

ENSINANDO SOCIOLOGIA E POLÍTICA COM O JOGO DE CARTAS “AGÊNCIA”

Ministrante

Peterson Silva

Mestre em Sociologia Política pela UFSC, escritor e tradutor

Duração

30 horas/aula

24 presenciais

Datas

Segundas-feiras de 06/05/19 a 24/06/19 (maio e junho) às 18:30

Local

Sala EFI 501

Exceto no dia 17/06/19, quando será no Miniauditório do CFH

Vagas

20

Objetivo

Apresentar e discutir o jogo de cartas Agência, discutindo sua utilização como ferramenta didática para ensinar sociologia e teoria política no ensino fundamental e médio. Ao concluir o minicurso, a/ o participante estará capacitado para utilizar a ferramenta de maneira flexível e crítica.

Ementa

Funcionamento do jogo Agência e seus princípios. Jogos como ferramenta didática e metáfora sociológica da vida social enquanto competição ou guerra. Histórico de iterações do jogo Agência e paralelos com a teoria sociológica / política. Métodos para o uso do jogo em sala de aula.

Avaliação

As/os participantes e o ministrante discutirão os objetivos e as abordagens avaliativas no primeiro encontro do minicurso.

Bibliografia básica

BOURDIEU, P. Esboço de uma teoria da prática. In: ORTIZ, R. (Org.). **Pierre Bourdieu: sociologia**. São Paulo: Ática, 1983. p. 46-81. Disponível em: <<http://petercast.net/horta/wp-content/uploads/2018/05/ANT-00037.pdf>>.

GIDDENS, A. **A constituição da sociedade**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989.

Conteúdo programático

Encontro 1: Apresentação e introdução ao jogo

- Apresentação do ministrante e das/os participantes.
- Introdução à dinâmica do minicurso e definição coletiva da metodologia de avaliação.
- Introdução técnica ao jogo: o que é e onde encontrá-lo (disponível gratuitamente na internet para baixar).
- Introdução prática ao jogo: sessão lúdica.

Encontro 2: Jogos e socialização

- Jogos e esportes como metáforas da vida social e efeitos de jogos sobre a conformação de perspectivas sobre a sociedade (e, portanto, enquanto ferramentas educacionais em potencial).
- O que jogos e esportes têm para nos dizer sobre temas como justiça, agonismo, desigualdades, diferenças e educação?
- Jogos podem ser usados como ferramentas especificamente didáticas (em oposição a educacionais)?

Encontro 3: Analisando o jogo Agência (parte 1)

- Histórico de desenvolvimento da dinâmica do jogo.
- Tensão entre estrutura e ação na sociologia.
- Crises, revoltas, permanência e transformações nas sociedades.
- Valores e concepção de natureza humana: o que significa “vencer” na vida, enquanto indivíduo e enquanto coletividade?

Encontro 4: Analisando o jogo Agência (parte 2)

- Efeitos particulares das cartas e suas interações com outras cartas e com a dinâmica do jogo.
- Estruturas sociais, instituições e ideologias.

Encontro 5: Métodos de utilização do jogo em sala de aula (parte 1)

- Atividade pontual: o jogo como reflexão ampla, porém extraordinária.
- Constante retorno ao modelo, com vistas à comparação: o jogo como reflexão ampla de longo prazo.
- Pontos de integração curricular e formas de avaliação: o jogo como método alternativo e substitutivo.
- A necessidade da crítica à representação da realidade social por meio do jogo.

Encontro 6: Métodos de utilização do jogo em sala de aula (parte 2)

- Método intervencionista: estudantes propõem e discutem modificações ao jogo, produzindo suas próprias versões.
- Método construtivista: a utilização de Agência como modelo para a construção de um jogo a partir de reflexões teóricas.

Encontro 7: Métodos de utilização do jogo em sala de aula (parte 3)

- Método de experimentação: produzindo versões específicas do jogo.
- Orientação técnica para customização do jogo.
- Questões de acessibilidade, inclusão e abordagem de temas sensíveis em atividades envolvendo o jogo.
- Pensando fora da caixa: adotando materiais para além das cartas, alterando aspectos fundamentais do jogo e construindo projetos inter/transdisciplinares.

Encontro 8: Encerramento

- Avaliação coletiva (feedback / retorno) sobre o minicurso, incluindo socialização de iniciativas de utilização do material já executadas ou em andamento.
- Sessão lúdica de encerramento.