

O RPG ELETRÔNICO COMO POSSIBILIDADE DE CONTEÚDO PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA NA ESCOLA

Lucas Henrique Martins Cabral

martinsh.lucas@uel.br

Gisele Franco de Lima Santos

giselesantos@uel.br

Universidade Estadual de Londrina – Londrina - PR

Resumo

Os jogos eletrônicos se apresentam como um dos conteúdos estruturantes da Educação Física, tanto na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e em outros documentos oficiais que norteiam a Educação Física no âmbito escolar. Uma possibilidade que pode ser ensinado nas aulas de Educação Física é o jogo eletrônico e o Role Playing Game (RPG). Em face do tema tratado constatou-se que os Jogos de Role Playing Game (RPG) e Jogos Eletrônicos vem desde o seu surgimento em 1970 nos Estados Unidos América (EUA) ganhando múltiplos papéis e evoluindo em suas facetas, gradualmente conquistando seu público e destacando-se no nível de popularidade sendo um dos mais jogados no exterior, bem como no Brasil. Os jogos eletrônicos se apresentam como um dos conteúdos estruturantes da disciplina de Educação Física, tanto na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e em outros documentos oficiais que podem nortear a Educação Física no âmbito escolar. Nesta perspectiva, o objetivo deste trabalho é verificar se jogadores de RPG online, membros da plataforma Blizzard, tiveram algum contato com o conteúdo jogos eletrônicos e jogo RPG na escola ou nas aulas de Educação Física. Fizeram parte da pesquisa 117 pessoas, com idade entre 17 e 30 anos de idade. A coleta de dados foi realizada por meio do Google Forms com questionário com quatro perguntas que questionavam sobre a aprendizagem do RPG e os jogos eletrônicos na escola, o que mais te chama atenção no jogo RPG, e se o RPG poderia ser ensinado nas aulas de Educação Física. Os resultados nos confirmam que os participantes da pesquisa não aprenderam RPG e Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física ou não tiveram experiências na escola ou nas aulas de Educação Física com esses tipos de jogos. Esses relatos, além de contribuírem para uma visão mais ampla de ensino na nossa área, nos levaram a compreender a necessidade de pensar em novas ideias e metodologias de ensino em que os jogos eletrônicos e o RPG possam ter um espaço como conteúdo curricular na educação básica e seja concebido além de um mero momento de lazer. A ideia é que os professores e estudantes aprendam e possam utilizá-lo conforme seu objetivo e seu desejo.

Palavras-chave: *Role Playing Game*; Jogo de Interpretação de Papéis; Jogos Eletrônicos; Educação Física Escolar.

Linha de estudo 2 - Fundamentos teórico-metodológicos do processo ensino-aprendizagem e avaliação em Educação Física: Dimensões da relação pedagógica da Educação Física na Educação Básica e modalidades de ensino, referentes a: a) organização curricular; b) organização do processo ensino, aprendizagem e da avaliação educacional; c) saberes e práticas escolares.