

**Universidade:  
presente!**

PROGRAD  
PROPQ  
SEAD

RELINTER  
CAF  
SAI

XV Salão de  
**ENSINO**

21. 25. OUTUBRO • CAMPUS DO VALE

CONVOCAMENTO FORMAC INOVAC  
Salão UFRGS 2019

<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2019: XV SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
<b>Ano</b>	2019
<b>Local</b>	Campus do Vale - UFRGS
<b>Título</b>	RPG pedagógico: o julgamento de Sócrates
<b>Autor</b>	MÁRCIA GABRIELLE RODRIGUES LAUX
<b>Orientador</b>	PRISCILLA TESCH SPINELLI

**RESUMO:** No XV Salão de Ensino, apresentarei uma rica experiência de gamificação, ocorrida ao longo de todo o segundo trimestre de 2019 com a turma 104, primeiro ano do Ensino Médio, da escola Emílio Massot de Porto Alegre. Como participante do programa Residência Pedagógica Filosofia UFRGS tive a oportunidade de assumir a regência de classe desta turma e propor um Role Playing Game Pedagógico, nomeado como O Julgamento de Sócrates. Também conhecido como RPG, que em português é traduzido por "jogo de interpretação de papéis" ou "jogo de representação", é um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas de forma colaborativa. Com intuito de falarmos sobre filosofia antiga, o nosso RPG foi ambientado em uma volta no tempo para a Grécia Antiga, mais precisamente em Atenas (c. 399 a.C) e, como o nome já diz, tem como tema central o Julgamento de Sócrates. A turma foi dividida entre os Discípulos de Platão e de Aristóteles para que, na história, fossem treinados em suas academias para tentarem voltar mais ainda no tempo e, conjuntamente, salvar Sócrates da condenação à morte. Para alcançarem esse objetivo comum, tinham que somar o maior número de pontos possíveis nos desafios que foram lançados para cada uma das academias, na medida em que íamos trabalhando cada um dos conteúdos. Os conteúdos foram trabalhados através de práticas didáticas diversas e os desafios continham tanto questões dissertativas como objetivas, com modelo de vestibulares e concursos. Passamos por cinco etapas de conteúdo, que consistiram em: contexto histórico do período, Metafísica (estudo do que "está para além da física", investigação da causa primeira de todas as coisas, busca pelo conhecimento da essência das coisas) e Epistemologia (estudo que trata dos problemas relacionados com a crença e o conhecimento, sua natureza e limitações) tanto Platônica como Aristotélica e suas respectivas Éticas. Na apresentação, além de mais detalhes sobre o desenvolvimento do jogo nestas aulas, contarei se os alunos conseguiram alcançar a pontuação para salvar Sócrates da morte, o seu nível de engajamento, resultados e minhas percepções sobre a adoção desta prática didática. Palavras-chave: gamificação, filosofia antiga, ensino médio.