

O ROLE PLAYING-GAME (RPG):

UMA POSSIBILIDADE INOVADORA DE BOA PRÁTICA EDUCATIVA NO ENSINO MÉDIO?¹

JOÃO PEDRO LEZAN

Graduando em Educação Física pela Universidade Federal do Paraná – UFPR

WESLEI DA MOTA

Graduando em Educação Física pela Universidade Federal do Paraná – UFPR

Resumo | O presente trabalho buscou compreender como o RPG trabalhado na escola, pode ser utilizado como um conteúdo dos jogos interpretativos e como uma metodologia para se trabalhar outros conteúdos. A proposta em análise foi sistematizada através de um planejamento de aulas, realizado em julho de 2016, com turmas do 2º e 3º ano do Ensino Médio, em um colégio da Rede Estadual de Ensino do Paraná, por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), ofertado pela Universidade Federal do Paraná. Consideramos o RPG como uma ação pedagógica inovadora, que entrelaça a cultura juvenil dos jogos eletrônicos e virtuais com o ambiente escolar, possibilitando momentos reflexivos sobre diversas temáticas através de uma atividade habitual e apreciada pelos jovens.

Palavras-chave | Cultura juvenil; Boas práticas educativas; Role Playing-Game.

THE ROLE PLAYING-GAME (RPG): AN INNOVATIVE POSSIBILITY OF GOOD EDUCATIONAL PRATICE IN HIGH SCHOOL

Abstract | This paper aimed to understand how the RPG in school can be used as a content of the interpretive games, and can constitute as a

-
1. Este trabalho é fruto da reflexão e ampliação de uma síntese apresentada no IX Congresso Sulbrasileiro de Ciências do Esporte, realizado em 2018 na cidade de Lajeado-RS.

methodology to work on other content. The proposal under analysis was systematized through a lesson plan, held in July 2016, with classes from the 2nd and 3rd year of High School, in a school of the State Education Network of Paraná, fostered by the Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), offered by the Federal University of Paraná. We consider the RPG as an innovative pedagogical action that interweaves the youth culture of electronic and virtual games with the school environment, enabling reflective moments on different themes, through a habitual activity and appreciated by the young people.

Keywords | Youth culture; Good educational practices; Role Playing-Game.

EL ROLE PLAYING-GAME (RPG): UNA POSIBILIDAD INNOVADORA DE BUENAS PRÁCTICAS EDUCATIVAS EN LA ESCUELA SECUNDARIA

Resumen: El presente trabajo buscó comprender cómo el RPG utilizado en la escuela puede ser usado como contenido de los juegos interpretativos y como metodología para trabajar otros contenidos. La propuesta bajo análisis se sistematizó a través de un plan de lecciones, celebrado en julio de 2016, con clases de 2º y 3º de Enseñanza Media, en un colegio de la Red Estadual de Enseñanza del Paraná, a través del Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), ofrecido por la Universidad Federal de Paraná. Consideramos el RPG como una acción pedagógica innovadora que entrelaza la cultura juvenil de los juegos electrónicos y virtuales con el entorno escolar, permitiendo momentos de reflexión sobre diferentes temas, a través de una actividad habitual y apreciada por los jóvenes.

Palabras clave | Cultura juvenil; Buenas practicas educativas; Role Playing-Game.

INTRODUÇÃO

A partir de uma sistematização de viés interventivo, o presente texto apresenta investigações provocadas pela oportunidade de observação e intervenção em aulas de Educação Física, desenvolvidas por meio do conteúdo de jogos interpretativos, Role Playing-Game (RPG). Experiência essa proporcionada pelo Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) com estudantes do 2º e 3º ano do Ensino Médio, em um colégio de Curitiba, da Rede Estadual de Ensino do Paraná. Essa proposta

surge a partir da necessidade de pesquisa e intervenção que bolsistas do PIBID deveriam realizar periodicamente, sobre determinados conteúdos presentes no planejamento anual dos professores supervisores.

Portanto, os Jogos Interpretativos foram o conteúdo sobre o qual deveríamos pensar e conduzirmos as intervenções, com o objetivo de possibilitar aos estudantes a vivência desses jogos como elemento da cultura corporal. Diante dessa tarefa, pautamo-nos pelo jogo de RPG, caracterizado por realizar sua dinâmica a partir de uma história narrada por um jogador específico, em que seu desenvolvimento se dá através das ações dos personagens criados e vivenciados pelos outros jogadores, conduzidos por regras pré-estabelecidas (BOTREL; DEL DEBBIO, 1999). Sendo assim, por poder ser empregado na escola, visando a contextualização, cooperação, motivação e as relações sociais (MARCATTO, 1996; AMARAL, 2008; RIYIS, 2004; VASQUES, 2008; AMARAL; PACHECO, 2010), o RPG manifesta-se não só como conteúdo dos jogos interpretativos, mas também como metodologia ideal para que construíssemos tal proposta de aulas, uma vez que, dialogando com os estudantes, pudemos conhecê-los melhor e compreender quais eram seus interesses e necessidades (MOREIRA; PEREIRA; LOPES, 2009), a fim de que os conteúdos do ensino estejam contextualizados com suas respectivas realidades.

Tendo isso em vista, torna-se necessário compreender os sujeitos envolvidos nesse cenário, suas peculiaridades e as conexões que mantêm com esse contexto escolar. Para tanto, pretendemos entender a relação que a disciplina de Educação Física estabelece com os/as estudantes do Ensino Médio, isto é, percebemos as amplas possibilidades de construção cultural que essa disciplina tem, uma vez que coloca em compartilhamento a cultura dos/das estudantes, a cultura dos professores e a cultura dos saberes que permeiam os conteúdos. Por essa razão, destacamos as oportunidades geradas por aulas qualificadas como boas práticas educativas, em que a Educação Física escolar pode favorecer a humanização das relações sociais, na busca de uma construção humana desses sujeitos que vivem em sociedade. Mas para isso, o papel dos/das docentes de Educação Física necessita pautar-se por um viés formativo, sobrepondo as práticas

desenvolvidas num mero fazer por fazer (SOUZA JUNIOR, 2001), por vezes ainda presentes nas aulas dos dias atuais. Logo, podemos perceber a existência dessas ditas boas práticas educativas pela

[...]ocorrência e fortalecimento de sentidos, como a alteridade, a solidariedade, o mutualismo, o respeito à diversidade, a autonomia, bem como o enfrentamento e questionamento das diversas formas de violência e exclusão social e cultural presentes na nossa sociedade (CHAVES JR.; MEURER; TABORDA DE OLIVEIRA, 2014, p. 372).

Por meio desse contato com o conteúdo do RPG, pudemos perceber as várias dimensões de possibilidades reflexivas desenvolvidas por um conteúdo habitual e apreciado por essa faixa etária, que tradicionalmente se encontra como conteúdo dos Jogos Interpretativos. Desse modo, essas dimensões são os parâmetros centrais que poderão nos ajudar a perceber as potencialidades desse conteúdo para as aulas de Educação Física. Partindo desse pressuposto, numa primeira etapa de reflexão, analisaremos como elementos da cultura juvenil, permeada nesse caso pelos jogos eletrônicos, se estabelecem e se reproduzem nas aulas de Educação Física. E para finalizar, reuniremos essa análise com os desdobramentos observados por nossa possível prática inovadora do RPG, compreendendo-a como uma boa prática educativa.

ENTENDENDO OS SUJEITOS: A EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO E A CULTURA JUVENIL DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Para que comecemos a pensar nos objetivos do presente texto, precisamos a princípio, entender a instituição e os sujeitos participantes da experiência aqui relatada. Por isso, Tarcísio Mauro Vago (2009) pode nos ajudar a compreender essas instituições, que se caracterizam pela peculiaridade em se organizar de maneiras próprias e de se relacionar com outras culturas produzidas e compartilhadas pelos humanos, ou seja, a escola é um ambiente de culturas, das culturas, e entre as culturas.

Pensaremos como as aulas de Educação Física podem intervir nos corpos dos/das estudantes do Ensino Médio, já que esses sujeitos

trazem consigo uma síntese da cultura que estão inseridos (DAOLIO, 1995; VAGO, 2009). Por isso, pensar nos desdobramentos das culturas juvenis pode ser essencial para que a cultura dos estudantes e a cultura dos professores encontrem um meio de se permearem, em que ambos sejam partícipes do processo de ensino-aprendizagem, não havendo uma discriminação ou sobreposição dos saberes dos mesmos, mas sim uma mediação (CORREIA, 2011).

Entendendo esse cenário podemos conduzir a perspectiva do debate ao encontro da temática do texto, e para isso, pensaremos como as ideias construídas até agora se entrelaçam com a cultura juvenil e suas variações. A princípio, pensar a juventude é um exercício complexo, o qual exige diversas reflexões prévias para compreender as particularidades dos jovens em questão. Essas reflexões não se limitam às concepções do debate etário, ou na definição de traços psicológicos do grupo jovem. Em outras palavras, Pierre Bourdieu (1983), por ter noção da complexidade de conceituar singularmente esse enquadramento etário define a juventude como sendo apenas uma palavra, demonstrando sua incapacidade em remeter a uma caracterização pré-definida. Há diferentes formas de entender a juventude e elas não podem ser reduzidas a uma compreensão absoluta capaz de generalizar os desdobramentos de cada grupo (SANTOS, 2010).

Então, para que possamos compreender a juventude que estamos investigando, necessitamos conceituar essa ideia a partir de algum filtro descritivo, e pensar de acordo com as representações culturais marcadas pelas gerações parece-nos apropriado para o momento. Quer dizer, “apesar de usualmente serem utilizados como equivalentes, o entendimento pleno dos grupos de idade e sua diferença com a definição de geração é essencial para a compreensão do papel da juventude nas sociedades ‘pósmodernas’” (MOITA, 2004a, p. 3). Entendemos que o que diferencia as gerações entre elas, não se fixa na separação entre a faixa etária, mas sim no conteúdo que ela simboliza e que significa a distinção dos grupos geracionais, como por exemplo, as manifestações de fenômenos culturais.

Portanto, com o propósito de demarcar o recorte geracional que estamos pensando, as práticas lúdicas constituídas pelo sentido do lazer podem ser levadas em consideração, já que são uma das principais atividades culturais desenvolvidas pelos jovens (SANTOS, 2010). Dessa forma, os jogos podem ser observados como condutores dessas práticas, pois se responsabilizam por parte da manifestação cultural dos sujeitos (HUIZINGA, 1999), e é nesse sentido que pretendemos apresentar o apreço de alguns jovens pelos jogos eletrônicos/virtuais.

Isto posto, com o incremento e avanço tecnológico presentes nas sociedades audiovisuais, os jogos eletrônicos/virtuais podem ser considerados como uma prática cultural lúdica, intensamente presente entre os jovens do século XXI. Para Renato Ortiz (1994), além de representar o que há de moderno e inovador em diversão eletrônica e pragmática, esses jogos demonstram ser a expressão cultural do fenômeno da globalização, que de certa forma “co-habita e se alimenta” das culturas e dos imaginários tradicionais (ORTIZ, 1994). Em outras palavras, podemos entender que a prática de jogos e brincadeiras tradicionais foi substituída pela facilidade dos jogos eletrônicos/virtuais que atribuíram entre suas diversas opções atrativas, jogos com a funcionalidade do RPG, ou seja

[...]os jogos eletrônicos aparentemente pairam acima das tradições culturais locais, na medida em que buscam uma padronização definida em escala global que parece pôr fim às antigas formas lúdicas de brincadeiras de fundo de quintal: amarelinha, bola de gude, pular corda entre outras (MOITA, 2004a, p. 5).

Diante desse cenário, em que o jovem contemporâneo vive intensamente a cultura do mundo líquido e moderno² (BAUMAN, 2013), nem tudo parece ser visto de uma forma positiva. Mães e avós reclamam que os filhos e netos só vivem nos “playgames” e confessam não saber o que fazer para proibir esse hábito, uma vez que as professoras reclamam que

2. O autor nos demonstra que as relações e comportamentos de nossa sociedade moderna e globalizada reproduzem a cultura do imediatismo, do prazer, da individualização. Os seres humanos dessa modernidade líquida são considerados fluidos, com grande flexibilidade de adaptação e diversas mudanças comportamentais, intelectuais e sentimentais.

esses jovens estão deixando de ir à aula (MOITA, 2004b). Portanto, nossa intenção se inscreve na tentativa de unir o útil ao agradável, resgatando os elementos dessa cultura tão evidente entre os jovens para o ambiente formativo da escola.

O RPG COMO POSSIBILIDADE DE BOA PRÁTICA EDUCATIVA

Como visto anteriormente, nos interessa compreender nosso planejamento de aula – objeto da pesquisa – como uma ação inovadora, aplicada como uma boa prática educativa. Alexandre Andrade (2013) apresenta a falta de estratégias metodológicas que sejam inovadoras em aulas dessa disciplina, como uma dificuldade na produção de inovação e de aplicação de seus conhecimentos. Inclusive, no Ensino Médio, a Educação Física pode ser ainda mais prejudicada, haja vista que em algumas culturas escolares, por vezes, a disciplina ocupa um lugar inferior na hierarquia dos saberes.

Pois bem, para referenciar a investigação sobre nosso planejamento, buscamos entender como essas práticas inovadoras podem ser pensadas e desenvolvidas, visando o vínculo dos elementos da cultura juvenil compreendida por nós, ao ambiente pedagógico do contexto escolar. Desse modo, utilizamos como parâmetro o documentário “Destino Educação: Escolas inovadoras” (2018), disponibilizado pelo Canal Futura, em especial o episódio da segunda temporada: “Sesi Internacional – Curitiba, Brasil”. Nessa abordagem, é mostrada a realidade do colégio Sesi Internacional, onde os alunos aprendem através de oficinas temáticas. Dentre as oficinas apresentadas, salientamos a oficina “Star Wars” que se dinamiza através da perspectiva do RPG, visando além de outras ações, observar a relação entre os grupos da narrativa criada pela saga de filmes “Star Wars”, e fazer analogias com o nosso mundo real.

“Quando a gente vai montar as oficinas, a gente tenta prever mais ou menos qual que pode ser o *interesse*, então muitas vezes a gente faz pesquisa com os alunos. Algumas oficinas são propostas por alunos. A gente sempre busca *escutar os alunos* até pra gente acertar né, garantir que não vai ter uma oficina que todo mundo vai olhar e vai dizer ‘ah não, esse tema a gente não quer” [Monah Pereira (professora de História), 2018, 15min35s, grifo nosso].

Segundo a professora, “quando a gente trata de uma obra de ficção, a gente está tratando também dos temas que ela traz, esses temas são sempre temas que se relacionam com a nossa realidade” (SESI INTERNACIONAL - CURITIBA, 2018, 19min52s). Ao mesmo tempo, destacamos o feedback dado por uma das alunas que vivenciou essa proposta:

“Os professores têm trabalhado com a gente em missões – cada missão mais ou menos tem uma vertente, mais específica – no momento, a gente está trabalhando com a missão três que é de biologia, onde a gente chega num planeta e tem que explorar esse planeta, *através do RPG*.” [Maria Clara Andrade (aluna), 2018, 19min, grifo nosso].

Enfim, percebido como uma possibilidade inovadora para as disciplinas escolares, Ricardo Amaral (2013) entende que o RPG trabalhado pedagogicamente na escola articula seus conteúdos com elementos importantes para uma boa prática educativa, como: a) participação ativa dos alunos; b) motivação para escrever; c) maior interesse pelas aulas; d) associação entre conceito e cotidiano; e o que julgamos mais relevante para a nossa prática, e) fortalecimento das relações sociais. Ora, a partir daqui podemos apresentar o planejamento de aula pensado e aplicado por nós³. Essa proposta foi pensada através de uma progressão pedagógica com uma sequência de 4 aulas, com o propósito de que os estudantes pudessem ser receptivos como “sujeitos passivos”⁴ (LARROSA, SKLIAR, 2011), compreendendo todas as etapas, até a vivência do jogo “Um crime no museu”.

Então, com base na aplicação dessa sistematização, surgiram alguns relatórios de observação construídos pelos bolsistas que fizeram parte das intervenções, e devidamente avaliados pela professora supervisora e pela coordenadora do projeto. Através desses relatórios, pudemos perceber alguns feedbacks sobre as práticas desse planejamento, que além de

3. Ver anexo ao final do texto.

4. “Sujeito que é capaz de deixar que algo lhe passe, quer dizer, que algo passe a suas palavras, a suas ideais, a seus sentimentos, a suas representações, etc. Trata-se, portanto, de um sujeito aberto, sensível, vulnerável ex/posto” (LARROSA; SKLIAR, 2011, p. 7).

materializar os elementos citados acima, apreendem algumas das noções pensadas por Chaves Jr, Meurer e Taborda de Oliveira (2014) sobre uma boa prática educativa.

A princípio, as questões do maior interesse pela aula, juntamente com a da participação ativa dos/das estudantes em aulas desses conteúdos, são descritas pelo aumento no número de alunos que geralmente participavam das aulas, ou seja, durante os 6 meses em que nos inserimos nesse colégio, presenciamos inúmeras aulas em que a turma se dividia, e parte dos alunos se alocava às margens dos ambientes de aula, realizando outros tipos de práticas. Como explicação para isso, os relatórios diagnosticaram esse fenômeno por meio dos quesitos interesse, familiaridade e apreciação pelo conteúdo.

A síntese desse diagnóstico pode ser explicada pela maneira que os/as estudantes se comportavam nas aulas, uma vez que demonstravam estar sensibilizados pela narrativa e pela dinâmica do jogo, expressando sentimentos e comentários espontâneos nos momentos da prática. Então, como forma avaliativa, utilizamos a roda de conversa com os/as estudantes, a fim de que pudéssemos escutá-los de acordo com o que a proposta representou para eles/elas e com suas percepções do fortalecimento das relações pessoais. A roda de conversa oportunizou um momento para que nós os questionássemos sobre a relação das ações produzidas e manifestadas pelo jogo com os seus respectivos cotidianos fora do ambiente escolar. Alguns estudantes, como resposta a essa aproximação, puderam se expressar por meio de alguns comentários como “sempre que estou jogando (jogos com a concepção do RPG), mantenho boas relações com meus amigos, e aqui na escola foi a mesma coisa”; “eu poderia ir para o caminho do crime, mas prefiro trabalhar e andar pelo certo” (comentário de um aluno sobre a aproximação da temática com seus cotidianos); “nossa professor, percebi que para dar certo o jogo, um precisa da ajuda do outro”.

Após escutarmos seus pareceres, aproveitamos a oportunidade e tomamos a iniciativa de falarmos a respeito das individualidades que os personagens possuem, independentemente de suas funções na narrativa

pensada, elas devem ser compreendidas e respeitadas. Citamos o exemplo do personagem policial, já que as designações eram feitas por sorteio, tanto os meninos quanto as meninas poderiam receber essa função. Logo, pudemos criar um momento reflexivo sobre a igualdade de gênero, substancial para a realidade social, a partir de um personagem que pôde ser incorporado por estudantes de ambos os gêneros. Indagamos-lhes a pensar que independentemente do gênero do profissional, essa função pode ser desenvolvida de formas equivalentemente eficientes.

Em suma, concluímos que a proposta desse planejamento específico representa uma das várias possibilidades de narrativas e dinâmicas de jogo que o RPG pode ser trabalhado em aulas de jogos interpretativos. Além da viabilidade para se trabalhar o conteúdo de jogos presente na cultura corporal de movimento, o RPG pode propiciar aos/as professores/as de Educação Física, ao desenvolverem esse conteúdo de maneira comprometida e formativa, o desenvolvimento de uma atitude inovadora para conduzir seus planejamentos de ensino. Destacamos a relevância de serem realizadas práticas como essas, tendo em vista que a partir delas surgem diversas temáticas reflexivas que giram em torno da busca pela humanização das relações sociais (CHAVES JR.; MEURER; TABORDA DE OLIVEIRA, 2014) que, nesse caso, foram permeadas pela ação do RPG trabalhado pedagogicamente na escola. Simultaneamente, por fazer-se presente na cultura juvenil com seu potencial lúdico, recebendo tanto apreço pelos jovens, entendemos que o RPG também pode ser utilizado como uma ferramenta metodológica para se trabalhar outros conteúdos pertencentes aos outros eixos da cultura corporal de movimento, reproduzidos pela Educação Física escolar – como ginástica, esportes, entre outros –, capaz de mobilizar os alunos com a dinâmica do jogo, dentro de uma narrativa fictícia, cujos desdobramentos viabilizam a oportunidade de diversas reflexões.

REFERÊNCIAS

AMARAL, R. **RPG na escola: aventuras pedagógicas**. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2013.

ANDRADE, A. Pós-graduação em educação física, inovação e prática pedagógica: reflexões iniciais. **Filosofia e Educação** (on-line), Campinas, SP, v. 5, n. 2, p. 29-42, 2013

BAUMAN, Z. **A cultura no mundo líquido moderno**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2013.

BOTREL, N.; DEL DEBBIO, M. **Trevas**. 3.ed. São Paulo: Daemon, 1999. 221p.

BOURDIEU, P. Como é possível ser esportivo. In: BOURDIEU, P. **Questões de Sociologia**. Rio de Janeiro: Editora Marco Zero, 1983, p.136-153

CANAL FUTURA. Sesi Internacional – Curitiba, Brasil. In: **Destino Educação: Escolas inovadoras**, temp. 2, 2018 (48 min). Disponível em: <<http://www.futuraplay.org/video/sesi-internacional-curitiba-brasil/440185/>>. Acesso em: 17 abr. 2019.

CHAVES JR., S; MEURER, S.; TABORDA DE OLIVEIRA, M.; Problematizando as aulas de Educação Física: seriam o acesso à cultura e a humanização das relações sociais elementos constitutivos de boas práticas educativas? **Poiésis – Revista do programa de pós-graduação em educação**. Unisul, Tubarão, v.8, n.14, 2014, p.365-384.

CORREIA, W. R. **Educação Física no EM: questões impertinentes**. 2. ed. Várzea Paulista: Fontoura, 2011.

DAOLIO, J. Os Significados do Corpo na Cultura e as implicações para a Educação Física. **Movimento (Porto Alegre)**, São Paulo, v. 2, n.2, 1995, p.24-28.

HUIZINGA, J. **O jogo como elemento da cultura**. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.

LARROSA, J.; SKLIAR, C. Experiência e alteridade em educação. **Revista Reflexão e Ação**, Santa Cruz do Sul, v.19, n2, p.04-27, jul/dez. 2011.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

MOREIRA, E. C.; PEREIRA, R. S.; LOPEZ, T.C. Desafios e propostas para a Educação Física no EM. In: MOREIRA, E.C.; NISTA-PICCOLO, V. L. (Orgs.). **O que e como ensinar na educação física na escola**. 1. ed. Jundiaí: Fontoura, 2009. p. 177-206.

MOITA, F. M. G. S. Juventude e jogos eletrônicos. Que currículo é esse? **Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação (BOCC)**, ISSN: 1646-3137, 2004a. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/moita-filomena-jogos-electronicos.pdf>>. Acesso em: 20 abr. 2019.

_____. Jogos eletrônicos, juventude e currículo cultural: impulsionando uma nova prática educativa popular. **Biblioteca da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação (ANPED)** (on-line), 2004b. Disponível em: <<http://www.anped.org.br/sites/default/files/p062.pdf>>. Acesso em: 20 abr. 2019.

ORTIZ, R. **Mundialização e Cultura**. São Paulo, Brasiliense, 1994

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica**. Curitiba: Seed/DEB-PR, 2008

SANTOS, E. S. Atividades de lazer de estudantes do Ensino Médio de Canoas/RS. **ARQUIVOS em Movimento**, Rio de Janeiro, v.6, n.1, p.5-25, jan./jun.2010

SOUZA JÚNIOR, M. O saber e o fazer pedagógicos da Educação Física na cultura escolar: o que é um componente curricular? In: CAPARROZ, F. E. (org.). **Educação Física escolar: política, investigação e intervenção**. Vitória: Proteoria, 2001.

VAGO, T. M. Pensar a Educação Física na escola: para uma formação cultural da infância e da juventude. **Cadernos de Formação RBCE**, p. 25-42, set. 2009.

Recebido: 23 julho 2019

Aprovado: 31 março 2020

Endereço eletrônico:

João Pedro Lezan

jplezan@gmail.com

ANEXO

TABELA 1: Planejamento de aulas da semana do dia 20/06/16 ao dia 24/06/16.

CONTEÚDO/ OBJETIVOS (o que?)	ENCAMINHAMENTOS METODOLÓGICOS (como?)	RECURSOS (com o quê?)	CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO (deu certo?)
<p style="text-align: center;">Ensino Médio – 2º A/B/C/D e 3º A/B/C</p> <p style="text-align: center;">Jogos Interpretativos</p> <p>- Vivenciar os jogos interpretativos como elemento da cultura corporal.</p>	<p>O Rpg, (Role Playing Game) é um jogo em que se interpreta papéis e cria-se uma narrativa colaborativamente entre os jogadores. Primeiramente os professores serão os mediadores do jogo, criando uma apresentação teórica dessa modalidade, a fim de introduzi-la aos estudantes.</p> <p>Após a aula introdutória do conteúdo, a iniciação da proposta criada será dada pelo jogo “detetive”, onde os alunos serão predispostos em círculo dentro da sala de aula, enquanto serão distribuídos papéis que contêm os personagens: 1 assassino, 1 detetive e o restante dos alunos serão contados, dessa forma serão incluídas as vítimas. Na sequência o jogo começará a ser dificultado, pois passará a possuir 2 assassinos e 2 detetives, dessa forma a expectativa perante ao jogo começa a ser aumentada. Após primeiro contato com o jogo detetive em sua maneira simplificada será realizada também uma variação desse jogo recebendo uma modificação embasada na dinâmica do RPG, onde há um narrador.</p> <p>A sala será predisposta de maneira que comporte o cenário, tal qual representará um museu, onde obras de arte estão expostas. Um dos alunos através de sorteio passará a se portar como assassino, perpassando pelas obras buscando eliminar todas as vítimas, de modo que ao passar pelos outros personagens o assassino deverá piscar para que seja simbolizado o ataque, até que não haja mais vítimas, caracterizando o encerramento da rodada do jogo.</p> <p>Essa progressão visa alcançar o jogo final. Nessa última etapa será desenvolvida a inclusão de novos personagens para brincadeira, dessa forma mais estudantes poderão desempenhar diferentes funções, dificultando o nível do jogo: no local escolhido para a prática, a atividade criará um contexto de roubo ao museu, onde serão utilizados 4 personagens: Ladrão, detetive, policial e visitante. O objetivo do ladrão é roubar todas as obras de artes sem que o policial perceba que isso está acontecendo nem que desconfie de si, para tanto o policial contará com o auxílio do detetive que poderá delatar o ladrão de forma discreta, mas não podendo o prender, cabe ao policial acatar a ajuda do detetive ou não. As obras precisam ser todas roubadas ou o ladrão precisa ser preso dentro de 5 minutos, caso isso não ocorra, o policial levará todos presentes no museu até a delegacia, onde fará interrogações até identificar o ladrão, os visitantes podem ser aliados ao ladrão ou imparciais.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sala de Aula - Folhas sulfite - Espaço Externo - Imagens de obras de arte - Bancos e mesas 	<p>As primeiras atividades foram desenvolvidas em um dia propício, pois nessa semana o tempo chuvoso culminou com a proposta do detetive em sala, fazendo com que a turma inteira participasse da proposta. Fizemos algumas rodadas e ao final, abrimos espaço para as turmas sugerirem novos personagens para a atividade. No geral, as aulas realizadas com a proposta de vivenciar os jogos interpretativos foram inovadoras e motivantes tanto para os alunos e alunas quanto para nós professores.</p>