



Universidade Federal
de Campina Grande



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL DO SEMIÁRIDO
UNIDADE ACADÊMICA DE CIÊNCIAS SOCIAIS
MESTRADO PROFISSIONAL DE SOCIOLOGIA EM REDE NACIONAL**

IVAN ROSAS DO NASCIMENTO

MANUAL DE JOGO DIDÁTICO SOCIOLÓGICO DIGITAL E ANALÓGICO

**SUMÉ - PB
2023**

IVAN ROSAS DO NASCIMENTO

MANUAL DE JOGO DIDÁTICO SOCIOLÓGICO DIGITAL E ANALÓGICO

Produto Pedagógico Manual de Jogo digital e analógico (Suplemento de Dissertação) apresentado ao Curso de Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional – PROFSOCIO, ministrado no Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido da Universidade Federal de Campina Grande, Campus Sumé como requisito parcial para obtenção do título de Mestre.

Orientador: Professor Dr. Valdonilson Barbosa Santos.

SUMÉ - PB

2023



N244m Nascimento, Ivan Rosas do.
Manual de jogo didático sociológico digital e analógico. / Ivan Rosas do Nascimento. - 2023.

23f.

Orientador: Professor Dr. Valdonilson Barbosa dos Santos.

Produto Pedagógico (Jogo Didático - Manual) - Curso de Mestrado em Sociologia em Rede Nacional - PROFSOCIO; Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido; Universidade Federal de Campina Grande.

1. Jogo didático sociológico. 2. Jogo - recurso didático. 3. Jogo de cartas - recurso didático. 4. Ensino de Sociologia. 5. Produto pedagógico - PROFSOCIO CDSA UFCG. 6. Material didático - jogo sociológico. 7. Produto de dissertação. I. Santos, Valdonilson Barbosa dos. II. Título.

CDU: 316:793.7(072)

Elaboração da Ficha Catalográfica:

Johnny Rodrigues Barbosa
Bibliotecário-Documentalista
CRB-15/626

1 APRESENTAÇÃO

Neste material você poderá verificar o experimento e testá-lo na prática. É um complemento do texto dissertativo contendo o jogo digital e analógico testado em classe. Assim você poderá ter acesso ao jogo físico para ser impresso e jogado e ao link jogo digital que poderá ser executado tanto por um smartphone quanto por um computador de mesa pessoal.

Na etapa inicial o objetivo é levar os alunos ao entendimento dos conteúdos que serão trabalhados e que o objetivo principal não é classificar quem sabe mais ou menos na disciplina de Sociologia (assim como Ciências Sociais), sobretudo revisar os conteúdos por meio das práticas que o jogo estimula e com os desafios propostos perante conceitos e características da sociedade, organizações, processos e instituições sociais, relações de poder, tipos de socialização, comunidade, interação e grupo social, papéis e status sociais. Um maior detalhamento dos conceitos teóricos, encontra-se no material dissertativo¹ que acompanha este.

Competências e habilidades: (EM13CHS103) Elaborar hipóteses, selecionar evidências e compor argumentos relativos a processos políticos, econômicos, sociais, ambientais, culturais e epistemológicos, com base na sistematização de dados e informações de diversas naturezas (expressões artísticas, textos filosóficos e sociológicos, documentos históricos e geográficos, gráficos, mapas, tabelas, tradições orais, entre outros).

(EM13CHS401) Identificar e analisar as relações entre sujeitos, grupos e classes sociais diante das transformações técnicas, tecnológicas e informacionais e das novas formas de trabalho ao longo do tempo, em diferentes espaços e contextos.

¹ A dissertação com o relato completo da elaboração e aplicação do jogo está disponível em: NASCIMENTO, Ivan Rosas do. **Jogando em classe**: uma proposta lúdica para mediar o ensino de Sociologia. 2023. 80f. Dissertação (Mestrado Profissional de Sociologia), Programa de Pós-Graduação em Sociologia em Rede Nacional, Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido, Universidade Federal de Campina Grande, Sumé – Paraíba – Brasil, 2023. Disponível em: <http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/jspui/handle/riufcg/33751>

(EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.

(EM13CHS101SOC01PE). Analisar temas, fenômenos e processos sociais, econômicos, políticos e culturais, a partir de concepções clássicas e contemporâneas das Ciências Sociais e da Sociologia, fomentando a imaginação sociológica sobre diferentes narrativas e fontes que explicam a vida social.

(EM13LGG701) Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades.

São mobilizados nos jogos os conceitos inerentes aos autores clássicos da sociologia Karl Marx, Émile Durkheim e Max Weber.

Quadro 1 – Aplicação dos Jogos

Disciplina	Sociologia
Docente	Ivan Rosas do Nascimento
Turma	2º e 3º ano do Ensino Médio
Duração	50 minutos (uma aula)
Temática	Revisando o conteúdo dos autores Clássicos de Sociologia
Principais conteúdos	Conceitos e características de sociedade; Organização social; Divisão de classes; Relações de poder. /Trabalho; Ações sociais; Estrutura social; Relações de trabalho; Fatos sociais; Globalismo; Interação social e Cidadania.

Fonte: autor

1.1 Manual do Jogo analógico **Círculo Mágico Sociológico**

Este jogo segue a regra básica dos jogos de tabuleiros, mas com o objetivo de explorar os conteúdos dos clássicos de sociologia.

Componentes: Tabuleiro, pinos, dois dados, cartas coloridas, pseudomoedas.

Objetivo: Ser a primeira equipe ou jogador a conduzir o peão a chegar na última casa do tabuleiro, nomeada "FIM".

Preparação:

- O jogo pode ser jogado com até quatro participantes ou com equipes (sugeridas até seis), e os peões devem ser colocados no início das casa do tabuleiro, casa número 1, com a palavra "Início".
- Cada participante ou equipe escolhe uma cor do seu peão.
- As cartas devem ser agrupadas por cores, embaralhadas e dispostas uma em baixo da outra. Sendo arrumadas em grupos diferentes de acordo com a sua cor e permanecerem viradas, cada grupo com uma cor. Será entregue para cada participante ou grupo quantidade de pseudomoedas (pix), e forma que todos jogadores recebam o mesmo valor.
- Dentre os jogadores, um será intitulado o juiz ou mediador. Este será o responsável por mover as peças sobre o tabuleiro, andar os peões em cada casa, distribuir o dinheiro e entregando os dados de acordo com a vez do jogador e/ou grupo.
- **Como jogar:**
 - a) Para iniciar será tirada a sorte com o representante de cada grupo para ver quem começa. O jogo anda no sentido anti-horário, aprofundando na brincadeira seguindo a trilha do círculo mágico no sentido do espiral.
 - b) Cada casa, em forma de círculo, tem uma cor, podendo ser: a ser a cor verde ("Quem sou eu"), Amarelas ("Conceitos"), Azul ("Imagens"), Vermelha ("Bônus"), roxa ("Desafio") ou cinza com um X ("Volte").
 - c) A equipe ou jogador a iniciar a partida deverá jogar dois dados. O total dos pontos apresentados será a casas a serem percorridas.
 - d) Após andar o número de casas sorteadas na jogada do dado, o mediador verificará as casas andadas e confirmará a cor da casa.

- e) Então, o mediador pedirá para um integrante da equipe levantar uma carta da cor igual a da casa. A carta levantada possuirá uma questão a ser lida em voz alta. Assim, todos terão a chance de aprender em conjunto de acordo com o seu grupo.
- f) Ao ler a carta, o grupo poderá pedir dicas que estarão constando no texto de rodapé da cada carta.
- g) Existe uma casa, de cor azul, intitulada na legenda do tabuleiro por imagens, que deverá ser respondido por todos, assim, não importa que grupo tire caia nessa casa. Todos deverão criar uma legenda coerentes para a imagem sorteada. Não existe resposta errada. Cada grupo deverá estipular um valor para o grupo que respondeu. O valor é livre, e assim, todos irão tirando de recendo valores.
- h) Se cair na carta cinza com um x, o mediador deverá levantar uma carta da cor, para verificar quantas cartas deverá regressar e/ou voltar.

Pontuação: Se o grupo acertar a resposta, receberá 3 pontos e andará 2 casas e passar a vez para o próximo grupo no sentido anti-horário. Se pedir a dica e acertar ganhará 2 pontos e andará 2 casas. Se errar não anda e passa para o próximo grupo.

Ganhador: Ganha quem chegar primeiro. Após algum participante atingir o final, cada grupo irá somar seus pontos e ver a ordem ordinal dos lugares.

Instruções extras: a cair na casa bônus ninguém precisa responder a nenhuma questão ou desafio. Todos serão presenteados com um informação extra ou curiosidade sobre os clássicos.

Ilustração 1 - Figuras do jogo analógico Círculo Mágico Sociológico

CÍRCULO MÁGICO SOCIOLÓGICO

UFCG
CDSA

<p>CÍRCULO MÁGICO SOCIOLÓGICO</p> <p>QUEM SOU EU?</p>	<p>A HISTÓRIA DE TODA A SOCIEDADE ATÉ AQUI É A HISTÓRIA DA LUTA DE CLASSES.</p> <ol style="list-style-type: none"> KARL MARX DURKHEIM MAX WEBER 	<p>OS HOMENS FAZEM A SUA PRÓPRIA HISTÓRIA, MAS NÃO A FAZEM SEGUNDO A SUA LIVRE VONTADE; NÃO A FAZEM SOB CIRCUNSTÂNCIAS DE SUA ESCOLHA E SIM SOB AQUELAS COM QUE SE DEFRONTAM DIRETAMENTE, LEGADAS E TRANSMITIDAS PELO PASSADO.</p> <ol style="list-style-type: none"> KARL MARX DURKHEIM MAX WEBER
<p>É CONDENADA UMA PARTE DA CLASSE TRABALHADORA AO DESEMPREGO E A OUTRA PARTE A EXPLORAÇÃO, PRODUZINDO PARA A BURGUESIA A MAIS VALIA.</p> <ol style="list-style-type: none"> KARL MARX DURKHEIM MAX WEBER 	<p>FOI O PRIMEIRO SOCIÓLOGO A DELIMITAR UM CONJUNTO DE REGRAS ESPECÍFICAS PARA O MÉTODO DE TRABALHO SOCIOLÓGICO E FOI PROFUNDAMENTE INSPIRADO PELO POSITIVISMO.</p> <ol style="list-style-type: none"> KARL MARX DURKHEIM MAX WEBER 	<p>UMA DAS TAREFAS DO SOCIÓLOGO É, ENTÃO, COMPREENDER ESSES FATOS SOCIAIS QUE ORGANIZAM A SOCIEDADE DE DETERMINADO LOCAL E DETERMINADA ÉPOCA, COMO A EDUCAÇÃO.</p> <ol style="list-style-type: none"> KARL MARX DURKHEIM MAX WEBER
<p>TAMBÉM HÁ A DETERMINAÇÃO DA DIVISÃO SOCIAL DO TRABALHO, QUE É DIFERENTE EM CADA TIPO DE SOCIEDADE. ELAS PODEM SER DIVIDAS ENTRE SOLIDARIEDADE MECÂNICA E ORGÂNICA.</p> <ol style="list-style-type: none"> KARL MARX DURKHEIM MAX WEBER 	<p>EM SEU LIVRO A ÉTICA PROTESTANTE E O ESPÍRITO DO CAPITALISMO, ELE ANALISA A PROXIMIDADE DA FORMAÇÃO DO CAPITALISMO COM A DISSEMINAÇÃO DO PROTESTANTISMO.</p> <ol style="list-style-type: none"> KARL MARX DURKHEIM MAX WEBER 	<p>ELE CUNHOUS OS TIPOS IDEAIS, QUE ERAM BALIZAS PARA ESTABELECEM-SE QUALQUER COMPORTAMENTO PADRÃO. COMO IDEAIS, ESSES TIPOS SÃO PERFEITOS E IMUTÁVEIS, NÃO EXISTINDO NA PRÁTICA.</p> <ol style="list-style-type: none"> KARL MARX DURKHEIM MAX WEBER

By Ivan Rosas

CÍRCULO MÁGICO SOCIOLÓGICO

UFCG
CDSA

CÍRCULO MÁGICO SOCIOLÓGICO CONCEITOS

NA MANUFATURA E NO ARTESANATO, O TRABALHADOR UTILIZA A FERRAMENTA; NA FÁBRICA, ELE É UM SERVO DA MÁQUINA, POIS NÃO CONHECE, NÃO CONTROLA NEM É DONO DA PRODUÇÃO.

1. **ALIENAÇÃO**
2. **MAIS VALIA,**
3. **MATERIALISMO DIALÉTICO**

AQUI, OS PRODUTOS PARECEM DOTADOS DE VIDA PRÓPRIA E SUBORDINAM AS PESSOAS

1. **ALIENAÇÃO,**
2. **FETICHISMO DA MERCADORIA**
3. **MAIS VALIA**

E TAL DITADURA NÃO É MAIS DO QUE UMA TRANSIÇÃO PARA O FIM DAS CLASSES SOCIAIS E UMA SOCIEDADE SEM CLASSES.

1. **DITADURA DALIENAÇÃO**
2. **DITADURA DA MAIS VALIA**
3. **DITADURA DO PROLETARIADO**

A SOCIEDADE COMO UM TODO É FECHADA COMO UM MECANISMO AUTÔNOMO. HÁ AQUI MAIOR COESÃO SOCIAL E AUSÊNCIA DA DIVISÃO SOCIAL DO TRABALHO.

1. **SOLIDARIEDADE ORGÂNICA**
2. **SOLIDARIEDADE MECÂNICA**
3. **SOLIDARIEDADE DINÂMICA**

OCORRE QUANDO A CONSCIÊNCIA SOCIAL É MAIS FORTE E SE SOBREPÕE A INDIVIDUAL. O SUJEITO ACABA COM A PRÓPRIA VIDA POR UMA AÇÃO MAIOR QUE ELE, EM BENEFÍCIO DA SOCIEDADE.

1. **SUICÍDIO EGOÍSTA**
2. **SUICÍDIO ANÔNICO**
3. **SUICÍDIO AUSTRIUSTA**

SEGUNDO MAX WEBER, É UM TIPO DE AÇÃO PENSADA E CALCULADA PARA ATINGIR ALGUMA FINALIDADE. POR EXEMPLO, CASAR-SE PARA CONSTITUIR UMA FAMÍLIA OU ESTUDAR.

- 1- **AÇÃO SOCIAL RACIONAL COM RELAÇÃO A FINS**
- 2- **AÇÃO SOCIAL RACIONAL COM RELAÇÃO A VALORES**
- 3 - **AÇÃO SOCIAL AFETIVA**
- 4- **AÇÃO SOCIAL TRADICIONAL**

TIPO DE AÇÃO SOCIAL
SEGUNDO, MAX WEBER UM TIPO DE AÇÃO SOCIAL PENSADA E CALCULADA PARA ATINGIR ALGUM TIPO DE VALOR MORAL, OU VISANDO COMO FUNDO A MORALIDADE. POR EXEMPLO, NÃO ROUBAR.

- 1- **AÇÃO SOCIAL RACIONAL COM RELAÇÃO A FINS**
- 2- **AÇÃO SOCIAL RACIONAL COM RELAÇÃO A VALORES**
- 3 - **AÇÃO SOCIAL AFETIVA**
- 4- **AÇÃO SOCIAL TRADICIONAL**

SEGUNDO MAX WEBER, NÃO É RACIONAL E NEM CALCULADA. CONSISTE NUMA FORMA DE AGIR DE ACORDO COM A TRADIÇÃO, RESPEITANDO O QUE A SOCIEDADE CONSIDERA COMO O QUE DEVE SER FEITO. RETOMANDO O EXEMPLO DO MATRIMÔNIO, SERIA CASAR-SE PORQUE A SOCIEDADE IMPÕE O CASAMENTO COMO UMA TRADIÇÃO QUE DEVE SER SEGUIDA.

- 1- **AÇÃO SOCIAL RACIONAL COM RELAÇÃO A FINS**
- 2- **AÇÃO SOCIAL RACIONAL COM RELAÇÃO A VALORES**
- 3 - **AÇÃO SOCIAL AFETIVA**
- 4- **AÇÃO SOCIAL TRADICIONAL**

By Ivan Rosas

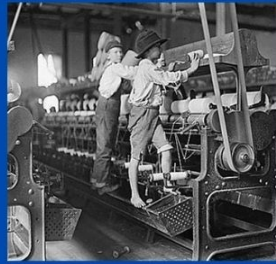
CÍRCULO MÁGICO SOCIOLÓGICO

UFCG
CDSA

**CÍRCULO
MÁGICO
SOCIOLÓGICO**

IMAGENS

DIGA UMA
LEGENDA



DIGA UMA
LEGENDA



DIGA UMA
LEGENDA



DIGA UMA
LEGENDA



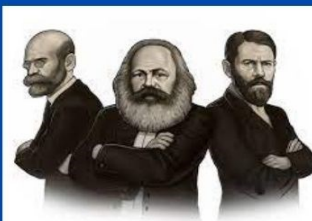
DIGA UMA
LEGENDA



DIGA UMA
LEGENDA



DIGA UMA
LEGENDA



DIGA UMA
LEGENDA



By Ivan Rosas

CÍRCULO MÁGICO SOCIOLÓGICO

UFCG
CDSA

**CÍRCULO
MÁGICO
SOCIOLÓGICO**

BÔNUS

REVOLUÇÃO FRANCESA - GIRE O DADO

ESSA REVOLUÇÃO FOI UM MARCO NA HISTÓRIA DA HUMANIDADE, PORQUE INAUGUROU UM PROCESSO QUE LEVOU À UNIVERSALIZAÇÃO DOS DIREITOS SOCIAIS E DAS LIBERDADES INDIVIDUAIS A PARTIR DA DECLARAÇÃO DOS DIREITOS DO HOMEM E DO CIDADÃO. TAMBÉM ABRIU CAMINHO PARA A CONSOLIDAÇÃO DE UM SISTEMA REPUBLICANO, HOJE CHAMADO DE DEMOCRACIA REPRESENTATIVA

ILUMINISMO GIRE O DADO

INICIOU-SE COMO UM MOVIMENTO CULTURAL EUROPEU DO SÉCULO XVII E XVIII QUE BUSCAVA GERAR MUDANÇAS POLÍTICAS, ECONÔMICAS E SOCIAIS NA SOCIEDADE DA ÉPOCA. PARA ISSO, OS ILUMINISTAS ACREDITAVAM NA DISSEMINAÇÃO DO CONHECIMENTO, COMO FORMA DE ENALTECER A RAZÃO EM DETRIMENTO DO PENSAMENTO RELIGIOSO.

ESTRATIFICAÇÃO SOCIAL GIRE O DADO

DIFERENCIAÇÃO DE INDIVÍDUOS E GRUPOS EM POSIÇÕES (STATUS), ESTRATOS OU EM CAMADAS.

CURIOSIDADE GIRE O DADO

NA INGLATERRA MARX SOFREU INÚMERAS DIFICULDADES COM A SUA FAMÍLIA PARA ESCREVER "O CAPITAL", TENDO ASSIM QUE PENHORAR SEU CASACO QUE O PROTEGIA DO FRIO INTENSO DA EUROPA.

SENSO COMUM GIRE O DADO

É A COMPREENSÃO DE TODAS AS COISAS POR MEIO DO SABER SOCIAL, OU SEJA, É O SABER QUE SE ADQUIRE ATRAVÉS DE EXPERIÊNCIAS VIVIDAS OU OUVIDAS DO COTIDIANO, SEM DEPENDER DE UMA INVESTIGAÇÃO DETALHADA PARA ALCANÇAR VERDADES MAIS PROFUNDAS COMO AS CIENTÍFICAS.

CURIOSIDADE GIRE O DADO

DURANTE SEU POUCO TEMPO EM PARIS, MARX CONHECEU FRIEDRICH ENGELS NO CAFÉ DE LA RÉGENCE, EM 1843 – DANDO INÍCIO A UMA DAS MAIS IMPORTANTES PARCERIAS DA HISTÓRIA. FILHO DE UM INDUSTRIAL MUITO RICO, ENGELS CUSTEAVA AS PUBLICAÇÕES DA MAIORIA DOS ENSAIOS E LIVROS DA DUPLA E AINDA ENVIAVA DINHEIRO PARA O OUTRO CONSEGUIR SUSTENTAR SUA FAMÍLIA.

POSITIVISMO GIRE O DADO

O POSITIVISMO É UMA CORRENTE DE PENSAMENTO FILOSÓFICO QUE SURTIU NA EUROPA, MAIS PRECISAMENTE NA FRANÇA, ENTRE OS SÉCULOS XIX E XX. DESENVOLVIDA PELO PENSADOR AUGUSTE COMTE, DEFENDIA QUE O CONHECIMENTO CIENTÍFICO ERA A ÚNICA FORMA DE CONHECIMENTO VÁLIDO.

CIENTIFICISMO GIRE O DADO

O CIENTIFICISMO SERIA O ATO DE DEPOSITAR NAS CIÊNCIAS TODA A FÉ EM RELAÇÃO AO CONHECIMENTO E AO DESBRAVAMENTO DO MUNDO, ENTENDENDO QUE NÃO HÁ SOBRENATURAL, MAS SOMENTE NATUREZA.

By Ivan Rosas

CÍRCULO MÁGICO SOCIOLÓGICO

UFCG
CDSA

CÍRCULO MÁGICO SOCIOLÓGICO

DESAFIOS

É UM MÉTODO DE RACIOCÍNIO USADO POR MARX É A CONTRAPOSIÇÃO E CONTRADIÇÃO DE IDEIAS QUE LEVAM A OUTRAS IDEIAS. CONSISTE EM PERCEBER COMO O CONFLITO ENTRE IDEIAS OU SUJEITOS GERAM NOVAS IDEIAS.

1. **DIALÉTICA**
2. **CARTASE**
3. **MATERIALISMO**

CORRESPONDE A UM CONJUNTO DE HÁBITOS, CRENÇAS E CONHECIMENTOS DE UM POVO OU UM DETERMINADO GRUPO ARTÍSTICO (LITERÁRIO, DRAMATÚRGICO, MUSICAL, DERIVADO DAS ARTES PLÁSTICAS ETC.)

1. **DEMOCRACIA**
2. **POLÍTICA**
3. **CULTURA**

É A EXPRESSÃO CONCRETA DO EXERCÍCIO DA DEMOCRACIA. EXERCER A CIDADANIA PLENA É TER DIREITOS CIVIS, POLÍTICOS E SOCIAIS. EXPRESSA A IGUALDADE DOS INDIVÍDUOS PERANTE A LEI, PERTENCENDO A UMA SOCIEDADE ORGANIZADA.

1. **DEMOCRACIA**
2. **CIDADANIA**
3. **LITURGIA**

É UMA CORRENTE FILOSÓFICA, CITADA POR MARX, QUE DEFENDE QUE A EXISTÊNCIA DAS COISAS NO MUNDO DEPENDE DAS IDEIAS PRESENTES NO ESPÍRITO HUMANO.

1. **IDEALISMO**
2. **MATERIALISMO**
3. **ESPIRITISMO**

É A DIVISÃO DA SOCIEDADE EM CAMADAS, A ESTRATIFICAÇÃO SOCIAL, NATURALMENTE LEVA A GRUPOS SOCIAIS HISTORICAMENTE MARGINALIZADOS, QUE OCUPAM UMA POSIÇÃO DE INFERIORIDADE SOCIAL.

1. **ETNIA**
2. **CAMADAS**
3. **MINORIAS**

PROCESSO PELO QUAL A PESSOA APRENDE E INTERIORIZA OS ELEMENTOS SÓCIO-CULTURAIS DO SEU MEIO, INTEGRANDO-OS NA ESTRUTURA DE SUA PERSONALIDADE SOB A INFLUÊNCIA DE EXPERIÊNCIAS DOS AGENTES SOCIAIS SIGNIFICATIVOS.

1. **EGOÍSMO**
2. **SOCIALIZAÇÃO**
3. **AUTRUISMO**

ESTA PALAVRA ERA UTILIZADA PARA SE EXPOR TODOS OS ASSUNTOS ASSOCIADOS A POLIS (CIDADE-ESTADO) E À VIDA EM COMUNIDADE. ESTÁ RELACIONADA COM AQUILO QUE DIZ RESPEITO AO BEM PÚBLICO, À VIDA EM COMUM, ÀS REGRAS, LEIS E NORMAIS DE CONDUTA DESSA VIDA

1. **POLÍTICA**
2. **CIDADE**
3. **COMUNISMO**

É UM PROCESSO OCORRIDO NO SÉCULO XVI COM MUDANÇAS SIGNIFICATIVAS, NAS TENDÊNCIAS FILOSÓFICAS, SOCIOLÓGICAS E CIENTÍFICAS.

1. **PÓS MODERNISMO**
2. **PRAGMATISMO**
3. **RENASCIMENTO**

By Ivan Rosas

CÍRCULO MÁGICO SOCIOLÓGICO

UFCG
CDSA

CÍRCULO
MÁGICO
SOCIOLÓGICO
VOLTE

1
CASA

1
CASA

2
CASAS

2
CASAS

3
CASAS

3
CASAS

4
CASAS

4
CASAS

By Ivan Rosas

CÍRCULO MÁGICO SOCIOLÓGICO

UFCG
CDSA

**CÍRCULO
MÁGICO
SOCIOLÓGICO**

QUERO DICA!
ANDE A METADE

**CARTA
CORINGA**



Círculo Mágico Sociológico

INÍCIO

FIM

JOGUE O DADO E PEGUE A CARTA DA COR

- 1 - Quem sou eu? ●
- 2 - Conceitos ●
- 3 - Imagens ●
- 4 - Pônos ●
- 5 - Desafio ●
- 6 - Volte X

2 GAME DIGITAL CLÁSSICOS DA SOCIOLOGIA

O jogo digital foi criado para ser jogado nas plataformas digitais com smartphones e/ou computadores pessoais.

Ele é fornecido na aula como uma atividade extracurricular para aprofundar os conhecimentos no jogo fora da sala de aula, dando continuidade ao conteúdo revisado. Após a aplicação do jogo analógico é encaminhado o link do jogo digital para que os alunos tenham também como empenhar suas habilidades no ambiente digital para aprender um pouco mais do conteúdo.

Abaixo, seguem as instruções para execução do game.

Acesso: O acesso é disponibilizado via link ou por QRCODE no grupo da turma.

Conteúdos: Os conteúdos são do jogo digital são também referentes aos clássicos da sociologia, porém com questões diferentes do tabuleiro. São questões de perguntas e associações.

Mensuração dos resultados: Os resultados são variáveis, pois a cada fase o estudante pode voltar e entrar no bônus para incrementar seus pontos. Assim, cada vez que finalizar o jogo os pontos são variáveis e ele podem sempre recomeçar para aumentar seus pontos.

Modificação do código: Pelo jogo ser construído numa plataforma open-source, é possível com pouco conhecimento customizar e alterar as questões e respostas contidas no banco de dados do jogo por meio da comunidade Scratch Brasil.

Link: <https://scratch.mit.edu/projects/895239271/>

QRCODE:



2.1 Instruções de Navegação do jogo digital

Ilustração 2 - Abertura do jogo online

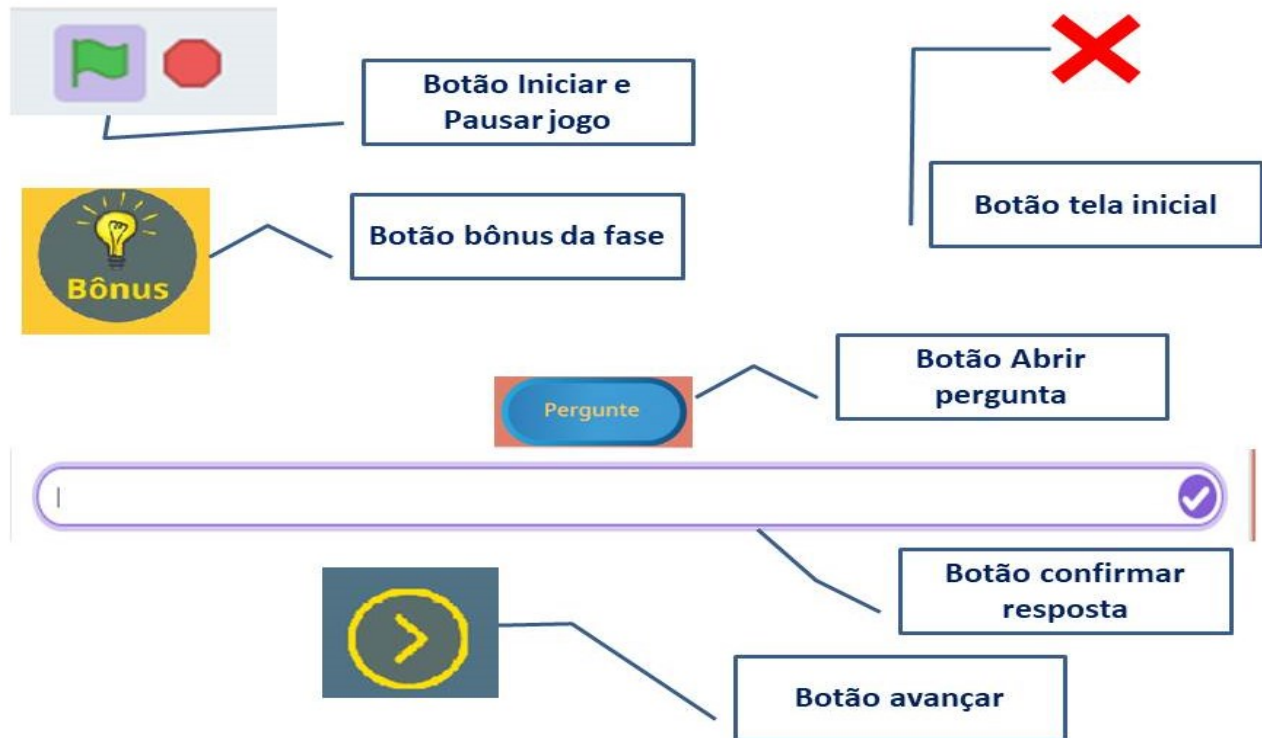


Ilustração 3 - Abertura do jogo online



Fonte do autor

Ilustração 4 - Botões de Controle da janela



Fonte: do autor

Ao ser aberto o jogo, uma área útil conterà as opções principais no entorno dela, onde poderemos clicar e arrastar o conteúdo da janela para baixo ou acima arrastando as laterais. Vejamos abaixo as funções dos principais dos botões de negação do game.

1º - Clicar na bandeira verde para iniciar o jogo e ser direcionado para a primeira fase.

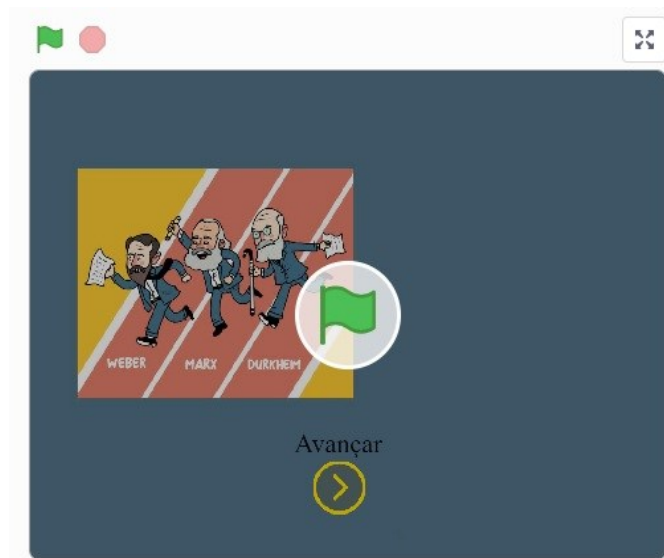
2º - Ler as instruções no canto superior direito, que informa dicas do jogo, como por exemplo, alternar para a tela cheia para melhor visualização.

3º - passo: A cada fase teremos o botão avançar ou pode-se clicar em bônus para ter pontos extras em cada fase.

4º - O ícone com X cancela a fase e faz retornar para a página inicial. A bandeira verde inicia o jogo e o vermelho pausa. Temos ainda o X que sai retornando para o início do jogo.

5º Ao final do jogo será informado o número de pontos, sendo invariável de acordo com o percurso do jogador

Ilustração 5 - Tela inicial do Jogo



Fonte: do autor

Se ele estiver sendo executado na forma online, o jogo será maximizado ou poderá ter a tela rolada para se clicarmos no espaço externo à tela útil do jogo, na parte de fora da tela dele. Mesmo no modo tela cheia ele não oculta os controles nativos do browser. Por isso, a sua área útil é muito pequena.

Se for executar na forma offline, ao baixar o pacote de arquivos compactados ou zipados, será necessário descompactá-lo e clicar no arquivo que contém a uma extensão com a nomenclatura “.exe”. Esta forma viabiliza a execução dele em qualquer computador, independente de sua configuração, tendo ou não acesso a internet.

Bom Jogo!!

REFERÊNCIAS

- ALI, Thaís Ferreira Crescimento: **John Dewey e sua contribuição à noção de formação no pensamento pedagógico moderno**. Orientadora: Prof^a Dra^a Lúcia Schneider Hardt -. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, 2014.
- AUSUBEL, D. P.; NOVAK, J. D.; HANESIAN H. **Psicologia Educacional**. 1a ed. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980.
- BRASIL. Projeto de lei 1474/2023, de 05 de outubro de 2023. Disponível em < https://www.al.sp.gov.br/spl/2023/10/Propositura/1000504222_1000640914_Propositura.pdf> Acessado em 10 de novembro de 2023.
- BOURDIEU, Pierre; PASSERON, Jean-Claude. **Os herdeiros: os estudantes e a cultura**. Tradução Ione Ribeiro Valle e Nilton Valle. Editora UFSC: Florianópolis, 2014.
- BOLLER, Sharon; KAPP, Karl. **Jogar para aprender: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes**. São Paulo: DVS Editora, 2018
- BOURDIEU, P.; PASSERON, J.-C. **A reprodução: elementos para uma teoria do sistema de ensino**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 2. ed. 1982
- CIEB. PUBLICAÇÕES REVELAM O PERFIL DAS EDTECHS BRASILEIRAS E ABORDAM A RELAÇÃO DO MERCADO DE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS COM O SETOR PÚBLICO. 2021. Disponível em < https://cieb.net.br/edtechs/?gclid=Cj0KCQjw2eilBhCCARIsAG0Pf8uKsV2tmUo-PSQdkzREaHKQsqunyN5X1Gc25utVZtdFzCXlicnV0YgaAqBZEALw_wcB> Acessado em 20 de maio de 2023
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Tradução de José Garcez Pallha. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CAILLOIS, Roger.. **Pesquisa de Games Brasil 2021 mostra crescimento do consumo de jogos com isolamento**. Abr. 2021. Disponível em: < <https://canaltech.com.br/games/pesquisa-games-brasil-2021-mostra-crescimento-do-consumo-de-jogos-com-isolamento-182208/>> Acesso em 08 de jul. de 2021.
- CARNEIRO, Maria Ângelo Bartto. A magnífica história dos jogos. CARTACAPITA. São Paulo. 12 de dez de 2014. Disponível em <https://www.cartacapital.com.br/educacao/a-magnifica-historia-dos-jogos%E2%80%A8/>. Acessado em 15 de agosto de 2023.
- CHAGAS, Mike Sam. **Arcaldas: uma corografia poética dos fliperamas em Poços de Caldas**. Orientadora: Prof. Dra. Maria Virginia Martins Gordilho. Dissertação (Mestrado) –UFB: Escola de belas artes. Salvador, 2015.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. **Flow: the psychology of optimal experience**. 1st ed. Harper Perennial Modern Classics, 1990.

CONCEITOS. **Jogo de tabuleiro – conceito, o que é, significado.** Disponível em < <https://conceitos.com/jogo-de-tabuleiro/>> Acesso em 12 de julho de 2021.

CONSUMIDORMODERNO. **Gamificação: O jogo da vida real.** Jan. 2015. Disponível em < <https://www.consumidormoderno.com.br/2015/01/08/gamificacao-o-jogo-da-vida-real/>> . Acessado em 15 de julho de 2021.

DEWEY, John. Como Pensamos: Como se relaciona o Pensamento Reflexivo com o Processo Educativo, uma Exposição. Trad. Haydée Camargo Campos, 4. ed. São Paulo: Editora Nacional, 1979.

DEWEY, John. Experiência e Natureza. Trad. Otávio Rodrigues Paes Leme. In: CIVITA, Vitor (ed.). Dewey. São Paulo: Abril Cultural, 1980. Cap. 1, p. 3-28. (Os Pensadores)

DOWNES, S. **An Introduction to Connective Knowledge.** 2005. Disponível em: <<http://www.downes.ca/post/33034>>. Acesso em: 02 de abr. de 2021.

DEMO, Pedro. **Metodologia científica em ciências sociais.** 3. ed. rev. e atual. São Paulo, SP: Atlas, 1995.

FADEL, Luciane Maria. ULBRICHT, Vania Ribas. BATISTA, Claudia Regina. VANZIN, Tarcício. **Gamificação na educação.** - São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.300p.

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação como estratégia pedagógica : estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem.** Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Carla Beatriz Valentini. Dissertação (Mestrado) – Universidade de Caxias do Sul, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2013. Disponível em <https://repositorio.ucs.br/xmlui/bitstream/handle/11338/457/Dissertacao%20Marcelo%20Luis%20Fardo.pdf>. Acesso em 25 abr. 2021

GLUCK Media. **Newsgames: Filosofighters + ApocalipCity: jogos baseados em notícias.** Disponível em <<https://www.gluckmedia.com.br/filosofighters>> . Acesso em 11 de maio de 2022.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** Tradução de João Paulo Monteiro. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

INCENTIVAR. **O que é gamificação.** Disponível em < <https://blog.incentivar.io/o-que-e-gamificacao/>>. 19 de Julho de 2019. Acesso em: 21 de julho de 2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 11. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

LÉVY, P. **As Tecnologias da Inteligência: O Futuro do Pensamento na Era da Informática.** Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo.** Rio de Janeiro: Bestseller, 2012.

MARINS, Diego Ribeiro. **Um processo de Gamificação Baseado na Teoria da Autodeterminação.** Orientador: Geraldo Bonorino Xexéo. Dissertação (Mestrado). Rio de Janeiro: UFRJ/COPPE, 2013.

MAYER, Elaine de Fátima Dudel. **A constituição do humano na aprendizagem**. Orientador: Prof. Dr. Paulo Evaldo Fensterseriver. Dissertação (mestrado) – Universidade Regional do Noroeste do Estado Rio Grande do Sul (Campus Ijuí e Snata Rosa). Educação nas ciências. Ijuí, 2013

MORAES, Maria Cândia. **Informática Educativa no Brasil: um pouco de história...** Jornal Ponto de Vista. Brasília: 1993

MONTEIRO, José Marciano. **10 lições sobre Bourdieu**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2018. (Coleção 10 lições). 1º reimpressão, 2020.

NUNES, Sasha Luísa de Azevedo. **Neurociências na escola: estudo sobre a persistência da memória semântica nos anos finais do Ensino Fundamental**. Orientadora: Prf. Dra. Grace Schenatto Pereira Moraes. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Instituto de Ciências Biológicas, 2017.

ORO, Neuza et al. **Olimpíada de Programação de Computadores para Estudantes do Ensino Fundamental: A interdisciplinaridade por meio do Software Scratch**. In: Anais do Workshop de Informática na Escola. 2015.

PANTOJA, A. P., SILVA, N. C. da, & MONTENEGRO, A. de V. **USO DE ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO METODOLÓGICO NO ENSINO DE BIOLOGIA: APLICAÇÕES NO ENSINO REMOTO NO IFPA – CAMPUS ABAETETUBA**. Vivências, 2021.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças repensando a escola na era da informática**. Artes Médicas: Porto Alegre, 1994, 210 p

PESCADOR, Cristina M. **Tecnologias digitais e ações de aprendizagem dos nativos digitais**. Disponível em: < https://www.ucs.br/ucs/tp/cinfe/eventos/cinfe/artigos/artigos/arquivos/eixo_tematico7/TECNOLOGIAS%20DIGITAIS%20E%20ACOES%20DE%20APRENDIZAGEM%20DOS%20NATIVOS%20DIGITAIS.pdf> . Acesso em 02 de jul. de 2021

PARK, Willian. **A invenção milenar que deu origem aos jogos de tabuleiros atuais**. BBC News. 2021. Disponível em: < <https://www.bbc.com/portuguese/vert-fut-56485382>>. Acessado em 02 de maio de 2022.

PICCOLO, Gustavo Martins. O universo lúdico proposto por Caillois. **Revista Digital, Buenos Aires**, ano 13, nº 127, dez. 2008.

POLIDORO, Lurdes de Fátima; STIGAR, Robson. A transposição didática: a passagem do saber científico para o saber escolar. Ciberteologia – **Revista de Teologia & Cultura** – Ano VI, nº 27. Disponível em < http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/2010/Ensino_religioso/transposicao_didatica.pdf>. Acesso em 09 de maio de 2022. PRENSKY, M. **Nativos Digitais, Imigrantes Digitais**. 2001. Disponível em < https://colegiongeracao.com.br/novageracao/2_intencoes/nativos.pdf>. Acesso em 30 de mar. de 2021.

SCAICO, P. D. et al. Ensino de Programação no Ensino Médio: Uma Abordagem Orientada ao Design com a linguagem Scratch. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, v. 21, n. 02, p. 93, 2013. Disponível em < <https://www.br-ie.org/pub/index.php/rbie/article/view/2364>> . Acesso em 29 de mar. de 2021.

SANTOS, Charles. **A gamificação e o Ensino de Sociologia: elementos para uma reflexão**. Revista Espaço Acadêmico -22 – jul;/ago. 2021. Disponível em < <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/view/54898/751375152342>> Acesso em 10 de maio de 2022.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos** Volume 1. São Paulo. Ed. Edgar Blucher, 2012.

SALVADOR, Ângelo D. **Métodos e técnicas de pesquisa bibliográfica**. Porto Alegre: Sulina, 1986.

SILVA, Ileizi Luciana Fiorelli. Metodologias do Ensino de Sociologia na Educação Básica. In: SILVA, Ileizi Luciana Fiorelli et al (orgs). **Caderno de metodologias de ensino e de pesquisa**. Londrina: UEL; SET-PR, 2009.

TABLATOPIA. Jogo de tabuleiro sobre desigualdades sociais. Disponível em <<https://www.tabletopia.com/games/lutassimbolicas/>. Acessado em 10 de julho de 2023.

TECHTUDO. **O que é gamificação**. Conheça a ciência que traz os jogos para o cotidiano. Disponível em < <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2016/07/o-que-e-gamificacao-conheca-ciencia-que-traz-os-jogos-para-o-cotidiano.html>>. Acesso em 10 de Julho 2021.

TERRA, Márcia Regina. Letramento & letramentos: uma perspectiva sócio-cultural dos usos da escrita. **Revistas PUCSP**. 2013.

TOLEDO, Fábio. **Educação Neural: A revolução do saber na era das conexões**. Clube dos Autores, 2019.

TOFFLER, Alvin. **A terceira revolução industrial**. Autêntica, 2021.

THOMAS, D .; BROWN, J. S. **Uma Nova Cultura de Aprendizagem: Cultivando a Imaginação para um Mundo de Mudança Constante**.- 1ª edição. Plataforma de publicação independente CreateSpace, 2011.

VALENTE, José Armando. **VISÃO ANALÍTICA DA INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO NO BRASIL: a questão da formação do professor**. PUC-SP, 1997. Disponível em < <https://www.br-ie.org/pub/index.php/rbie/article/view/2324>>. Acesso em 04 de abr. de 2021.

WAKKA. Wagner. **Pesquisa de Games no Brasil mostra crescimento do consumo de jogos com isolamento**. Canaltech, 2021. Disponível em < <https://canaltech.com.br/games/pesquisa-games-brasil-2021-mostra-crescimento-do-consumo-de-jogos-com-isolamento-182208/>> . Acesso em 13 de jul, de 2021.

VYGOTSKY, Lev. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. org. por Michel Cole et al. tradução José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

YOUNG, M. **Para que servem escolas? Educação e Sociedade**, vol. 28, n. 101, set./dez. 2007

YIN, R. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001