, eles perceberam que deveriam trabalhar entre si para alcançar o objetivo da história, e que o tal aluno mostrou-se mais valoroso e disposto a ajudar do que seu apelido poderia demonstrar, facilitando sua socialização com a turma e desta com ele, durante o jogo e após, no cotidiano da turma.

Flávio Andrade (2001, s.p), jornalista, editor e autor de R.P.G., mostra, assim como outros autores, alguns caminhos possíveis para o jogo aliar-se à educação, dentre as quais destaco:

- R.P.G. como atividade extra-classe onde é formada uma equipe independente da escola, que será responsável por elaborar as sessões de jogo e escrever as aventuras. Estes passos serão orientados pelo professor responsável, que especificará os elementos que acha importante serem abordados na aventura.
- Professor como Mestre de Jogo, caso em que seria ministrado um curso sobre R.P.G. para o professor para que ele mesmo mestre suas aventuras, dentro ou fora do horário de aula.

Já a professora Andrea Pavão, em sua dissertação de mestrado transformada em livro intitulada "A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de R.P.G.", tenta observar a prática da leitura e da escrita entre os jogadores de R.P.G., influenciadas pelo mesmo, baseando-se principalmente na teoria de cultura de massa e outros elementos teórico-metodológicos de Adorno e Horkheimer, Benjamin e Bakhtin.

O professor de Educação Física Marcos Tanaka também mostra algumas possibilidades do jogo tradicional (de mesa) adicionando, porém, o Live Action, outra modalidade do jogo, onde se joga "ao vivo", com os participantes vestindo fantasias, realmente interpretando seus personagens, tendo que existir, portanto, maior coordenação e organização por parte dos mestres e jogadores, pois trata-se de um evento maior.

E assim estão relacionados alguns trabalhos, acadêmicos ou não, sobre o R.P.G. na Educação.

2.4. O R.P.G. E A EDUCAÇÃO FÍSICA: SIMPLES INSTRUMENTO DIDÁTICO - METODOLÓGICO OU INSTRUMENTO - CONTEÚDO?

Tudo o que foi colocado em relação ao uso do R.P.G. na educação, de modo geral, foi sempre focalizando o *hobbie* como um instrumento, uma ferramenta lúdica para passagem de conteúdo, seja ele História ou Geografia do Brasil colonial, seja aspectos literários, ou ainda valores.

E na Educação Física?

O que tenho visto e vivenciado nestes anos acadêmicos de graduação foram intervenções no mesmo sentido.

Houve os que confundiram o R.P.G., sua estrutura e mecânica de jogo, com o "Caça ao Tesouro", espécie de gincana onde os participantes devem solucionar problemas para obter pistas que os levem a outros problemas que os levem a outras pistas, e basicamente isso. Não que esta confusão seja algo tenebroso e terrível. Mas é importante que não se associe o R.P.G. à este tipo de jogo.

No decorrer dos anos seguintes, houveram adaptações do R.P.G. ao caça ao tesouro, aproximando os dois jogos, envolvendo bastante a Educação Física como área de conhecimento, principalmente na área de Lazer e Recreação, principalmente nas disciplinas relacionadas.

E a intenção inicial de nossa pesquisa era neste sentido: utilizar-se do R.P.G. como ferramenta pedagógica no ensino da Educação Física Escolar. Portanto, para passar os outros conteúdos da disciplina, tais como já explicitados em tópicos anteriores

Porém esta pesquisa agora almeja algo mais, possui uma ambição audaciosa e talvez única: o R.P.G. como instrumento - conteúdo do grande conteúdo Jogos nas aulas de Educação Física.

As razões são muitas, se forem vistos todos os espectros da Educação Física, do corpo, do movimento, e é claro, pontuando e baseando-a na metodologia descrita acima. O que poderia se desenvolver com o auxílio do R.P.G.? Tanaka (2004, p. 39 e 40) coloca algumas competências, habilidades e Outras características desenvolvidas no R.P.G.:

- Resoluções de situações-problema - durante o jogo os personagens dos alunos de deparam com situações que precisam resolver para continuarem jogando;
- Aplicação de conceitos em situações práticas do dia-a-dia - as aventura são elaboradas no sentido de trabalhar algum componente curricular ou tema transversal, de forma simulada à real, possibilitando aos alunos, vivenciando-a na simulação, poderem, então, aplicá-la na sua prática real;
- Expressão Oral - principalmente no jogo "de mesa", pois este baseia-se na descrição oral das ações dos personagens, sendo esta expressão, portanto, estimulada a todo momento, visto que os personagens sempre estão agindo;
- Expressão Corporal - principalmente no "Live Action", pela razão de que os jogadores interpretam seus personagens como numa peça de teatro, ou seja, corporalmente;
- Cooperação - porque a vitória virá somente pela solução coletiva, através das interdependências dos personagens, de suas habilidades.

Além da Interdisciplinaridade que ocorre no sentido de uma mesma aventura abordar vários conteúdos de várias disciplinas; da Interatividade, pois os alunos devem conversar entre si e com o Mestre, planejando suas ações; Criatividade, já no começo, na criação dos personagens, suas histórias, qualidades e defeitos, além de, obviamente, com o mestre criando a história e todos seus elementos.

Aqui a fantasia é retomada. Segundo Andrade, quanto ao interesse dos alunos numa aula diferente, viva, com o conteúdo quase que em movimento dentro da esfera do conhecimento, deve-se à

"função auxiliar da fantasia como processo de aprendizagem. Assim como em outras situações da vida, a fantasia serviria como um desvio da angústia geralmente provocada pelo processo de ensino, para mais tarde reencaminhar o indivíduo em sua direção, desta vez com um sentimento mais positivo a esse processo" (2001, s.p.)

Nas aulas de Educação Física, portanto, apropriar-se-á destes pressupostos, principalmente no que diz a expressão corporal, indo em sentido a ela e partindo dela, colocando elementos do teatro de improviso, ou ainda os jogos dramáticos que "entre sujeitos (Faz-de-conta) todos são ' fazedores ' da situação imaginária, todos são atores" (JAPIASSU,1998, p. 4); também utilizando-se de uma Metodologia Crítica do ensino, sempre refletindo sobre o conteúdo da aula, tratando o aluno como ser total, individual, mas que está inserido na realidade social que o cerca.

Enfim, de forma adaptada à Educação Física, os alunos estarão experimentando uma aula de Educação Física a partir de um novo Instrumento - Conteúdo: o *Role Playing Game*.

3.0 METODOLOGIA

3.1 SUJEITOS

Os indivíduos, que a partir daqui serão denominados atores², a serem primeiramente observados, no seu cotidiano escolar, e que depois serão os principais responsáveis pela aplicação e experimentação do conteúdo proposto nesta pesquisa, fazem parte do Instituto Ayrton Senna, pertencentes à faixa etária de 10 à 12 anos, cujas aulas serão ministradas no Centro de Educação Física e Desportos (CED), dentro do Centro Politécnico, *campus* da Universidade Federal do Paraná.

3.2 PROCEDIMENTOS

Como forma de investigar o objeto de estudo já proposto, optou-se pela *pesquisa de campo*, tendo como referência a pesquisa qualitativa.

Este trabalho de campo, segundo NETO (1994, p. 51), "se apresenta como uma possibilidade de conseguirmos não só uma aproximação com aquilo que desejamos conhecer e estudar, mas também de criar um conhecimento, partindo da realidade presente no campo", realidade esta a ser primeiramente aproximada.

A aproximação terá como mediador e facilitador o rol de atividades propostas pelo projeto de extensão universitária denominado Educação Olímpica no Ensino Fundamental, do programa LICENCIAR, da Universidade Federal do Paraná, através do uso da de uma observação do cotidiano escolar dos atores envolvidos.

A técnica de observação a ser utilizada será a *observação participante*, a qual se realiza "através do contato direto do pesquisador com o fenômeno observado para obter informações sobre a realidade dos atores sociais em seus próprios contextos" (NETO, 1994, p. 59); que também basear-se-á em um roteiro confeccionado com a intenção de obter informações pertinentes à aplicação futura do conteúdo proposto (vide Anexo 1). A escolha desta técnica "reside no fato de

² Há duas justificativas para este termo: a primeira refere-se à observação de Zaluar citada por Neto sobre "a relação com os atores no campo implica no ato de cultivarmos um envolvimento compreensivo, com uma participação em seus dramas diários." (1994: 55); e a segunda, mais ligada ao objeto - tema de estudo proposto, o *Role Playing Game*, devido à interpretação de personagens, como os atores profissionais.

podermos captar uma variedade de situações ou fenômenos que não são obtidos por meio de perguntas, uma vez que, observados diretamente na própria realidade, transmitem o que há de mais imponderável e evasivo na vida real" (*idem*, 1994, p. 60).

Depois da etapa da observação acima explicitada, planejar-se-á a didática a ser adotada em relação ao conteúdo desejado, partindo das propostas advindas do jogo original de R.P.G., conforme visto no capítulo 2 desta pesquisa, sob o tópico *Estrutura de Jogo*; havendo então a sua aplicação, que consistirá no seguinte:

- Introdução do R.P.G. adaptado como conteúdo da disciplina de Educação Física, com a participação dos alunos, através de questionamentos e sugestões, e sua familiarização com o esquema da aula, para as próximas temáticas a serem desenvolvidas em aulas próximas
- Aulas essencialmente práticas propiciando a vivência do R.P.G., utilizando-se principalmente da ajuda dos alunos no desenvolvimento das temáticas, que em primeira estância, serão aplicadas pelo professor, com o auxílio de alguns alunos se preciso;

E no final da Intervenção, porém não a nível de dados necessários a esta pesquisa, pretende-se ministrar:

- Exposição do Jogo de R.P.G. original, ou "de mesa", como um *hobby*, aumentando o leque de opções culturais dos alunos, através de aula expositiva, procurando explicar os objetivos do R.P.G., seu Histórico, sua principais regras e tipos de sistemas;
- Vivência do jogo original;

3.2.1 Descrição das Atividades

Seguindo o planejamento supracitado, as aulas ocorreram da seguinte forma:

1^a Aula - Foram passados os primeiros passos em direção ao conhecimento por parte dos alunos do que seria o R.P.G., com uma breve explicação sobre a imaginação, a interpretação de personagens (claro que com seus devidos termos, apropriados à idade), utilizando-se muito da linguagem dos desenhos e filmes. Daí, pediu-se a eles escolherem, em dupla, uma das seguintes Classes/Profissões:

Atleta/Jogador, Torcedor, Juiz/Árbitro, Cientista/Inventor e Professor; para logo após preencherem a Fichas de Personagem (Vide Anexo 2). Eles deveriam trazer para o próximo encontro uma breve história deste personagem, bem como seu nome, e o que mais eles achassem importante. Nada de regras por enquanto. Somente foi colocado que eles seriam estes personagens em todas as aulas a partir daquele momento.

2ª Aula - Com os personagens em mãos, criado a história e todos os detalhes imaginativos, foram apresentados aos alunos as regras e opções do jogo, tais como os números para eles colocarem em suas habilidades nas fichas de personagem, assim como as características especiais e equipamentos que tornam suas classes especiais e diferentes umas das outras.

3ª Aula - Teve início um grande jogo de R.P.G., com elementos do mesmo adaptados à Educação Física, adicionando elementos da temática do Fair Play. Importante notar que os participantes e os coordenadores estão somente interpretando, não se utilizando de roupas e fantasias.

4ª Aula - Continuação do Grande jogo

Houveram dois momentos em relação aos monitores do Instituto e aos bolsistas do projeto. Um já era planejado, o qual consistia em uma oficina breve sobre o R.P.G. como ferramenta pedagógica, mostrando todo o histórico e sistemas de regras do mesmo, como visto nesta pesquisa; e outro inesperado mas bem recebido: ambos os grupos quiseram jogar o jogo tradicional, "de mesa", o que defendemos como uma forma de experimentação de toda a mecânica do jogo, além de entenderem como se joga para poderem ajudar no processo da intervenção.

4.0 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Quanto ao início da intervenção existiram problemas de cunho organizacional-corporativo em relação ao Instituto Ayrton Senna e o CED, resultando num atraso no cronograma de aplicação. Quando, no entanto, foi iniciado o processo, a aplicação tornou-se fácil devido à presença de muitos acadêmicos/monitores, tanto do Instituto quanto do projeto do programa Licenciado.

O conteúdo, o R.P.G. no caso, fora adaptado às premissas do projeto, todas ao redor do tema Olimpismo, havendo uma adaptação deste dentro do R.P.G..

As intervenções do Projeto foram no sentido de propiciar aos alunos vivências e conteúdos que possibilitassem o entendimento destes sobre a temática do Olimpismo, o qual engloba, entre outros, subtemas como Valores Humanos, Ética, História das Olimpíadas e o *Fair Play*. Dentre todos, o referido projeto propôs-se a focar principalmente o *Fair Play*, desenvolvendo e aplicando jogos e atividades de cunho cooperativo, de discussão sobre valores, que pudessem ao mesmo tempo levar os alunos a refletir sobre suas práticas diárias, dentro do Instituto ou não, partindo do contexto social em que vivem.

Paralelamente às estas atividades, durante as aulas, houve então a aplicação do R.P.G., conforme descrito acima, não rompendo, portanto, com as atividades planejadas pelos participantes do projeto.

Nas duas primeiras aulas notamos uma mistura de sentimentos quanto ao elemento apresentado, tais como curiosidade, desinteresse, entusiasmo e aborrecimento. Quanto à isto não há nada de novo, pois os professores sabem, ou deveriam saber, que, diante de cada elemento novo trazido para as aulas, independente da idade e maturidade dos alunos, estes sentimentos ocorrerão de variadas formas e intensidades, mas sempre serão freqüentes.

A despeito dos sentimentos, os alunos receberam bem esta primeira etapa, na maioria da turma. A confecção dos personagens possui um elemento criativo único, pois o jogador imagina-o como quiser, sem limites dentro do jogo, no caso jogadores, pois cada personagem seria interpretado por dois alunos (as), que seriam responsáveis pelas ações do mesmo, induzindo-os a sempre conversarem entre si para resolver as ações do respectivo personagem. Nesta parte, houve a criação e a recriação de personagens, pois alguns alunos criaram um personagem novo, por assim dizer, original; enquanto outros inspiraram-se em filmes e desenhos que

gostam, para a confecção. Mas, mesmo estes que inspiraram-se em filmes e desenhos, quando traduziram sua imagem para a ficha, mudaram drasticamente suas características, às vezes somente apropriando-se de seu nome ou personalidade, não atendo-se às características físicas reconhecidas.

Na aula seguinte, os jogadores trouxeram a histórias de seus personagens, bem como um desenho deles ou de algo que os representava. Aqui observamos uma maior apropriação das histórias dos personagens inspirados, no entanto alterando aspectos como cidade de nascimento, contexto social, entre outros. Houve também uma maior aceitação, talvez pelo crescente entendimento da mecânica do jogo, vista pela ansiedade dos alunos em querer "jogar o jogo", pois alguns ainda não haviam percebido que a confecção dos personagens já era parte do jogo.

Na seqüência das aulas, houve então o início da Aula - aventura, onde os jogadores interpretariam seus personagens. Foi criado um roteiro com situações fictícias, as quais envolvessem os personagens com os temas do *Fair Play*, de modo a orientar o mestre e o professor na aplicação do jogo (vide Anexo 3). Neste momento, a pesquisa se encontrava em seu clímax, por assim dizer, onde a prática dos objetivos, suas possibilidades de aplicação, seriam visualizados.

No entanto, a receptividade do jogo por parte dos atores sociais, ocorreu de modo insatisfatório. Isto se deve, talvez, ao pouco tempo e número de aulas para explicar o jogo quanto à sua estrutura, devido à complexidade do assunto, ou ainda a distância deste enquanto *hobbie* da realidade social dos mesmos.

Enfim, a aula não ocorreu por completa, pois alguns alunos desviaram suas atenções do jogo devido aos fatores supracitados e, como já observado, pelo seus comportamentos em todas as aulas do Instituto.

No entanto, para outros alunos, o jogo ocorreu de forma divertida e os temas foram, mesmo que superficialmente, entendidos, isto ocorrendo por suas interações, e de seus personagens, com os personagens do mestre, resolvendo e vivenciando as situações expostas no roteiro.

5.0 CONCLUSÃO

Dentro da Educação Física Escolar, visto a sua discussão enquanto disciplina curricular, notou-se à evolução dos conteúdos da mesma da ginástica conformadora de corpos, passando pelo "milagre do esporte", enquanto indústria cultural e alienante da sociedade, até se chegar aos dias de hoje, onde o grande conteúdo Jogos é imensamente utilizado e crescentemente pesquisado no que diz às suas aplicações, tais como os jogos cooperativos, e razões para estas, devido ao elemento de desenvolvimento, do exercício do pensamento frente às situações do cotidiano, no tocante à conscientização de suas escolhas e decisões.

Nesta perspectiva se insere o *Role Playing Game*, notando-se sua estrutura de jogo cooperativa, demandando a participação de todos os jogadores em forma de grupo, onde um depende do outro, um completa o outro. As pesquisas em torno deste jogo mostraram-no como instrumento de aplicação eficiente dos conteúdos pertinentes, devido principalmente ao elemento lúdico que carrega e sua atividade. Mas, além disto, tentamos apontar novos caminhos, novas possibilidades para este instrumento, enriquecendo-o quando na Educação Física, adaptando sua estrutura e execução de forma que os jogadores experimentem seus elementos, tais como fantasia, imaginação, criatividade, interação, sociabilização; mas saibam que estão numa aula de Educação Física, expressando as ações de seus personagens, e por consequência, as suas próprias, oralmente e corporalmente, como num grande teatro de improviso.

Na aplicação do jogo nas aulas, utilizando-se dos pressupostos teórico - práticos da abordagem Crítico-Superadora da Educação Física, observamos primeiramente os problemas quanto à receptividade e apropriação por parte dos alunos. Isto deve-se ao número escasso de aulas direcionadas à explicação do R.P.G., o qual é um tanto complexo, principalmente àqueles atores que vivem em situações de risco social e econômico.

Uma das possibilidades de resolução desta situação seria a de mostrar a estrutura do R.P.G. original, fazendo-os vivenciarem sua estrutura, para depois transportá-lo para as aulas. Para isto ocorrer, vislumbramos a possibilidade e a necessidade de um tempo maior de aplicação deste, tal como um plano de ensino anual ou semestral.

Experimentamos, portanto, o R.P.G. como instrumento das aulas de Educação Física, mostrando-o como uma excelente ferramenta de ensino dos conteúdos da mesma, devido principalmente ao seu elemento lúdico. Porém, o que visualizamos primeiramente, o R.P.G. enquanto instrumento - conteúdo, enquanto uma nova proposta de ensino da disciplina, em toda a sua cultura corporal, onde seriam passados todos os assuntos ligados ao jogo, de forma que a expressão corporal e os conteúdos inseridos na Educação Física fluíssem naturalmente, demandando, portanto mais tempo de aplicação, com certeza virá no sentido de um trabalho futuro mais amplo.

Em suma, esperamos ter contribuído, com este trabalho, no sentido de mostrar as origens do jogo e sua estrutura, assim como adaptá-lo à Educação Física Escolar, e contemplamo-nos com o R.P.G. enquanto novo e prazeroso instrumento de ensino, onde são valorizadas no aluno habilidades físicas e mentais, bem como sentimentos que o levem a refletir sua atuação como ser humano na sociedade que vive, conscientizando-o de suas possibilidades, decisões e escolhas, no sentido de formar um indivíduo completo, consciente, crítico e, principalmente, autônomo.

E o R.P.G. pode nos permitir formar este indivíduo.

É só imaginar.

REFERÊNCIAS

ABT, Clark. **Jogos Simulados: estratégia e tomada de decisão**. Trad. Alexandre Lissovski. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1974.

ANDRADE, Flavio. **RPG: possibilidades de uso**. Disponível: <<http://www.historias.interativas.nom.br/educ/rpgtese.htm>>. Acesso: 21 set. 2001.

_____. **Caminhos para o uso do RPG na Educação**. In: RPG e Educação. Disponível: <<http://www.historias.interativas.nom.br/educ/aplicar.htm>>. Acesso: 21 set. 2001.

ANDRADE, Flávio, KLIMICK, Carlos, RICON, Luiz Eduardo. - **O Desafio dos Bandeirantes - Aventuras na Terra de Santa Cruz**. Rio de Janeiro: GSA, 1992.

BORGES, Cecília Maria Ferreira. **O Professor de Educação Física e a Construção do Saber**. Campinas : Papyrus, 1998.

CASSARO, Marcelo. **Defensores de Tóquio: RPG de gozação com os heróis japoneses**. São Paulo: Trama, 1994.

CEZAR Jr. Júlio, DA SILVA, Ygor Moraes Esteves, NAHOUM, Leonardo, RODRIGUES Marcelo - **Tagmar**. Rio de Janeiro: GSA, 1991.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

FAZENDA, Ivani (org.). **A Pesquisa em Educação e as Transformações do Conhecimento**. Campinas: Papyrus, 1997.

JAPIASSU, Ricardo Ottoni Vaz. **Jogos Teatrais na Escola Pública: Aspectos do desenvolvimento cultural de pré-adolescentes com a linguagem teatral nas séries iniciais do ensino fundamental em São Paulo-SP/Brasil**. São Paulo: ECA-USP, 1998. 14p. Relatório de Intervenção de Projeto.

KLIMICK, Carlos. **RPG e Educação**. Disponível: <<http://www.historias.interativas.nom.br/educ/aplicar.htm>>. Acesso: 21 set. 2001.

_____. Experiência Prática com o RPG aplicado à educação. *In: RPG e Educação*. Disponível: <<http://www.historias.interativas.nom.br/educ/aplicar.htm>>. Acesso: 21 set. 2001.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. (org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. 20^a ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.

NETO, Otávio Cruz. O trabalho de campo como descoberta e criação. *In: MINAYO, Maria Cecília de Souza. (org.). Pesquisa Social: teoria, método e criatividade*. 20^a ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1994. p. 51-64.

OLIVEIRA, Vera Barros de. **O Símbolo e o Brinquedo: a representação da vida**. Petrópolis: Vozes, 1992.

PAVÃO, Andréa. **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de RPG**. Rio de Janeiro: EntreLugar, 1999

RIYIS, Marcos Tanaka. **SIMPLES: Sistema Inicial para Mestres - Professores Lecionarem através de uma Estratégia Motivadora**. São Paulo: Ed. do Autor, 2004.

RODRIGUES, Sonia. **Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil: primeira tese de doutorado no Brasil sobre roleplaying game**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

ANEXOS

ANEXO 1 - Roteiro usado na Observação.

ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO:

- INSTITUTO: espaço físico, realidade social, distribuição do tempo escolar, merenda, pessoas que trabalham na escola.
- RELAÇÕES PEDAGÓGICAS: relação professor- aluno/ aluno- aluno.
- SALA DE AULA/CED: envolvimento dos alunos com as atividades, metodologia do professor(a), forma de avaliação (durante a aula), conteúdo que esta sendo trabalhado/ práticas corporais/ distribuição do tempo, n° de alunos por turma, etc.
- RECREIO/INTERVALO: práticas corporais que realizam, espaços que ocupam, relação aluno - aluno / aluno - educadores. Perguntar para as crianças: o que elas entendem por Educação Física? do que elas gostam em não gostam nas aulas de Educação Física? O que elas brincam em casa? No recreio? Se o que elas aprendem na escola (brincadeiras) elas ensinam para seus amigos em casa? O que elas fazem em casa?

ANEXO 2 - Ficha utilizada na Intervenção.

Valor da
Habilidade

Nome do Personagem

FORÇA	<input type="text"/>	<input type="text"/>
-------	----------------------	----------------------

Classe

SABEDORIA	<input type="text"/>	<input type="text"/>
-----------	----------------------	----------------------

Nome do Jogador

INTELIGÊNCIA	<input type="text"/>	<input type="text"/>
--------------	----------------------	----------------------

História do Personagem

CARISMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>
---------	----------------------	----------------------

Anotações

ANEXO 3 - Roteiro da Aula - aventura aplicada.

Roteiro da Aula-aventura de R.P.G.

Tema: "O Fair Play é possível?"

- Personagens dos Jogadores: Atleta/Jogador, Árbitro/Juiz, Cientista/Inventor, Professor e Torcedor;
- Mestre do Jogo: Sidmar ou Marcelo

Enredo: "Os personagens dos jogadores vivem suas vidas normalmente no País do Instituto Ayrton Senna (possui até vereadores, inclusive!). Quando de repente as pessoas começaram a se comportar de maneiras estranhas: extremamente competitivas e até violentas!

Então o Mestre virá até os jogadores interpretando ele mesmo (Sidmar - Professor) e perguntará se eles o ajudarão nestes problemas, pois eles são os principais afetados por "morarem" no país em questão."

Personagens - Estações (Todos interpretados por Robinson):

- Jogador de Futebol "Desleal"

Aqui haverá um jogador profissional que, impaciente por seu time não jogar bem, comete uma falta violenta no adversário, machucando-o bastante e, não satisfeito com isso, reclama pelo árbitro lhe dar um cartão amarelo!

Questões - Aqui os jogadores, principalmente os que sejam personagens Atletas/Jogadores, devem conversar com ele para convencê-lo do que o que ele fez é errado. Como tarefa para o convencimento, o personagem pode pedir que eles lhe mostrem um jogo onde não há violência e todos se divirtam.

- Aluno "Mal-Educado"

Um Aluno estará na sala de aula e fará coisas das mais sujas e mal-educadas, tipo jogar chiclete nos outros ou grudá-lo embaixo da carteira; ou bagunça bastante, mesmo com a professora pedindo silêncio só porque ela é chata; ou um colega esquece algum material e ele não devolve.

Questões - Aqui os personagens devem perceber todas as ações injustas que o aluno comete e o que é preciso para ele mudar. Um dos personagens mais indicados para a sua educação seriam os Professores.

➤ Menino "Egoísta"

Este menino é o "bom": tudo que deve ser feito é melhor que seja ele. De preferência só por ele! A atenção voltada toda para si. Nas aulas de Educação Física ele não passa a bola para ninguém, no caçador se mete sempre na frente das bolas, para que somente ele "queime" os outros, entre outras coisas.

Questões - Os personagens devem perceber o que há de errado nas atitudes do menino. Depois que ele perceber o que há de errado, ele pode pedir para que eles o ensinem a jogar um caçador diferente, onde todos joguem e se divirtam.

➤ Juiz "Corrupto"

Um juiz de futebol que recebe dinheiro de um time e acaba marcando faltas que não existem contra o outro time.

Questões - O que os personagens podem dizer quanto a este comportamento? É justo para o outro time? Ele está sendo uma pessoa Boa, Justa? Questões que podem ser levantadas principalmente pelos Árbitros/Juizes, como conselheiros amigos.

➤ Corredor com "Tecnologias Suspeitas"

Aqui haverá um corredor bem simples e humilde, com muita vontade de correr e participar de competições. Ele nem sabe que está sendo usado...Como está ascendendo como atleta, seus patrocinadores "melhoraram" suas sapatilhas, através do uso de tecnologias suspeitas e proibidas.

Questões - O atleta não sabia desta modificação em suas sapatilhas. Os patrocinadores foram justos com ele? E com os outros competidores? Aqui os Cientistas/Inventores podem auxiliar na detecção da "tecnologia" e avisar ao atleta.

➤ Torcedor "Desrespeitoso e Briguento"

Os personagens estarão num estádio vendo uma final de campeonato. E um torcedor, bem exaltado e fanático, estará xingando os adversários, juizes, todo mundo. E ainda vai incitar os personagens a brigarem no final do jogo com os torcedores do outro time!

Questões - Os personagens aceitarão esta incitação? Ela é correta e de boa educação? O torcedor tem espírito esportivo? Aqui, quem poderá o auxiliar serão os torcedores.

Depois destas estações, os personagens terão resolvido alguns dos problemas no Instituto.

Mas, e no resto do Mundo?

Concluimos a Aula - Aventura então com uma discussão/reflexão sobre a aula e os temas abordados, além de saber o que os alunos acharam da dinâmica e do conteúdo da aula (RPG).