

JOGO SOCIOLÓGICO: CRIME DE CAMURUPÁ

JOGO SOCIOLÓGICO:
CRIME DE CAMURUPÁ



METODOLOGIAS ATIVAS - PBL

A Educação Superior é marcada, entre tantos desafios, pela necessidade de aliar teoria e prática, saber teórico com prática profissional. Implicando, por conseguinte, autonomia do educando, interdisciplinaridade, convergência de saberes. Buscar, portanto, alternativas metodológicas que propiciem e fomentem integração desses fatores, torna-se preocupação constante dos educadores.

Dentro desse caminho teórico-metodológico o emprego de uma metodologia que alie afetividade e cognição, interesse, auto iniciativa, configura-se como um imperativo. Se isso é notório em outras áreas do saber, no Direito isso se faz imprescindível, muito embora sua implementação exija criatividade, inovação e certa dose de ousadia.



Dentro do que, tradicionalmente, se configura como elenco de disciplinas convergentes, a Sociologia Jurídica apresenta-se como articuladora de fundamentos sócio filosóficos no campo jurídico. Permitir, portanto, que sua compreensão ultrapasse o caminho tradicional de exposição puramente teórica é o que motiva a utilização da metodologia de jogos, em caráter experimental, no presente projeto. Essa escolha metodológica se justifica por aliar afetividade, cognição, desafios pessoais e colaboração, elementos tão importantes no processo de ensino e aprendizagem.

Inicialmente o jogo proposto será denominado de “Jogo Sociológico: O Crime de Camurupá”. A partir da simulação de um cenário de crime numa comunidade imaginária repleta de estereótipos, diversos teóricos da Sociologia emprestarão seus nomes aos personagens e suas principais ideias tecerão as pistas necessárias, tanto para o desvendamento do crime, como para a compreensão de como se regula o campo jurídico.

A partir da análise de um caso complexo hipotético, que envolve elementos jurídicos e não-jurídicos, o aluno tem a possibilidade de desenvolver sua capacidade de elaborar formulações jurídicas que equacionem a situação apresentada.

OBJETIVO GERAL:

- Propiciar discussão de temas vitais para a Sociologia Jurídica através do uso de novas tecnologias

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Permitir que os alunos usem seus conhecimentos tecnológicos para o estudo de temas importantes para a disciplina
- Estimular a criatividade dos alunos no uso das novas tecnologias
- Ampliar o conhecimento sobre assuntos essenciais à disciplina Sociologia Jurídica

Qual o problema geral abordado?

De que maneira é possível, a partir de uma perspectiva sociológica atestar os fundamentos a partir dos quais o campo jurídico se articula?

Quais informações pretende-se que o aluno adquira?

Identificar quais os principais teóricos que fundamentam o estudo da Sociologia Jurídica contemporânea; Que escolas sociológicas dominam a interpretação e principais produções sócio jurídicas no Brasil.

O que se pretende que o aluno saiba fazer?

Ser capaz de usar construtos sociológicos para análise do campo jurídico brasileiro.

Quais as reflexões que se pretende que o aluno tenha?

As análises do campo sócio jurídico devem ultrapassar o senso comum quando feitas por um aluno do Direito. Que a Sociedade não é um dado natural, mas, construída por sujeitos e interesses diversos. Buscar, portanto, uma construção social ética e que permita colocar a sobrevivência humana de qualidade é fundamental.



Os alunos são divididos em grupos de até 5 membros. Cada grupo receberá uma pista inicial e, a medida em que forem desvendando essa pista receberão a próxima até que, de posse de todas as pistas, consigam atingir o objetivo final. As pistas serão destinadas a cada grupo específico e não podem ser compartilhadas. Após a resolução das pistas o grupo (grupos) receberão cartões prêmios com informações para identificação de perfis. Cada participante do grupo vencedor recebe um livro de um dos sociólogos constantes no jogo sociológico, de presente, ofertado pelo professor.

O CRIME DE CAMURUPÁ

Camurupá é uma pequena cidade no norte do País. Tem cerca de 5.000 habitantes. É dividida ao meio por uma avenida principal conhecida como “Avenida Emile Durkheim”.

Numa manhã de agosto um dos filhos do casal, cujo sobrenome é idêntico ao de um discípulo de Durkheim, provavelmente seu melhor discípulo (conhecido por trabalhar o conceito de “Memória e Identidade”) é encontrado morto num Matagal defronte ao Açougue de um Senhor, cujo primeiro nome é o mesmo de um famoso evolucionista (Não Darwin) que influenciou o Sociólogo Augusto Comte em suas ideias. Ao lado do jovem morto havia um crucifixo, uma mancha de sorvete na blusa cor de rosa e um bilhete com a seguinte anotação: “Você acha que pode fazer comigo o que quiser? Pegou, agora paga!!!!!!”.

A Cidade está estarecida. **Quem poderia ter cometido esse crime? Quais as motivações? Em que circunstâncias ele ocorreu?**

JOGO SOCIOLÓGICO:
CRIME DE CAMURUPÁ

AS REGRAS DO JOGO



- ✓ Os alunos deverão descobrir quem cometeu o crime, as motivações e as circunstâncias em que ele ocorreu.
- ✓ O primeiro grupo a desvendar o crime será declarado vencedor e cada um dos membros do grupo receberá um livro de livre escolha do professor.
- ✓ Os alunos deverão ser divididos em grupos de até 5 membros;
- ✓ Cada grupo receberá uma pista inicial e, a medida em que forem desvendando essa pista, receberão uma próxima até que, de posse de todas as pistas, consigam atingir o objetivo final;
- ✓ As pistas serão individuais e não podem ser compartilhadas entre os grupos;
- ✓ Após a resolução das pistas, o(s) grupo(s) poderão receber cartões prêmios com informações para identificações de perfis.
- ✓ Eventuais dúvidas ou impasses serão dirimidas pelo professor.

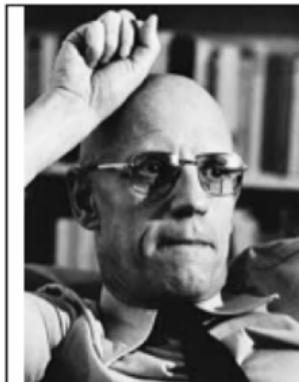
Exemplo:

Pista Inicial: O Investigador da cidade, cujo primeiro nome é do autor de “Economia das Trocas Simbólicas” recebeu uma denúncia anônima de que alguém saiu correndo da cena do crime.

Quer saber mais detalhes? Explique quem cunhou o conceito de Solidariedade Mecânica e o que esse conceito quer dizer?



CARTÃO PRÊMIO N.1



Segundo fonte anônima o Sr _____ (O nome do sujeito é o mesmo relatado por Foucault em Vigiar e Punir como supliciado por tentar matar o Imperador Francês) é mudo e mantinha uma relação Homoafetiva com o jovem assassinado. E era melhor amigo de..... Pessoa que, segundo testemunhas, foi procurada por ele logo após o crime.



DESENVOLVIMENTO E AVALIAÇÃO

A ideia inicial é que o jogo seja trabalhado ao longo do semestre, sendo intercalado em aulas expositivas-dialogais. Os alunos estão livres para buscarem auxílio em material de aula, textos fornecidos pelo professor, consultas ao acervo da biblioteca do curso e internet. Num primeiro momento serão avaliados a autonomia dos alunos, sua capacidade de pesquisa e articulação dos conceitos. A medida em que o jogo se desenvolve a dimensão colaborativa ganha maior peso.

Além de acompanhar o desenvolvimento dos grupos com intervenções de apoio, explicações, o professor procederá o registro das experiências vivenciadas. Por fim, os conceitos trabalhados durante os jogos serão objeto das avaliações formais.

RESULTADOS

O jogo Sociológico já está na sua quarta temporada, durante este período aproximadamente 320 alunos tiveram contato, de maneira criativa, com os principais teóricos da Sociologia Jurídica sendo capazes de identificar os principais conceitos e relacioná-los ao campo do Direito. Além da observação procedimental usada pelos docentes, foi possível observar o domínio dos conteúdos propostos pelo jogo através de seminários temáticos realizados pelos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



O uso de Metodologias ativas como mediadoras do conhecimento além de propiciar autonomia aos aprendentes, torna-se um grande recurso para reavaliação das práticas e suposições do ato de ensinar. Embora se torne um grande desafio na Educação Superior para todas as áreas, no campo do Direito, em virtude de suas especificidades, assume uma proporção de complexidade relevante. O uso do **PBL** permitiu aos autores facilitar o acesso aos instrumentos sociológicos para compreensão do mundo jurídico de maneira criativa, lúdica, profunda e relevante.