



Evento	Salão UFRGS 2014: X SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2014
Local	Porto Alegre - RS
Título	O RPG no ensino de História Antiga
Autor	Luís Fernando Telles Dajello

Resumo: Durante as aulas de História Antiga II ministradas por meu orientador, Dr. Francisco Marshall, parte da turma é convidada a encenar uma tragédia grega como trabalho final da disciplina. No intuito de expandir a experiência de aprendizado lúdico apresento aqui um projeto para o uso do RPG (Role Playing Game) de mesa para o ensino de História Antiga.

A encenação de tragédias estimula a leitura e profunda compreensão da peça e seus debates com o cenário político na época de sua produção inicial. A formas de produção, figurino e organização do evento onde as peças eram apresentadas. O intuito do uso do RPG é expandir a gama de temas possíveis para um ensino interativo e lúdico. O projeto para as próximas aulas da disciplina será focado em um tema histórico tratado na ementa utilizada, O início da Guerra do Peloponeso. O objetivo é avaliar a funcionalidade deste jogo interativo no processo de aprendizagem deste tema e o nível de imersão dos alunos no tema proposto.

Seguindo alguns apontamentos de Carlos Eduardo KlimickPereira em sua tese de Doutorado, defendida na PUC-Rio, apresento uma utilização prática dos conceitos: Poética; Mythos; Mimese e Ação, de Ricoeur de forma a tornar a prática do RPG em mais do que uma imitação e partir para uma imitação criativa que exige interação e conhecimento dos temas para a construção da trama a partir da interação dos alunos. Esta construção de trama implica na interação dos alunos com o tema após a prefiguração, ou seja após o conhecimento dos temas a serem abordados.

Um objetivo secundário é o desenvolvimento de materiais que possam auxiliar professores com o mesmo tema. O RPG permite que diversos temas sejam elaborados com alunos em diversas fases do sistema educacional. Este projeto será aplicado em uma sala de aula na graduação em História, mas o material produzido pode ser utilizado por professores do ensino médio. Um livro com regras para o jogo, referências bibliográficas e imagéticas acerca dos temas e objetos mencionados durante o jogo e sugestões de utilizações didáticas do RPG para o desenvolvimento de outras áreas além da História, tais como literatura e escrita.