

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Fábio Luís Diniz

**ROLE PLAYING GAME (RPG) E
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:
Construindo uma
história em conjunto**

Campinas
2006



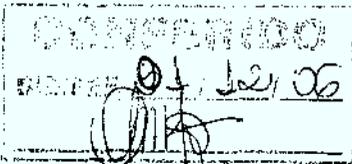
Fábio Luís Diniz

**ROLE PLAYING GAME (RPG) E
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:
Construindo uma
história em conjunto**

Trabalho de Conclusão de Curso
(Graduação) apresentado à Faculdade de
Educação Física da Universidade
Estadual de Campinas para obtenção do
título de Licenciado em Educação Física.

Orientador: Prof^ª. Dr^ª. Elaine Prodócimo

Campinas
2006



ANDRÉIA DA SILVA MANZATO
Bibliotecária - CRB 7292
FEF/UNICAMP - Matr. 26703-6

UNIDADE FEF/1155	
N.º CHAMADA:	
TEC/UNICAMP	
D585r	
V. _____	Ex. _____
TOMBO BC/ 3228	
PROC	
C <input type="checkbox"/>	D <input checked="" type="checkbox"/>
PREÇO 1,00	
DATA 13/03/07	
N.º CPD 406002	
200712354	

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA FEF – UNICAMP

D585r Diniz, Fabio Luis.
 Role Playing Game (RPG) e educação física escolar: construindo
 uma historia em conjunto / Fabio Luis Diniz. – Campinas, SP: [s.n], 2006.

 Orientador: Elaine Prodócimo.
 Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Faculdade de
 Educação Física, Universidade Estadual de Campinas.

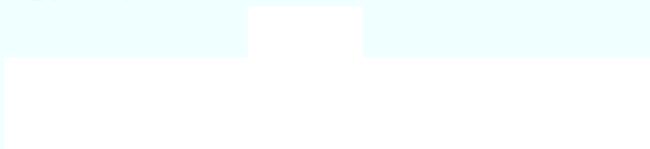
 1. RPG – Jogo de representação imaginaria. 2. Jogos (Psicologia). 3.
 Historias. 4. Educação. 5. Educação física escolar. 6. Construtivismo. I.
 Prodócimo, Elaine. II. Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de
 Educação Física. III. Título.

asm/fef

Fábio Luís Diniz

**ROLE PLAYING GAME (RPG) E
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:
Construindo uma
história em conjunto**

Este exemplar corresponde à redação final do Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) defendido por Fábio Luís Diniz e aprovado pela Comissão julgadora em: 23/11/06



Prof^a. Dr^a. Elaine Prodócimo
Orientadora

Prof^a. Dr^a. Eliana Ayoub

Campinas
2006

Agradecimentos

Gostaria de agradecer a algumas pessoas que foram essenciais para a existência desse trabalho. Pessoas que, mesmo sem saber, me inspiraram a pensar, a escrever e a construir uma idéia.

Primeiramente agradeço aos meus amigos e familiares Paulo Gustavo Diniz, Guilherme Sparrapan Muniz, Danilo Montauriol, Thiago Rapini, Michel Vieira e Rômulo Montauriol Pela amizade de muitos anos e por toda a experiência (e XP) juntos. Obrigado por jogarmos todo esse tempo!

Gostaria de agradecer também às crianças do SESC Campinas que brincaram junto comigo quando essa idéia era só uma brincadeira. Um grande abraço do Capitão!

Agradeço o apoio e as conversas de algumas pessoas especiais que conheci na faculdade. Esses verdadeiros amigos estiveram próximos durante os acontecimentos realmente importantes pra mim e estarão sempre presentes em meus pensamentos. Não posso deixar de agradecer a Andréia, uma grande amiga e companheira de tantos momentos, desafios e conquistas.

Por fim agradeço a companhia mais que agradável da minha orientadora Prof^ª. Dr^ª. Elaine Prodócimo. Ela me ajudou a concluir esse trabalho da única maneira que eu gostaria de fazê-lo: de forma prazerosa.

Obrigado a todos!

DINIZ, Fábio Luís. **Role Playing Game (RPG) e Educação Física Escolar: Construindo uma história em conjunto**. 2006. 66f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação)-Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005.

RESUMO

Estudo sobre a possível utilização do jogo de RPG (Role Playing Game) no contexto escolar, dentro das aulas de educação física. Conta com uma revisão da literatura que apresenta o conceito do jogo como uma construção de histórias na qual o jogador assume o papel de um personagem e, através de suas ações e decisões, é co-responsável pelos acontecimentos. Além disso, o estudo busca relacionar o RPG com um modelo teórico de educação construtivista, baseado nas idéias de Jean Piaget e desenvolvido por alguns autores como João Batista Freire (na área da Educação Física). A partir dessa relação, os alunos tornam-se jogadores na proposta de aplicação e o professor torna-se o mestre do jogo. Para uma exemplificação de possíveis situações, é apresentada uma experiência da proposta em uma escola pública de ensino fundamental. A partir da observação da experiência, foi redigida uma análise crítica que buscou relacionar o que foi observado com as relações teóricas construídas no estudo. A pesquisa concluiu que a proposta é viável, alcançou os objetivos planejados dentro de um contexto educacional e proporcionou uma forma de trabalho inovadora e motivante para os alunos.

Palavras-Chaves: RPG – Jogo de representação imaginária; Jogos (Psicologia); Histórias; Educação; Educação física escolar; Construtivismo.

DINIZ, Fábio Luís. **Role Playing Game (RPG) and Physical Education: constructing a history together**. 2006. 66f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação)-Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005.

ABSTRACT

Study on the possible use of the game of RPG (Role Playing Game) in the pertaining to school context, inside of the classes of physical education. It counts on a revision of the literature that presents the concept of the game as a construction of histories in which the player assumes the role of a character and, through its action and decisions; it is co-responsible for the events. Moreover, the study searches to relate the RPG with a theoretical model of constructivist education, based in the ideas of Jean Piaget and developed for some authors as João Batista Freire (in the area of the Physical Education). From this relation, the students become players in the application proposal and the professor becomes the master of the game. For an example of possible situations, an experience of the proposal in a public school of basic education is presented. From the comment of the experience, a critical analysis was written, and it searched to relate what it was observed with the constructed theoretical relations in the study. The research concluded that the proposal is viable, reached the planned objectives inside of an educational context and provided a form of innovative and motivating work for the students.

Key Words: RPG – Role Playing Game; Games (Psychology); Histories; Education; Physical education; Construtivism.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	08
Problema	10
Objetivo	10
Justificativa	11
CAPÍTULO 1: Os personagens principais	12
1.1 O RPG	12
1.2 Educação: Uma abordagem construtivista	17
CAPÍTULO 2: As relações dessa história	22
CAPÍTULO 3: O roteiro do jogo	27
3.1 Participantes	27
3.2 Coleta de dados	28
3.2.1 Programação e aplicação	28
3.2.2 Relatórios	29
3.3 Análise de dados	30
3.3.1 Análise de cada aula	30
3.3.2 Análise geral	30
CAPÍTULO 4: Interpretando a história	31
4.1 Primeira aula – 18/09/2006	31
4.1.1 Relatório da aula 1	31
4.1.2 Análise da aula 1	33
4.2 Segunda aula – 23/09/2006	35
4.2.1 Relatório da aula 2	35
4.2.2 Análise da aula 2	37
4.3 Terceira aula – 02/10/2006	40

4.3.1 Relatório da semana de pausa.....	40
4.3.2 Relatório da aula 3.....	41
4.3.3 Análise da aula 3.....	43
4.4 Análise geral	46
CAPÍTULO 5: Epílogo (Considerações finais).....	50
Referências Bibliográficas	52
Anexos.....	54
Apêndices.....	56

Introdução

A educação física é um campo de grande abertura dentro de uma escola visto que além de ser uma ampla área, não possui um consenso dentro de suas diferentes concepções teóricas sobre qual seriam seus objetivos específicos e como atingi-los através de suas aulas.

Essa abertura traz como principal vantagem a possibilidade da inovação e da busca de diferentes formas de trabalho dentro da escola. Porém, nessa falta de um objeto de estudo definido da área, existe o risco de uma ação infundada que traga práticas descontextualizadas no âmbito escolar, refletindo muitas vezes nas conhecidas aulas de educação física descompromissadas nas quais professores acomodados não possuem a preocupação educacional de suas ações.

Apresento neste trabalho alguns conceitos e pontos importantes de dois elementos que procuro relacionar para o desenvolvimento de um programa de aulas de Educação Física que busca, além da inovação, fundamentar-se em um referencial teórico.

O primeiro deles tem seu nome conhecido pela maioria das pessoas e consiste em um jogo criado nos Estados Unidos na década de 70: o Role Playing Game (RPG). Porém o conhecimento de muitos se limita apenas ao nome de tal atividade, quando não possuem um “pré-conceito” negativo do RPG, difundido pelos meios de comunicação ao associarem a prática a acontecimentos diversos, como por exemplo os crimes acontecidos em Ouro Preto (2001) e Guarapari (2005). Em ambos os casos, o RPG foi indevidamente acusado pela mídia de influenciar os acontecimentos, não tendo relação com os crimes.

O RPG ou Role Playing Game significa "Jogo de Interpretação de Papéis" e representa um jogo de contar histórias, no qual geralmente não existem vencedores ou perdedores e a narrativa é estabelecida por todos os participantes.

A escolha do tema RPG parte do interesse pessoal e da minha experiência ao longo de sete anos. Nesse período, mantive contato com o jogo, através de leituras e principalmente da prática semanal da atividade, atuando como mestre de um grupo de jogadores.

O segundo elemento é um modelo teórico de educação construtivista baseado nas idéias de Jean Piaget e desenvolvido por João Batista Freire (1992) na área da educação física. Nessa visão, a inteligência é *construída* numa interação entre o indivíduo e o meio. O

aluno (com suas experiências, sua cultura e suas interpretações) é agente da construção do conhecimento quando realiza ações sobre fatores que provocam desequilíbrio e incorpora elementos do meio externo aos seus esquemas cognitivos.

Após apresentar um histórico e os conceitos principais desses dois elementos, buscarei relacioná-los em seus principais aspectos, já pensando em uma aplicabilidade nas aulas da educação física escolar.

Por fim apresentarei nesse trabalho uma metodologia para o desenvolvimento dessa idéia em escolas, através da apresentação de um modelo de aulas que servirá como objeto de pesquisa e apenas um exemplo para futuras atuações.

PROBLEMA

A educação física escolar pode ser trabalhada de diferentes formas, não possuindo um único modelo a ser seguido em seus métodos, práticas e atividades. A partir dessa idéia, novas formas de jogo podem ser utilizadas no desenvolvimento dos conteúdos da cultura corporal, proporcionando assim uma prática que não se limita aos tradicionais modelos de educação física, que na maioria das vezes são centrados apenas nas modalidades esportivas.

Porém, mais do que a prática, a educação física deve estar fundamentada em um referencial teórico, ter seus objetivos e metodologia vinculados à proposta pedagógica da escola e manter uma relação interdisciplinar com toda a aprendizagem do aluno.

Desse modo, professores e educadores podem buscar novas formas de atingir seus objetivos e desenvolver seus conteúdos, tornando a educação física parte integrada e fundamental da educação.

Dentro dessas novas formas, poderia o RPG, um jogo de interpretação de histórias, ser adaptado para o âmbito escolar? Poderia ser o jogo um meio para atingir esses objetivos e conteúdos almejados?

OBJETIVO

O principal objetivo desse estudo é analisar o RPG como proposta de trabalho dentro da escola, nas aulas de educação física, a partir do planejamento fundamentado em um conceito de educação construtivista.

Sendo a utilização de diferentes formas de jogo um dos principais elementos da educação física escolar, essa proposta tem a intenção de relacionar o jogo de RPG com alguns conceitos de jogo e educação no intuito de justificar utilizá-lo como ferramenta pedagógica e meio para o desenvolvimento de aulas que proporcionem a aprendizagem e fujam dos tradicionais modelos de educação.

Transformar um programa numa série de “situações-problema” a serem resolvidas pelos alunos é tarefa para alguns poucos mestres com excepcional imaginação criadora. (LIMA, 1980, p.131)

JUSTIFICATIVA

Além de explorar formas alternativas e não tradicionais de aulas, se a intenção desse estudo é relacionar os temas RPG com escola, conceito de aprendizagem, de educação e de interação social, a proposta pode ser justificada através dos elementos que aproximam esses temas e os benefícios que o RPG pode trazer para o contexto da educação formal. Importante ressaltar que essa aproximação só pode ser comprovada através de uma análise e de um estudo científico dos elementos e das idéias de autores que já escreveram sobre o assunto.

Dentre esses possíveis benefícios proporcionados, podemos destacar o intenso caráter interdisciplinar que o jogo pode proporcionar através de suas histórias, dinâmicas e versatilidade.

Outras características como o desenvolvimento da autonomia e da construção de regras estão presentes através da essência do RPG em que os próprios jogadores constroem o jogo através de suas decisões.

O estudo da busca por esses benefícios e características dentro do trabalho escolar, por si só já pode auxiliar diferentes formas de trabalho com educação física.

Além disso, a inclusão de um jogo que se utiliza predominantemente da comunicação e que pode ser considerado uma forma de linguagem também pode enriquecer a educação física, que é responsável por explorar diferentes formas de linguagem corporal, se o foco dessa comunicação for a linguagem do corpo.

Por fim, a análise dessa proposta, apesar de desafiadora, traz uma colaboração à educação física escolar por ser um tema pouquíssimo explorado na literatura ou em trabalhos científicos até hoje. Observa-se então uma importância no estudo do elemento RPG como ferramenta pedagógica a fim de explorar realmente suas potencialidades e características, bem como identificar possíveis conflitos ou situações adversas dentro dessa relação. Apenas através de estudos críticos e fundamentados nas teorias da educação, a proposta poderá se desenvolver e alcançar seus objetivos.

1 Os Personagens Principais

1.1 O RPG

A sigla RPG, usada para dar nome ao jogo, tem sua origem na língua inglesa: *Role Playing Game*. Sem uma tradução oficial, a mais utilizada é “Jogo de Interpretação de Papéis”.

Para que o jogo aconteça, os jogadores criam os personagens que participarão da história. Caracteriza-se a representação dos jogadores ao imaginarem-se os próprios personagens e tomarem suas decisões. Japiassú e Marcondes (2001, p.235) definem representação como:

Do latim *repraesentatio*. Operação pela qual a mente tem presente em si mesma uma imagem mental, uma idéia ou um conceito correspondendo a um objeto externo. A função de representação é exatamente a de tornar presente à consciência a realidade externa, tornando-a um objeto da consciência e estabelecendo assim a relação entre a consciência e o real.

Uma pessoa, normalmente denominada mestre ou narrador, construirá os demais elementos da história como o cenário e as ações e reações de outros personagens não controlados pelos jogadores.

Flávio Andrade (1997) ao falar do mestre, descreve uma das mais comuns formas de jogo de RPG:

Ele começa a contar a história para os jogadores. Estes, interpretando os seus personagens, falam o que eles farão dentro da história. Então, de acordo com a reação de cada jogador, o mestre continua a contar a sua história. É um eterno pingue-pongue criativo. Nunca a história que o mestre criou se desenvolve da maneira como ele a imaginou. Se isso acontecer, significa que não foi um bom mestre, pois certamente ele terá conduzido e reprimido a criatividade e a interpretação dos jogadores.

Da combinação da ambientação criada pelo mestre e das decisões dos jogadores é que a história vai sendo construída. É exatamente dessa interação surge a principal diferença entre o RPG e as outras formas de contar histórias (literatura, cinema, teatro): no RPG não há um

roteiro a ser seguido, pois o rumo da história se modifica a cada ato dos jogadores.

Por não se tratar de um jogo obrigatoriamente competitivo, o objetivo dos jogadores ao jogarem o RPG consiste em terminar a história. E para isso superam desafios, muitas vezes cooperando entre si. Através da busca e da superação de desafios, é obtido talvez o real objetivo do jogo: a diversão.

Por se tratar de um jogo, cito aqui algumas características do jogo destacadas por Huizinga (1998). O autor verifica a essência e a característica principal do jogo ao considerar sua intensidade, fascinação, como também sua capacidade de excitar, visto que não são fenômenos explicados por análises biológicas. Ainda diz que durante a realização do jogo, os costumes, as leis da vida cotidiana perdem validade. Este afastamento temporário "do mundo habitual" é inteiramente comum no mundo da criança.

Podemos perceber como o RPG possui muita semelhança com a literatura e o teatro, pois a representação e a interpretação presentes no ato de jogar têm como consequência a construção de uma história, de forma interativa, por todos os jogadores envolvidos.

Sobre essas e outras características, Caillois (1990) propõe quatro classificações para os jogos: *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. Antes de defini-las, é importante pensar que um jogo pode apresentar predominância de uma categoria, mas possuir elementos de outras.

A primeira delas (*Agôn*) define os jogos que aparecem sobre a forma de competição. A intenção do jogador é ter reconhecida sua excelência em algum domínio, capacidade ou habilidade, vencendo o adversário em uma situação de oposição a partir de condições iguais. Podemos citar como exemplo as práticas desportivas ou um jogo de xadrez.

Já a categoria *Alea* caracteriza os jogos em que a resolução não depende de esforços do jogador, mas sim da sorte ou azar. Ao contrário de *Agôn*, o jogador não depende de suas ações, mas de uma entrega ao destino. Jogos que envolvem apostas e dados são bons exemplos.

Em sua divisão das categorias, o autor ainda propõe as categorias *Ilinx* (como uma forma de jogo em que o objetivo é apenas a busca pela vertigem), e *Mimicry*, sendo essa última composta pelos jogos de imitação, representação, mímica e disfarce.

Podemos pensar o RPG como sendo um jogo no qual predomina o simulacro, ou seja, a imitação. Sendo assim, sua característica é predominantemente a de *Mimicry*.

Como define Callois (1990, p.39):

Mimicry – Qualquer jogo que supõe a aceitação temporária de uma ilusão, ou, pelo menos, de um universo fechado, convencional e, sob alguns aspectos, imaginário. O jogo pode consistir, não na realização de uma actividade ou na assumpção de um destino num lugar fictício, mas sobretudo na encarnação de um personagem ilusório e na adopção do respectivo comportamento.

O autor ainda destaca o prazer em se passar pelo outro, a imaginação e a interpretação como essências desse tipo de jogo, exemplificado também pela representação teatral.

Com essa caracterização inicial, posso apresentar a essência do RPG como um jogo de construção de uma história através da interação e decisão dos jogadores. Porém além da essência, o jogo de RPG possui suas regras. E muitas regras diferentes e formas de jogar RPG surgiram ao longo da história do jogo.

O primeiro lançamento foi o jogo *Dungeons & Dragons* (D&D), criado por Ernest Gary Gygax e Dave Arneson, nos Estados Unidos em 1973. O jogo usava como temática a fantasia medieval e inspirava-se em jogos de estratégia e guerra, incluindo tabuleiros e miniaturas.

O D&D foi sinônimo de RPG com sua fantasia medieval, ao dominar completamente o mercado durante muitos anos e ainda sendo o mais famoso até hoje.

Em 1980 foi publicado um livro chamado GURPS, que apresentou um jogo de RPG com uma regra/sistema de jogo para que os jogadores utilizassem qualquer história com qualquer tema.

Por fim, da década de 90 até os dias de hoje, os temas foram mais variados ainda, existindo ambientações para as histórias baseadas em gêneros como aventura, fantasia, terror, misticismo, ficção científica, entre outros e também aquelas inspiradas em filmes (*Star Wars*, *Indiana Jones*, *Star Trek*) ou na literatura (H.P. Lovecraft, Anne Rice, J.R.R. Tolkien).

Apesar de cada um dos jogos apresentarem uma temática própria, na maioria deles estava presente uma regra/forma de jogar muito comum no RPG até hoje: a utilização de dados e números probabilísticos para também definir os acontecimentos do jogo. Nessa forma de jogo, apesar de decidirem as ações dos personagens na história durante o jogo, os números são necessários para saber se algo acontecerá ou não.

Descrevo aqui um simples exemplo de uma de minhas vivências como mestre:

“Um grupo de pessoas está jogando uma história em que seus personagens saltarão de um barco que está afundando para o outro. O mestre descreve o rio, a correnteza, a chuva forte que cai. Fala sobre os piratas e navios inimigos que estão afundando o barco.

Os jogadores imaginam a cena em suas mentes e decidem o que seus personagens farão. Eles escolhem saltar. Cada personagem é diferente dos outros em suas características representadas por números combinados entre o mestre e os jogadores antes do jogo começar: um pode ser mais forte, outro mais rápido, outro mais inteligente... Então o mestre pode pedir que eles joguem dados para decidir se conseguiram ou não saltar. Os personagens que são mais ágeis (que possuem um número maior que o dos outros para representar essa característica em específico) terão mais chances de sucesso na decisão pelos dados. Isso acontece a partir da decisão entre mestre, jogadores e regras que relaciona os números combinados e os resultados necessários nos dados para o sucesso da ação (Ex.: Um personagem ágil deve conseguir um número ímpar no dado e saltará, porém um outro personagem que não é ágil só conseguirá o salto se tirar o número um no dado). Após a decisão pelos dados, o mestre e os jogadores continuam a descrever a história. Quem conseguiu saltar? Quem não conseguiu? Caiu na água? E agora, o que cada um faz? Os piratas estão se aproximando...

Outra forma de jogar que surge, além da utilização de dados ou de miniaturas e tabuleiros, é chamada de *live action*, expressão originária da língua inglesa que significa "Ação ao Vivo", em que os jogadores interpretam os personagens de maneira semelhante ao teatro (falando, movimentando-se e inclusive vestindo-se como um personagem).

Ainda em sua caracterização como jogo, a partir desses conceitos da essência do RPG como interpretação de uma história e de suas regras e formas de jogar, podemos pensar novamente nas classificações de Caillois, citadas anteriormente.

Como pudemos observar, o ato de assumir o papel de um personagem de uma história através de interpretação e/ou imaginação é o foco central do jogo e pode classificá-lo na categoria *Mimicry*. Porém, se pensarmos nas diferentes regras do jogo de RPG (algumas já citadas e exemplificadas) podemos notar a presença de outras classificações propostas pelo autor. Nas formas tradicionais de RPG de mesa que se utilizam de números e dados, existe a forte presença do que Caillois chama de *Alea*, ou seja, jogos em que a decisão depende da sorte, da aposta, da passividade do jogador e da entrega ao destino. Observamos assim a essência como

interpretação baseada em uma classificação e a forma de jogar baseada em outra.

Por fim ainda podemos relacionar a classificação *Agôn* (jogo que aparece sob a forma de competição, em que a rivalidade baseia-se em uma qualidade física, mental etc.). Em um jogo de RPG, esse elemento pode aparecer, por exemplo, quando dois ou mais jogadores disputam dentro da história e os resultados dessa disputa venham a ser determinados, não pela sorte, mas por suas ações como uso da inteligência ou memória. Na proposta desse estudo apresentarei ainda a utilização de jogos e práticas esportivas (manifestações de *Agôn*) dentro do jogo de RPG.

A partir de toda essa conceituação do RPG, muitas características do jogo podem ser observadas e relacionadas à educação. Seus elementos podem favorecer uma série de relações importantes e presentes no ensino e aprendizagem, que serão desenvolvidas ao longo desse estudo.

Mas então por que essa forma de jogo não é tão difundida, mas sim restrita a alguns grupos de pessoas?

Infelizmente a imagem do RPG foi muitas vezes associada a aspectos negativos ao longo da história. Preconceitos foram estabelecidos por parte de setores conservadores da sociedade, de grupos religiosos, dos próprios jovens e da mídia ao associarem o jogo com conceitos e imagens como alienante, perigoso, que induz a crimes, “coisa do demônio”, entre outros. Logicamente isso se deve à desinformação por parte desses setores e do não conhecimento real do jogo que, como define Flávio Andrade (1997), está inserido em um contexto comercial e cultural, possui suas virtudes e potencialidades e pode ser entendido como um “fenômeno de comunicação”.

1.2 EDUCAÇÃO: UMA ABORDAGEM CONSTRUTIVISTA

Para apresentar nesse trabalho a relação do RPG com o ensino e a aprendizagem, buscarei uma relação com uma abordagem educacional baseada no construtivismo. Esse, segundo Franco (1993), surgiu como uma teoria epistemológica e foi concebido como uma forma de explicar a realidade da produção de conhecimento. Mais precisamente explicar o conhecimento científico.

Esse trabalho foi desenvolvido por Jean Piaget, que durante sua vida dedicou-se a pesquisar como se constrói o conhecimento nos seres humanos. Seguindo essa linha de pesquisa, Piaget realizou importantes estudos sobre o comportamento humano e a inteligência e seu desenvolvimento.

Considerado ou como uma tendência ou como uma proposta de trabalho, o construtivismo foi baseado nas teorias de Piaget e vem sendo adotado em muitas escolas. Devemos lembrar que Piaget nunca propôs um método de ensino, mas sua teoria foi utilizada por psicólogos e pedagogos e aplicada na educação, o que resulta em diversas interpretações e didáticas de ensino.

Segundo as idéias de Piaget, a inteligência é a adaptação do organismo a uma nova situação e implica na construção de novas estruturas. Em um de seus trabalhos sobre Jean Piaget, Lima (1980, P.53) apresenta essa idéia:

O que é inteligência? Simplesmente a forma de coordenação da ação (motora, verbal ou mental) frente a uma situação nova com o objetivo: a) de auto-organizar-se para enfrentar a situação e b) de encontrar um comportamento (invenção-descoberta) que mantenha o equilíbrio entre o organismo e o meio.

O mesmo autor ainda afirma que para J. Piaget, o comportamento dos seres vivos nem é inato, nem é resultado de condicionamentos, mas é construído numa interação entre o organismo e o meio: quanto mais complexa é esta interação, mais “inteligente” pode se tornar o homem.

Para a construção do conhecimento o homem conta com seus *esquemas*, que são estruturas mentais ou cognitivas, pelas quais ele organiza o meio. Quando acontecem ações físicas ou mentais sobre objetos, pode ocorrer a *assimilação* (processo cognitivo de colocar ou

classificar novos eventos em esquemas existentes) ou a *acomodação* (modificação ou criação de um esquema ou uma estrutura em função das particularidades do objeto a ser assimilado). Através desses dois processos, o homem pode enfrentar situações de desequilíbrio no meio, que resultam em construção de esquemas ou conhecimento.

Ainda para Piaget (1975, 1995), o desenvolvimento cognitivo é dividido em quatro estágios:

- **Sensório-motor:** do nascimento até o surgimento da linguagem, os esquemas cognitivos e as noções de tempo e espaço são construídos não por representações, mas pelas ações.
- **Pré-operatório:** a partir da linguagem, são acrescentados às atividades da criança a representação mental e o símbolo. Esse período, também chamado de simbólico vai até mais ou menos seis anos de idade.
- **Operatório-concreto:** marcado pelo início da cooperação e do raciocínio lógico, nesse período a criança ainda depende do mundo concreto, mas já consegue abstrair dados da realidade.
- **Operatório-formal:** começa na adolescência, sendo o indivíduo capaz de pensar logicamente, formular hipóteses e buscar soluções, sem depender mais só da observação da realidade.

Importante lembrar que um estágio não substitui o outro, mas sim acrescenta novos elementos ao desenvolvimento do indivíduo.

Inspirados nas idéias de Piaget, pedagogos aplicaram o conceito construtivista à educação, pois aprendemos e construímos o conhecimento através da interação com objetos e pessoas. E essa interação do aluno com o objeto deve ser intensa e significativa para que a aprendizagem ocorra. Lima (1980, p.30) diz que: “só assimilamos ou incorporamos do meio ambiente aquilo que corresponde à necessidade do organismo[...]”.

Nessa mesma idéia, Coll (2003) defende a aprendizagem como a elaboração de uma representação pessoal sobre um objeto da realidade ou conteúdo a ser aprendido. Nesse processo a pessoa modifica o que possui, interpreta o novo de forma peculiar e pode integrá-lo e torná-lo seu. Podemos pensar a aprendizagem significativa, ou seja, a construção de um significado próprio e pessoal não como algo que leva ao acúmulo de novos conhecimentos, mas sim à integração, modificação, estabelecimento de relações e coordenação entre os esquemas de

conhecimento já possuídos.

Podemos dizer então que, no construtivismo, o aluno é visto como um sujeito portador de uma bagagem cultural que deve ser levada em conta no processo de construção do conhecimento.

O mesmo autor (COLL, 2003, p.23) ainda fala sobre a ajuda do professor no processo de aprendizagem:

É uma ajuda porque é o aluno que realiza a construção; mas é imprescindível, porque essa ajuda, que varia em qualidade e quantidade, que é contínua e transitória e que se traduz em coisas muito diversas – do desafio à demonstração minuciosa, da demonstração de afeto à correção – que se ajustam às necessidades do aluno, é que permite explicar que este, partindo de suas possibilidades, possa progredir no sentido apontado pelas finalidades educativas, isto é, no sentido de progredir em suas capacidades.

Essa ajuda, a orientação que ela oferece e a autonomia que permite, caracteriza o professor, nesse processo, não como o dono de um saber que deve passá-lo a alguém, mas como um facilitador da interação do sujeito com novas situações de desequilíbrio para que ele mesmo descubra e construa novos esquemas.

O ensino deve ser entendido como uma ajuda necessária ao processo de aprendizagem e está associado à noção de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Esse conceito foi proposto por Vygotsky (1996), e apresenta a ZDP como a distância entre o nível de desenvolvimento real, ou seja, determinado pela capacidade de resolver problemas independentemente, e o nível de desenvolvimento proximal, demarcado pela capacidade de solucionar problemas com ajuda de um parceiro mais experiente. Para Vygotsky, tais processos são indissociáveis.

Assim, o professor interage com seu aluno com o intuito de ajudá-lo a resolver um problema ou realizar uma tarefa que ele não seria capaz de resolver sozinho.

Uma idéia importante levantada por Zaballa (2003) é a que diz respeito aos conteúdos da aprendizagem divididos em conhecimentos de conceitos, procedimentos, valores, normas e atitudes.

Os conteúdos referentes a conceitos ou princípios representam “o que sabemos” e exigem grande compreensão e atividade por parte do aluno para estabelecer relações. Não

podem ser pensados como definições restritas e fechadas, pois novas experiências podem promover novas elaborações e o enriquecimento desses conceitos e princípios.

Já os procedimentos representam “o que sabemos fazer” e implicam a aprendizagem de ações (que podem ser técnicas, métodos, destreza ou habilidades). Essa aprendizagem depende da realização da ação. Porém, podemos pensar que o conhecimento e a reflexão sobre as razões e o sentido das ações são necessários para uma aprendizagem significativa.

Por último, os conteúdos referentes a valores, normas e atitudes podem ser considerados os mais complexos, pois sua aprendizagem ultrapassa o âmbito de determinadas atividades, abrangendo aspectos que se relacionam com a forma com que as atividades são efetuadas e as relações pessoais e afetivas estabelecidas. Os campos cognoscitivos, afetivos e comportamentais fazem parte dessa aprendizagem, sendo o componente afetivo possuidor de uma importância capital.

A partir de todos esses conceitos e estudos, a concepção construtivista pode ser considerada um referencial aberto e que possui um potencial para a análise, melhoria e prática do ensino.

E o construtivismo também pode ser desenvolvido na educação física, como defende João Batista Freire em seu livro “Educação de Corpo Inteiro (1992)”. É importante ressaltar que a Educação Física deve atuar como qualquer outra disciplina da escola, e não desintegrada da mesma.

Nessa perspectiva está presente a idéia de que o conhecimento adquirido através dos movimentos e da inteligência sensório-motora também é construído pelo aluno. Essa construção também deve ser significativa e não descontextualizada do universo da criança ou do adolescente.

Sendo assim, a aula de educação física deve ser um momento de grande liberdade para o indivíduo manifestar sua inteligência, pois através das atividades corporais, ele deve coordenar ações motoras, verbais e mentais. Sua inteligência sensório-motora é desenvolvida a partir das atividades que desenvolvem as habilidades motoras e vivenciamos elementos da cultura corporal.

Infelizmente, muitas vezes dentro da educação física, esse desenvolvimento do aluno é deixado em segundo plano quando professores desenvolvem conteúdos fechados de

maneira descontextualizada do universo do aluno e da educação como um todo. Freire (1992, p.84) ilustra:

Infelizmente, o que ocorre com maior frequência é a educação para o movimento. Nela, as habilidades motoras são o objetivo terminal da Educação Física, que assim estreita seus horizontes e perde sua identidade como componente de uma educação humanística.

2 As relações dessa história

A idéia desse estudo é a de mostrar que ao trabalhar com a educação escolar, ou seja, com o ensino e aprendizagem de crianças e adolescentes, o RPG pode ser uma proposta pedagógica, inclusive para as aulas de educação física. Essa proposta seria desenvolvida como um jogo no qual os alunos seriam os jogadores, o professor seria o mestre e as situações de conflito cognitivo, necessárias para a aprendizagem seriam os desafios propostos na construção da história. Esse jogo seria desenvolvido ao longo das aulas, tendo uma continuidade.

Para desenvolver essa idéia, procuro relacionar agora alguns conceitos, traçando um paralelo da visão construtivista de ensino e a proposta de trabalho com o RPG.

A PRÁTICA PEDAGÓGICA

Uma escola que se baseia nas idéias de Piaget deve orientar sua prática pedagógica com alguns princípios básicos como:

- As atividades devem partir das vivências do aluno, sendo os objetivos pedagógicos centrados no próprio aluno.

Ao considerarmos a bagagem cultural, os conhecimentos já adquiridos pelo aluno e permitindo sua direta participação na criação do jogo e das aulas (que é a característica do RPG), estamos não só tornando o objeto de estudo algo significativo que pode despertar os conflitos da aprendizagem, como estamos tornando-o algo motivante.

Segundo Freire (1992,p.24):

É preciso entender que as habilidades motoras, desenvolvidas num contexto de jogo, de brinquedo, no universo da cultura infantil, de acordo com o conhecimento que a criança já possui, poderão se desenvolver sem a monotonia dos exercícios prescritos por alguns autores.

Em que âmbito o RPG poderia ser utilizado dentro da escola? Acredito que adequando os objetivos e o método de trabalhar o jogo à prática pedagógica da escola, é possível desenvolver o RPG tanto na educação infantil, quanto no ensino fundamental e médio.

Poderíamos equivocadamente pensar em limitar o desenvolvimento do aprendizado da criança com o pensamento simbólico presente e predominante no jogo de RPG, afirmando que esse tipo de pensamento não tem efeitos pragmáticos. Contudo, na proposta apresentada, o professor buscaria a inserção de desafios correspondentes ao estágio de desenvolvimento dos alunos, visando a resolução de situações-problema dentro do contexto do jogo simbólico (história). Como exemplo, a utilização de modelos de pensamento operacional como o hipotético-dedutivo (invenção de mecanismos explicativos para a compreensão da realidade) seriam exercícios de inteligência e criatividade dentro de um jogo.

Observando os estágios, percebemos que o segundo estágio (Pré-operatório) corresponde à educação infantil, na qual o RPG pode ser usado como jogo simbólico. Segundo Freire (1992), durante o ato de imaginar, as ações corporais buscam um ajustamento com o mundo exterior e seus elementos, o que garante a acomodação e a aprendizagem. Nesse contexto o RPG passa a ser um jogo que pode ser utilizado como um recurso pedagógico no desenvolvimento de crianças através do jogo de faz de conta, do brincar.

O estágio operatório-concreto corresponde à idade em que as crianças estão nas séries de 1ª a 4ª do ensino fundamental. Com o início da cooperação, o jogo passa a ser desenvolvido de maneira mais ampla. A história pode envolver agora um grupo de personagens que devem trabalhar juntos para superar desafios, que podem ser mais complexos.

No último estágio de desenvolvimento, a relação da história com os alunos passa a ser diferente. Esses podem participar mais ativamente da construção do jogo, podem desenvolver conceitos de outras disciplinas que não sejam a educação física através da abstração e do raciocínio lógico e podem desenvolver o conteúdo de maneira consciente na representação.

- Os conteúdos não são concebidos como fins em si mesmos, mas como instrumentos que servem ao desenvolvimento evolutivo natural.

A história construída em um jogo de RPG pode ser um rico meio para que aconteça a interdisciplinaridade. Em uma aula de educação física, os conteúdos da cultura

corporal podem ser desenvolvidos, relacionando-se com o aprendizado de diferentes conteúdos de outras disciplinas e de conhecimento do aluno.

Além da interdisciplinaridade, como apresentado até agora, a proposta do RPG nas aulas de educação física é centrada nos objetivos e no universo do aluno, propondo a interação social de forma que o aluno construa o conhecimento. A partir dessas relações, o professor deve inserir os elementos da educação física em atividades dentro do jogo. Essas atividades, que podem desenvolver habilidades motoras ou conteúdos da cultura corporal, devem ser os desafios propostos pelo mestre do jogo (professor) para os jogadores (alunos).

- O descobrimento por parte do aluno através do desafio, ao invés de receber passivamente através do professor.

A característica da interatividade e da solução dos desafios e obstáculos propostos no jogo de RPG pode ser transportada para a aula de educação física. Os alunos buscarão solucionar situações de conflito, como meio de interagir com o jogo e de construir o conhecimento proposto nos objetivos das aulas.

Ao lidar com as situações-problema, a pessoa enfrenta também o que Morin (2003) chama de inesperado, de incerteza. O autor defende que a educação do futuro deve se voltar para as incertezas ligadas ao conhecimento, já que vivemos em uma época de mudanças.

No jogo de RPG, o jogador toma decisões e realiza ações para definir o rumo de uma história incerta. Ele mesmo é responsável pelas conseqüências de suas decisões mesmo que essas não fossem exatamente suas intenções.

Morin (2003, p.86) define isso como a ecologia da ação:

Tão logo um indivíduo empreende uma ação, qualquer que seja, esta começa a escapar de suas intenções. Esta ação entra em um universo de interações e é finalmente o meio ambiente que se apossa dela, em sentido que pode contrariar a intenção inicial. Frequentemente a ação volta como um bumerangue sobre nossa cabeça. Isso nos obriga a seguir a ação e tentar corrigi-la.

Dessa forma, o desafio de uma situação proposta por um professor pode ser solucionado através de uma estratégia do aluno, que envolva suas ações e reações diante da incerteza. Em vez de um programa estável, planejado sobre uma seqüência de ações sem

variação, o RPG pode proporcionar o descobrimento e levar o aluno ao conhecimento através da sua estratégia em analisar as certezas e incertezas, as probabilidades e improbabilidades.

- A interação social favorece a aprendizagem.

O construtivismo valoriza propostas pedagógicas que utilizam a interação social e o trabalho em grupos. Segundo Lima (1980, p.128):

Piaget defende a importância do trabalho em grupo, tanto para o desenvolvimento das estruturas mentais e da inteligência em geral (inclusive a sensório-motora), quanto para o equilíbrio da afetividade e a superação do egocentrismo inicial da criança.

O RPG é essencialmente um jogo cooperativo no qual o trabalho em grupo é a forma predominante de execução. Ao enfrentarem a situação de conflito frente a um desafio e ao conhecimento a ser aprendido, o aluno poderá se confrontar com diferentes maneiras de solucionar um problema, provenientes do grupo. Encontra-se então um ambiente mais estimulante para o aprendizado.

Esse fator também é citado por Onrubia, (2003) ao apresentar a idéia que a interação cooperativa entre os alunos pode ser, sob certas condições, uma base adequada para a criação de ZDP (Zona de Desenvolvimento Proximal, descrita anteriormente) e origem de ajudas que podem fazer os participantes progredirem na aprendizagem através dessas ZDP. Através de diferentes pontos de vista, da explicitação deles e do oferecimento e recepção mútuos de ajuda, os alunos podem compartilhar conhecimentos aprendidos em uma relação de criação e avanço ao longo da ZDP.

- O papel do professor:

Em uma proposta construtivista, o professor deixa de ser o “detentor do saber” que vai passar ao aluno, para ser um facilitador da aprendizagem, alguém que provoca desequilíbrios e desafios.

Na proposta do RPG, ele assumiria a função de mestre do jogo. Como dito anteriormente, o mestre deve ser aquele que cria na história todos os elementos para que os personagens (alunos) possam interagir.

Segundo Flávio Andrade (1997):

A função do mestre não é jogar contra os jogadores, nem a favor. O mestre joga a favor da história e da diversão. Suas decisões devem levar em conta o que é melhor para o desenvolvimento da história e para a diversão dos participantes (incluindo ele). Muitas vezes, ajudar um jogador pode desagradá-lo, pois o desafio e a superação de limites é o que costuma dar graça ao jogo.

Nesse sentido Paulo Freire (1996) apresenta a idéia de que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou construção. O professor, como facilitador da aprendizagem, leva o aluno ao conhecimento e a assumir-se como sujeito na produção do saber.

Da mesma forma o mestre leva o jogador a interagir com os desafios e construir a história.

3 Roteiro do jogo

Para analisar o RPG como proposta de trabalho nas aulas de educação física e utilizá-lo como ferramenta pedagógica, surgiu a escolha de uma abordagem metodológica qualitativa de caráter descritivo e participante para a realização de uma pesquisa.

Abordagem qualitativa por tratar-se de um estudo que não busca apenas números, mas os motivos e os significados assumidos pelos indivíduos, bem como suas complexidades nos fenômenos apresentados. A utilização do caráter descritivo e participante se deu na aplicação de aulas nas quais atuei como professor e observador, levando a proposta até os alunos durante a aula e descrevendo e analisando os acontecimentos em um segundo momento para interpretar e relatar resultados e características dos participantes e do fenômeno em estudo.

3.1 PARTICIPANTES

O trabalho de pesquisa, ao ser aplicado no ambiente escolar e procurando analisar uma prática pedagógica e um processo de ensino e aprendizagem através do objeto de estudo RPG, contou com a participação dos dois elementos principais desse processo e de suas relações. São eles os professores e os alunos.

Um dos professores responsáveis por planejar e ministrar as aulas de educação física durante o mês de setembro de 2006 em uma escola estadual localizada na cidade de Campinas coincide com o próprio pesquisador desse estudo. A escolha da escola foi proporcionada por um estágio obrigatório do curso de graduação do pesquisador, realizado durante o segundo semestre do mesmo ano, no qual foram observadas aulas de educação física de turmas de 1ª a 4ª séries do ensino fundamental. Sendo assim, a professora de educação física auxiliou e atuou em todo o processo da pesquisa. Ainda sobre a escola, é interessante observar que a estrutura física presente (espaços e materiais) é muito rica para as aulas de educação física por proporcionarem diferentes possibilidades, que não se limitam apenas a uma quadra externa e uma bola. O espaço conta com uma quadra, um campo de grama, uma pequena quadra para

esportes com rede, um pátio, um playground com brinquedos de madeira, e muitos espaços arborizados. A escola também dispõe de uma sala de materiais diversos para as aulas e para o recreio dos alunos. Apenas como exemplo, cito as cordas, as mesas de pingue-pongue, coletes e tatames.

Durante o estudo, os alunos escolhidos como participantes da pesquisa faziam parte de uma turma da 4ª série, com cerca de 30 alunos com idade próxima a 10 anos. A escolha dessa faixa etária foi consequência de uma experiência anterior e de uma reflexão. A experiência foi uma primeira vivência do jogo de RPG em atividades recreativas com crianças dessa idade, relatada no apêndice desse estudo. A reflexão anterior à aplicação prática da pesquisa, considerou essa idade como ideal para a participação mais ativa dos alunos nos processos de criação da história em comparação com crianças mais novas. Também considerou o caráter do desafio de aplicar a proposta para um público com mais idade, o qual não está mais no período simbólico da classificação dos estágios de desenvolvimento de Piaget, período que a criança aceitaria facilmente o simbolismo presente no jogo.

3.2 COLETA DE DADOS

3.2.1 Programação e aplicação

O trabalho de pesquisa, ao ser aplicado no ambiente escolar e procurando analisar uma prática pedagógica contínua, desenvolveu-se ao longo de três aulas. Esse tempo de interação com o objeto de estudo e de aplicação da metodologia proposta proporcionou uma análise mais detalhada e com mais elementos do que apenas uma aula isolada. Além disso, o componente de continuidade da história presente no RPG pôde aparecer na proposta.

De início, as aulas foram planejadas anteriormente, buscando desenvolver o conteúdo da educação física escolar programado pela professora em seu planejamento anual, de maneira que também fizessem ligações interdisciplinares. Para isso o pesquisador contou com a ajuda da professora de educação física e da professora de sala de aula.

Os três momentos analisados ocorreram ao longo de três semanas durante as aulas de educação física.

O pesquisador atuou como professor e como mestre do jogo de RPG utilizado como elemento pedagógico das aulas analisadas. Contou também com a ajuda da professora de educação física escolar para essas tarefas.

Como professor, seu trabalho foi o de identificar o conteúdo planejado para as aulas de educação física – jogos com tacos e raquetes – e planejar atividades para serem desenvolvidas nas aulas referentes a esse conteúdo.

Pensando nas relações interdisciplinares que podem ser proporcionadas pelo RPG, uma conversa com a professora de sala dos alunos identificou um tema para o jogo de RPG que seria trabalhado também em sala de aula nesse bimestre: a história do estado de São Paulo.

Por fim, como mestre do jogo de RPG, pensou em um início para a história, em contextualizações dentro dessa história para as atividades que seriam utilizadas nas aulas e em possibilidades dentro do jogo. Porém todo esse planejamento foi realizado de maneira aberta às decisões e à participação dos alunos.

3.2.2 Relatórios

Após cada aula realizada, um relatório foi feito pelo pesquisador através de uma descrição dos acontecimentos da aula. Nesse relato estão presentes todos os momentos, experiências e pontos observados durante a aplicação das aulas.

A descrição é feita sem a preocupação de uma análise crítica ou baseada em qualquer teoria. Conta apenas com o relato das atividades, de como elas foram trabalhadas nas aulas, de como os alunos reagiram, além de tudo o que pôde ser percebido como resultado da proposta, fosse ele positivo ou negativo, esperado ou surpreendente, do ponto de vista do pesquisador.

3.3 ANÁLISE DE DADOS

3.3.1 Análise de cada aula

Após cada relatório de aula, foi realizada uma análise para levantar pontos principais e acontecimentos e, a partir disso, foram possíveis as reflexões críticas a respeito de aspectos centrais da relação entre RPG e Educação Física.

A análise de cada aula procurou destacar situações positivas que aconteceram, bem como apontar possíveis falhas ou problemas ocorridos. Dessa forma, o pesquisador escreveu seus apontamentos e as relações que pôde observar entre a teoria pesquisada, o jogo e suas características e a experiência de cada momento observado.

3.3.2 Análise geral

Para completar as análises das aulas, uma análise geral procurou refletir sobre os principais aspectos que estiveram presentes na proposta de uma forma geral e que apareceram em mais de um momento. Novamente a análise do pesquisador apontou para a relação dos elementos estudados.

Além disso, essa análise teve a intenção de identificar as relações e aproximar de forma mais clara os elementos observados no desenvolvimento da proposta e o referencial teórico pesquisado e estudado. Esse momento de fundamentação possibilitou reflexões sobre o que foi feito e indicou direções para futuras ações.

Interessante destacar a questão da perspectiva, que os pontos destacados foram relevantes ao olhar do pesquisador, porém esse olhar é pessoal e também não se esgota em si.

4 Interpretando a história

4.1 PRIMEIRA AULA – 18/09/2006

4.1.1 Relatório da aula 1

Segunda-feira. Na última aula da manhã, ocorreu a primeira das aulas de educação física da 4ª série utilizando o RPG.

Uma manhã chuvosa fez com que doze alunos faltassem nesse dia, reduzindo assim a turma. Por sorte, a chuva parou horas antes da aula, possibilitando o uso do espaço aberto.

Pontualmente eu entrei na sala de aula sozinho, sem a presença da professora de educação física. Pedi para as crianças guardarem e levarem o material para o pátio (prática corriqueira da última aula do dia, no caso de educação física), para nos reunirmos.

Após uma agitada saída de sala, formamos um círculo de mãos dadas e nos sentamos. Comecei então a explicar a proposta de aula, ainda com alguma dificuldade devido à agitação das crianças que conversavam, brincavam e levantavam-se às vezes.

A explicação envolveu expor a proposta de que jogaríamos um jogo envolvendo uma história de quatro aulas de duração, sendo eu o professor nesse período. Os alunos seriam os personagens da história que aconteceria mais ou menos no ano de 1600 no lugar onde hoje se situa o estado de São Paulo...

Em meio a perguntas sobre essa época e sobre história do Brasil, conquistei a atenção do grupo e a professora de educação física juntou-se às crianças. Porém, ao mencionar que os alunos seriam divididos em três grupos diferentes, novamente começou a agitação... Para evitar toda a confusão dos alunos durante a divisão e para não utilizar muito tempo da curta aula apenas com essa divisão, eu mesmo tomei a decisão de dividi-los de acordo com o mês de nascimento. Também distribuí o papel dos personagens, propondo as representações de

bandeirantes paulistas, bandeirantes portugueses e índios brasileiros.

Alguns poucos alunos não gostaram de início da divisão e eu ainda adicionei a professora como membro do grupo dos índios.

Contei então a história de que havia sido descoberto ouro nas proximidades da pequena cidade de São Paulo, localizada, na época, na capitania de São Vicente. Os paulistas diziam-se donos da terra e o rei de Portugal enviou seus homens para procurar pelo ouro. Dessa forma, paulistas e portugueses resolveram capturar índios locais para descobrir a localização do ouro.

Esse seria o objetivo dos grupos: para os bandeirantes, disputar a captura dos índios e, para os índios, lutar pela sua liberdade.

Como uma primeira atividade, separei os alunos e pedi que os índios (cerca de seis pessoas) desenvolvessem sozinhos um jogo com raquetes e bolinhas de tênis para decidirem quem era o chefe da tribo. Como a professora fazia parte do grupo, ficou com a turma no campinho.

Com os dois grupos de bandeirantes, parti para a floresta (pátio e playground da escola) para procurar pistas dos índios. Em uma espécie de caça ao tesouro, as crianças procuraram três penas (representando pistas) que eu havia escondido no espaço da escola.

Após isso, realizamos mais duas atividades. A primeira consistia num círculo formado pelos índios no qual os bandeirantes entravam, um por vez. Os índios tentariam arremessar uma bola para “queimá-los” e esses poderiam defender-se com uma raquete de madeira. Essa atividade representou uma emboscada dos índios para defender suas terras e eliminar o maior número possível de invasores.

Alguns integrantes dos times de paulistas e de portugueses passaram pela provação.

A segunda atividade restringia os bandeirantes sobreviventes da primeira a arremessar uma bolinha de tênis em um alvo de madeira (totem sagrado dos índios). Os índios, um por vez, posicionaram-se em frente do alvo para rebater a bola com a raquete, em um movimento semelhante ao beisebol.

Na disputa, os índios conseguiram defender mais vezes seu totem do que cada equipe adversária conseguiu acertá-lo. Os índios foram declarados, portanto, livres.

O envolvimento das crianças com a história foi crescendo ao longo da aula. No fim, a maioria delas gritava e comemorava a própria vitória ou a derrota dos grupos adversários nos jogos.

Terminei a história e a aula dizendo que a história continuaria na próxima aula.

4.1.2 Análise da aula 1

Um primeiro ponto a ser levantado a respeito dessa proposta é o seu caráter de improvisação e adaptação aos acontecimentos da aula. Isso deve ser trabalhado pelo professor durante a mesma, já que as decisões dos alunos e/ou resultados de jogos influem em toda a dinâmica do jogo. Nessa aula, porém, esse caráter já se mostrou presente em um fator muitas vezes decisivo para as aulas de educação física: o clima. Por estar chovendo, antes de começar a aula eu pensei em muitas possibilidades de adaptação de jogos e atividades para espaços cobertos. Através da criatividade do professor, considero a proposta de histórias versátil o suficiente para acontecer independente de chuva. Entretanto, com a melhora do tempo, as adaptações não foram necessárias.

Como descrevi no relatório, o controle da turma foi um ponto não tão fácil de ser trabalhado. Durante a aula, as crianças estavam animadas ao ponto de muitas vezes não ouvirem as propostas devido aos gritos, risadas, correria etc. Porém, de forma geral, nessa primeira aula consegui desenvolver a proposta de uma maneira boa, obtendo a atenção suficiente e, principalmente, a participação de todos os alunos. Talvez essa dificuldade esteja relacionada ao fato de eu ser um outro professor, que nunca teve contato com a turma e que não conhece os alunos.

Através da conversa com a professora de sala, a escolha do tema foi uma tentativa (a meu ver com sucesso) do trabalho interdisciplinar que o RPG pode proporcionar. A história que ambientou as aulas foi contada de maneira simples e interessante para os alunos, porém trouxe elementos que foram relacionados pelos próprios alunos com o conteúdo histórico estudado em sala de aula e proporcionou questionamentos, comentários e um interesse por parte das crianças durante as aulas de educação física e durante as aulas de história.

A partir dessa ambientação histórica da proposta apresentada, os alunos realizaram um jogo de RPG no qual haveria a predominância da competição, já que eles formaram três grupos inimigos e os jogos e atividades muitas vezes envolviam o caráter competitivo. Essa experiência foi também para mim inédita, pois minhas experiências anteriores com o RPG na recreação pautavam-se em atividades com a predominância da cooperação.

Decisões como a escolha dos grupos e definições de regras foram tomadas de forma incontestável pela figura do professor no intuito de proporcionar as condições para a competição, justamente por causa dos grupos de alunos competirem na proposta. Interessante observar aqui que essas condições não necessariamente pressupunham a igualdade ou o equilíbrio entre equipes em jogos, atividades e afins. Mas essas decisões garantiram aspectos como a existência de regras pré-estabelecidas, de aleatoriedade e de proposta de desafios aos alunos durante todo o jogo.

Na primeira atividade, não me preocupei em trabalhar algum conteúdo, mas sim em tentar fazer com que os alunos aceitassem a proposta do RPG e entrassem em contato com o jogo. Para isso, contei a história, representei falas de personagens e pude perceber que a resposta foi positiva. A atividade em si foi simples e consistiu em procurar três penas escondidas na escola. Porém com as estratégias utilizadas, os alunos realmente começaram a jogar o RPG, ou seja, assumir papéis de personagens com falas, decisões e ações, realizando a simples atividade com o auxílio de muita imaginação, risadas, gestos, movimentos etc.

Durante essa primeira atividade, um grupo de alunos (os índios) realizou uma outra atividade de vivência livre com o material a ser trabalhado em aula (raquetes). Contei com a ajuda da professora, algo que normalmente não estaria presente nas escolas, pois o professor de educação física trabalha sozinho com a turma. Entretanto acredito que nesse caso a professora não seria indispensável para a vivência livre das crianças. Além disso, considero a participação da professora como o surgimento de um fator positivo para a realização de uma atividade dentro do jogo, assim como qualquer outro fator positivo ou adverso que pode surgir durante qualquer proposta, cabendo ao professor lidar com eles, solucionando os problemas e aproveitando oportunidades.

As outras atividades realizadas nessa aula exploraram o conteúdo dos jogos com tacos e raquetes através de jogos e exercícios com regras criadas pelo professor. Durante a explicação, o simbolismo utilizado relacionava as ações reais nas atividades com algum aspecto

da história. Por exemplo, o arremesso de uma bola contra um alvo que deve ser protegido pela rebatida com a raquete por parte de outro aluno simbolizou a tentativa dos índios de protegerem seu totem sagrado dos tiros de canhão dos invasores. Dessa mesma forma os resultados desses jogos motivavam os alunos por serem também decisivos para o curso da história. Em outras palavras, as ações reais são responsáveis em alguns momentos pela construção imaginária da história. Como exemplo, temos o fato dos índios ganharem por pontos o último jogo e terminarem a aula (capítulo da história) livres ao invés de escravizados.

Nessa primeira aula, o resultado observado foi ao encontro do que eu esperava. Não a respeito da seqüência da história, pois não planejei um final, mas apenas propus possíveis caminhos para ela. Mas o resultado esperado era realmente a participação de todos os alunos, o interesse pela atividade e a compreensão e utilização dos aspectos presentes nessa proposta de RPG como a imaginação, a interpretação, o conceito de continuidade da história, a consciência da responsabilidade pela criação da história por parte dos alunos e, principalmente, a relação desses conceitos com as atividades corporais.

4.2 SEGUNDA AULA – 22/09/2006

4.2.1 Relatório da aula 2

Sexta-feira. Durante a aula de educação física (a segunda aula do dia), dei continuidade ao projeto de aplicação do RPG.

Os alunos estavam muito animados para realizar o jogo e a sala estava completa, com cerca de 30 alunos, já que as crianças que faltaram na última aula estavam presentes nesse dia.

Eles saíram da sala de aula e nós nos reunimos na quadra externa para uma conversa inicial. Pedi para que se dividissem nos grupos anteriores (portugueses, paulistas e índios) e, depois de lembrarmos o que aconteceu na última aula, propus que eles decidissem o que aconteceria em seguida na história, já que existiam três grupos independentes.

Dessa forma dividi os alunos novos nos grupos e eles começaram a conversar entre si. Os portugueses e os paulistas queriam encontrar o ouro, porém apenas os índios sabiam a sua localização. Após a discussão, representantes dos grupos falaram suas propostas, mas os índios negaram-se a ajudar qualquer lado... As crianças, mesmo agitadas, conseguiram conversar e decidir em grupo suas propostas. Revoltados, os outros grupos decidiram guerrear e acabar com os índios.

Como conteúdo a ser trabalhado na aula, planejei atividades para a vivência do hóquei. Como primeira atividade, os três grupos disputaram uma estafeta na qual o objetivo era levar e trazer a bola conduzindo-a com um taco (cabo de vassoura). Essa atividade representava uma corrida pela floresta até o local das minas de ouro. O número de alunos nos grupos não era igual, sendo o menor o grupo dos índios. Quando questionado pelos alunos, respondi que realmente o número não era igual e que os índios levavam vantagem na floresta. Mesmo assim a disputa foi acirrada antes da vitória dos índios.

Contei a eles então que os índios chegaram primeiro ao local do ouro, mas que esse era guardado por outra tribo inimiga. Portanto os índios deveriam enfrentar o chefe inimigo. A atividade foi a realização de um exercício em que três alunos conduziam uma bola e trocavam passes para tentar fazer o gol. Eu era o goleiro (inimigo).

Os índios não conseguiram realizar nem um gol e eu percebi que o cabo de vassoura dificultava muito os movimentos do hóquei como finalização e condução. Enquanto um grupo realizava a tarefa, os outros aguardavam.

Na vez do segundo grupo (paulistas) eu “deixei passar” uma bola e o grupo fez um gol. O terceiro grupo realizou dois gols, porém eu havia facilitado um pouco rebatendo as bolas ao invés de agarrá-las. A minha ação manipulou o resultado de um jogo real dentro da proposta e isso foi percebido. Como resultado, existiram reclamações de alguns alunos.

Quando terminou essa atividade, os portugueses ganharam o direito sobre a mina de ouro. Sentindo que eu não havia sido justo e que havia cometido um erro, decidi realizar mais um jogo, mesmo que o tempo de aula fosse curto.

Então perguntei se os índios e os paulistas queriam se aliar contra os portugueses e a resposta foi positiva. Havia pensado em tentar o jogo de hóquei, mas como os tacos eram insuficientes para todos (porque eu mesmo havia trazido algum material e os alunos não atenderam aos pedidos), pedi que eles escolhessem cinco jogadores para representar a equipe

para um jogo rápido.

Porém a disputa não resultou em um vencedor devido ao tempo. Ao encerrar a aula, adiando a resolução para o próximo encontro, pude conversar com a professora sobre algumas falhas ocorridas nesse dia.

Apesar da proposta da representação de uma história e das próprias crianças construírem-na com suas decisões, idéias e ações nos jogos ter dado certo, essa conversa apontou uma preocupação com esse intenso envolvimento das crianças na competição, na idéia da rivalidade e no possível desfecho para a história.

Uma reflexão pessoal no fim da aula também apontou o aspecto de eu não ter conseguido o controle sobre os alunos em alguns momentos em que esses estavam muito agitados ao longo de algumas atividades.

4.2.2 Análise da aula 2

A proposta de continuidade da história ao longo das aulas funcionou perfeitamente na experiência escolar. No início da aula, conversei com os alunos e lembrei de forma muito rápida os acontecimentos da aula passada para dar continuidade a partir do ponto do qual havíamos parado.

Um possível problema dessa dinâmica seria a inevitável falta de alguns alunos em aulas e o conseqüente não acompanhamento da história. Porém, essa situação já se mostrou presente nessa aula, pois cerca de doze alunos não haviam participado da aula anterior (primeira parte da história). Nessa situação, a própria turma ajudou-me a contar a história para os que faltaram, que foram inseridos na proposta sem nenhum problema. Em situações escolares, um aluno que falta a uma aula pode ser informado no início da outra sobre a seqüência da história e participar da continuação da mesma forma que os demais.

Após essa explicação e organização dos alunos, experimentei algo muito interessante da proposta: a total abertura e autonomia para os alunos na construção da história por meio de suas decisões. O tempo para que os grupos conversassem veio seguido de uma verdadeira representação, na qual alguns alunos realizaram discursos como personagens e

decidiram as ações e conseqüências dos atos de seus personagens. Como exemplo disso, não houve um acordo pacífico na história construída, apesar das propostas de dois grupos, e a decisão dos mesmos foi a de guerrear com os índios.

Fiquei muito satisfeito com a realização dessa parte do jogo que envolveu imaginação, interpretação, discussões e decisões em grupos, relação com o tema da história e principalmente a participação dos alunos como jogadores da proposta de RPG.

A partir disso, assumindo as responsabilidades de professor, adaptei as atividades para o trabalho do conteúdo proposto (hóquei) e procurei relacioná-las e inseri-las no jogo através da imaginação dos alunos.

Importante ressaltar que os desafios apresentados e as condições (nem sempre iguais) de realização e competição em atividades foram propostos pelo professor, que também possuiu a função de mestre do jogo. Os resultados das ações dos alunos também foram recebidos e, de certa forma, interpretados pelo mesmo. A intenção disso foi a de proporcionar o efeito das conseqüências para a participação dos alunos/jogadores no RPG e essa dinâmica funcionou bem, como era esperado.

Entretanto dois pontos de análise dessa aula podem ser considerados como falhas a serem corrigidas em propostas futuras. O primeiro diz respeito não à proposta do RPG em si, mas ao material utilizado para desenvolver o conteúdo planejado e a uma dinâmica para a aplicação de um jogo. O segundo merece um destaque especial, pois faz parte da essência dessa proposta e constituiu um erro do professor que não deve acontecer.

O primeiro ponto foi a dificuldade dos alunos nos movimentos do jogo de hóquei, uma vez que o material adaptado escolhido foi o cabo de vassoura no lugar do taco. Por ser mais fino, o material dificultou um pouco os movimentos de condução de bola e finalização. Entretanto essa foi uma análise apenas realizada pelos professores, pois os alunos consideraram os jogos e atividades muito divertidas (apelidaram de “vassorobol” e pediram para realizarmos novamente na aula seguinte).

Na realização do jogo mais próximo do hóquei, não havia material para todos e a proposta foi a de que apenas alguns alunos jogassem. Entretanto, na aplicação ficou evidente que o ideal seria a participação de todos, pois todos queriam vivenciar a prática. A falta de material, a falta de tempo de aula e a restrição no cronograma das aulas impediram a realização dessa vivência.

O segundo ponto foi a minha atuação como professor e mestre no momento que manipulei o resultado de um jogo real dentro da proposta, ao facilitar para uma equipe e deixar uma bola passar por mim. Esse foi um grande erro da minha parte. Como análise, cabe aqui mais uma vez defender que o mestre do jogo de RPG tem total poder sobre decisões dos acontecimentos que estão além das decisões dos personagens jogadores (como condições, causas e conseqüências para as ações e decisões). Entretanto, a autonomia e a participação do jogador devem sempre ser respeitadas para o acontecimento de uma verdadeira interatividade.

Na educação física, o principal momento de ação do jogador (aluno) na história deve ser sua ação corporal em uma atividade proposta em aula. Dessa forma, o jogo e seus resultados podem ser utilizados como ferramentas para que o jogador, através de sua ação, consiga ou não realizar algo dentro da história. E esse resultado não pode de forma alguma ser manipulado pelo professor ou mestre, uma vez que ele foi obtido. Ele representa a capacidade e o poder de atuação do jogador na história e a motivação para a participação. Se esse direito não estiver assegurado, o jogador não terá motivos para buscar sua realização.

Nessa aula, algumas reclamações aconteceram sem graves conseqüências para a proposta. Frases como “você deixou passar a bola” ou “não valeu” foram ouvidas dos alunos, que felizmente continuaram a jogar e aceitaram a seqüência da aula.

Além desses dois pontos considerados como falhas, existiu nessa segunda aula uma preocupação da professora que veio a alterar todo o planejamento da proposta e da experiência. Essa preocupação surgiu na percepção de um intenso caráter competitivo proporcionado pelos jogos e principalmente pela história envolvendo uma guerra. A professora relatou seu conceito sobre a turma como sendo uma turma com problemas de agressividade e rivalidades e questionou-me sobre o possível final da proposta, já que a guerra era inevitável. Confesso que nesse momento eu não possuía nenhum final planejado, pois a história era realmente construída com minhas reflexões entre as aulas e durante as mesmas com a participação dos alunos.

Registro aqui que meu ponto de vista era diferente da professora, pois eu não observei a mesma intensidade nos problemas apontados pela percepção dela. Concordo que o trabalho voltado para os conceitos de guerra, competição e cooperação foi uma escolha riquíssima para as aulas. Porém acredito que a preocupação de que brigas ou atos agressivos viessem da história para a realidade foi um exagero. Para ilustrar, posso citar que as aulas

mensais de futebol com a mesma turma que observei no estágio na escola demonstraram competição e atos muito mais agressivos do que na proposta desse estudo. Entretanto, respeitando sua inquestionável experiência profissional, seu conhecimento e relação com os alunos e, acima de tudo, respeitando os limites de uma escola que gentilmente aceitou a minha proposta, aceitei a decisão da professora de mudar o planejamento das aulas e sua vontade de participar e assumir a frente da proposta do RPG.

4.3 TERCEIRA AULA – 02/10/2006

4.3.1 Relatório da semana de pausa

Após a segunda aula e tudo o que foi observado, a professora de educação física conversou comigo sobre sua preocupação com o excesso de competitividade entre os grupos de alunos em uma história de guerra. Questionou sobre como seria o possível final dessa história.

Ela me pediu então para planejarmos juntos uma próxima aula e disse que o conteúdo de jogos com tacos não seria mais necessário. Ao invés disso, sua idéia foi planejar uma atividade em que os grupos percebessem que deveriam deixar de lado a disputa e trabalhar unidos.

Esse planejamento resultou em uma atividade semelhante a um caça ao tesouro no qual o enfoque da aula passou a ser muito mais a atitude e a participação dos alunos no jogo do que as atividades em si.

A terceira aula aconteceu dez dias depois da segunda, pois em uma aula foi trabalhado o futebol de forma livre (combinado sobre toda última aula do mês entre professora e alunos) e em outro dia a professora faltou na escola. Esse tempo foi suficiente para o planejamento e a preparação de diferentes materiais para a aula.

Porém esse tempo também me apresentou a resposta dos alunos em relação à atividade desenvolvida nas aulas. Sem dúvidas eles estavam muito motivados com o jogo, pois me encontravam na escola e me perguntavam quando continuaríamos, brincavam sozinhos no

recreio e diziam que guerreariam e derrotariam os outros grupos.

Para minha surpresa também, eles gostaram do jogo com cabos de vassoura (que não recebeu uma boa avaliação da minha parte e da professora), pedindo até para jogarmos de novo.

Contaram-me também que estavam estudando as mesmas guerras na aula de história em sala de aula e que lembraram do jogo da educação física.

4.3.2 Relatório da aula 3

Na segunda-feira pela manhã, aconteceu a terceira e última aula da proposta aqui descrita. Apesar de quatro aulas terem sido pensadas no início do projeto, no planejamento em conjunto com a professora da escola identificamos que mais essa aula fecharia a proposta de forma satisfatória.

Nesse dia cheguei mais cedo (cerca de uma hora antes da aula) para preparar os espaços e os materiais utilizados no jogo. Esses espaços envolveram um bosque cheio de pequenas árvores onde eu montei uma grande teia com fios de lã, o playground da escola com seus brinquedos de madeira e a quadra. Confeccionei e providenciei os materiais que descreverei nesse jogo (como mapas, símbolos, monstros e recompensas) em casa, nos dias anteriores à aula.

A aula começou no espaço do bosque da escola. A professora foi buscar as crianças enquanto eu aguardava e assim que todos chegaram ao local, pedimos para que se reunissem para uma conversa.

Importante ressaltar que nesse terceiro dia a professora conduziu as atividades e eu auxiliei durante o jogo (situação exatamente contrária às aulas anteriores). Esse fato foi consequência de uma decisão da professora da turma que pediu para aplicar a proposta e resultou também em uma forma diferente de realizar o jogo, pois cada professor possui suas características para trabalhar com histórias. Nesse caso, a professora utilizou menos a interpretação dos personagens através das falas e limitou as decisões dos alunos nas escolhas do rumo da história.

Para iniciarmos o jogo, três alunos foram escolhidos como líderes de cada grupo

e receberam identificações (uma medalha para os portugueses, um colar para os índios e um cinto para os paulistas). A escolha do líder foi da professora. Esse líder seria responsável por ler pistas e comandar seu grupo.

Após isso eu contei a todos a proposta dessa aula. Perguntei se sabiam o que havia acontecido na história real e a resposta foi correta: uma guerra entre os grupos envolvidos. E como toda guerra, muitas mortes para todos os lados. Disse então que nós deveríamos inventar um final diferente para o nosso jogo e que para isso, paulistas, índios e portugueses deveriam se unir. Por estarem animadas para começar as atividades, as crianças concordaram, porém a maioria delas manifestou sua preferência pela guerra. Frases como: “Ah... a guerra é mais legal!” ou “Eu preferia lutar” foram ouvidas nesse momento.

Para iniciar o jogo, uma parte de um antigo mapa com a localização do ouro (tesouro) foi entregue ao líder dos índios e apontava para uma floresta muito perigosa. Os índios deveriam guiar os outros grupos, pois apenas eles conheciam o caminho. Esse consistia em atravessar uma área infestada por terríveis aranhas e suas teias venenosas. O desafio para os alunos era caminhar por entre árvores nas quais eu havia preparado verdadeiramente uma teia com fios de lã. Porém na entrada do percurso, uma grande aranha estava de guarda e caberia aos índios com suas armas (elásticos que possuíam papéis como munição) atirarem e derrubarem o monstro. Após conseguirem isso, eles decidiram os caminhos tomados em meio à floresta e foram seguidos pelos outros grupos (que me perguntaram da possibilidade de serem enganados pelos índios). Através da imaginação, as crianças evitavam encostar nas teias venenosas e atravessaram o bosque de diferentes maneiras desviando dos fios.

Ao derrotarem a aranha, acharam em sua barriga uma outra parte do mapa que já possuíam. O mapa apontava agora para o playground e uma mensagem, lida pela líder dos portugueses, estava presente dizendo que todo o grupo deveria encontrar a caravela escondida para prosseguirem a busca. Porém, como apenas os portugueses conheciam as armadilhas pelo caminho, realizamos um jogo de “Siga o Mestre” em que toda a turma posicionada em fila passou por diversos brinquedos do parque da maneira como a aluna líder dos portugueses demonstrou. O trajeto foi criado na hora.

Por fim, todos subiram em uma ponte de madeira (que representou o navio), e acharam mais uma parte do mapa. Dessa vez o líder dos paulistas leu a mensagem e mostrou aos demais que o mapa apontava para uma vila paulista cheia de segredos (a quadra da escola).

Porém estava escrito que os paulistas poderiam atravessar livremente, mas os portugueses poderiam apenas encostar as mãos no chão e os índios não poderiam tocar nenhuma parte do corpo. Dessa forma os alunos se organizaram livremente e inventaram formas de atravessar, sempre com a ajuda de um paulista (carricola, carregar de diferentes formas, cavalinho etc.).

No outro lado da quadra acharam o tesouro e a professora escolheu uma menina para abri-lo. Essa foi a responsável por ler uma mensagem preparada pela professora e aqui transcrita:

“Nem ouro, nem pedras preciosas, pois temos um tesouro muito maior: nossa união, a herança cultural de todos nós. Nosso passado é cheio de erros, guerras e morte. Precisamos daí tirar uma lição: crianças, vocês, aprendendo o trabalho em conjunto e o respeito, são o verdadeiro tesouro do Brasil.”

As crianças após escutarem bateram palmas. Após isso também ocorreu a divisão das moedas de chocolate que estavam junto da mensagem, dentro do tesouro. As crianças, como era de se esperar, gostaram muito do prêmio e de toda a brincadeira.

4.3.3 Análise da aula 3

Começo a análise diferenciando essa aula das demais em alguns aspectos. Em primeiro lugar, o conteúdo e os objetivos realizados foram diferentes dos planejados inicialmente, devido à vontade da professora de assumir ao meu lado o planejamento e a realização do jogo de RPG na aula. Nas próximas páginas desse estudo, buscarei desenvolver de forma mais profunda essa análise. Fixando-me agora apenas nessa aula, fica aqui a imagem de um encontro que fechou, de uma maneira considerada satisfatória pelos alunos e pelos professores, uma história, um jogo de RPG e uma seqüência de aulas.

Posso aqui apontar uma característica do RPG: sua flexibilidade quanto ao número de aulas (capítulos da história) e quanto ao conteúdo a ser trabalhado durante essas aulas. O número, que não tem a necessidade de ser fixo, pode ser reduzido de um planejamento inicial, como foi o caso desse estudo que considerou as três aulas suficientes. Em uma situação escolar, além dessa possibilidade, o inverso também pode ocorrer em uma história prolongada com mais

aulas e sustentada, por exemplo, pelo interesse dos alunos. Cabe então ao professor a inserção de outros conteúdos a serem trabalhados.

Para essa experiência, acrescentei alguns elementos que favoreceram a imaginação, participação e motivação dos alunos como símbolos reais, mapas desenhados e outros materiais que representavam algo na história e que podiam ser observados realmente pelos alunos. Claro que essa estratégia é totalmente opcional e cabe ao professor decidir ou não usá-la em suas experiências, visto que demanda dele tempo e preparação apenas para um efeito potencializador de alguns aspectos da experiência.

Como a professora foi a principal responsável pela forma como o jogo foi aplicado, farei uma análise crítica a respeito da utilização do RPG nessa aula levantando alguns pontos interessantes.

O primeiro deles é a participação muito reduzida dos alunos na criação da história através de suas decisões. Para encerrar o jogo nessa aula, a professora planejou uma seqüência fechada e pré-definida em suas atividades e seus acontecimentos, apenas conduzindo os alunos por um caminho pré-estabelecido. Talvez essa forma tenha ajudado a encerrar a proposta de uma forma completa, mas limitou idéias e vontades vindas dos próprios jogadores.

Um outro ponto é, no meu ponto de vista, a falta da interpretação. A professora apenas descrevia os desafios do caça ao tesouro (atividade proposta), sem assumir nenhum personagem e, da mesma forma, sem incentivar ou propor que os alunos assim o fizessem em muitos momentos. Deixo claro aqui que mesmo em minha prática, o recurso da interpretação através de falas e gestos é usado em alguns momentos, apenas pelos alunos que quiserem e de forma muito simples. Porém, acredito que o professor, ao interpretar e reforçar esse aspecto na aula, motiva muito os alunos a participarem dessa forma e pode proporcionar uma experiência nova para os mesmos.

Contudo, os elementos de imaginação e tematização das atividades estiveram presentes de forma excelente.

A respeito do conteúdo trabalhado nessa aula (a competição dar lugar à cooperação), farei uma análise crítica ainda nesse capítulo do estudo no próximo item intitulado Análise Geral. Nesse momento, focarei a análise na forma com que esse conteúdo foi trabalhado.

Uma estratégia da professora foi a de escolher líderes para os grupos e escrever mensagens que deveriam ser lidas para os demais. Em cada momento da aula um grupo teria uma

responsabilidade maior do que os outros para que todos pudessem superar desafios propostos e realizar jogos e atividades. Essa estratégia mostrou-se eficiente para a dinâmica do jogo, pois todos os alunos participaram e realmente sentiram-se parte de um só grupo. Percebi que o objetivo da professora de trabalhar para aliviar o clima de excessiva competição fora atingido. A prova disso foi a divisão do “tesouro” da história e a comemoração em conjunto de todos os participantes.

Os desafios propostos não possuíam, no momento em que foram pensados, a intenção de desenvolver algum conteúdo da educação física escolar específico. Porém, o resultado disso foram atividades que envolveram movimentos do corpo em diferentes níveis e consciência corporal de aspectos como peso e apoio. Coincidentemente esses conteúdos fazem parte do planejamento de dança da mesma professora que seria desenvolvido com suas turmas na escola. Isso aponta para o fato de que a proposta do RPG poderia, por exemplo, ser utilizada para desenvolver outros conteúdos como a dança.

A respeito dos aspectos de imaginação e tematização citados anteriormente, temos o exemplo da utilização de materiais preparados e do próprio espaço da escola como objetos para a representação dos elementos da história e fatores de motivação para as crianças. A aranha confeccionada com isopor e arame, o fio de lã que representou um fio venenoso, a ponte de madeira que foi chamada de caravela e outras associações criadas pela professora tiveram grande aceitação pelos alunos que em todo momento aceitaram essa representação, comportaram-se dentro da proposta do jogo e interagiram com essas representações.

Nesse aspecto, a professora mostrou-se muito capaz até mesmo do improviso, com a criação de situações como, por exemplo, o momento em que pediu para todos os alunos subissem na pequena caravela. Esse momento criado na hora do jogo resultou em um divertido desafio que os alunos conseguiram superar.

Ao final do jogo, com a descoberta do tesouro, leitura de uma mensagem e divisão do prêmio, minha impressão foi que o objetivo dessa aula, que nada mais era que as crianças cooperassem em um jogo dirigido apenas pela professora, foi atingido. Além disso, através de suas falas e expressões, ficou evidente que os alunos gostaram muito da atividade, da história e do prêmio.

4.4 ANÁLISE GERAL

Para realizar uma análise geral da experiência prática com o RPG na escola, escolhi quatro pontos importantes que proporcionam reflexões acerca da aplicação observada. Considero que as três aulas diferentes apresentaram, cada uma delas, elementos interessantes para análises dos conceitos discutidos na teoria desse estudo. A intenção dessa análise geral foi a de relacionar os elementos que fazem parte de um eixo central da proposta e que não se limitaram a apenas um momento ou uma aula.

1- Como primeiro elemento, apresento a idéia de que, de maneira geral, a proposta de desenvolvimento do RPG nas aulas de educação física escolar cumpriu sua função pedagógica, desejada nesse experimento. Apesar de existirem alguns pontos que foram considerados possíveis falhas e diversos momentos passíveis de reflexões críticas, a observação de todo o processo me permitiu uma síntese da seqüência de aulas, que apresento da seguinte maneira:

Todos os alunos, sem exceção, participaram da proposta, compreendendo e vivenciando os elementos do jogo de RPG. Considero interessante mencionar também que mesmo um aluno que estava com o pé quebrado e usando uma tala de gesso foi incluído em todas as atividades. Os professores desenvolveram, através do jogo, conteúdos da educação física escolar como jogos e atividades com fins pedagógicos. O caráter motivacional da prática pôde ser destacado como um aspecto muito positivo, pois, além da observação e percepção do pesquisador, os alunos manifestaram sua aprovação através da fala. As características de fascinação, intensidade e afastamento do mundo habitual e destacadas pela idéia de Huizinga (1998) já citada anteriormente puderam ser observadas durante a vivência do jogo.

Diante dessa intensa presença da motivação dos alunos na experiência, posso questionar uma rigidez no trabalho com crianças baseado na divisão dos estágios de desenvolvimento definidos por Piaget. O período pré-operatório ou simbólico termina por volta dos seis anos de idade, ou seja, antes do ensino fundamental. Entretanto o fascínio da representação e do símbolo pôde ser observado nas crianças de dez anos nesse estudo e penso que está presente em todas as idades. Posso apontar o fato do RPG ser um jogo no qual o simbolismo

é essencial e o público adepto mais expressivo é o público adolescente.

Por fim, a experiência ilustrou a proposta ao construir os elementos-chave para a existência do RPG durante as aulas de educação física como a representação, a imaginação, a continuidade, a relação com as atividades corporais, a participação dos alunos na criação, a improvisação e a intenção pedagógica.

2- O segundo elemento destacado não foi planejado por esse projeto, mas conseqüência dos acontecimentos. Trata-se da participação efetiva da professora de educação física à frente da proposta e assumindo as aulas com a utilização do RPG.

Para o estudo e sua intenção de propor essa realização aos professores, esse foi um fator muito positivo, pois uma professora que não conhecia a idéia apresentada tentou desenvolvê-la em suas aulas inserindo elementos de sua própria criação. Em uma análise crítica de observador, posso levantar alguns aspectos resultantes dessa dinâmica.

Como aspecto muito positivo, aponto para o fato de que uma professora da rede estadual realizou a proposta em sua aula, utilizando muitos elementos descritos na teoria e aplicados pelo pesquisador, conforme descritos nos relatórios e análises das aulas. Isso pode sugerir a possibilidade de outros professores também serem capazes de utilizar a idéia analisada em suas realidades.

Porém, também como professor, poderia apontar diversos aspectos com os quais eu trabalharia de forma diferente. Acredito que recursos presentes na proposta como imaginação, interpretação e representação recebem uma maior ou menor ênfase, dependendo das características da turma e, principalmente, do professor. Porém alguns elementos fundamentais devem receber um incentivo do professor para que aconteçam. Esse foi o caso da participação e autonomia dos alunos/jogadores para decidirem e criarem a história. Na prática da professora, esse elemento não foi priorizado e a história pronta limitou as possibilidades do jogo e do aprendizado. Dentro do trabalho com o RPG, reforço a idéia de Andrade (1997) de que um mestre que conduz a história e a desenvolve apenas da maneira que imagina reprime a criatividade dos jogadores.

Como exemplo, apresento a preferência dos alunos por realizar uma história de guerra e o trabalho da professora de impor uma atividade contrária. Na posição de observador, penso que a melhor maneira de construir os conteúdos a serem aprendidos seria o trabalho com

os elementos advindos dos alunos. Em exemplo prático, para construir as idéias sobre cooperação e competição, a cooperação não deveria ser imposta. Se a vontade pela competição (representada pela guerra) foi demonstrada, a partir dela o professor poderia criar situações-problema para que os próprios alunos percebessem a necessidade da cooperação. Dessa forma, acredito que a aprendizagem seria muito mais significativa e as crianças realmente aprenderiam o conteúdo planejado.

3- Esse exemplo descrito leva à reflexão sobre o terceiro elemento dessa análise: o conteúdo trabalhado na aula de educação física através do jogo de RPG. O jogo não representa um conteúdo em si, mas um método para o ensino e aprendizagem. No planejamento inicial, o conteúdo dos jogos com tacos e raquetes era o foco central do trabalho ao longo das aulas. Para isso, eu havia planejado diferentes atividades e jogos que poderiam ser incluídos e tematizados na história do RPG. As duas primeiras aulas seguiram essa proposta.

Entretanto, a professora decidiu alterar o planejamento por considerar mais importante o trabalho com o conceito da competição excessiva que estavam acontecendo em seu ponto de vista. Através das idéias apresentadas por Zaballa (2003) sobre os conteúdos da aprendizagem podemos analisar essa mudança no planejamento da seguinte forma: a decisão da professora foi a de continuar usando o RPG (método de aula) para trabalhar um conteúdo atitudinal (a forma com que as atividades são efetuadas e as relações pessoais e afetivas estabelecidas), ao invés do jogo com tacos (conceitual e procedimental).

A respeito das estratégias para o trabalho dos conteúdos atitudinais, Zaballa (2003, p.170) define:

Todas elas implicam, por um lado, a aquisição de idéias relacionadas com valores; por outro, estratégias para estabelecer sentimentos negativos ou positivos de agrado ou desagrado em relação ao objeto de uma determinada atitude, e também estratégias que potencializem tendências a atuar de um ou outro modo.

Entretanto, a forma com que esse conteúdo foi trabalhado pode ser questionada, conforme a análise realizada no item anterior.

4- E é justamente nesse questionamento que se encontra o quarto elemento analisado: a autonomia das crianças e a liberdade para criarem a história junto com o professor

através de suas decisões. Esse elemento, presente no RPG, garante que a participação dos alunos seja significativa, que surjam diversas situações-problema a serem resolvidas e que o processo de ensino-aprendizagem seja muito enriquecido. A respeito dessa idéia, Lima (1980, p.45) apresenta a seguinte afirmação:

O agrupamento de crianças e pré-adolescentes oscila, portanto entre a anomia (anarquia – ausência de regras) e a heteronomia (regras impostas por um colega mais forte e por adultos, pais, mestres, instrutores, etc.). No fim dessa fase, o educador sempre inicia o treinamento para a democracia, treinamento que ocorre sempre o perigo de cair na anomia. Mas, o risco deve ser corrido, senão jamais a criança aprende o uso da liberdade.

Dessa forma, o mecanismo de participação dos jogadores na criação da história vai ao encontro dessa idéia e representa, muitas vezes, o risco e a busca de uma forma de organização do grupo que justamente supere a anarquia e não seja limitada pela heteronomia.

5 Epílogo (Considerações Finais)

Para iniciar as considerações finais, começo defendendo a visão sobre o experimento prático como apenas uma forma de ilustrar a proposta e, de forma alguma, prova científica que confirma ou descarta uma idéia. Faço questão de refletir sobre a relatividade das experiências na área de educação, principalmente daquelas que apresentam propostas de aula e almejam analisá-las. Parto do princípio que esse estudo buscou levantar aspectos relativos ao objeto de estudo, porém os resultados do mesmo não podem dizer se a proposta é ou não possível ou qualquer outra conclusão definitiva a respeito. Digo isso porque a mesma experiência apresentará resultados diferentes em condições diferentes (alunos, escolas, professores, temas etc.). E mesmo que realizássemos a experiência novamente buscando repetir as mesmas condições, acredito que ainda assim o resultado seria outro.

Como exemplo da relatividade, tenho o relato da minha impressão a respeito do comportamento das crianças durante as aulas. Diferente de minhas experiências anteriores, existia uma grande agitação por parte dos alunos que muitas vezes corriam e gritavam animados, mas felizmente sempre mantiveram o interesse no jogo. Em observações da mesma turma em aulas futuras e em conversas com a professora deles, eu descobriria que essa era realmente uma característica da turma e que os alunos comportavam-se assim em quase todas as aulas. Outras turmas da mesma professora mostraram-se totalmente diferentes em seus comportamentos.

A partir desse aspecto, fica evidente que a proposta analisada, se for realizada por um professor em suas aulas, mostrará resultados diferentes do que os descritos aqui. Acredito ainda que as características do próprio professor, sua compreensão da proposta e suas habilidades para atuar como mestre do jogo (criando histórias, inventando atividades, interpretando e proporcionando o jogo aos alunos) são fatores decisivos para a aplicação do jogo de RPG.

Penso que o professor possui uma enorme responsabilidade nessa proposta, pois aponto novamente as idéias relatadas sobre a função do mestre do jogo de RPG como aquele que deve proporcionar a diversão aos jogadores (ANDRADE, 1997) e sobre o conceito de ensinar como criar possibilidades para construção do conhecimento (FREIRE, 1996) e criar situações-problema através da criatividade (LIMA, 1980).

Essa proximidade das figuras do mestre e do professor é um exemplo de todas as relações entre os elementos do jogo de RPG e os elementos da educação escolar. Ao longo desse estudo, procurei identificar muitas dessas relações e apresentar algumas possibilidades de aplicação da proposta. Parti inicialmente apenas de minha experiência pessoal com o jogo e dos conceitos sobre educação que já possuía, mas encontrei na literatura estudada um embasamento teórico e um auxílio para que essas relações se fortalecessem.

Nesse momento final, procuro discutir a consecução do objetivo relatado no início do trabalho e sintetizado na intenção de relacionar o jogo de RPG com a educação, no intuito utilizá-lo como ferramenta pedagógica e meio para o desenvolvimento de aulas de educação física.

Através dos componentes teórico e prático desse estudo, espero poder apresentar o jogo de RPG para um grande número de pessoas que não o conhece e, mais que isso, apresentar suas potencialidades para a educação.

Gostaria de concluir a reflexão reforçando mais uma vez a idéia de João Freire (1992) da importância do jogo e do brinquedo para o universo da cultura da criança, de como esses elementos podem estar presentes na educação e de como dessa maneira o processo de ensino-aprendizagem pode fugir da monotonia. Em uma reflexão final, encontro nesse ponto a principal motivação que me levou à escolha desse tema: a busca por uma aula interessante, divertida e significativa para as crianças.

Referências Bibliográficas

ANDRADE, Flavio. **RPG: Fantasia e socialização** [on line], Rio de Janeiro, 1997. Disponível: <<http://www.historias.interativas.nom.br/educ/rpgtese.htm>>. Acesso em: 12 fev. 2006.

ARNESON, Dave, GYGAX, Ernest Gary. **Dungeons & Dragons**. EUA: TSR, 1973.

CALLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.

COLL, César et al. **O construtivismo na sala de aula**. São Paulo: Editora Ática, 2003

DAEMON, Editora - **O RPG não influenciou NENHUM crime no Brasil**, [on line], 2005. Disponível em: <http://www.daemon.com.br/rpg_inocente.asp>. Acesso em: 20 abr. 2006.

FRANCO, S.R.K., Construtivismo e educação: um encontro importante e necessário, **ReVista**, v.1, n.1, dez. 1992, Jan/Fev. 1993.

FREIRE, João Batista **Educação de corpo inteiro**. São Paulo: Scipione, 1992.

FREIRE, Paulo **Pedagogia da autonomia: saberes necessários para a prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996 (Coleção Leitura).

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1988.

JAPIASSÚ, Hilton; MARCONDES, Danilo. **Dicionário básico de filosofia**. 3. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

LIMA, Lauro de Oliveira. **Piaget para principiantes**. São Paulo: Summus, 1980

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 8. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2003.

ONRUBIA, Javier. Ensinar: criar zonas de desenvolvimento proximal e intervir nelas. COLL, César et alli. **O construtivismo na sala de aula**. São Paulo: Editora Ática, 2003

PIAGET, Jean. **A teoria de Piaget**. MUSSEN, P. H. (Org.). **Desenvolvimento cognitivo**. São Paulo: EDU, 1975. v. 4.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

VYGOTSKY, Lev Semenovich **A formação social da mente**. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1996.

ZAMBALA, Antoni. Os enfoques didáticos. COLL, César et al. **O construtivismo na sala de aula**. São Paulo: Editora Ática, 2003.

ANEXOS

ANEXO A: Autorização da escola

AUTORIZAÇÃO PARA PESQUISA

Pelo presente instrumento particular, a Escola Estadual [REDACTED], com sede em Campinas, estado de São Paulo, neste ato também representada pela professora [REDACTED], declara que autorizou Fábio Luís Diniz, aluno do curso de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas, com registro acadêmico 023723 e estagiário da escola, a realizar seu trabalho de conclusão de curso em licenciatura, através da aplicação e observação de aulas de Educação Física para os alunos da escola, durante o segundo semestre do ano de 2006.

O estagiário compromete-se em não divulgar o nome da escola nem nome de qualquer dos alunos envolvidos na pesquisa, em utilizar o material de pesquisa observado em seu trabalho apenas para fins acadêmicos e em garantir o anonimato de todos os colaboradores envolvidos.

Por estarem acordados, assinam o termo para a autorização.

Campinas, ____ de _____ de 2006

Diretora da Escola

Profª de Ed. Física

Fábio Luís Diniz
Aluno e Estagiário

APÊNDICES

Aqui estão dois textos produzidos por mim poucos meses antes de escrever esse trabalho. Neles estão relatadas minhas duas experiências com o RPG dentro da recreação, já tendo em vista sua utilização dentro da escola.

Nessas propostas, busquei desenvolver a idéia presente nesse estudo ao construir o jogo de RPG como conteúdo a ser conhecido e como ferramenta para a realização de jogos e brincadeiras utilizados pela educação física, porém sem uma preocupação pedagógica ou de conteúdo específico, mas sim com um caráter recreativo.

Esses textos podem ilustrar alguns pontos estudados e servir como inspiração para idéias de futuras realizações.

APÊNDICE A: Uma Primeira Experiência.

Em uma tarde de sábado eu tive um desafio... Fui designado para ficar sozinho com cerca de quarenta crianças, com idade variando entre 07 a 12 anos, durante duas horas, em uma quadra para realizar jogos, atividades lúdicas e físico-esportivas.

Dentro do SESC, existe um projeto chamado Curumim que proporciona esse tipo de atividade para as crianças todos os dias. Nesse sábado, os instrutores do Projeto Curumim iriam reunir-se com os pais das crianças e alguém do setor de esportes deveria “cuidar” das crianças durante esse tempo...

Achei que essa era uma oportunidade perfeita para por em prática a idéia do RPG pela primeira vez e pedi para aplicar minha proposta (alguns colegas disseram que seria “impossível” ficar sozinho com quarenta crianças para tal atividade... mas eu sempre gostei de desafios!).

Então lá fui eu preparar a história... Escolhi o tema de piratas e montei uma base:

“Há muito tempo atrás, quando os piratas dominavam os mares, reuniram-se em um local diversos piratas que buscavam ouro e riquezas. E esses piratas conheceram um velho capitão que lhes fez uma proposta:

- O terrível pirata Barba Negra escondeu seu tesouro em uma ilha muito distante onde ninguém consegue chegar... mas se vocês me ajudarem, dividirei o que encontrarmos com vocês!”

Bom... eu já tinha uma história. Comecei então a pensar em atividades! Pensei em tematizá-las e tive algumas idéias. E pensei também em maneiras possíveis de inseri-las na história (em alto mar, dentro do navio, na ilha etc.)

Porém logo de cara recebi uma notícia não muito boa: as crianças não chegariam juntas, mas das 14:00 h em diante.

No sábado pela manhã separei todo o material que poderia utilizar em possíveis jogos e brincadeiras e também preparei o espaço. Pedi para que começássemos em um salão fechado e depois que eu conversasse com as crianças, fôssemos para a quadra.

Está aqui um relato do que ocorreu, sem pensar por enquanto em relações com teorias ou reflexões críticas... Apenas a minha experiência prática!

1-) A Chegada: Às 14:00h, em uma sala fechada, cheguei mais cedo e posicionei minhas coisas para esperar as crianças. Aos poucos elas apareceram e eu fiz a proposta de sentarmos no chão para desenhar...o tema? Piratas!!

Comecei a conversar com elas. Perguntavam-me quem eu era e eu respondia que era um estagiário do setor de esportes e que hoje iríamos fazer uma atividade diferente. Nesse momento, percebi que realmente existiam crianças bem diferentes: umas mais velhas (do meu tamanho quase), outras bem novinhas, algumas mais ativas, outras tímidas. Identifiquei dois garotos mais velhos: o João (que diziam ser “terrível”) e o Christian que não parava de falar e em momentos tentava me desafiar sutilmente, pegando material ou em palavras.

2-) O Início: Aproximadamente 14:20 h resolvi iniciar o jogo... expliquei a eles a proposta da história em que a participação deles definiria o final e contei o início. Me coloquei no papel do velho capitão e eles eram os piratas. Alguns, principalmente os mais velhos, me olhavam com desconfiança no início... Achando talvez a proposta de história meio “boba”...

Porém existia um atrativo: o tesouro da história era real! O velho capitão mostrou aos piratas uma moeda de ouro (de chocolate) e prometeu dividir a enorme quantidade escondida (naquele momento em minha mochila...)

E quem ajudasse mais o capitão, mereceria uma parte maior do tesouro! Alguns, nessa hora, se interessaram mais pela idéia! Deixei claro que eles poderiam NÃO conseguir o tesouro se não o encontrassem!

3-) O Espaço: A primeira proposta foi conversar sobre a missão e decidir o que fazer para chegar na ilha... Decidimos por conseguir um navio! E a atividade de construção foi a dobradura de papel. Perguntei quem sabia construir um barco e pedi ao João, muito ativo, que ensinasse os outros a fazer... e ele aceitou! Pedi também que uns ajudassem os que não sabiam. Também conversamos sobre o navio, as caravelas, as VELAS!! Como faríamos velas no barco de papel? Era um desafio... Alguns inventaram e eu propus também uma forma!

Escolhemos apenas dois navios para todos (do João e do Christian) e quando quase estávamos indo para a quadra, a sala onde estávamos foi “aberta”. Uma parede foi retirada, permitindo o acesso ao espaço interno do SESC (muito grande e movimentado!!) Novas crianças chegaram nesse momento e diversas pessoas apareceram. O barulho e a movimentação

dispersaram as crianças e com a ajuda do Daniel (companheiro de estágio) que apareceu, levei todos para a quadra... Foi um momento em que eu percebi que não era tão fácil controlar o grupo em um espaço aberto e repleto de fatores externos à atividade.

4-) As Atividades: Chegando na quadra, utilizei um recurso que considero imprescindível: a “roda” e o sentar juntos para ouvir a história... Retomei por completo a atenção do grupo.

- Conversamos sobre como chegar a uma ilha secreta e pensamos em procurar informações. Disse que conhecia o pirata Barba Negra e sabia que ele havia escondido um mapa naquele lugar. Disse às crianças que esse mapa estava DENTRO da quadra e elas poderiam procurar livremente (realmente escondi um mapa, e mais dois papéis no espaço)! Com dicas do capitão, um garoto encontrou um papel e todos se reuniram para ver: existia uma bússola naquele papel... após conversarmos sobre ela, novamente voltamos à procura! Após mais dicas, encontraram o mapa! As crianças que encontraram seriam mais recompensadas!

- Decidiram partir! Como possuíamos dois navios, dividimos os piratas em dois times com coletes verdes e azuis (que poderiam ser usados de qualquer maneira: maneira usual, no braço, na cabeça etc.). Cada navio possuía um chefe: o João e o Christian. Em alto mar, uma tempestade ocorreu e tínhamos que segurar as velas... Os piratas deveriam puxar as cordas! Em um cabo de guerra, o time (azul ou verde) que perdesse, teria seu navio afundado pela tempestade... e assim foi!

- Em meio à comemoração de um time, o velho capitão lembrou que não éramos adversários, mas companheiros na busca! Decidimos salva-los. Os piratas em alto mar estavam sentados em meia-quadra e a outra equipe atirava arcos para tentar salvá-los. Quem era salvo passava a atirar arcos também até que os arcos acabaram e ainda existiam três piratas no mar! Para salvá-los, os corajosos nadaram até eles e carregaram-nos para o navio!

- Na ilha, em meio ao calor extremo, encontramos uma fonte de água! Após

saltarmos um abismo, tivemos acesso à fonte (bebedouro)

- Ao amanhecer um dia, notamos que o capitão havia sumido! As crianças tiveram que decidir um novo comando! Um time assumiu seu lugar através de uma disputa de pique-bandeira (sendo a bandeira o símbolo dos piratas).

*Obs.1: Em três momentos, crianças caíram e choraram. Nenhum machucado grave... Ao perguntar se elas queriam descansar um pouquinho, a resposta era: “não, quero continuar”.

* Obs.2: A qualquer momento as crianças poderiam ter simplesmente saído da atividade, já que estávamos em um espaço aberto e conhecido delas. Porém eu notei que apenas dois garotos das 37 crianças fizeram isso. Um me disse que queria sentar-se e o outro simplesmente saiu.

5-) As Decisões: Logo após a resolução, chegou um bilhete do próprio Barba Negra dizendo que havia pegado o tesouro e o capitão. A chance dos piratas saírem ilesos era fugir e abandonar a ilha! As crianças recusaram-se a fazer isso e disseram que iriam salvar o capitão.

Contei a elas que ao chegar à praia dois barcos do Barba Negra estavam fugindo. Porém elas possuíam uma única corda e decidiriam qual barco iriam puxar! Em um deles estava o tesouro... e em outro o velho capitão. A decisão seria deles: salvar a vida do velho ou obter todo o ouro! Eu os deixei conversarem enquanto busquei a corda.

A decisão foi: salvar o capitão!

A última atividade para isso foi um cabo de guerra dos 35 piratas contra mim! Se eles ganhassem, teriam puxado o barco e salvado o capitão... Em menos de dois segundos, quase voei ao segurar a corda contra as crianças que me puxaram!

Após comemorarem, sentamos e o velho capitão agradeceu e mostrou a pequena parte do tesouro que conseguiu roubar do Barba Negra. Dividi as moedas de chocolate com todos os piratas (duas para cada um) e alguns piratas receberam moedas extras (quem se machucou na aventura, quem encontrou o mapa, quem me ajudou em alguns momentos etc.) O pirata que abandonou a história apareceu para receber a recompensa e eu decidi conceder uma moeda, ao

invés de duas, pela sua ajuda em parte da busca! O João me ajudou durante todo o tempo, em todas as atividades e também foi recompensado.

A atividade chegou ao fim com perguntas sobre uma possível continuação:

“O Barba Negra sumiu? Vamos atrás dele!”

“Temos que recuperar o tesouro!”

Outros apenas diziam que acharam muito legal a brincadeira e que gostariam de fazer mais vezes...

Depois de toda a busca, de contar tanta história e de comandar os 37 piratas, a minha voz também começava a sumir...

APÊNDICE B: Uma Segunda Experiência.

Durante as férias de julho, o Projeto Curumim (que reúne crianças com idade entre sete e doze anos) me convidou novamente para realizar uma “contação de história” para as turmas. Para isso, me passaram todas as informações necessárias: em dois dias, eu seria responsável por duas turmas de sessenta crianças, durante uma hora e meia, e poderia utilizar o espaço do SESC Campinas para a minha atividade. O tema das férias seria a Lua!

Durante alguns dias planejei as atividades e pedi que mais duas pessoas do projeto Curumim me ajudassem no dia.

Novamente lá estava eu, preparado para contar uma história interativa! A história? Pesquisei sobre os acontecimentos reais do homem na Lua e montei uma proposta “hollywoodiana”:

“Apenas 5 viagens para a Lua aconteceram entre a 1969 e 1972 (Missões Apollo). Em 2006, os melhores astronautas de todo o planeta são reunidos após a revelação de um segredo: duas naves enviadas pela NASA para a Lua na década de 70 não retornaram e isso nunca foi divulgado... (Apollo 18 e 19, que oficialmente foram canceladas). A nova missão Apollo 20 terá a missão de descobrir a causa do desaparecimento e descobrir se a Lua é realmente um lugar seguro!”

Com a história em mãos, no dia da atividade preparei o ginásio para os jogos que fariam parte da história.

Nos dois dias com as duas turmas diferentes, a proposta inicial e a maioria das atividades desenvolvidas foram as mesmas. Porém um elemento fantástico da proposta do RPG, que eu não tinha planejado, acabou acontecendo... Mas antes vou descrever os acontecidos:

1-) Contato com as crianças: Ao encarar um “grupinho” de sessenta crianças senti um inevitável frio na barriga... Porém algumas delas já me conheciam da outra experiência e me chamavam até de Capitão (meu personagem anterior). Outras frases como “Esse tio é muito legal” me encorajaram ainda mais e eu comecei a falar com o grupo e contar a história em que elas seriam astronautas!

O desafio seria descobrir um mistério... Dessa vez eu não prometi prêmios reais

ou recompensas, apenas existia algo que eles não sabiam.

2-) O espaço e o material: Preparei um ginásio fechado e extremamente adequado para trabalhar com grupos grandes. Calmo, sem interferências, amplo... Todo o material que precisei, como arcos, cones e bolas, encontrei à disposição. Mas eu também planejei sair com o grupo e passear pela unidade do SESC, que é um grande prédio com muitos espaços. Por fim, preparei também um espaço com materiais recicláveis para criação das crianças. Esse material eu mesmo juntei durante alguns dias...

3-) As atividades:

Após contar a introdução da história, assumi o personagem de capitão da missão, e as duas pessoas que me ajudavam seriam o cientista e o piloto.

- Falei para as crianças que os astronautas precisavam passar por um teste antes de viajar para o espaço e fiz uma brincadeira de corridas e saltos em filas para um aquecimento.

- Após isso continuei a contar a história com as crianças sentadas em tatames posicionados na quadra no formato de uma nave espacial... Nesse momento a imaginação delas já começava a participar mais intensamente da história!

- Durante a viagem, um tripulante ficou doente misteriosamente com a “gripe espacial”. A partir disso realizamos um pega-pega no qual todos começavam a sentar (doentes) e pegar os outros até que não sobrasse mais ninguém... O primeiro doente era o pegador. Para ajudá-lo, eu mesmo também contraí a doença e corri atrás das crianças. Felizmente, quando todos foram pegos, o cientista distribuiu um comprimido para cada um (uma bala de goma) e todos foram curados.

- Todos sentados na nave (tatames) observaram um campo de asteróides que se aproximava. Para salvarem a nave, teriam que atirar com os canhões de

defesa. As crianças arremessaram bolas de borracha em grandes bolas (biobols) que eram lançadas em direção à nave delas e conseguiam salvar ou não a nave.

Ao chegar à Lua, o grupo se dividiu em três grupos de vinte crianças cada, com um líder:

1. Cientista – Crianças construíram armas e equipamentos com os materiais recicláveis para a utilização na Lua. Foram criados comunicadores, espadas laser, pistolas, computadores, lanterna, etc.
2. Piloto – Junto com um grupo de expedição entraram nas cavernas escuras e passearam pelo SESC, de olhos fechados em alguns momentos. Chegaram a um jardim e fizeram desenhos para relatar e registrar descobertas lunares.
3. Capitão – os astronautas vestiram caneleiras de ginástica (equipamentos simuladores de gravidade) e experimentaram correr, saltar e atravessar obstáculos como bancos suecos, arcos e outros. Ao encontrarem os foguetes dos astronautas anteriores, procuraram por pistas (papéis escondidos no ginásio).

Quando todos se reuniram novamente, cada grupo contou aos outros o que vivenciou em suas missões. Dentro da história, juntando as informações, descobriram que na Lua existe vida e que existe um enorme ser semelhante a um dragão que atacou e destruiu as naves anteriores à deles.

Todos juntos partiram em passeio pelo SESC (cavernas escuras, em silêncio e usando a imaginação) até chegar em um jardim onde pedi às crianças que sentassem e ouvissem a história.

Vou contar agora o que aconteceu no primeiro dia:

- Conteí às crianças sobre o enorme Dragão que morava na Lua e como ele atacou e destruiu as últimas missões Apollo. Esse dragão era o guardião da Lua e protegia a Terra de qualquer ataque de outros planetas. De tempos em tempos, toda vez

que acontecia um eclipse lunar, o dragão desaparece e dá origem a um novo dragão que surge de um ovo. A lua então reaparece no céu...

Os astronautas anteriores, por serem gananciosos, tentaram roubar esse ovo e levá-lo para a terra e por isso foram atacados.

Ao contar isso para as crianças deixei que elas decidissem o que fazer no fim da história... E a decisão foi contrária às minhas expectativas, pois elas disseram que queriam roubar também o ovo! Mesmo sabendo da história do dragão.

Como o RPG é um jogo de construção de histórias no qual os jogadores têm direito de participar, a decisão (resultado de uma votação) foi aceita! E as crianças terminaram a história levando o ovo (uma enorme bexiga de festa). Pedi apenas que elas não contassem os segredos às outras crianças que brincariam no dia seguinte, já que essas poderiam tentar impedi-las de ficar com o ovo.

No fim desse primeiro dia eu refletia comigo mesmo sobre esse fim:

“A decisão de roubar não era a esperada em um final feliz e moraimente correto... Ora! Esse fim não seria o fim de um filme americano de aventura no cinema... Mas esse não é um filme de Hollywood... Nem é meu filme! É o nosso filme (meu e das crianças)! E elas decidiram!

E a turma de amanhã? Espere um pouco.... a turma de amanhã!!!

A história pode CONTINUAR desse ponto!”

Após essa reflexão fiquei feliz e comecei a pensar nas possibilidades da história! E agora vou contar o segundo dia:

- Ao chegar com o grupo de crianças/astronautas na caverna do dragão, elas descobriram todo o acontecido no dia anterior com a outra expedição que de fato conseguiu roubar o ovo... Então agora o desafio era diferente! Cabia às crianças outra decisão. O dragão estava furioso e sua fúria caíria sobre os inocentes astronautas que estavam na Lua agora! Mas existia um problema! No próximo eclipse, quando o dragão desaparecesse, a Lua desapareceria para sempre, já que não existia mais o ovo para nascer um novo dragão.

Então as crianças tinham que tomar a decisão: tentar fugir em segurança e voltar para a terra (já que o outro grupo já havia voltado) ou com a ajuda do cientista tentar salvar a Lua. E assim foi decidido!

Mas para tal heróico fato, as crianças precisariam conseguir um pouco do sangue do dragão para que o cientista fizesse seus experimentos genéticos e produzisse um novo ovo...

Em uma brincadeira de passar correndo pela corda em movimento, as crianças conseguiram ir até o dragão e voltar com sucesso na missão. No fim dessa história, cada grupo teve sua recompensa diferente: o ovo e o fato de salvar a Lua, mas ambos conseguiram descobrir o mistério.

Talvez eu, como mestre, realmente quisesse um final feliz...Mas sem dúvidas a construção desse final não foi só minha! Porém o mais interessante, o que mais me deixou animado e o que representa um elemento do RPG presente nessa história é a CONTINUIDADE. A história parou e recomeçou de um ponto em, dias diferentes!

Assim terminou minha segunda experiência... Mas com a vontade de CONTINUAR!