



LABORATÓRIO DE
HISTÓRIA ANTIGA

ROMA
a
levam
Todos os caminhos



Via Apia ligava o sul da Itália a Roma

Cursos: Licenciatura e Bacharelado em História

Grupo de Pesquisa: Laboratório de História Antiga (LHIA)

Projeto: Oficina Pedagógica “Todos os caminhos levam a Roma”



Coordenação: Prof.ª Dr.ª Regina Maria da Cunha Bustamante

Bolsista PIBIC:

- *Rui da Cruz Silva Junior*

Graduandos em História:

- *Amanda Portella de Oliveira*
- *André Luis Caruso Cruz Junior*
- *Andréa Reis Pereira Torres*
- *Caroline Oliva Neiva*
- *Daniel de Oliveira Santos*
- *Eduarda Angelim Soares Souza*
- *Márcia Cristina da Silva Rebello Cardoso*
- *Maria de Lourdes de Lucena Sartori*
- *Rui da Cruz Silva Junior*
- *Thaís Coutinho Amorim Araújo*

Bolsistas IC Jr. (Cap.):

- *Beatriz de Castro Lima Guerrieri Sobreira*
- *Júlia Trianí Oliveira*

- **Surgimento:** A Oficina Pedagógica integra o projeto institucional “A formação docente na UFRJ: espaço de diálogo entre saberes”, elaborado pela Comissão Permanente de Licenciatura (CPL) do Conselho de Ensino de Graduação da UFRJ, para o “Edital Prodocência: Programa de Consolidação das Licenciaturas” do MEC de 2006, 2007 e 2008-2010.
- **Objetivo Geral do Projeto Institucional:** Consolidação dos canais de diálogo entre os formadores de professores que atuam nas unidades acadêmicas da UFRJ, contribuindo para a melhoria da formação dos futuros professores.
- **Objetivos Específicos da Oficina Pedagógica:**
 - Articular os saberes disciplinares aos saberes pedagógicos, de forma a possibilitar a construção efetiva de saberes docentes;
 - Propiciar a reflexão sobre a produção e a difusão de novos conhecimentos, e, no desenvolvimento de atividades, a transformação de objetos de pesquisa em objetos de ensino visando contribuir para a apreensão crítica dos conhecimentos;
 - Produzir materiais didáticos que se configurem em alternativas inovadoras, tanto para o Ensino Superior quanto para a Educação Básica; e
 - Utilizar recursos das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) como fator de socialização das reflexões e experiências pedagógicas desenvolvidas na Oficina.

■ TEMA DA OFICINA PEDAGÓGICA: O cotidiano na Roma Antiga

SUPORTES	TRATAMENTO DO TEMA
■ Livros Didáticos	■ Predominantemente ausente ou restrito a um hipertexto; preocupação com as estrutura política, social, econômica e cultural.
■ Livros Paradidáticos	■ Cotidiano como exótico; sem relação com as estruturas política, social, econômica e cultural.
■ Jogos de tabuleiros (www.boardgamegeek.com) e jogos eletrônicos (www.gamespot.com)	■ Predominantemente ausente; jogos de estratégia enfatizando o caráter político (governantes; formação, consolidação e crise do Império) e os conflitos armados (campanhas militares e gladiadores); centrados em Roma
■ Proposta do jogo lúdico-pedagógico “Todos os caminhos levam a Roma”: jogo de tabuleiro + RPG	<ul style="list-style-type: none">■ Aspectos inovadores:<ul style="list-style-type: none">□ Cotidiano inserido nas estruturas política, social, econômica e cultural;□ Heterogeneidade social, étnica, geracional e de gênero; e□ Império Romano em sua diversidade geográfica.

Organização do Jogo

- **Jogo:** Tabuleiro com formato do mapa do Império Romano no século II com casas, que deverão ser percorridas a partir do lançamento de um dado.
- **Participantes:** 5 grupos com 4 ou 5 membros e mais o mestre do jogo.
- **Objetivo:** Por motivos diferentes, cada personagem deverá chegar a Roma, sendo o vencedor do jogo aquele que o fizer primeiro.



Cartas do Jogo

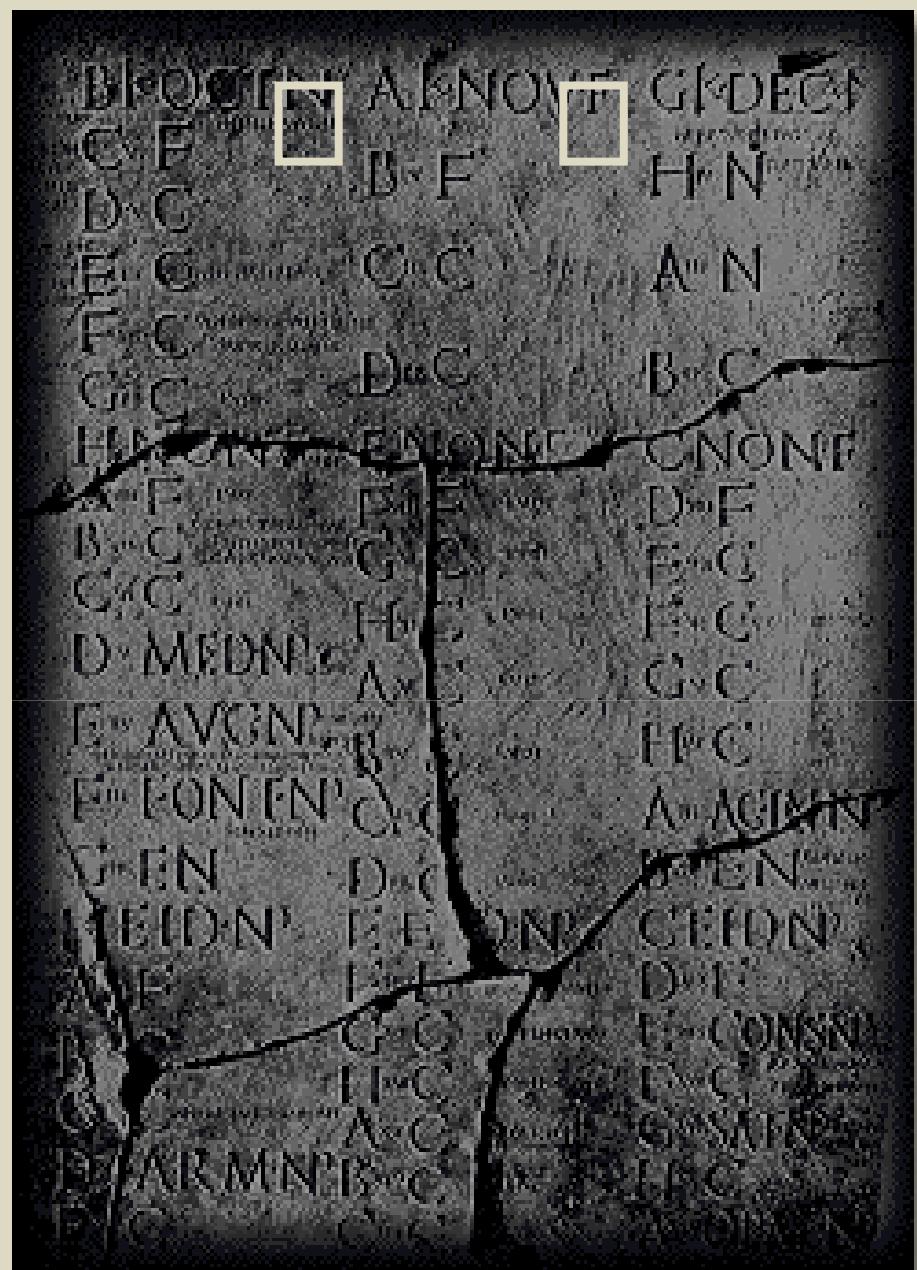
Em cada caminho, 26 casas sendo que há casas especiais:

Tipos / Símbolo	Quantidade	Função no Jogo
Fastas / 	5	Traz uma informação sobre o cotidiano seguida por uma ação positiva no jogo.
Nefastas / 	5	Traz uma informação sobre o cotidiano seguida por uma ação negativa no jogo.
Livros Sibilinos /	4	Traz uma pergunta. Caso a resposta esteja correta, deve-se jogar novamente; caso contrário, uma rodada sem jogar.
Júpiter /	1	Traz uma pergunta, que, se respondida corretamente, fornece uma proteção contra um infortúnio.
Parcas /	1	Traz uma pergunta, que, se respondida erroneamente, elimina a personagem do jogo.

Vade Mecum*: Cartas Fastas e Nefastos

No calendário romano, os dias dos meses foram divididos em fastos e nefastos. Os **dias fastos**, marcados no calendário com a **letra F**, eram considerados favoráveis às atividades humanas como aplicação da justiça, realização de assembléias políticas e negócios públicos; **dias nefastos**, marcados com a **letra N**, por serem consagrados aos deuses, eram considerados dias negativos para algumas atividades humanas, como as comerciais e as políticas, e somente se permitia atividade religiosa.

* Expressão latina: "anda comigo" ou "vem comigo". Atualmente, aplica-se a um livro de uso muito freqüente, que instrui o leitor a fazer determinadas tarefas; no jogo, orienta na sua condução, realizada pelo Pedagogo (*paidós* / criança + *agogos* / condutor), aquele que ajuda a conduzir o ensino.



Detalhe de um antigo calendário romano (c. 20 a 23): mês de outubro ao de dezembro.

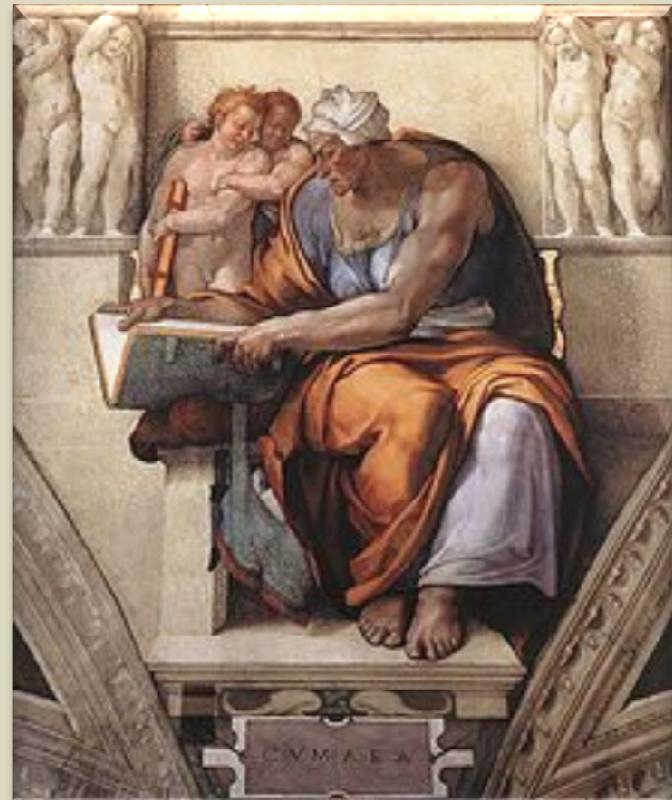
Cartas do Jogo

Em cada caminho, 26 casas sendo que há casas especiais:

Tipos / Símbolo	Quantidade	Função no Jogo
Fastas / 	5	Traz uma informação sobre o cotidiano seguida por uma ação positiva no jogo.
Nefastas / 	5	Traz uma informação sobre o cotidiano seguida por uma ação negativa no jogo.
Livros Sibilinos / 	4	Traz uma pergunta. Caso a resposta esteja correta, deve-se jogar novamente; caso contrário, uma rodada sem jogar.
Júpiter /	1	Traz uma pergunta, que, se respondida corretamente, fornece uma proteção contra um infortúnio.
Parcas /	1	Traz uma pergunta, que, se respondida erroneamente, elimina a personagem do jogo.

Vade Mecum: Cartas Livros Sibilinos

Na tradição greco-romana, Sibila era um termo genérico utilizado para as sacerdotisas encarregadas dos oráculos, geralmente, de Apolo, que lhes dera o dom profético. A Sibila de Cumas, cidade ao sul de Roma, apresentou-se ao rei Tarquínio, o Soberbo, e lhe ofereceu 9 livros proféticos (**Livros Sibilinos**) a um preço muito elevado. O rei negou-se, pensando em obtê-los mais baratos; a Sibila então destruiu 3 dos livros. Ofereceu os 6 livros restantes pelo mesmo preço. O rei negaciou e ela destruiu outros 3 três. O rei então aceitou comprar os 3 restantes, pagando o preço pedido pela Sibila para os 9. Os livros foram guardados no templo de Júpiter Capitolino e eram consultados em situações de perigo por ordem do Senado romano.



Sibila de Cumas consultando um dos Livros Sibilinos. Afresco pintado por Michelangelo (1475-1564), artista italiano renascentista, na Capela Sistina no Vaticano.

Cartas do Jogo

Em cada caminho, 26 casas sendo que há casas especiais:

Tipos / Símbolo	Quantidade	Função no Jogo
Fastas / 	5	Traz uma informação sobre o cotidiano seguida por uma ação positiva no jogo.
Nefastas / 	5	Traz uma informação sobre o cotidiano seguida por uma ação negativa no jogo.
Livros Sibilinos / 	4	Traz uma pergunta. Caso a resposta esteja correta, deve-se jogar novamente; caso contrário, uma rodada sem jogar.
Júpiter / 	1	Traz uma pergunta, que, se respondida corretamente, fornece uma proteção contra um infortúnio.
Parcas /	1	Traz uma pergunta, que, se respondida erroneamente, elimina a personagem do jogo.

Vade Mecum: Carta Júpiter

Divindade do céu, da luz divina, das condições climáticas, dos **raios** e do trovão. Seu animal símbolo era a águia. Grande deus do panteão latino. Uma das suas principais denominações era *Juppiter Optimus Maximus (IOM)*: Júpiter, o Melhor e o Maior. Considerado aquele de quem emanava toda a autoridade. Os imperadores colocavam-se sob sua proteção e associaram-se a ele. Em Roma, seu principal templo ficava sobre o Monte Capitólio, onde era cultuado juntamente com Juno (sua irmã e esposa; deusa do casamento e do nascimento das crianças) e Minerva (sua filha, deusa da sabedoria), formando a Tríade Capitolina. Em cada nova cidade do Império, construía-se um templo dedicado à Tríade Capitolina, semelhante ao do Capitólio (por isso, este tipo de templo era conhecido apenas por Capitólio), no centro do qual imperava Júpiter. Assim, o deus representava o laço político entre a cidade-mãe, Roma, e as cidades-filhas, que eram a sua imagem em escala menor.



AUREUS – NERO (54-68)

Av.: Busto de Nero laureado.

Legenda: IMP NERO CAESAR – AVGVSTVS (imperador Nero César Augusto).

Rv.: Júpiter laureado e entronizado segurando o cetro numa das mãos e na outra, os raios. Legenda: IVPPITER – CVSTOS (Júpiter Provedor).

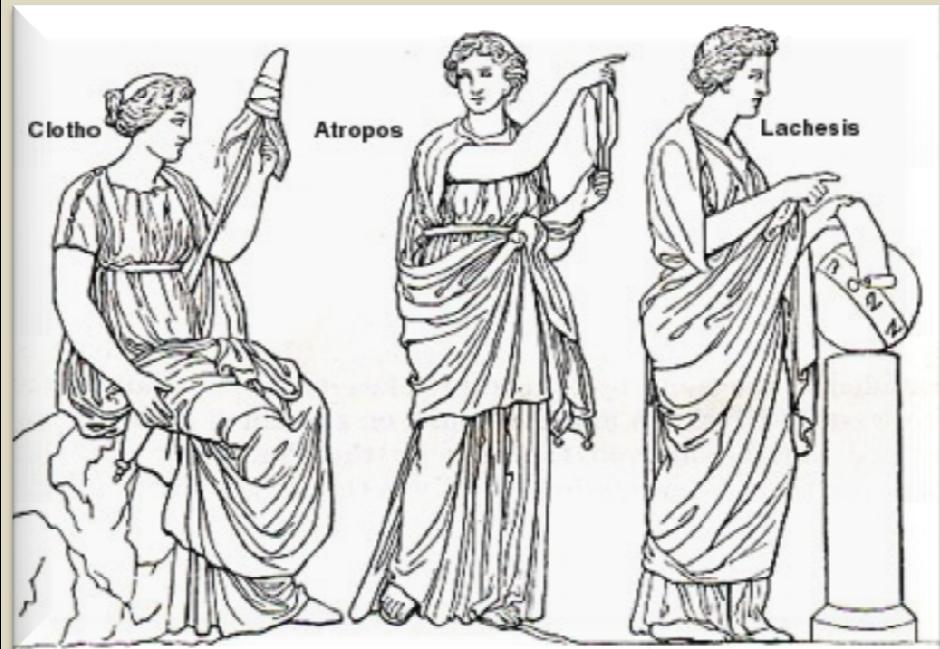
Cartas do Jogo

Em cada caminho, 26 casas sendo que há casas especiais:

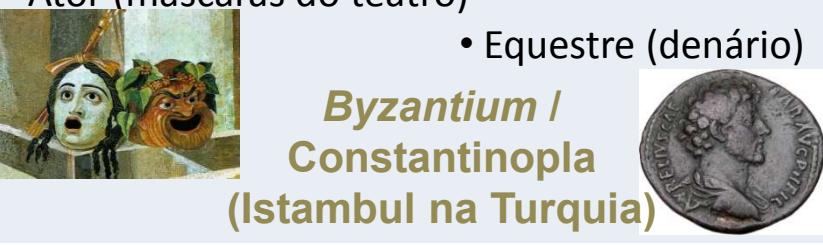
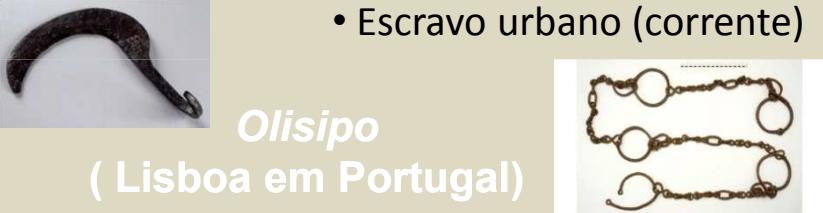
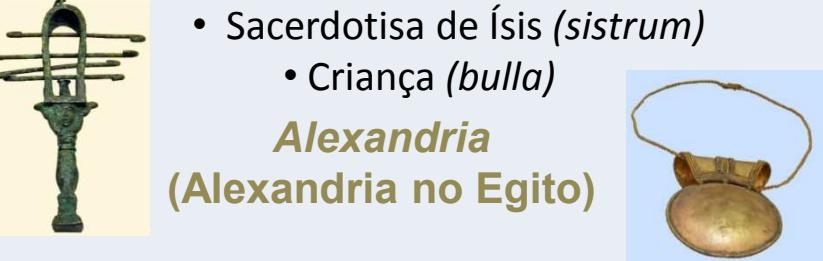
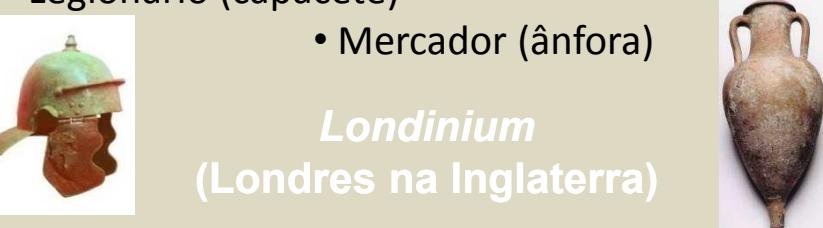
Tipos / Símbolo	Quantidade	Função no Jogo
Fastas / 	5	Traz uma informação sobre o cotidiano seguida por uma ação positiva no jogo.
Nefastas / 	5	Traz uma informação sobre o cotidiano seguida por uma ação negativa no jogo.
Livros Sibilinos / 	4	Traz uma pergunta. Caso a resposta esteja correta, deve-se jogar novamente; caso contrário, uma rodada sem jogar.
Júpiter / 	1	Traz uma pergunta, que, se respondida corretamente, fornece uma proteção contra um infortúnio.
Parcas / 	1	Traz uma pergunta, que, se respondida erroneamente, elimina a personagem do jogo.

Vade Mecum: Carta Parcas

Parcas ou Fadas (*Fata* = destinos), inicialmente, estavam relacionadas ao nascimento, mas acabaram sendo divindades do Destino. Eram representadas como fandeiras, medindo ao seu bel-prazer à vida dos homens. Eram 3 irmãs: Cloto, tecedora do fio da vida humana, segurava o **fuso** e presidia o nascimento; Láquesis, distribuidora da boa ou da má fortuna, transportava o rolo e o globo e presidia o casamento; e Átropos, a exterminadora, carregava uma tesoura ou uma escala e presidia à morte. Simbolizam, respectivamente, o nascimento, a plenitude e a velhice. No Fórum (centro político) em Roma, havia estátuas destas divindades.



Fragmento de um relevo romano, de Schloss Tegel, Berlim, com as três Parcas.

Tema	Divindades (cor da equipe)	Personagens (símbolos) / Origem
Adorno / Vestuário / Cuidados com o corpo	Vênus (Azul: Nascida da água do mar fecundada pelos órgãos sexuais de Urano ceifados por seu filho Crono)	<ul style="list-style-type: none"> • Cidadão plebeu (toga) • Esposa aristocrata (joia) <p><i>Thamugadi</i> (Timgad na Argélia)</p> 
Diversão	Baco (Vinho: Por ser a divindade da vinha, do vinho e relacionado às origens do teatro, sendo patrono dos jogos de caçadas)	<ul style="list-style-type: none"> • Ator (máscaras do teatro) • Equestre (denário) <p><i>Byzantium / Constantinopla</i> (Istambul na Turquia)</p> 
Alimentação	Ceres (Amarela: Por ser a divindade relacionada à agricultura e o cereal era a base da alimentação)	<ul style="list-style-type: none"> • Camponesa (foice) • Escravo urbano (corrente) <p><i>Olisipo</i> (Lisboa em Portugal)</p> 
Mitos e Ritos	Vesta (Laranja: Cor do fogo sagrado que as sacerdotisas vestais deviam preservar em benefício de Roma)	<ul style="list-style-type: none"> • Sacerdotisa de Ísis (<i>sistrum</i>) • Criança (<i>bulla</i>) <p><i>Alexandria</i> (Alexandria no Egito)</p> 
Deslocamentos	Mercúrio (Verde: Mensageiro dos deuses, protegia os viajantes, comerciantes e ladrões que percorriam as estradas em meio à vegetação)	<ul style="list-style-type: none"> • Legionário (capacete) • Mercador (ânfora) <p><i>Londinium</i> (Londres na Inglaterra)</p> 



Mamercus Aemilius Lepidus

Personagem:

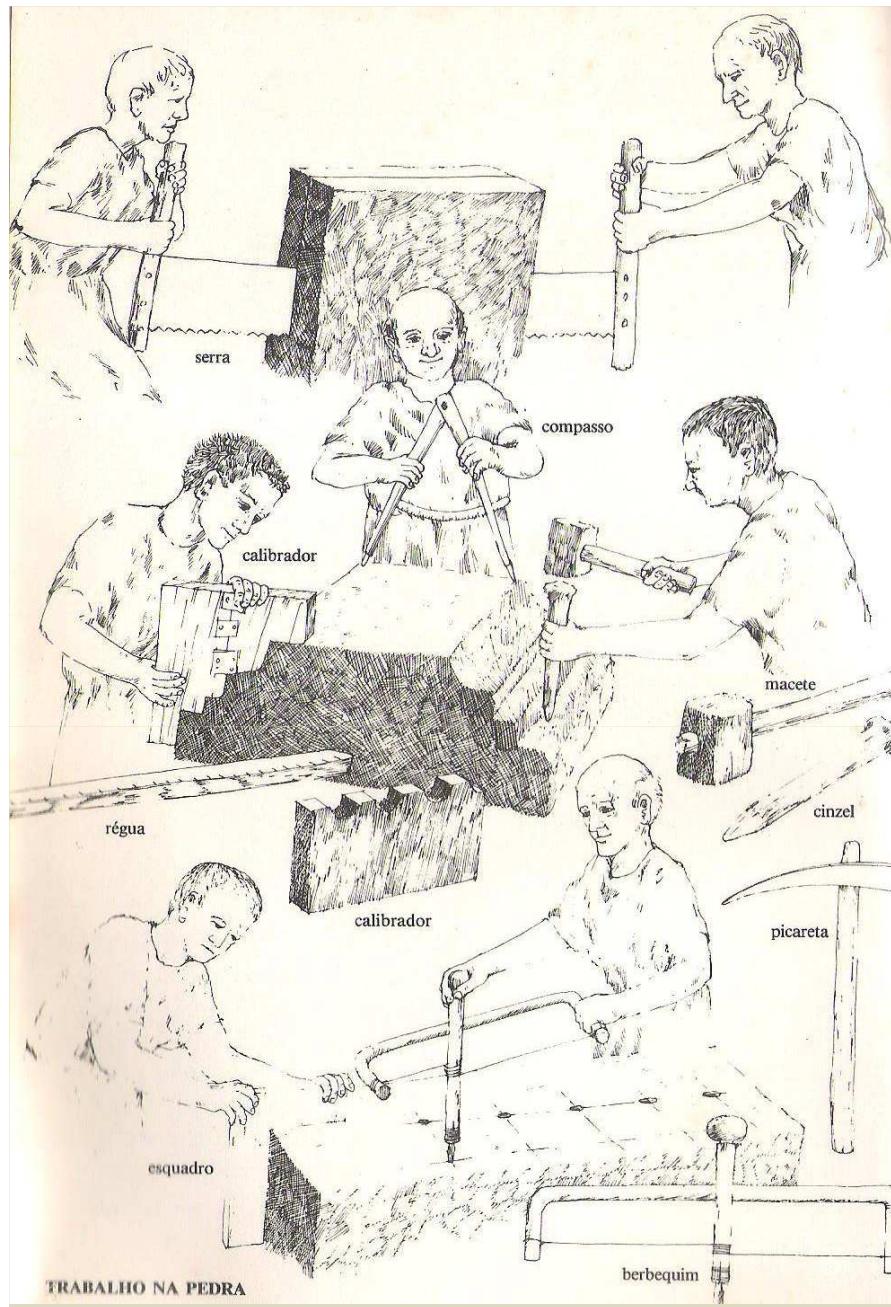
Mamercus Aemilius Lepidus

Ave! Meu nome é *Mamercus Aemilius Lepidus*. Sou um cidadão romano por ser originário da colônia romana de *Thamugadi* na província da Numídia. Pertenço à plebe frumentária e, por isso, recebo cereal (frumento) das autoridades, elejo os magistrados da minha cidade, tenho assento específico em locais de espetáculos (teatros e anfiteatro) e visto a toga. Sou arquiteto e, recentemente, fui convocado para projetar novas termas em minha cidade e para tal decidi ir até Roma no intuito de verificar como esse espaço público é construído, pois os banhos públicos de minha cidade serão edificados seguindo o padrão romano. Além da arquitetura, também tenho interesse por esportes, zelando pelo meu próprio corpo. Minha divindade protetora é Vênus e com o auxílio dela espero chegar com segurança ao destino.



GROMA: Vara de cerca de 1,20m sobre a qual se fixava horizontalmente uma cruz e, de cada extremidade, pendia um fio de prumo.

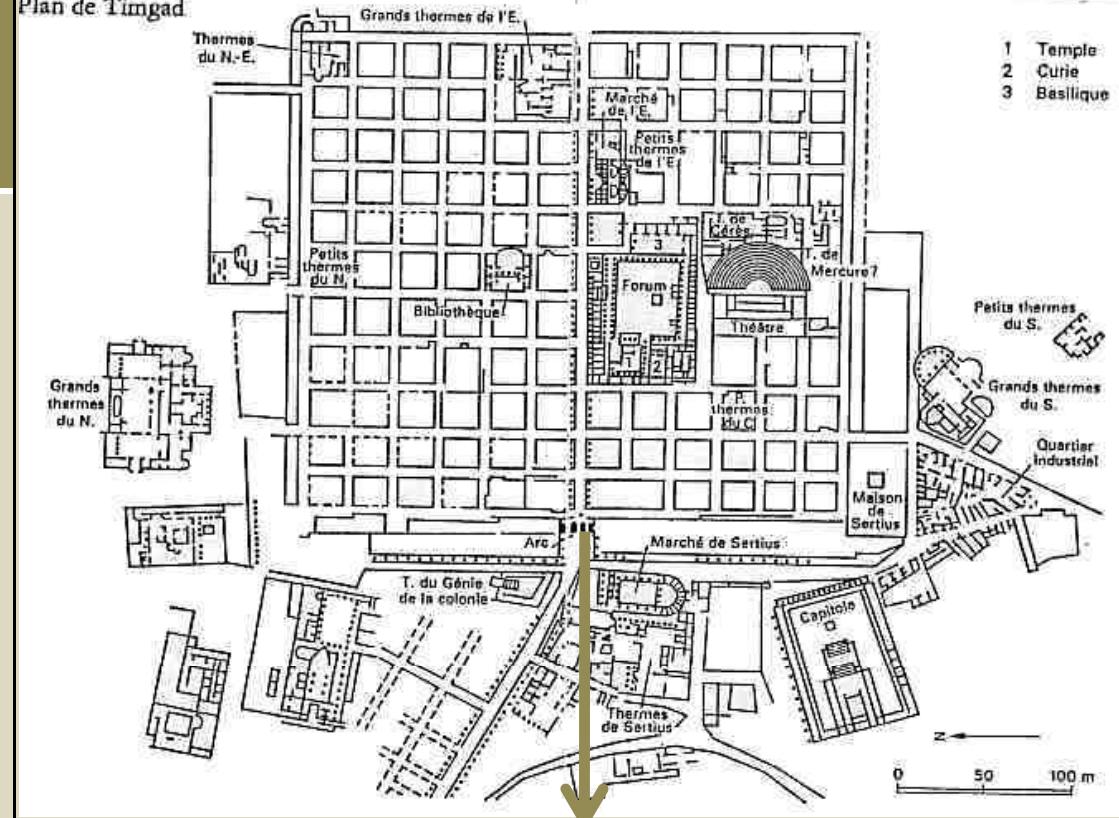
*“Convém que o arquiteto seja versado nas **Letras**, para poder afirmar sua memória mediante os livros. Deve saber **desenho**, para poder mostrar mais facilmente, mediante modelos desenhados, a figura da obra que deseja realizar. Será de grande ajuda a **Geometria**, que o adestrará especialmente no uso da régua e do compasso, com cujo auxílio traçará muito mais facilmente as plantas de edifício, e saberá usar o esquadro e o nível nos seus planos. Igualmente, graças à **Ótica**, saberá dar retamente a melhor luz aos edifícios, segundo a diferente disposição do céu. Com a **Aritmética**, calculará os custos dos edifícios, explicitará o que vale cada elemento, e mediante o cálculo e o método aritmético, (...). O conhecimento da **História** lhe é necessário, posto que muitas vezes os arquitetos empregam nos edifícios diversos ornatos, cujos temas devem dar explicação a quem peça. (...) A **Filosofia** oferece ao arquiteto elevação de olhar, o impede de ser altivo e o faz pelo contrário afável, justo, leal, e o que é muito importante, isento de avareza, já que não é possível levar a cabo uma grande obra senão com lealdade e desinteresse. Não há de ser o arquiteto concupiscente, nem ter o ânimo entregue à ânsia de receber presentes; deve sustentar seu decoro com gravidade e manter sua honradez; tudo isto lhe ensina a ciência. (...) Convém, ademais, que conheça a **Música** para que possa entender as leis de proporções canônicas e matemáticas, (...). A **Medicina** é necessária ao arquiteto para conhecer quais são os aspectos do céu, que os gregos chamam de “climas”, as condições do ar em cada lugar; que paragens são nocivas, e quais saudáveis, e que propriedades têm suas águas, porque sem o conhecimento destas circunstâncias não é possível construir edifícios sãos. É necessário também que o arquiteto conheça **as leis e o direito**, ao menos os que regulam a média das paredes, as calhas de goteiras, de deságüe do esgoto e das luzes. Igualmente devem saber os arquitetos a legislação sobre a condução da águas e sobre outros extremos com estas relacionados, (...). Por meio da **Astrologia** se conhece o oriente, o ocidente, o meridional e o setentrional, (...)"*



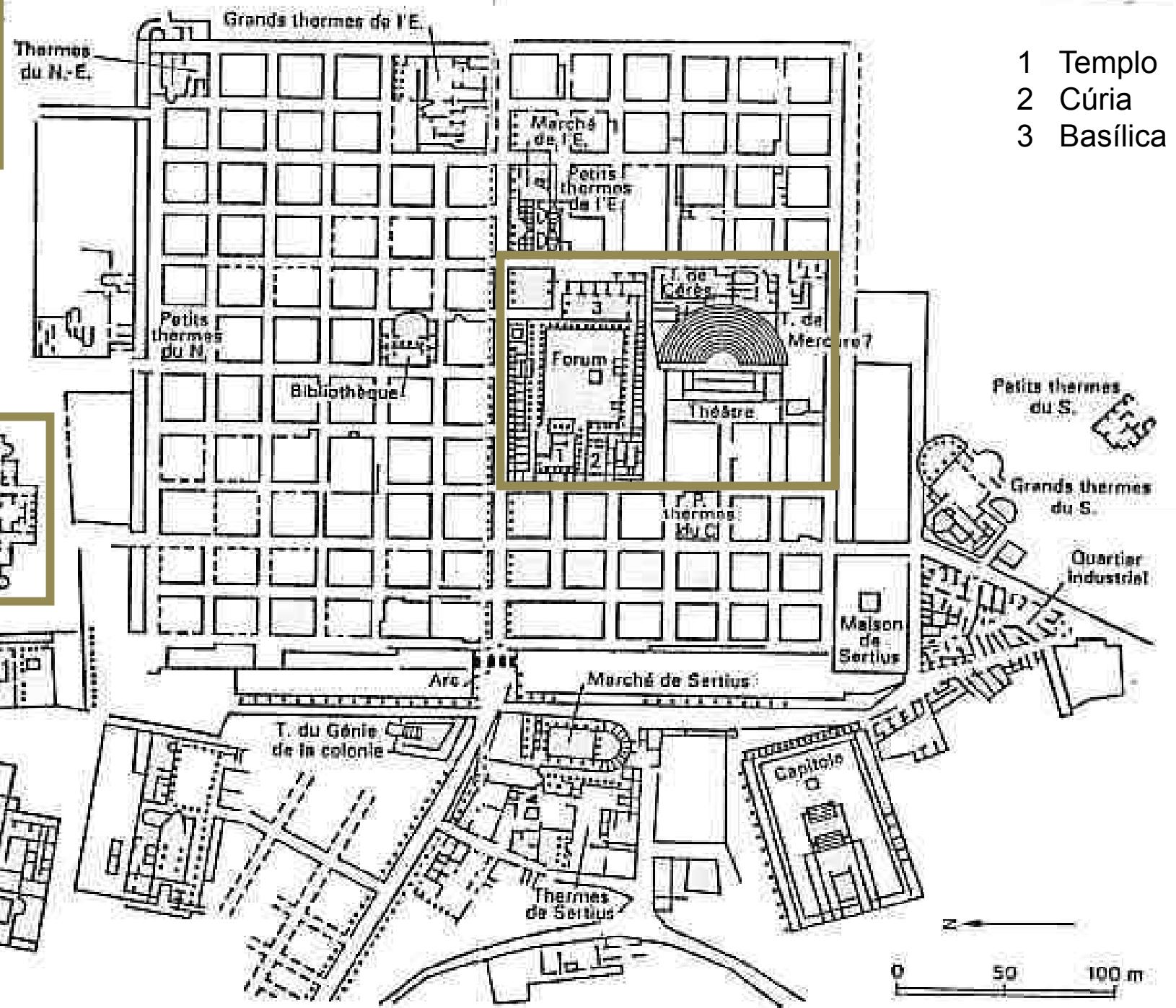
Cidade: *Thamugadi*

Em 100, foi fundada a colônia romana *Marciana Traiana Thamugadi*. Ela foi erguida por veteranos da III Legião Augusta, sob direção do legado imperial *Munatius Gallus* durante o governo de Trajano, razão pela qual recebeu o nome da irmã (Marciana) deste imperador. Ocupava uma área de 60 ha e a sua população era estimada em 15.000. Localizada próxima à região montanhosa do Aures, era um ponto de proteção e atuava também como foco de romanização atraiendo a população nativa com inúmeras comodidades urbanas: 13 termas, mercados, fórum, teatro, templos... Sua riqueza advinha da pecuária ovina e, principalmente, da olivocultura e manufatura do azeite, que era exportado para Roma.

Plan de Timgad



PLANTA DE TIMGAD



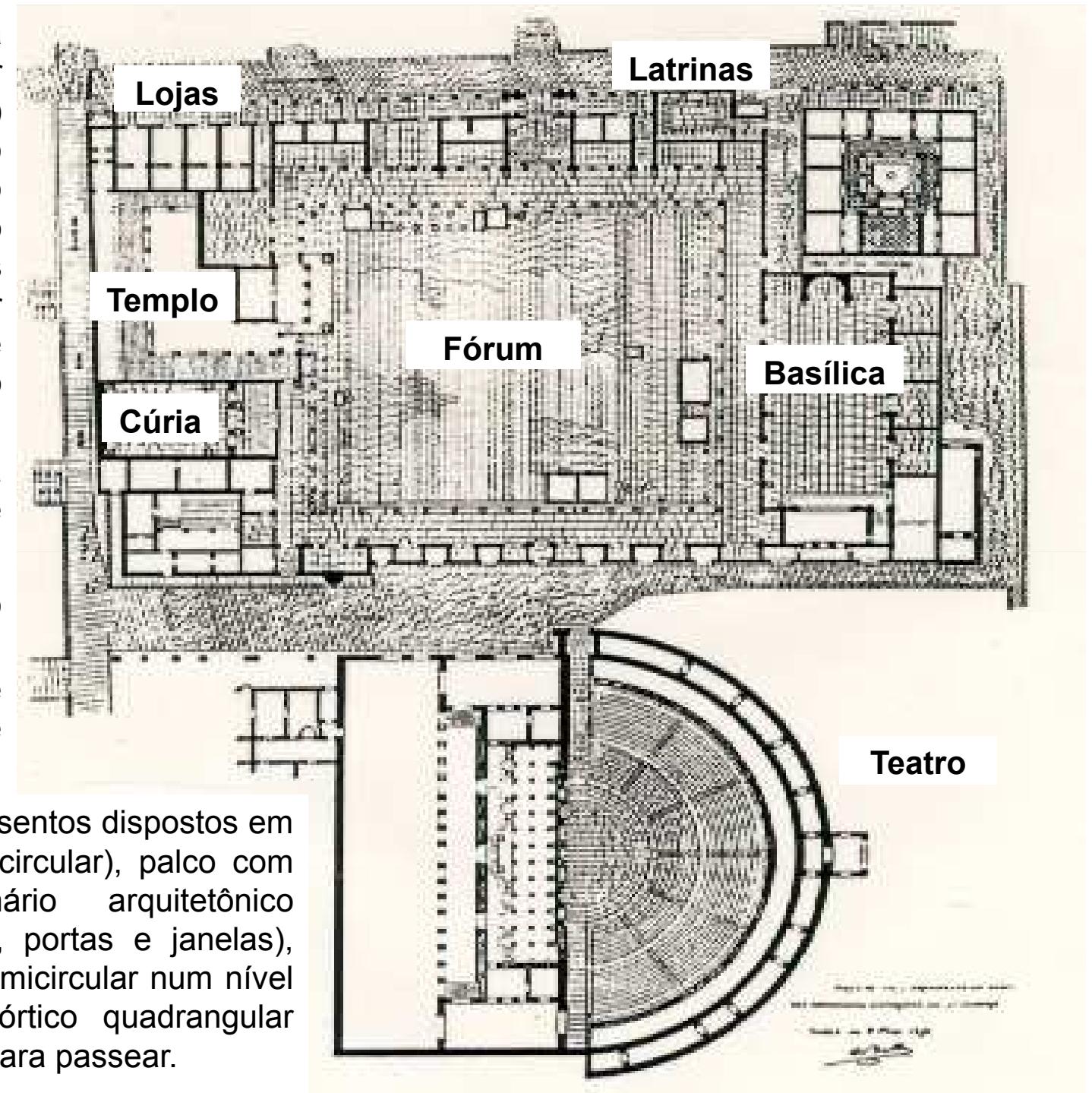
- **Fórum:** colunata coríntia, andar superior com balcões (*maeniana*) para comércio, contorno de **lojas** abertas para o exterior e um cômodo com 26 **latrinas** (vasos de 60 cm separados por uma laje em pé e suspensos sobre o vazio em cima de um canal);

- **Templo à Concórdia e à Vitória** e monumento à Fortuna;

- **Cúria:** sala do Senado local;

- **Basílica:** sala de justiça; naves central e laterais;

- **Teatro:** com *cavea* (assentos dispostos em uma platéia funda semicircular), palco com *frons scaenae* (cenário arquitetônico decorado com andares, portas e janelas), *orchestra* (plataforma semicircular num nível abaixo do palco) e pórtico quadrangular atrás da *frons scaenae* para passear.



- Estabelecimento de banhos públicos.
- Compreendia 4 peças principais: o vestiário (*apodyterium*), a sala fria (*frigidarium*), a sala tépida (*tepidarium*) e a estufa (*caldarium*). Podem-se acrescentar uma estufa seca (*laconium*) e uma sala de sudorese (*sudatorium*).

- Nas grandes termas públicas, havia: piscinas, ginásios, salas de repouso e de reunião, bibliotecas, salas de leitura e conferências, jardins, pórticos, passeios, vendas e latrinas.

