



Antíteses

ISSN: 1984-3356

hramirez1967@yahoo.com

Universidade Estadual de Londrina

Brasil

da Silva Pereira, Juliano

Uma máquina do tempo movida à imaginação: rpg e empatia histórica no ensino de história.

Antíteses, vol. 7, núm. 14, julio-diciembre, 2014, pp. 541-542

Universidade Estadual de Londrina

Londrina, Brasil

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=193332875033>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Uma máquina do tempo movida à imaginação: rpg e empatia histórica no ensino de história.

A time machine moved to the imagination: rpg and historical empathy in teaching history.

Juliano da Silva Pereira *

RESUMO



Este projeto surge de um desejo de dar continuidade ao trabalho de monografia realizado em 2010 no curso de Especialização em História Social e Ensino de História, na Universidade Estadual de Londrina cujo título foi “O uso do RPG como ferramenta pedagógica no ensino de História”. O RPG mostrou-se uma boa ferramenta pedagógica na medida em que despertou no aluno o gosto pela história e a possibilidade dele se colocar no lugar de alguém do passado, em outras palavras, estabelecer uma relação empática com o passado. É o aprofundamento do estudo desta relação que pretendemos discutir. A empatia histórica, para Ashby & Lee, funciona como “um empreendimento, onde alunos mostram a capacidade de reconstruir os objetivos, os sentimentos, os valores e crenças dos outros, aceitando que eles podem ser diferentes dos seus”, tornando-se assim elemento importante no processo de ensino-aprendizagem. O objetivo nesta nova etapa foi o de verificar a ocorrência de experiência empática histórica entre os alunos do 6º ano do Colégio Estadual Prof. Dr. Heber Soares Vargas relativamente aos conteúdos da História a partir de um jogo de RPG, observando sua relação na apreensão de conceitos históricos por parte dos alunos. Esta experiência empática ocorreu, ajudando muitos alunos a entender os conceitos substantivos relativos à matéria estudada a partir de uma perspectiva histórica criada em um jogo de RPG. O projeto se constituiu de pesquisa bibliográfica, afim de definir alguns conceitos como jogo e o conceito de empatia histórica e seu uso no ensino de história; criação de material de ensino, análise das ideias dos alunos e reflexão acerca da experiência realizada. Foi realizado entre os alunos da sexta série do ensino fundamental do Colégio Estadual Prof. Dr. Heber Soares Vargas.

Palavras-chave: História e Ensino RPG. Empatia Histórica. Produção de Conhecimento. Jogo.

** Mestre em História Social pelo Programa de Pós-Graduação em História Social - Universidade Estadual de Londrina - UEL, 2014.

ABSTRACT

This Project arises from a desire to continue the monograph work done in 2010 in the course of Specialization in Teaching History and Social History at the State University of Londrina whose title was "The use RPG as a pedagogical tool in teaching history." The RPG proved to be a good teaching tool in that it aroused in students a love of history and his ability to put yourself in someone else's past, in other words, to establish an empathetic relationship with the past. It is the in-depth study of this relationship we wish to discuss. The historical empathy for Ashby & Lee serve as "a venture where students show the ability to reconstruct the goals, feelings, values and beliefs of others, accepting that they maybe different from your", thus becoming an important element in the teaching-learning process. The objective of this new phase was to verify the occurrence of historical empathic experience among students of the 6th year of the elementary school Professor Dr. Heber Soares Vargas of the content of history from a RPG game, watching their relationship in the seizure of historical concepts by students. This empathic experience occurred, helping many students to understand the concepts related to substantive matters studied from a historical perspective created in an RPG game. The project consisted of literature in order to define some concepts like game and the concept of historical empathy and its use in the teaching of history; creation of educational material, analysis of students' ideas and reflection on the experiment performed. Was conducted among the students of the sixth grade of elementary school in State College Professor. Dr. Heber Smith Vargas.

Keyword: History and Education. RPG. Historical Empathy. Production of Knowledge. Game.