



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Carlos Henrique Messias Lima De Andrade

**A ADEQUAÇÃO DO JOGO DE RPG DE MESA PARA AS EXPERIÊNCIAS
CORPORAISNAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Brasília-DF

2022

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Carlos Henrique Messias Lima de Andrade

**A ADEQUAÇÃO DO JOGO DE RPG DE MESA PARA AS
EXPERIÊNCIAS CORPORAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO
FÍSICA**

Trabalho de Conclusão do Curso de Graduação
em Educação Física da Faculdade de Educação
Física da Universidade de Brasília como
requisito para a obtenção do título de Licenciado
em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Edson Marcelo Hungaro.

Brasília-DF

2022

CARLOS HENRIQUE MESSIAS LIMA DE ANDRADE

**A ADEQUAÇÃO DO JOGO DE RPG DE MESA PARA AS EXPERIÊNCIAS
CORPORAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Trabalho de Conclusão do Curso de Graduação
em Educação Física da Faculdade de Educação
Física da Universidade de Brasília como
requisito para a obtenção do título de Licenciado
em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Edson Marcelo Hungaro.

Aprovado em: 26/09/2022

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Edson Marcelo Hungaro (Orientador)
Faculdade de Educação Física - Universidade de Brasília

Prof. Dr. Jonatas Maia da Costa
Faculdade de Educação Física - Universidade de Brasília

Este trabalho é dedicado aos meus pais e avós, pois eles me deram todo apoio necessário para a conclusão da minha graduação.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Rosiane e Neuri, por terem me apoiado desde a escolha do meu curso até agora, o final dele. E por muitas vezes terem deixado de fazer coisas que eles gostariam, somente para fazer algo que eu quis.

Aos meus avós, Neidemar e Veriano por terem cuidado de mim quando minha mãe teve que sair de casa para trabalhar em outro estado, e por terem cumprido esse papel com muito amor e carinho.

À minha namorada, Ana Milena, por ouvir minhas reclamações e estresses no decorrer do curso, e por sempre ter me apoiado e ter me feito ver a melhor maneira de prosseguir

Ao meu orientador, Edson Marcelo Hungaro, por ter me apoiado e auxiliado na escolha do tema e na execução do meu trabalho de conclusão de curso.

Ao professor Juarez, meu co-orientador, que me auxiliou diversas vezes, indicando textos sobre o meu tema e dando preciosas sugestões sobre a melhor forma de prosseguir com o trabalho.

Aos meus amigos da faculdade, em especial Higor e Cinthya por terem me auxiliado bastante com esse trabalho, dando-me “dicas” e mostrando o melhor caminho para escrever um bom texto.

Às minhas amigas de vida, Fabiola e Fabiana, que são colegas de UnB também, e por muitas vezes choramos e sorrimos juntos falando sobre a faculdade e como estava difícil o semestre.

Aos meus amigos do grupo Redenção, por terem me acolhido desde sempre e estarem comigo nessa caminhada na igreja.

Aos professores Jorge e Rafael “Rafinha”, que me deram aula nos anos iniciais do ensino fundamental e que por conta das ótimas aulas que recebi, decidi, ainda criança, a profissão que eu queria para minha vida.

Ao meu irmão Douglas, que além de irmão é colega de profissão, e que vendo o entusiasmo que eu tinha com o curso enquanto eu ainda estava no ensino médio, eu tinha cada vez mais certeza do meu futuro.

À todos os professores com quem realizei os estágios obrigatórios, Rafael, Gustavo e Elane, pois não mediram esforços para me auxiliar e me ensinar como é a rotina de um professor.

“Tudo isso é um jogo de RPG, você controla um personagem nessa fantasia, evoluindo e perdendo levels, com todos os upgrades de skills, criando, vencendo e perdendo objetivos.” Marlon Ribeiro Teixeira.

RESUMO

O presente estudo tem como principal objetivo, analisar e demonstrar todas as qualidades do jogo de RPG de mesa. Os role playing games, mais popularmente conhecidos como RPG, que podem ser traduzidos como “Jogo de Interpretação de Papéis” ou “Jogo de Interpretação de Personagens”, é um tipo de jogo onde a imaginação é quem comanda a trama. Neste jogo, um grupo de pessoas se reúne para construir uma narrativa em que cada pessoa se torna um personagem, bem parecido com o teatro de improviso, onde tudo é feito na hora e a história se constrói à partir do que cada personagem está fazendo naquele instante. Neste jogo há além dos jogadores, o mestre, que é quem dá o norte da história e dita quais serão os próximos passos dados. O rpg na educação física é visto como um jogo que possibilita o jogador se manifestar corporalmente, uma vez que a interpretação é compreendida como algo que dá liberdade e necessita de uma expressividade do corpo, para que as atuações sejam sentidas e a história possa se “desenrolar”.

O jogo de RPG de mesa é um aliado poderoso no que tange a evolução corporal e suas atitudes. Isto porque, durante as sessões, que é o nome dado as partidas jogadas, os jogadores necessitam encenar, e nesta encenação mudam o tom da voz, muitas vezes modificam roupas, gestos e realmente viram um personagem. Com esta atuação, o indivíduo mesmo que não perceba, vai perdendo a vergonha de falar em público, a timidez e outras características pessoais que podem atrapalhar o seu desenvolvimento, contudo, todas essas possibilidades que o jogo traz, podem ser utilizadas para o âmbito escolar, pensando prioritariamente no que diz respeito a vergonha e a timidez, essas duas características, juntas podem atrapalhar e muito o desenvolvimento da pessoa dentro da escola, e inclusive muitos alunos relatam que possuem vergonha de participar das aulas de Educação Física, pois muitas vezes não têm coordenação suficiente para correr, chutar uma bola ou realizar outras atividades propostas nas aulas.

Com isso, já conseguimos perceber uma qualidade do jogo que pode ser totalmente utilizada nas aulas. Com todas essas qualidades do jogo de RPG de mesa citadas acima, podemos perceber sua infinidade de possibilidades e como elas podem ser utilizadas nas aulas de Educação Física, este jogo é conhecido em todas as partes do mundo, podendo ser visto em filmes, séries e livros dos mais variados anos, e com isso, durante várias sessões observadas e jogadas, pude perceber como esse jogo é rico de informações que passam despercebido nos jogadores. Portanto, com esse estudo, pretendo mostrar a riqueza de detalhes do RPG de mesa

e todas as suas qualidades. O RPG de mesa é um jogo que crianças, jovens, adultos, homens, mulheres e todas as pessoas da sociedade podem jogar, com isso, todos que possuem conhecimento do jogo e como ele é, podem perceber através desta pesquisa, que ele não é simplesmente um modo de se divertir com os amigos, e que nas entrelinhas das sessões, existem muitas coisas que ninguém vê, mas que estão lá, como o desenvolvimento cognitivo, criação de laços afetivos, socialização e outras qualidades que iremos perceber durante esse estudo. O presente estudo concluiu que o jogo deve fazer parte das aulas de Educação Física no âmbito escolar, e não somente nesta, mas também em todas as outras matérias, pois como afirma Saviani ao introduzir a pedagogia histórico-crítica, a educação tem que ser crítica e não reprodutivista.

Palavras-chave: educação; jogos; rpg de mesa.

ABSTRACT

This study has as its main objective, to analyze and demonstrate all the qualities of the tabletop rpg game. Role playing games, more popularly known as RPG, which can be translated as "Role-Playing Game" or "Role-Playing Game", is a type of game where the imagination is what commands the plot. In this game, a group of people get together to build a narrative in which each person becomes a character, much like improvisational theater, where everything is done on the spot and the story is built based on what each character is doing at that moment. In this game there are, besides the players, the master, who is the one who gives the story direction and dictates what the next steps will be. RPGs in physical education are seen as a game that allows the player to manifest himself corporally, once the interpretation is understood as something that gives freedom and needs the body's expressiveness, so that the performances are felt and the story can "unfold".

The role-playing game is a powerful ally when it comes to the evolution of the body and its attitudes. This is because during the sessions, which is the name given to the games played, the players need to act, and in this acting they change the tone of their voices, often change clothes, gestures, and really become a character. With this performance, the individual, even if he doesn't realize it, loses the shame of speaking in public, shyness, and other personal characteristics that can hinder his development. However, all these possibilities that the game brings can be used for the school environment, thinking primarily about what concerns shame and shyness, These two characteristics together can hinder a lot the person's development inside the school, and even many students report that they are ashamed to participate in physical education classes, because many times they do not have enough coordination to run, kick a ball, or perform other activities proposed in the classes.

With this, we can already perceive a quality of the game that can be fully used in the classes. With all these qualities of the table RPG game mentioned above, we can realize its infinite possibilities and how they can be used in Physical Education classes. This game is known all over the world, and can be seen in movies, series, and books from many different years, and with that, during several sessions observed and played, I could see how this game is rich in information that goes unnoticed by the players. Therefore, with this study, I intend to show the richness of details of the tabletop role-playing game and all its qualities. The table RPG is a game that children, young people, adults, men, women and all people in society can play, so everyone who has knowledge of the game and how it is, can realize through this research, that it is not simply a way to have fun with friends, and that between the lines of the

sessions, there are many things that no one sees, but that are there, such as cognitive development, creation of emotional bonds, socialization and other qualities that we will realize during this study. The present study concluded that the game must be part of the Physical Education classes in the school environment, and not only in this, but also in all other subjects, because as Saviani states when introducing the critical-historical pedagogy, education has to be critical and not reproductive.

Keywords: education; games; role playing games.

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS	5
RESUMO	7
ABSTRACT	9
SUMÁRIO	11
1. A pedagogia histórico-crítica e a importância do jogo e da brincadeira	13
2. A Educação Física crítica, o jogo e o RPG	15
2.1 O Lúdico: a importância pedagógica da brincadeira.....	16
2.2 O brincar e o jogo: características e possibilidades educativas	18
2.3 O RPG: características e possibilidades educativas	19
3. RPG como prática lúdica	22
CONCLUSÃO	24
REFERÊNCIAS	25

INTRODUÇÃO

O jogo faz parte do processo de evolução do ser humano, é muito comum em todas as idades às pessoas assistirem ou jogarem seus favoritos. No entanto ao mesmo tempo em que faz parte, ainda tem-se a ideia de que o jogo deve ser jogado somente em locais específicos, o que geralmente são locais descontraídos e com um grupo de amigos presentes. Nota-se que ainda hoje não conseguimos incluir o jogo como parte do processo de ensino-aprendizagem, o que já deveria ter acontecido há bastante tempo, pois se o jogo faz parte da vida humana, porque não utilizá-lo em sala de aula ou empresas, por exemplo.

Dentro deste cenário onde é possível verificar que há um espaçamento do jogo para o que é tido como sério, nota-se a importância de ressaltar quais são os benefícios de se utilizar do jogo nas salas de aula. Pois se o jogo é algo bom que temos na sociedade e boa parte das pessoas gosta, porque ainda hoje não colocamos este em uma etapa da vida que é tão significativa e que todos devem passar, que é a escola.

Diante disso, é possível identificar um preconceito existente ao redor do jogo, onde se sabe que ele é importante e que faz parte da vida humana, porém só pode ser realizado em alguns locais, e dentre estes locais, escola e trabalho não estão inseridos. A partir destas informações identificadas, visa-se responder a seguinte pergunta: Se o jogo é tão importante para o ser humano, por que não se pode utilizar dele no processo ensino-aprendizagem?

Partiu-se da informação que o jogo faz parte da vida humana para verificar porque nunca foi discutido ou colocado em prática a tese de se utilizar de jogos e brincadeiras no ensino básico por completo, pois hoje só utilizamos destes meios na educação infantil, contribuindo com a ideia de que brincar é coisa de criança e um jovem ou adolescente que brinca é uma pessoa que não deve ser levada a sério.

Através de estudiosos que fizeram pesquisas sobre o tema dos jogos e brincadeiras como é o caso da Kishimoto (2000) que afirma que o principal objetivo do brincar é dar a criança um substituto dos objetivos reais, que esta pesquisa foi realizada.

A relevância desta pesquisa contribui diretamente para quem busca estratégias que auxiliarão no processo de ensino, bem como quem sente afinidade pelo tema de jogos e brincadeiras, principalmente relacionando o tema a área da educação.

CAPÍTULO 1. A PEDAGOGIA HISTÓRICO-CRÍTICA E A IMPORTÂNCIA DO JOGO E DA BRINCADEIRA

A educação sofreu diversas mudanças no decorrer dos anos, bem como sua função no mundo. Desde sua concepção, a escola sofre com um problema que ao passar do tempo diminuiu, porém ainda precisamos ter um cuidado, que é a marginalização. Ou seja, pessoas estão ficando de fora da escola por diversos motivos, o que não deveria ser algo comum, porém, ainda hoje, é.

Esse problema já foi estudado e citado por diversos autores, como é o caso de Dermeval Saviani, no qual aponta que as teorias educacionais são divididas em dois grupos, o primeiro diz que a educação é uma ferramenta de equidade, ou seja, de superação da marginalidade. Já o segundo grupo entende que a educação é um ato de discriminação social, ou seja, ela contribui para a marginalização. (SAVIANI, 2012, p. 3).

Em sua obra “Escola e Democracia” (1983), Saviani aborda e lista diversos temas e tipos de pedagogias, bem como sua principal função e como esta marginaliza pessoas, se é um grupo de pessoas específicas ou não. A exemplo disso, temos a pedagogia histórico crítica, onde o autor defende uma pedagogia que supere as dificuldades apresentadas pelas teorias crítico-reprodutivistas, e que articule um tipo de orientação que seja de cunho crítico e não reprodutivista.

Para Duarte e Saviani (2015, p.9) a classe dominante utiliza do domínio de conhecimento para neutralizar ações que podem ser revolucionárias, ou seja, se o conhecimento ficar por completo na mão de quem domina o povo, o controle dos mesmos será facilitado, pois quem não conhece, não critica. Para eles, com a teoria histórico crítica, o centro não seria nem o professor, como afirma a pedagogia tradicional e nem o aluno como na pedagogia nova. O conhecimento seria o centro, e professores e alunos seriam agentes. (BATISTA e LIMA. 2012, p.7)

É nesta perspectiva de mudança, onde o jogo pode ser inserido na escola. Assim como afirma Saviani, ao explicar como seriam os métodos de ensino na pedagogia histórico crítica:

Serão métodos que estimularão a atividade e iniciativa dos alunos sem abrir mão, porém, da iniciativa do professor, favorecerão o diálogo dos alunos entre si e com o professor, mas sem deixar de

valorizar o diálogo com a cultura acumulada historicamente; levarão em conta o interesse dos alunos, os ritmos de aprendizagem e o desenvolvimento psicológico, mas sem perder de vista a sistematização lógica dos conhecimentos, sua ordenação e gradação para efeitos do processo de transmissão-assimilação dos conteúdos cognitivos. (SAVIANI, 2008, p. 56)

Com isso, podemos perceber que o método de brincar enquanto aprende, é extremamente válido, e foge dos padrões, onde nem o aluno seria o centro, nem o professor, e sim o conhecimento adquiridos através do jogo.

Fugindo dos padrões nos quais estamos acostumados, onde o aluno não participa da aula, e sempre está inserido como ouvinte, utilizar de jogos e brincadeiras é necessário para fazer com que o mesmo se sinta parte daquele processo de aprendizagem, e não apenas alguém que está ali para ouvir o que o professor tem a falar.

Já conseguimos destacar no decorrer deste trabalho a importância do jogo e como ele auxilia no desenvolvimento humano, tais estímulos que o jogo proporcionam são desenvolvimento da memória, da linguagem, atenção, percepção, criatividade e outros.

Portanto, a pessoa que tem o jogo como uma forma de ensino na escola, consegue se desenvolver mais do que a que não possui o mesmo estímulo motor.

CAPÍTULO 2. A EDUCAÇÃO FÍSICA CRÍTICA, O JOGO E O RPG

O jogo é, por muitas vezes subestimado, por se tratar de algo que diverte pessoas, muitos ainda acreditam que é algo inútil, crêem que seja somente para diversão e "perda de tempo". Porém, há variadas formas de jogar, entre elas, existe a possibilidade de somente se divertir, entretanto, o jogo também é uma forma de transmitir conhecimento e cultura. Para Kishimoto (1994, p. 106.): "A boneca é um brinquedo para uma criança que brinca de "filhinha" mas, para certas tribos indígenas, conforme pesquisas etnográficas, é símbolo de divindade, objeto de adoração.". Então, podemos perceber que dependendo do ponto de vista, o jogo pode ser algo com uma simbologia por trás, ou somente uma forma de diversão.

O RPG de mesa, tem uma ligação mais relacionada com a diversão, com o lúdico, a imaginação, pois se trata de um jogo que utiliza de encenações para ocorrer e desenvolver a sua 'trama'. Porém, por se tratar de um jogo muito rico de conteúdo, é uma ótima ferramenta de estudo, para que se possa compreender as relações pessoais, a imaginação humana e as formas de jogar que temos disponíveis. O jogo de RPG, pode ser inserido na escola como forma de aprendizagem nas aulas de educação física sem dificuldades, pois ele consegue compreender e relacionar temas diversos que têm relação com a área de estudo que a educação física escolar compete, como relações interpessoais, por exemplo.

Porém, existe um problema em colocar o RPG nas aulas de educação física, pois tal jogo precisa de um ambiente descontraído, divertido para que a história consiga se desenrolar e muitos alunos acabam confundindo essa descontração com falta de estudo (VALÉRIO, 2012). O jogo por muitas vezes fica entre uma linha tênue que de um lado os pesquisadores, cientistas e profissionais da educação dizem que é algo muito rico para se estudar, com diversas formas de inseri-lo na escola, e que auxilia no desenvolvimento motor e cognitivo da criança. Porém, por outro lado temos pesquisadores, alunos, pais e professores que vêem o jogo somente como uma forma de "brincar", pois para muitos a diversão está de lado contrário a educação.

A diversão e a educação andam bastante ligadas, principalmente nos dias atuais, onde vemos o jogo se tornar um esporte que movimenta um capital enorme, com empresas, times de futebol e outros agentes do esporte cada vez mais inseridos nesse meio. O termo "E-sport"

ou “Esporte Eletrônico” veio através do jogo, pois o esporte eletrônico nada mais é do que o jogo virtual, em que duas ou mais equipes competem entre si, e quem consegue “sobreviver” dentro da partida, ganha. Portanto, podemos ver que o jogo se tornou esporte, com competições, federações e um público cada vez mais engajado.

Com isso, nota-se que o jogo faz parte da sociedade de diversas formas. Seja em um momento de descontração entre amigos, de disputa entre equipes, de educação escolar ou até mesmo em uma competição de nível mundial onde o vencedor pode levar uma quantia exorbitante de dinheiro para sua casa.

2.1 O Lúdico: a importância pedagógica da brincadeira

O lúdico segundo a visão de alguns autores pode ser interpretado de duas maneiras, a primeira diz que é relacionado aos jogos e brincadeiras, entretanto, para outros é relacionado a uma forma de abordagem distinta que torna as aulas mais atrativas. De acordo com o autor Sérgio Ximenes (2001, p.549) que é redator e revisor do Dicionário da Língua Portuguesa, o lúdico é: “relativo à, ou que tem caráter de jogos ou divertimentos”.

Para Leon (2011, p.14) o lúdico é um mecanismo estratégico de desenvolvimento da aprendizagem, pois envolve o sujeito propiciando a apropriação do conhecimento. Com isso, Leon nos traz uma abordagem do lúdico relacionando o termo a educação, ou seja, pode ser uma ferramenta estratégica na escola. O termo “lúdico” geralmente é associado a jogos, porém no âmbito escolar é uma forma de interação e ação construindo o aprendizado.

Desta forma, Santos, Boccardo e Razera (2009, p.01) afirmam que existem experiências comprobatórias que nos traz um resultado validante ao relacionar aspectos lúdicos com a aprendizagem dos alunos, e muitos educadores afirmam que a ludicidade é uma importante ferramenta da educação.

O lúdico faz parte do jogo, portanto está relacionado ao jogo de RPG de mesa. Pois o mesmo transpassa o simples ato de ser divertido e chega ao ponto de ser interessante como forma didática. Não somente brincar e se divertir faz parte do termo lúdico, mas também como um recurso didático possui características como desenvolver habilidades motoras e

intelectuais e fixar conteúdos de uma forma mais prática e prazerosa, fugindo um pouco do comum que é fixar conteúdos lendo, escrevendo e falando.

Para Winnicott (1975, p.26.) “*Se brincar é essencial é porque é brincando que o paciente se mostra criativo.*” Pois brincar é uma ferramenta psicológica que auxilia o indivíduo a manter uma certa distância do real (BROUGÉRE, 1998). Tais compreensões estabelecem um profícuo diálogo com Freud, que defende que toda criança que brinca se torna um poeta pois está criando um mundo só seu, onde coloca a realidade do mundo que vive em um novo (FREUD, 1973).

Brincar, jogar e se divertir é muito mais que o prazer desfrutado por um indivíduo, não é somente diversão, pois em toda brincadeira há conhecimento, seja ele cultural, educacional ou, até mesmo, de aprendizagem da linguagem por uma criança. São inúmeros casos, por exemplo, de professores que utilizam cantigas de roda e brincadeiras como uma forma de ensinar a língua de um país à criança.

“Brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa que, como outras, necessita de aprendizagem.” (BROUGÉRE, 1998, p. 104).

Ressaltado este aspecto educativo da brincadeira, vale indicar que as brincadeiras são formas de resgate da cultura de um povo.

As brincadeiras variam de acordo com diversos aspectos e um deles é o contexto social e cultural em que se brinca. A forma das crianças brincarem nos Estados Unidos é diferente da forma que as crianças brincam no Brasil, pois são realidades distintas. A realidade social num determinado contexto de um país faz com que a forma de pensar e agir seja diferente de outras que não vivem/convivem na mesma realidade. Para a criança brasileira é muito comum brincar de “polícia e ladrão”, “futebol” e “amarelinha”. Tratam-se de brincadeiras que constituem a cultura e a tradição do país e por isso, são temas/ elementos com grande exposição na televisão, no rádio e na internet. Por isso, é fácil achar notícias e estudos sobre estes elementos culturais do país.

Já para uma criança americana, apesar de estar em uma sociedade em que é comum ver notícias sobre polícia e ladrão, a brincadeira, expressão da cultura brasileira, não é muito

praticada por lá. Ao que parece, a cultura do esporte é muito mais forte. Não é incomum que, por exemplo, crianças estadunidenses tenham uma ligação muito maior com o Basquetebol, como Beisebol, com o Futebol Americano do que com o Futebol (soccer).

Nesse contexto, as brincadeiras estão relacionadas com as manifestações esportivas aludidas.

Nos espaços, tais diferenças também podem ser notadas. Nas cidades estadunidenses e brasileiras há muitas diferenças nos espaços esportivos. Enquanto, no Brasil, é comum encontrar quadras poliesportivas - onde se pratica futebol de salão, por exemplo – nos Estados Unidos, tem-se mais a presença de espaços organizados para a prática do beisebol, do futebol americano e do basquetebol.

Além de variar de acordo com o contexto, as brincadeiras também são alteradas modificadas com o avanço tecnológico. Assim, muitas brincadeiras deixaram de existir (ou se encontram em extinção) e outras surgiram e mobilizaram a atenção das crianças.

Algumas brincadeiras passaram a ter cada vez mais um número maior de praticantes e passaram a despertar o interesse de crianças e jovens. O videogame, a internet, as redes sociais e os jogos de RPG, entre outras novas formas de ludicidade, são exemplos dessas novas “formas de brincar”.

Entre elas, o presente trabalho pretende tratar do potencial educativo, no desenvolvimento da criança, de uma dessas novas formas: o RPG.

2.2 O brincar e o jogo: características e possibilidades educativas

O termo “brincar” por sua vez acabou tomando um sentido de algo que não é sério. Portanto, quando vemos um adulto “brincalhão” não é difícil ouvir julgamentos que dizem que o mesmo não cresceu ou que ainda é muito imaturo.

O que nada tem a ver com brincar propriamente dito, pois as brincadeiras funcionam exatamente como um ponto de socialização e conhecimento cultural, o que faz com que a criança além de se divertir, também amadureça em diversos pontos.

Segundo Fernandes (1995) é preciso entender a diferença entre jogo e brinquedo. E para isso temos alguns níveis de diferenciação:

- O contexto social, ou seja, a realidade em que o indivíduo está inserido constrói uma imagem de jogo tendo como base a vida cotidiana do mesmo;
- Regras, pois um jogo se diferencia do outro através de suas regras. Ao jogar, se executa regras.

O jogo não pode ser visto como vida real, apesar de ter regras e contextos que estão relacionados com a realidade, o mesmo é uma forma de transpor a vida de cada um, ele dá uma perfeição temporária e limitada ao mundo, ou seja, ele cria ordem (FERNANDES, 1995).

2.3 O rpg: características e possibilidades educativas

O jogo de RPG está inserido na sociedade de diversas formas, não somente como parte educacional, mas empresas estão utilizando o mesmo como parte da gestão de pessoal e como forma de solução de problemas. Visto que o jogo possui um caráter comunicativo onde os jogadores podem discutir formas de resoluções para um determinado problema.

Com isso, através do jogo é possível criar e mostrar estratégias que possam facilitar e unir conhecimentos dos membros do grupo de trabalho. Dessa maneira, pode-se afirmar que o jogo de RPG possui uma vasta gama de áreas onde se pode inseri-lo para que o mesmo tenha distintas maneiras de auxiliar seus jogadores.

O RPG é um jogo cujo não tem nada definido até o momento em que a partida começa, os jogadores fazem parte do processo de criação, até o início, o mestre pode criar alguns tópicos que ele quer abordar, porém, somente após a partida começar, que a história se cria. No momento em que o jogo inicia, o mestre dita algumas informações, dependendo do tipo de jogo, ele dá alguns números que podem ser a quantidade de vida de cada jogador, a quantidade de mana (que é substância que a magia é feita) e as habilidades que cada um possui.

Em partidas clássicas, onde a história se dá através de personagens da era medieval, como cavaleiros(as), magos(as), bruxos(as), duendes e outros, essas são as características principais:

- HP (Vida do personagem);

- Mana(substância que cria a magia);
- Stamina(quantidade de energia que o personagem possui);
- Habilidades específicas (depende do personagem).

As habilidades específicas dependem exclusivamente do tipo de personagem escolhido, no caso dos cavaleiros, como exemplo, é imprescindível a habilidade com espadas, já no caso dos magos e bruxos, não pode faltar a habilidade de magia.

Portanto, o mestre (nome dado a quem vai ditar as regras e construir a história para os personagens) fornece as informações necessárias para que o jogo seja iniciado, mas quem dá a vida ao jogo são os jogadores (JACKSON, 1994).

O que torna o formato de jogo ao qual o RPG faz parte ser tão rico em conteúdo e poder ser utilizado nas mais diferentes esferas é o fato de não necessariamente ser um jogo competitivo.

Dependendo do tipo de história criada, pode haver alguma competição, porém o formato clássico no qual é o mais jogado atualmente, o que se tem é um jogo de cooperação entre os indivíduos, onde para se chegar ao final, é necessário criar estratégias conjuntas, onde todos que participam “somem as forças” (MARCATO, 2002).

Os jogadores podem e devem utilizar a oratória, a inteligência, a persuasão e outras características individuais para que a história tenha um sentido. Para Andrade (2002), a fantasia na qual o jogo possui é uma forma de regressar a mente e ter uma adaptação superior à realidade. Com isso, o jogador deve se adaptar e criar diálogos no qual ele e os demais participantes possam interagir entre si para desenvolver a sessão (nome dado a partida de RPG).

As partidas do jogo recebem o nome de sessão, pois é comum que a história necessite de vários encontros para acontecer. O tempo necessário para que uma partida acabe, depende da aventura na qual ela foi pensada. Pode durar 3 sessões, como também pode durar 30.

No caso do RPG como ferramenta no ensino, é interessante que as partidas não durem muito, pois os alunos podem perder o interesse na mesma, principalmente por ser comum em

algumas aventuras, a morte do personagem. Portanto, aquele aluno que tiver seu personagem morto, não conseguirá participar novamente da sessão com aquele personagem. O que pode acarretar em desacordos entre professor e aluno.

Dentre as variadas formas de se jogar o RPG, Schmit classifica cinco como as principais: RPG de mesa, live-action, aventuras solo, RPG eletrônico e os massive multiplayer online role playing game (MMORPG) (2008, pg. 38). sendo que os mais comuns são o RPG de mesa, o RPG eletrônico que são jogos onde o jogador cria um personagem através de seu computador, celular ou video-game e que o próprio jogo funciona como uma forma de mestre, ditando o desenvolvimento da história, e os MMORPG que são jogos também eletrônicos, porém em grupo, onde novamente o jogo se torna o mestre, ditando a história, mas os jogadores podem participar da mesma em grupos de forma online.

O jogo de RPG já vem tendo estudos realizados para a implementação em sala de aula há algum tempo. É mais comum de achar essa temática relacionando o jogo com disciplinas na área de humanas, principalmente história, pois se pode utilizar do jogo para recriar uma história real, fazendo com que a sessão seja baseada em algo que aconteceu e os alunos sejam os personagens reais.

Utilizando como exemplo a história da segunda guerra mundial, poderia se criar uma sessão baseada nela onde os alunos seriam os personagens principais, no caso seria uma partida dividida em 2 grupos principais que representariam os Aliados e o Eixo (2 organizações militares opostas, no qual os países que faziam parte de cada grupo fizeram uma aliança) e o professor ditaria a história com fatos reais, onde os alunos iriam vivenciar algo que aconteceu, porém como parte de uma história onde eles estariam inseridos, fazendo com que a aprendizagem pudesse se tornar mais interessante e dinâmica.

Portanto, é nítido que o jogo de RPG tem muito potencial educativo, ou seja, é possível incluí-lo na escola como uma forma de auxílio nas explicações, bem como realizar trabalhos inteiros utilizando sessões do jogo.

CAPÍTULO 3. RPG COMO PRÁTICA LÚDICA

O RPG deve ser utilizado como prática lúdica na educação de indivíduos, pois é uma forma de ensino bastante rica no que diz respeito a conteúdo teórico-prático. O jogo funciona quase que totalmente na imaginação, não sendo preciso um local fixo para o desenrolar de cada sessão, porém, por se tratar de uma prática que ocorre com o uso da imaginação do indivíduo, fica difícil conceituar e explicar formas de jogar, pois para cada mestre, a sessão vai se dar de uma forma.

Caillois (1990) classificou os jogos em natureza social, e listou 4 tipos, que são:

Agôn: jogos onde a disputa entre pessoas é o foco, é o caso de esportes competitivos como o futebol, voleibol, lutas e etc;

Alea: jogos de cunho aleatórios, onde a habilidade não é o principal requisito para se vencer, mas a sorte o é;

Mimicry: Tipo de jogo onde o participante vivencia e age como o seu personagem, inclusive tomando decisões. São exemplos de jogos como esse o RPG de mesa, The Sims, GTA RP e outros;

Ilinx(vertigem): Jogos onde a busca pela sensação de fuga da realidade é a principal característica. São exemplos deste o Paraquedas e o Bungee Jump.

Para cada tipo de jogo, ele listou algumas características que são marcantes. No caso do RPG de mesa, este está listado como jogos do grupo Mimicry (simulacro), pois o participante toma para si a vida de seu personagem, fazendo com que a realidade dos personagens se torne a realidade de cada um que está participando da sessão naquele momento.

Esta definição de jogos Mimicry nos ajuda a não somente entender o tipo de jogo no qual o RPG de mesa está listado, mas também para entender comportamentos que as crianças possuem e que são de sua natureza. Para Caillois (1990, p.42), este tipo de jogo está inserido na natureza da criança, e podemos perceber isto quando notamos que as ações feitas pelos indivíduos em sua fase infantil, são basicamente “cópias” das ações dos adultos que a cercam.

Entendendo isso, fica mais fácil compreender o RPG de mesa como conteúdo na escola, pois com ele conseguimos vivenciar realidades nas quais não estamos inseridos, fazendo com que aumente o senso de empatia, colaboração, amizade, socialização, sem tirar o fato que a diversão também estará presente.

Após perceber o tipo de jogo no qual o RPG de mesa está inserido, tomando como base a teoria de Caillois (1990), e compreender neste a importância do jogo no desenvolvimento humano, não se torna uma tarefa difícil perceber qual a relação do jogo de RPG com a escola.

São diversas as possibilidades que o jogo traz para o ambiente escolar, não falando somente dos alunos, mas também de sua relação com o mundo, pois a educação tem um papel decisivo na construção de uma sociedade igualitária, assim como defende Saviani (1984).

No que diz respeito a igualdade, a escola possui um papel importante, pois é nela que a criança e o adolescente deveriam vivenciar experiências nas quais servissem para aprimorar o senso de empatia e respeito nos mesmos. Uma atividade sendo realizada utilizando o jogo de RPG de mesa serviria totalmente neste cenário, pois tal jogo abre portas para vivências diversas, como por exemplo: entender quais são as dificuldades encontradas por indivíduos PNE e PCD, utilizando como base uma sessão onde os personagens não conseguiriam ver, ouvir ou falar. O que traria de dificuldades para os jogadores são apenas a vida real que diversas pessoas possuem.

Notamos então que o uso do jogo de RPG de mesa no ambiente escolar deve ser mais comum, como dito anteriormente neste trabalho, aulas de história, educação física e diversas outras disciplinas poderiam se beneficiar das inúmeras opções que o jogo dá para serem utilizadas nas classes.

CONCLUSÃO

Conclui-se então que o presente estudo conseguiu verificar e compreender a importância de se utilizar o jogo como meio para que a educação seja mais participativa, e não reprodutiva, assim como definiu Saviani ao idealizar a tese de sua teoria histórico-crítica.

Com isso, para que haja uma mudança nos padrões de ensino, fazendo com que os alunos tenham mais interesse na busca pela aprendizagem, o lúdico é uma das formas. Utilizar de jogos e brincadeiras nas aulas de educação física deveria ser parte obrigatória do processo de ensino-aprendizagem, visto sua riqueza de oportunidades e caminhos que podem ser seguidos utilizando os mesmos.

Um dos problemas que se pode enfrentar ao implantar tarefas lúdicas nas aulas é a falta de materiais, pois este é um dos aspectos que a educação brasileira possui, principalmente a pública. Porém, assim como afirma Kishimoto, quem dá a função do objeto é quem está sobre posse dele. Seguindo a tese que esta escreveu relacionado à boneca, trazendo a discussão que para nós, enquanto sociedade desenvolvida, a boneca é somente um brinquedo utilizado para brincar de “filhinha” na infância, existem tribos que utilizam a mesma como forma de divindade e adoração.

Portanto, seguindo com o pensamento discutido e vivenciado através deste trabalho, o jogo não só pode ser implantado, como deve ser implantado nas aulas de Educação Física escolar. Pois suas infinitas alternativas possibilitam que o seu uso seja diverso, não somente em disciplinas de cunho teórico-prático como é o caso da Educação Física, mas também de disciplinas de cunho teórico, onde hoje temos em sua grande maioria, aulas totalmente expositivas, nas quais o professor sempre está falando e o aluno somente ouvindo e reproduzindo tais informações.

REFERÊNCIAS

- Valério, A. S. dos S. (2012). *Ensino E Imaginação: O Uso Do Rpg Como Ferramenta Didática No Ensino De História*. <https://www.uel.br/eventos/jornadadidatica/pages/arquivos/ENSINO%20E%20IMAGINACAO%20O%20USO%20DO%20RPG.pdf>
- Nunes, H. de F. (2007). O jogo RPG e a socialização do conhecimento. *Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência Da Informação*, 9, 75–85. <http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2004v9nesp2p75>
- Baixo, C., & Filho, P. (2018). Uma análise da história dos RPGs (RolePlaying Games) de mesa brasileiros. *SBGames*, 1574–1577. <http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/IndustriaShort/188137.pdf>
- Kishimoto, T. M. (1994). *o jogo e a educação infantil*. p. 105-128
- Winnicott, Jeu et réalité, tr. fr., Paris : Gallimard, 1975, p. 26.
- Sigmund Freud, "La création littéraire et le rêve éveillé" (1908), in *Essais de psychanalyse appliquée*, tr. fr., Paris : Gallimard, 1973, p. 70.
- BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: Kishimoto, T. M. [org]. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Editora Pioneira, 2002.
- JACKSON, S. GURPS: generic universal role-playing system: modulo básico. São Paulo:Devir, 1994.
- MARCATO, A. Educação. Disponível em: <http://www.alfmarc.psc.br>. Acesso em: 20/10/2002.
- MARCATO, A. Saindo do quadro: uma metodologia educacional lúdica e participativa baseada no Role Playing Games. São Paulo: A. Marcato, 1996.
- Silva, Janaina. (2012). SAVIANI, Demerval. *Escola e Democracia*. Edição Comemorativa. Campinas: Autores Associados, 2008. 112p (Coleção Educação Contemporânea).. *Revista HISTEDBR On-line*. 10. 362. 10.20396/rho.v10i39.8639739.
- LEON, Adriana D. Reafirmando o lúdico como estratégia de superação das dificuldades de aprendizagem. In: *Revista Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), Anais... SL*, vol. 50, nº 56/3, p. 1-15, Out., 2011.

- SANTOS, Deyvison R.; BOCCARDO, Lilian.; RAZERA, Júlio C. C. Uma experiência lúdica no ensino de ciências sobre os insetos. In: Revista Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), Anais... SL, vol. 50, nº 50/7, p. 1-3, Nov., 2009.
- SAVIANI, Dermeval. Escola e democracia : teorias da educação, curvatura da vara, onze teses sobre educação e política. São Paulo: Cortez, 1977, 103 p. (Coleção polêmicas do nosso tempo ; v. 5).
- SOARES, Carmen Lúcia; TAFFAREL, Celi; VARJAL, Elizabeth; CASTELLANI FILHO, Lino; ESCOBAR, Micheli Ortega; BRACHT, Valter. Coletivo de autores: metodologia do ensino de educação física. São Paulo: Cortez, 2016. 200 p.