

**Para impressão em casa:** imprimir em folha A4 75g/m2, frente verso, deitado, grampear no meio e cortar nas linhas de corte.

**Para impressão em Bureau (gráfica rápida):** imprimir em folha A4 90g/m2, preto e branco, frente verso, deitado, grampo canoa e cortar nas linhas de corte.



**PPFEN**  
Programa de Pós-Graduação  
em Filosofia e Ensino



Atribuição-NãoComercial  
Compartilha Igual - CC BY-NC-SA  
Permite remixagem, adaptação a  
partir do original para fins não  
comerciais, com atribuição de  
crédito na mesma licença sob  
termos idênticos.



# ENROLA CUCA

UM JOGO DE INVESTIGAÇÃO FILOSÓFICA

Amanda Berk | Daniel Vieira | Mylena Guedes Passeri  
| Luciano Mota Bastos | Tais Silva Pereira |



**VELLOSO**, Renato. Lecionando Filosofia para Adolescentes, práticas pedagógicas para ensino médio. Petrópolis RJ. Editora Vozes 2012.

**VYGOTSKY**, Lev Semyonovich. A formação social da mente. Martins Fontes. São Paulo, 1994.

**ZANINI**, Maria do Carmo (comp.). Anais do 1º Simpósio de RPG & Educação, São Paulo SP. Ludus Culturalis Devir Livraria 2008.

#### **LUDOGRAFIA**

**Dixit**, Jean-Louis Roubira, Arte Marie Cardouat, Editora Galápagos, São Paulo, 2008.

Fairy Tale, Satoshi Nakamura, Z-Man Games, USA, 2005.

**Timeline** Multi-Themes Educational Card Game, Frédéric Henry, artista Xavier Collette, Galápagos jogos, São Paulo, 2014.

**Black Stories**, Holger Bösch, artista: Bernhard Skopnik, editora: Galápagos, São Paulo, 2014

**Histórias Filosóficas**, Luciano Mota Bastos, The Game Maker, Rio de Janeiro, 2018.

**Minha Sociedade Justa**, Luciano Mota Bastos, The Game Maker, Rio de Janeiro 2019.

**Enrola Cuca**, Luciano Mota Bastos, The Game Maker, Rio de Janeiro, 2017.

## **Jogo na educação?**

Nunca antes na história da humanidade o homem jogou tantos jogos (MCGONIGAL, 2011), não é muito difícil de se concordar com a afirmação de Jane McGonigal se pararmos para pensar que cada celular, tablet, computador pessoal, console e “workstation” do mundo possuem uma incrível variedade de jogos instalados em suas memórias. O homem antes mesmo ser sapiens foi ludus (HUIZINGA, 2007). Podemos perceber na ação do brincar da criança, mesmo na mais jovem idade, que essa ação do brincar está fortemente ligada a uma apropriação do real, que se dá na miniaturização do mundo que nos cerca (VYGOTSKY, 1994) e mesmo na distância dessa primeira ou segunda infância o homem adulto, ao brincar e jogar, promove o alívio das tensões e o relaxamento para escapar, mesmo que momentaneamente, de uma realidade insuportável (BENJAMIN, 2014). O jogo é um bem cultural, muitas vezes utilizado como forma de apropriação de elementos culturais indispensáveis para a manutenção da vida de uma comunidade



ou grupo social. Da Antiguidade a Contemporaneidade, jogos são formas de arte e de compartilhamento de ideias e saberes muitas vezes apropriados por uma base social mais ampla (BENJAMIN, 2014). É resultado de um processo no contexto em que é produzido, logo uma forma de expressão estética e de linguagem, de arte e cultura próprias também. O crescimento que podemos perceber na criação, produção e popularização dos jogos hoje, em paralelo tanto na indústria de jogos digitais como na de jogos de mesa, expressam de forma significativa o retorno do interesse pelos jogos na sociedade contemporânea, e claro, sua apropriação como ferramenta educacional na medida em que educadores das mais diversas áreas reconhecem nos jogos virtudes próprias do mesmo como o engajamento, a socialização, a possibilidade de discussão e problematização de temas, ideias e conceitos. Os jogos podem ser ferramentas para o aprendizado e desenvolvimento intelectual, social, emocional e físico do ser humano na medida que mobiliza várias esferas de conhecimento (RODRIGUES, 2004), (MURCIA, 2005), (SANTOS, 2014).

## **BIBLIOGRAFIA**

**ALMEIDA**, Paulo Nunes de. Educação Lúdica, Técnicas e Jogos Pedagógicos. São Paulo. Edições Loyola 2003.

**BOTERMANS**, Jack. Book Of Games: Strategy, Tactics & History. New York EUA. Sterling Publishing Co., Inc.

**BENJAMIN**, Walter, Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação, Editora 34, São Paulo, SP, 2014.

**COSTA**, Leandro Demenciano. O que os jogos de entretenimento tem que os educativos não têm, 7 princípios para projetar jogos educativos eficientes. Rio de Janeiro. Editora PUC Rio Novas Ideias, 2010.

**HUIZINGA**, Johan. Homo Ludens. São Paulo. Editora Perspectiva 200.

**MCGONIGAL**, Jane. A Realidade em Jogo, porque os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Best Seller, Rio de Janeiro, 2012.

**MURCIA**, Juan Antonio Moreno et al. Aprendizagem Através do Jogo. São Paulo. Artmed 2005.

**RODRIGUES**, Sonia. Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil. Editora Bertrand Brasil Ltda. Rio de Janeiro, 2004.

**SANTOS**, Vilmar Rodrigues dos. Jogos na Escola, Os jogos nas aulas como ferramenta pedagógica. Editora Vozes. Petrópolis, Rio de Janeiro, 2014.

**STROIS**, Júlio. Os Melhores Jogos do Mundo. São Paulo. Editora Abril 1978.

maior numero de cartas cooperando dentro do grupo, mas competindo com os outros grupos.

Enrola Cuca pode ser jogado como um **jogo cooperativo**, onde todos os alunos tentam chegar a solução das cartas juntos como um só time em sala de aula sendo o professor o moderador fixo do jogo.

### GUIA RÁPIDO

- 1: Compre uma carta do baralho de cartas.**
- 2: Faça a pergunta com a face da imagem voltada para os jogadores.**
- 3: Se ninguém acertar a resposta, comece a utilizar as dicas.**
- 4: Quando um jogador acertar a questão, passe o baralho para esse jogador e comece do item 1.**

**Obs.: Se ninguém souber a resposta depois das dicas, passe para a próxima carta, não permita que o jogo perca o ritmo tornando-se uma atividade chata.**

### O QUE É ENROLA CUCA?

A relação entre ciência e filosofia não é normalmente explorada em atividades educacionais. A filosofia da ciência assim como a própria ciência, suas técnicas, descobertas e avanços nos oferecem uma janela para horizontes sem fim de conhecimento e sabedoria potencializados pelas discussões da filosofia. Esse jogo oferece uma viagem por temas, personalidades, invenções, citações/conhecimento e acontecimentos históricos da filosofia e ciência permitindo a sensibilização e discussão desses temas.

### COMO UTILIZAR ESSE JOGO?

Enrola Cuca pode ser usado como uma atividade lúdica em aulas de ciência ou filosofia. O jogo pode ser aplicado em um tempo de aula e pode ser utilizado em salas com qualquer número de alunos, pois trata-se de um jogo de dedução e investigação que utiliza uma carta por vez.

**Compre aleatoriamente uma carta do baralho de cartas. Faça a pergunta para o grupo de jogadores com a face da imagem voltada para os jogadores** (não permita que eles vejam a face com a resposta). Cada jogador deve tentar uma resposta, passando para o próximo jogador e assim sucessivamente até que um deles responda a questão.



## CARTA DO JOGO

- 1** **Categoria** da carta, as 4 categorias são:  
 © Citação/Conhecimento, Ⓜ Invenção,  
 Ⓜ Personalidade, Ⓜ Acontecimento histórico.
- 2** **Imagem** da carta
- 3** **Questão** ou dúvida inicial proposta.
- 4** **Verso** da carta

4

**5** **Dicas de auxílio.** Ao longo do jogo, se os jogadores levarem muito tempo para chegar a uma conclusão sobre a resposta da carta, o mediador pode dar dicas. As dicas auxiliam os jogadores a chegarem a conclusão e elas estão organizadas em ordem 1, 2 e 3 sendo 1 a dica mais vaga, 2 mais específica e 3 a mais próxima da resposta final. O papel de mediador é passado ao jogador que responder a questão primeiro e assim sucessivamente até o fim da atividade.

**6** **Resposta.** Algumas cartas apresentam respostas específicas, outras permitem avaliação da respostas a partir dos temas e palavras chaves apresentadas na resposta. O professor pode mediar essas respostas auxiliando no processo de discussão enriquecendo o mesmo.

### MODOS DE JOGO

Enrola a Cuca pode ser jogado com um jogo **competitivo**, onde cada jogador fica a carta que respondeu e as cartas são contadas no final da partida vencendo aquele que detiver mais cartas.

Enrola a Cuca pode ser jogado como um jogo **semicooperativo** onde o vários grupos tentam coletar o

5