

Jogo Sociológico: Crime de Camurupá

Professores: Edson Martins e Uipirangi Câmara

IES: Faculdades OPET – Curso de Direito

Disciplina: Sociologia Jurídica

Curso: Direito

Número de alunos envolvidos: 120 alunos.

Nível dos alunos: 2º período.

Principal inovação implementada: Gamificação

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 estupefata. Quem poderia ter cometido esse crime? Quais as motivações? Em que circunstâncias ele ocorreu?

Proposta:

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.

OBJETIVO

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.

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 mantém uma relação Homoafetiva com o jovem assassinado. E era melhor amigo de..... Pessoa que, segundo testemunhas, foi procurada por ele logo após o crime.

REGRAS

- 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?

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.