

# *Bingo, Logo Existo!*

Manual de Regras e Aplicações



UFRJ



## **– Introdução:**

Esse jogo, o qual foi produzido coletivamente por bolsistas do Programa de Iniciação à Docência, coordenado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), possui como objetivo principal proporcionar uma nova ferramenta de aprendizado aos professores que lecionam a filosofia nas escolas, ajudando a ensinar e também reforçar os conhecimentos adquiridos em sala de aula, por meio de uma dinâmica que seja mais atraente aos alunos e que proporcione melhores resultados de aprendizado do que o simples uso de aulas expositivas.

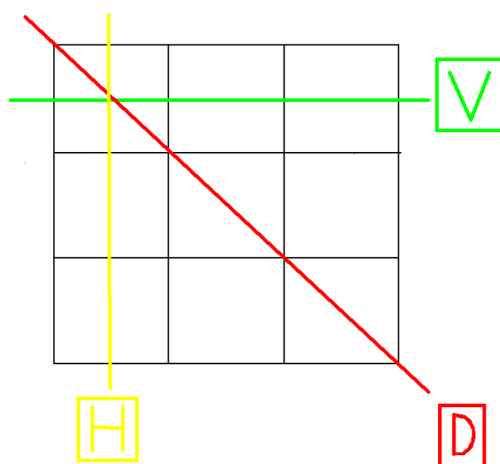
A proposta de jogo é uma adaptação do jogo de bingo tradicional, o qual foi desenvolvido em um período de dois a três meses e que, no momento da escrita dessa versão do manual, está em fase de adaptações, mudanças e ajustes, com o conceito fundamental que o compõe permanecendo inalterado ao longo do processo. A proposta do jogo, dado sua natureza, também permite uma aplicação para diferentes faixas etárias, podendo ser aplicado do Ensino Fundamental II até o final do Ensino Médio com facilidade.

## **– Objetivo:**

Pontuar por meio da marcação das palavras escolhidas pelo jogador e escritas na cartela, até que ela esteja completa.

## **– Como Jogar:**

Cada jogador terá à sua disposição uma cartela, a qual ele usará para escrever as palavras-chave que escolher entre aquelas organizadas pelo professor ao longo de uma série de aulas. Toda vez que o jogador ouvir uma explicação conectada a um dos números aleatoriamente sorteados pelo mestre de jogo (o qual provavelmente é o próprio professor) que seja de acordo com alguma das palavras-chave que ele colocou em sua cartela, ele poderá marcá-la, criando assim linhas de pontuação (Horizontais, Verticais e Diagonais) que irão gerar pontos. Veja um exemplo visual de como as linhas de pontuação podem ser:



Quem marcar um ponto deve cantar “bingo”, e ao fim do sorteio de números quem ganha é quem tiver a maior pontuação (quem tiver cantado “bingo” mais vezes).

#### – Aplicação:

Cartelas, ou apenas folhas de papel em branco, devem ser distribuídas aos alunos juntamente com algo que possam usar para escrever. O tamanho da cartela e o número de palavras-chave que os alunos precisarão marcar dependerá da escolha do professor. Essas palavras-chave devem ser dadas pelo professor ao longo das aulas expositivas que ele terá com a sua turma e elas terão de ser escritas no quadro no momento de aplicação do jogo. As palavras-chave selecionadas pelo professor para aplicação devem ter relação com a matéria para ter o efeito proposto por essa atividade.

A conexão dessas palavras-chave com a matéria se dá por meio de “explicações”, as quais serão ditas pelo mestre de jogo aos jogadores de acordo com os números aleatoriamente sorteados (se existem 20 palavras, existirão 20 explicações e por conseguinte 20 números à serem sorteados) por ele mesmo. As palavras-chave, juntamente com as explicações aleatoriamente numeradas devem ser mantidas em um documento preparado pelo professor antes da aplicação do jogo. Os jogadores devem tentar entender as relações entre as palavras-chave escolhidas por eles e as descrições dadas pelo professor, na tentativa de descobrir quais se encaixam ou não com elas.

Os materiais necessários para aplicar o jogo são de tal modo simples, já que não são especializados ou requerem muito esforço para serem adquiridos, pelo

menos em condições não-precárias de ensino, apesar de que materiais mais bem produzidos podem facilitar a jogabilidade e a qualidade da aplicação. Se o professor desejar, ele pode fabricar seus próprios materiais para aplicação, mas em sua forma mais crua, eles devem ser esses:

- Um quadro de sala de aula, branco ou negro, e o material necessário para escrever neste (giz ou pincel marcador), para que os números sorteados, as palavras-chave ou outras informações ao longo do jogo sejam marcadas em um lugar que os jogadores possam claramente ver.
- Papel de qualquer tipo, o qual é necessário tanto para a confecção de cartelas, as quais precisam ser distribuídas aos jogadores, como para as fichas de numeração, que terão os números aleatórios que deverão ser sorteados ao longo do jogo.
- Canetas esferográficas, lápis ou similares, suficientes para que todos os jogadores as tenham para escrever em suas cartelas sem dificuldades.
- Algum tipo de instrumento para esconder e sortear as fichas numéricas, como algum tipo de sacola, caixa ou similares. Sem um do tipo será difícil fazer um sorteio efetivo.

Caso o professor escolha produzir algum tipo de material próprio, deve ficar ciente que as cartelas serão de uso único dado sua natureza, enquanto outros materiais como o instrumento utilizado para o sorteio e as próprias fichas numéricas poderão ser reutilizadas em jogos futuros.

### **– Regras:**

As regras listadas a seguir tem como objetivo uma jogabilidade ao estilo tradicional do bingo, e embora pareçam fixas, elas podem ser facilmente modificadas pelo professor para que o jogo decorra do modo que desejar, proporcionando assim algum tipo de espaço para a modificação e adaptação para as condições que se desenvolverem em sala:

- As palavras-chave devem ser escolhidas pelos alunos ao início de jogo, e não poderão modificá-las em suas cartelas após o início do sorteio de

números. Aqueles que forem descobertos trocando as palavras-chave escolhidas no início durante o jogo devem ser removidos.

- Os jogadores não podem, de maneira proposital, ver as cartelas uns dos outros.
- A cada rodada apenas um número deve ser sorteado e exibido aos jogadores, de modo que todos não tenham nenhuma dúvida sobre qual foi.
- As cartelas são únicas e não podem ser divididas entre mais de um jogador.
- Apenas uma cartela será distribuída para cada jogador, e bastará a conclusão de apenas uma cartela para que ele ganhe o jogo.
- Todas as palavras-chave incluídas no jogo devem estar corretamente exibidas no quadro para que todos os jogadores as vejam, do contrário ocorrerão problemas na aplicação.

### **– Conclusão:**

Desejamos que a nossa proposta possa ser funcional e interessante para aqueles que busquem uma nova dinâmica para introduzir aos alunos e assim aperfeiçoar a inserção dos estudos da filosofia em suas aulas, e juntamente que as jogatinas que irão de ter com eles serão as melhores possíveis.

Nós, Gabriel Albuquerque de Souza, Vinicius Santanna Pereira, Tamara da Costa Rodrigues, Leonardo Casemiro Marques da Silva e Giovanna Franco Ribeiro de Souza, gostaríamos de ceder nossos agradecimentos ao CAPES e à nossa coordenadora Natassja Pugliese pela oportunidade de estar desenvolvendo essa atividade ao longo deste primeiro semestre do ano de 2025.

### **– Material Adicional:**

Na página seguinte, foi anexado um exemplo documental da cartela originalmente utilizada pela equipe de bolsistas para os testes de jogabilidade, a qual serviu muito bem em sua função. O objetivo de sua adição a esse documento é para que seja usada caso o professor deseje distribuir aos alunos algo mais desenvolvido do que uma folha em branco e ao mesmo tempo não deseje criar algo do zero que satisfaça.

# Bingo, Logo Existo

EPISTEMOLOGIA
