

Antonio Denadai Neto  
Angelo Gil Pezzino Rangel

DO JOYSTICK À  
MEDIÇÃO DOCENTE:  
O VIDEOGAME COMO  
METODOLOGIA  
ATIVA — GAMIFICAÇÃO  
NO APRENDIZADO DE  
SOCIOLOGIA



Antonio Denadai Neto  
Angelo Gil Pezzino Rangel

**DO JOYSTICK À MEDIAÇÃO  
DOCENTE: O VIDEOGAME  
COMO METODOLOGIA  
ATIVA — GAMIFICAÇÃO  
NO APRENDIZADO DE  
SOCIOLOGIA**

1ª Edição

Diálogo Comunicação e Marketing

São Mateus

2026

Do joystick à mediação docente: o videogame como metodologia ativa — Gamificação no aprendizado de sociologia © 2026, Antonio Denadai Neto e Angelo Gil Pezzino Rangel.

**Orientador:** Prof. Doutor Angelo Gil Pezzino Rangel.

**Curso:** Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação.

**Instituição:** Centro Universitário Vale do Cricaré – UNIVC.

**Edição:** Ivana Esteves Passos de Oliveira.

**Projeto gráfico e editoração:** Diálogo Comunicação e Marketing.

**Diagramação:** Ilvan Filho.

**Licença:** Creative Commons BY-NC-SA 4.0 Internacional

**DOI:** 10.29327/5864045

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

D391d Denadai Neto, Antonio.

Do joystick à mediação docente: o videogame como metodologia ativa — Gamificação no aprendizado de sociologia / Antonio Denadai Neto, Angelo Gil Pezzino Rangel.

São Mateus, ES : Diálogo Comunicação e Marketing, 2026.

38 p. : il. foto. color. ; 21 cm.

ISBN 978-65-6013-211-5

1. Metodologia ativa. 2. Ensino de Sociologia – Ensino médio. 3. Jogos eletrônicos. I. Rangel, Angelo Gil Pezzino. II. Título.

CDD – 371.39

Bibliotecária Amanda Luiza de Souza Mattioli Aquino – CRB5 1956



# SUMÁRIO

<b>PARTE I — FUNDAMENTOS DA PESQUISA</b> .....	05
1. Introdução — Problematização, hipótese e objetivos .....	06
2. Revisão Bibliográfica — Produções acadêmicas mapeadas (2021- 2025) .....	09
3. Fundamentação Teórica — Pedagogia Histórico-Crítica, Gamificação, Cultura Gamer .....	11
4. Metodologia — Percurso metodológico da pesquisa .....	13
<b>PARTE II — RESULTADOS E PRODUTO EDUCACIONAL</b> .....	14
5. Critérios de Curadoria — Os cinco critérios e a seleção de 62 jogos ....	15
6. Fichas Pedagógicas — Estrutura, princípios e exemplos completos ....	17
7. Oficina Formativa — Resultados pré e pós-intervenção .....	18
8. E-book Multimídia — Arquitetura, elementos interativos e validação .....	20
9. Conclusão — Síntese, contribuições e desdobramentos .....	21
<b>SEÇÕES COMPLEMENTARES</b> .....	22
Fichas Pedagógicas Completas .....	23
Guia de Emulação para o Professor .....	29
Dicas Práticas para o Professor .....	31
Referências .....	33
Apêndices .....	36

# PARTE I FUNDAMENTOS DA PESQUISA





# I. INTRODUÇÃO

O presente trabalho investiga as possibilidades de utilização de jogos eletrônicos retrô — títulos produzidos entre as décadas de 1980 e 2000, originalmente desenvolvidos para consoles como Super Nintendo, Mega Drive, PlayStation 1 e Sega Saturn — como recurso didático para o ensino de Sociologia no Ensino Médio. A pesquisa insere-se no campo das Metodologias Ativas e da Gamificação Educacional, fundamentando-se na Pedagogia Histórico-Crítica de Dermeval Saviani e na Educação Libertadora de Paulo Freire.

## I.1. PROBLEMATIZAÇÃO

O ensino de Sociologia no Ensino Médio brasileiro enfrenta desafios persistentes: a abstração dos conceitos, a dificuldade de contextualização com a realidade dos estudantes e a resistência discente a abordagens exclusivamente expositivas. Simultaneamente, os jogos eletrônicos constituem um dos fenômenos culturais mais significativos da contemporaneidade, permeando o cotidiano de jovens e adultos.

A questão central que orienta esta investigação é: de que modo uma formação continuada fundamentada na Pedagogia Histórico-Crítica pode contribuir para que professores de Sociologia integrem jogos retrô às suas práticas pedagógicas?



## **1.2. HIPÓTESE**

A hipótese desta pesquisa é que uma formação continuada fundamentada na Pedagogia Histórico-Crítica, que parta da prática social dos professores, problematize suas concepções, instrumentalize-os com ferramentas concretas e conduza à catarse, é capaz de transformar percepções e disposições docentes em relação ao uso de jogos como recurso didático.

## **1.3. OBJETIVO GERAL**

Desenvolver, aplicar e avaliar uma formação continuada para professores, fundamentada na Pedagogia Histórico-Crítica, que os instrumentalize para o uso de jogos eletrônicos retrô como recurso didático no ensino de Sociologia.

## **1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. Definir critérios de curadoria pedagógica e selecionar ao menos sessenta títulos de jogos retrô com potencial para o ensino de Sociologia.
2. Elaborar fichas pedagógicas vinculadas à BNCC, contendo roteiros de mediação docente para cada jogo selecionado.
3. Avaliar, por meio de oficina formativa e questionários pré e pós-intervenção, a percepção dos professores sobre o uso de jogos retrô no ensino.
4. Produzir um e-book multimídia com licença aberta, reunindo fichas pedagógicas, infográficos, QR codes e campos editáveis, destinado a apoiar a prática docente.



## **I.5. JUSTIFICATIVA**

A escolha por jogos retrô justifica-se por múltiplas razões: (a) baixa exigência técnica, permitindo execução em equipamentos modestos via emulação; (b) estética simplificada que favorece a abstração e a discussão conceitual; (c) carga nostálgica que funciona como gatilho motivacional; (d) custo zero de aquisição, democratizando o acesso; e (e) narrativas e mecânicas que simulam sistemas sociais, dilemas éticos e estruturas de poder.



## 2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

A literatura converge em apontar a gamificação — entendida como a adoção intencional de elementos de jogos (recompensas, níveis, narrativa, feedback rápido) — como estratégia capaz de elevar engajamento cognitivo, emocional e comportamental quando alinhada a objetivos claros de aprendizagem.

### 2.1. PRODUÇÕES ACADÊMICAS MAPEADAS (2021–2025)

Autor (Ano)	Título	Tipo
Bastos Matias (2024)	Gamificação como estratégia pedagógica colaborativa	Dissertação
Virgulino (2024)	Gamificação e aprendizagem: proposta para Ciências/Química	Dissertação
Queiroz da Silva (2023)	Gamificação na educação: revisão sistemática	Artigo
Nascimento (2023)	Jogando em classe: proposta lúdica para Sociologia	Dissertação
Gomes et al. (2024)	República em Jogo Digital	Artigo
Rodrigues (2021)	Potencialidades dos retrogames para Geografia	TCC
Mastrocola; Mello (2021)	Entusiasmo, afetos e memória em videogames retrô	Artigo
Costa (2021)	TICs x jogos matemáticos digitais na educação infantil	Dissertação
Leal (2024)	Jogos e Games x Metodologias Ativas	Dissertação



Brito (2024)	Metodologias ativas e gamificação no ensino médio	Monografia
Queiroz (2023)	Gamificação no ensino de Biologia	Dissertação
Nascimento, A. (2024)	Gamificação do projeto temático para Estatística	Dissertação
Camatta (2025)	Gamificação como metodologia ativa em Ciências	Artigo
Brito Barbosa; Hamengue (2025)	Jogos didáticos para Sociologia	Artigo

## 2.2. SÍNTESE DE TENDÊNCIAS E LACUNAS

A revisão evidenciou quatro lacunas principais: (a) escassez de investigações longitudinais sobre mudanças atitudinais; (b) falta de protocolos de design universal para estudantes PCD; (c) necessidade de modelos de avaliação formativa dentro do jogo; e (d) carência de programas de formação continuada que articulem jogos retrô, BNCC e sequências didáticas gamificadas.



## 3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 3.1. METODOLOGIAS ATIVAS E EDUCAÇÃO LIBERTADORA

#### A Pedagogia Histórico-Crítica como Fundamento

A Pedagogia Histórico-Crítica, desenvolvida por Dermeval Saviani, propõe uma educação que reconhece as determinações sociais da escola e busca instrumentalizar o aluno para a transformação da prática social. Saviani (2012) distingue o “saber cotidiano” do “saber elaborado” e propõe um método didático em cinco passos: (1) Prática Social Inicial; (2) Problematização; (3) Instrumentalização; (4) Catarse; (5) Prática Social Final.

#### A Educação Libertadora de Paulo Freire

A associação entre Metodologias Ativas e educação libertadora reside na valorização da autonomia discente, na problematização coletiva e na ação transformadora.

“Não é possível fazer uma reflexão sobre o que é a educação sem refletir sobre o próprio homem. [...] Começemos por pensar sobre nós mesmos e tratemos de encontrar, na natureza do homem, algo que possa constituir o núcleo fundamental onde se sustente o processo de educação.”

— FREIRE, 1987, p. 27



## **3.2. GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DA SOCIOLOGIA**

A gamificação educacional consiste na aplicação intencional de elementos de design de jogos — narrativa, feedback imediato, progressão por níveis, recompensas e desafios calibrados — em contextos de aprendizagem. No ensino de Sociologia, essa estratégia permite transformar conceitos abstratos em experiências vivenciais, favorecendo o engajamento cognitivo e emocional dos estudantes.

## **3.3. SOCIOLOGIA CLÁSSICA E CONTEMPORÂNEA**

A fundamentação sociológica articula os clássicos — Durkheim (fato social, solidariedade), Weber (ação social, dominação, burocracia), Marx (luta de classes, mais-valia, alienação) — com autores contemporâneos como Giddens (estruturação), Bourdieu (capital cultural, habitus, campo) e Wacquant (marginalização urbana). Essa base teórica sustenta a análise dos jogos como artefatos culturais que reproduzem e problematizam estruturas sociais.

## **3.4. CIBERCULTURA E CULTURA GAMER**

Pierre Lévy (1999) conceitua a cibercultura como o conjunto de técnicas, práticas, atitudes, modos de pensamento e valores que se desenvolvem com o crescimento do ciberespaço. James Paul Gee (2003) demonstra que os bons videogames incorporam princípios de aprendizagem sofisticados: identidade projetada, interação crítica, agência do jogador e resolução de problemas em contexto.



## 4. METODOLOGIA

A pesquisa adota abordagem qualitativa com estudo de caso, conforme Yin (2015), complementada por elementos quantitativos descritivos. A amostra compreende 23 professores de uma escola pública estadual de São Mateus — ES. Os instrumentos incluem: questionários pré e pós-intervenção (escalas Likert + questões discursivas), observação participante com diário de campo, e análise de conteúdo (Bardin, 2016).

Aspecto	Descrição
Abordagem	Qualitativa com elementos quantitativos descritivos
Tipo	Estudo de caso (Yin, 2015)
Participantes	23 professores de escola pública estadual
Local	São Mateus — ES
Instrumentos	Questionários pré/pós, observação participante, diário de campo
Análise	Análise de conteúdo (Bardin, 2016)
Ética	TCLE assinado por todos os participantes

# PARTE II RESULTADOS E PRODUTO EDUCACIONAL





## 5. CRITÉRIOS DE CURADORIA E SELEÇÃO DE JOGOS RETRÔ

A curadoria pedagógica constitui o primeiro produto concreto desta pesquisa. Partiu-se de um universo de 120 títulos e, por meio de cinco critérios ponderados, chegou-se a 62 jogos selecionados, distribuídos em seis eixos conceituais.





## 5.1. OS CINCO CRITÉRIOS

Critério	Peso	Descrição
Potencial Sociológico	30%	Presença de temas como desigualdade, poder, identidade, conflito
Acessibilidade Técnica	25%	Compatibilidade com emuladores gratuitos, baixa exigência de hardware
Adequação Etária	15%	Conteúdo apropriado para Ensino Médio (14-18 anos)
Engajamento Narrativo	20%	Qualidade da narrativa e mecânicas que sustentam discussão
Replicabilidade	10%	Facilidade de aplicação em diferentes contextos escolares

## 5.2. DISTRIBUIÇÃO POR EIXO CONCEITUAL

Eixo	Ícone	Jogos	Exemplo
Cultura e Identidade		12	Street Fighter II
Trabalho e Desigualdade		11	Harvest Moon
Poder e Estado		10	Final Fantasy VI
Socialização e Instituições		10	SimCity
Violência e Controle Social		10	Streets of Rage 2
Mudança Social e Movimentos		9	Chrono Trigger



## 6. FICHAS PEDAGÓGICAS VINCULADAS À BNCC

Cada ficha pedagógica foi estruturada em seis componentes: (1) Identificação do jogo; (2) Sinopse sociológica; (3) Conceitos-chave e habilidades BNCC; (4) Roteiro de mediação em três atos (Contextualização, Experiência de Jogo, Problematização); (5) Questões-gatilho e sugestão de avaliação; (6) Adaptações possíveis e campo para anotações do professor.

O roteiro em três atos inspira-se na estrutura narrativa clássica e nos cinco passos de Saviani: o Ato 1 (Contextualização) corresponde à prática social inicial e à problematização; o Ato 2 (Experiência de Jogo) à instrumentalização; e o Ato 3 (Problematização) à catarse e ao retorno à prática social.





## 7. AVALIAÇÃO DA PERCEPÇÃO DOS PROFESSORES

### 7.1. PERFIL DOS PARTICIPANTES

#### A Pedagogia Histórico-Crítica como Fundamento

Participaram 23 professores de diversas áreas: Humanas (9), Exatas (7) e Linguagens/Códigos (7). A maioria possui mais de 10 anos de experiência docente e formação em nível de especialização.

### 7.2. RESULTADOS PRÉ-INTERVENÇÃO

Indicador	Resultado
Conhecimento sobre Metodologias Ativas	Média 2,8/5 (moderado)
Uso de jogos como ferramenta pedagógica	65% nunca utilizaram
Familiaridade com emulação	78% nunca ouviram falar
Principal barreira percebida	Falta de formação (74%)
Principal benefício percebido	Engajamento dos alunos (61%)



### 7.3. RESULTADOS PÓS-INTERVENÇÃO

Indicador	Pré	Pós	Variação
Conhecimento em Metodologias Ativas	2,8/5	4,3/5	+53,6%
Confiança para usar jogos	1,9/5	4,1/5	+115,8%
Intenção de incorporar jogos	35%	87%	+148,6%
Percepção de potencial dos jogos retrô	3,1/5	4,6/5	+48,4%
Utilidade do catálogo pedagógico	—	4,7/5	Excelente

### 7.4. RECEPTIVIDADE POR ÁREA

Área	Pré	Pós	Variação
Humanas	3,2/5	4,7/5	+46,9%
Exatas	2,4/5	4,0/5	+66,7%
Linguagens/Códigos	2,7/5	4,2/5	+55,6%



## 8. PRODUÇÃO DO E-BOOK MULTIMÍDIA

O e-book multimídia constitui o produto educacional final desta dissertação. Concebido como catálogo pedagógico interativo, reúne fichas pedagógicas, infográficos, QR codes vinculados a vídeos de gameplay e campos editáveis para anotações do professor. A arquitetura segue princípios de Design Universal para Aprendizagem (CAST, 2018) e Design Thinking (Brown, 2010).

Elemento	Função	Tecnologia
Fichas Pedagógicas	Roteiros de mediação docente	Cards interativos com modais
QR Codes	Acesso a vídeos de gameplay	Links para YouTube
Campos Editáveis	Anotações do professor	Textarea com persistência local
Infográficos	Visualização dos critérios	Imagens vetoriais
Filtros por Eixo	Navegação temática	Botões de filtro
Download PDF	Uso offline individual	Geração dinâmica via jsPDF



## 9. CONCLUSÃO

Esta pesquisa demonstrou que uma formação continuada fundamentada na Pedagogia Histórico-Crítica é capaz de transformar significativamente as percepções e disposições docentes em relação ao uso de jogos eletrônicos retrô como recurso didático. Os resultados evidenciam saltos expressivos em todos os indicadores: conhecimento em Metodologias Ativas (+53,6%), confiança para usar jogos (+115,8%) e intenção de incorporação (+148,6%).



A hipótese foi confirmada com ressalvas metodológicas: os dados indicam transformação atitudinal consistente, mas a generalização requer estudos com amostras maiores e acompanhamento longitudinal da prática efetiva em sala de aula.

“A educação autêntica, repitamos, não se faz de A para B ou de A sobre B, mas de A com B, mediatizados pelo mundo.”

— FREIRE, 1987, p. 84

Que este trabalho sirva como convite ao encontro: entre professores e alunos, entre jogos e conceitos, entre o lúdico e o crítico, entre o joystick e a mediação docente.

# SEÇÕES COMPLEMENTARES





# FICHAS PEDAGÓGICAS COMPLETAS

Seis fichas detalhadas com roteiros de mediação, questões-gatilho e sugestões de avaliação.

## FICHA 1 — SimCity (SNES, 1991)

Campo	Conteúdo
Plataforma / Ano	SNES · 1991 · Simulação/Estratégia · Livre
Sinopse Sociológica	O jogador assume o papel de prefeito, tomando decisões sobre zoneamento urbano, infraestrutura, tributação e serviços públicos. O jogo explicita tensões entre crescimento econômico e bem-estar social.
Conceitos	Urbanização; planejamento urbano; desigualdade social; segregação socioespacial; poder político
BNCC	EM13CHS103; EM13CHS201; EM13CHS301
Ato 1 (12 min)	Apresentar imagens de cidades com desigualdade visível. Perguntar: "Por que as cidades são assim?"
Ato 2 (30 min)	Estudantes jogam em duplas. Desafio: construir cidade com 10.000 habitantes.
Ato 3 (20 min)	Comparar cidades construídas. Introduzir segregação socioespacial (Vilaça, 2001).
Questões- Gatilho	1. Quem mora perto das indústrias? 2. Se aumentar impostos, quem reclama? 3. Existe "cidade justa"?
Avaliação	"Carta ao prefeito da minha cidade virtual — propostas para reduzir a desigualdade"



## FICHA 2 — Final Fantasy VII (PS1, 1997)

Campo	Conteúdo
Plataforma / Ano	PS1 · 1997 · RPG · 12 anos
Sinopse Sociológica	Mundo dominado pela Shinra, corporação que extrai energia vital do planeta. O grupo AVALANCHE organiza a resistência. Temas: capitalismo corporativo, exploração, resistência.
Conceitos	Capitalismo corporativo; luta de classes; resistência social; exploração de recursos naturais; movimentos sociais
BNCC	EM13CHS401; EM13CHS601; EM13CHS603
Ato 1 (15 min)	Notícias sobre corporações e impactos socioambientais. "Até onde vai o poder de uma empresa?"
Ato 2 (40 min)	Exibir as primeiras 2 horas do jogo. Focar em Midgar: cidade dividida em placas.
Ato 3 (25 min)	"A Shinra é ficção?" Comparar com corporações reais. Introduzir Weber e Marx.
Questões- Gatilho	1. Quem vive "embaixo da placa"? 2. A AVALANCHE usa violência — existem alternativas? 3. O lucro justifica a destruição?
Avaliação	Debate: "A resistência armada é legítima contra a opressão corporativa?"



### FICHA 3 — Streets of Rage 2 (Mega Drive, 1992)

Campo	Conteúdo
Plataforma / Ano	Mega Drive · 1992 · Beat'em up · 12 anos
Sinopse Sociológica	Cidade tomada pela violência e crime organizado. O Estado falhou em garantir segurança. Cenários compõem retrato de degradação urbana.
Conceitos	Violência urbana; estratificação social; crime organizado; falência do Estado; marginalização
BNCC	EM13CHS401; EM13CHS601; EM13CHS301
Ato 1 (12 min)	Dados sobre violência urbana (Atlas da Violência). "Por que a violência se concentra em certos bairros?"
Ato 2 (25 min)	Estudantes jogam em duplas cooperativas. Observar cenários e estereótipos.
Ato 3 (20 min)	"O jogo mostra a violência como problema individual ou social?" Introduzir Bourdieu e Wacquant.
Questões-Gatilho	1. "Fazer justiça com as próprias mãos" é correto? 2. Os "vilões" nasceram vilões? 3. Se o Estado funcionasse, o jogo existiria?
Avaliação	"Carta aberta sobre a violência no meu bairro — causas sociais e soluções"



## FICHA 4 — Chrono Trigger (SNES, 1995)

Campo	Conteúdo
Plataforma / Ano	SNES · 1995 · RPG · Livre
Sinopse Sociológica	Viagem no tempo que permite observar diferentes organizações sociais: medieval, tecnológica avançada, pós-apocalíptica.
Conceitos	Mudança social; estruturas de poder; determinismo histórico vs. agência humana; progresso e decadência
BNCC	EM13CHS101; EM13CHS103; EM13CHS602
Ato 1 (12 min)	"Se pudesse viajar no tempo, o que mudaria na sociedade?" Introduzir mudança social.
Ato 2 (35 min)	Jogar visitando pelo menos duas eras diferentes. Observar organizações sociais.
Ato 3 (20 min)	Comparar eras: o que muda e o que permanece? O "progresso" é linear?
Questões-Gatilho	1. A sociedade do futuro é melhor? 2. Quem decide o que é "progresso"? 3. É possível mudar a história?
Avaliação	Linha do tempo sociológica comparando eras do jogo com períodos históricos reais.



## FICHA 5 — Civilization (PC, 1991)

Campo	Conteúdo
Plataforma / Ano	PC · 1991 · Estratégia · Livre
Sinopse Sociológica	Conduzir uma civilização da pré-história à era espacial. Decisões sobre governo, economia, diplomacia e guerra.
Conceitos	Estado; formas de governo; imperialismo; colonização; diplomacia; poder militar
BNCC	EM13CHS201; EM13CHS301; EM13CHS603
Ato 1 (15 min)	"O que faz uma civilização 'avançada'?" Introduzir etnocentrismo e relativismo cultural.
Ato 2 (40 min)	Jogar as primeiras eras. Desafio: construir civilização sem usar a guerra.
Ato 3 (20 min)	"O jogo favorece algum tipo de civilização? Isso reflete preconceitos reais?"
Questões-Gatilho	1. Todas as civilizações são iguais no jogo? 2. É possível "vencer" sem colonizar? 3. O que o jogo não mostra?
Avaliação	Ensaio: "Civilization e a visão eurocêntrica do progresso"



## FICHA 6 — The Sims (PC, 2000)

Campo	Conteúdo
Plataforma / Ano	PC · 2000 · Simulação de Vida · Livre
Sinopse Sociológica	Simulação da vida cotidiana: trabalho, relações, consumo. Reproduz lógica meritocrática e mostra como condições materiais afetam relações sociais.
Conceitos	Socialização; instituições sociais; família; trabalho; consumo; meritocracia; capital cultural
BNCC	EM13CHS101; EM13CHS401; EM13CHS301
Ato 1 (12 min)	"O que é uma 'vida boa'? Todos têm as mesmas chances?" Introduzir meritocracia.
Ato 2 (30 min)	Criar dois Sims: um rico e um pobre. Observar diferenças de oportunidades.
Ato 3 (20 min)	"O jogo é realista? Basta 'trabalhar duro' para ter sucesso?"
Questões-Gatilho	1. O Sim pobre tem as mesmas chances? 2. A meritocracia funciona na vida real? 3. O que o jogo não simula?
Avaliação	Comparação escrita entre a vida dos dois Sims e dados reais sobre desigualdade.



# GUIA DE EMULAÇÃO PARA O PROFESSOR

**E**mulação é a reprodução, por meio de software, do comportamento do hardware original de um console antigo. Permite executar jogos de Super Nintendo, Mega Drive e PlayStation 1 em computadores modernos, sem necessidade do equipamento físico original.

## EMULADORES RECOMENDADOS

Plataforma	Emulador	Sistema	Dificuldade
Super Nintendo	Snes9x	Windows, Linux, Android	Fácil
Mega Drive	Gens/GS ou BlastEm	Windows, Linux	Fácil
PlayStation 1	DuckStation	Windows, Linux, Android	Média
Sega Saturn	Mednafen	Windows, Linux	Média
PC (DOS)	DOSBox	Windows, Linux, macOS	Média





## **PASSO A PASSO: SNES9X**

1. Acesse o site oficial do Snes9x e baixe a versão para seu sistema operacional.
2. Extraia o arquivo ZIP em uma pasta de sua preferência.
3. Abra o programa Snes9x.
4. Vá em File > Load ROM e selecione o arquivo do jogo (.sfc ou .smc).
5. O jogo será iniciado automaticamente.
6. Configure os controles em Input > Input Configuration.

## **SOBRE A LEGALIDADE**

A emulação em si é legal. O que pode ser ilegal é a distribuição de ROMs protegidas por direitos autorais. Recomenda-se utilizar ROMs de jogos abandonados (abandonware) ou com licença livre. Muitos títulos clássicos estão disponíveis legalmente em plataformas como [Archive.org](https://archive.org).



# DICAS PRÁTICAS PARA O PROFESSOR

## **1. COMECE SIMPLES**

Escolha um jogo que você conheça ou que tenha jogado. Sua familiaridade com o título facilitará a mediação.

## **2. TESTE ANTES**

Jogue o título por pelo menos 30 minutos antes de levá-lo para a sala de aula.

## **3. USE DUPLAS OU TRIOS**

A experiência cooperativa gera mais discussão do que o jogo individual.

## **4. NÃO TENHA MEDO DE NÃO SABER**

Você não precisa ser gamer. Sua expertise é em Sociologia.

## **5. ADAPTE O ROTEIRO**

As fichas são guias, não prescrições. Modifique tempos e questões conforme sua turma.

## **6. REGISTRE TUDO**

Use o diário de campo para anotar falas, reações e insights dos alunos.

## **7. CONECTE COM O COTIDIANO**

Sempre pergunte: “Isso acontece na vida real? Onde? Com quem?”



## **8. VALORIZE O ERRO**

No jogo, errar faz parte. Use os “fracassos” como oportunidades de aprendizagem.

## **9. INCLUA TODOS**

Ofereça alternativas para alunos que não possam ou não queiram jogar.

## **10. COMPARTILHE**

Conte sua experiência para outros professores. A multiplicação dá vida a este material.



## REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento:** fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo.** 6. ed. São Paulo: Edições 70, 2016.

BOURDIEU, Pierre. **A reprodução.** 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: Ministério da Educação, 2018.

BROWN, Tim. **Design thinking:** uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Alta Books, 2010.

CAST. **Universal Design for Learning Guidelines version 2.2.** Wakefield, MA: CAST, 2018.

DICKEY, M. D. **Game design and learning:** a convergent conceptual framework. *Simulation & Gaming*, v. 46, n. 4-5, p. 511-531, 2015.

DURKHEIM, Émile. **As regras do método sociológico.** 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido.** 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.



FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GEE, James P. **What video games have to teach us about learning and literacy.** New York: Palgrave Macmillan, 2003.

GIDDENS, Anthony. **Sociologia.** 4. ed. Porto Alegre: Artmed, 2005.

GUINS, Raiford. **Game after:** a cultural study of video game afterlife. Cambridge: MIT Press, 2014.

JOHANSSON, Camilla. **Video Game Preservation and Emulation from Three Perspectives.** 2023. Dissertação – Södertörn University, Stockholm, 2023.

JUUL, Jesper. **Half-Real:** video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: MIT Press, 2005.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 1999.

MARX, Karl. **O capital:** crítica da economia política. Livro I. São Paulo: Boitempo, 2013.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa social:** teoria, método e criatividade. 34. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

NÓVOA, António. **Professores:** imagens do futuro presente. Lisboa: Educa, 2009.

PERRENOUD, Philippe. **Construir as competências desde a escola.** Porto Alegre: Artmed, 1999.



PINCHBECK, Dan et al. Emulation as a strategy for the preservation of games. In: **DIGRA 2009**. Anais... London: DiGRA, 2009.

PRENSKY, Marc. Digital natives, digital immigrants. **On the Horizon**, v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001.

SANTAELLA, L. **Cultura das mídias e universo gamer**. São Paulo: Paulus, 2019.

SAVIANI, D. **Escola e democracia**. 42. ed. Campinas: Autores Associados, 2012.

VILLAÇA, Flávio. **Espaço intra-urbano no Brasil**. São Paulo: Studio Nobel, 2001.

WACQUANT, Loïc. **As prisões da miséria**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

WEBER, Max. **Economia e sociedade**: fundamentos da sociologia compreensiva. 4. ed. Brasília: Editora UnB, 2004.

YIN, R. K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.



# APÊNDICES

## APÊNDICE A — QUESTIONÁRIO PRÉ-INTERVENÇÃO

### Parte 1 — Dados de Perfil

1. Idade:  20-30  31-40  41-50  Acima de 50
2. Tempo de experiência:  Até 5 anos  6-15  16-25  Mais de 25
3. Formação:  Licenciatura  Especialização  Mestrado  Doutorado

### Parte 2 — Percepções sobre Metodologias de Ensino

4. Conhecimento sobre Metodologias Ativas (escala 1-5): [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ] [ 4 ] [ 5 ]
5. Frequência de uso de estratégias centradas no aluno:  Sempre  
 Frequentemente  Ocasionalmente  Raramente  Nunca
6. Metodologias ativas utilizadas:  ABP  Sala Invertida  Gamificação  
 PBL  Nenhuma

### Parte 3 — Experiência com Jogos Eletrônicos

7. Uso de jogos como ferramenta pedagógica:  Totalmente leigo  
 Conheço, nunca usei  Usei esporadicamente  Uso com regularidade  
 Experiência sólida



8. Familiaridade com emulação: ( ) Nunca ouvi falar  
( ) Já ouvi, não sei como funciona ( ) Sei o que é, nunca usei ( ) Já usei  
( ) Tenho familiaridade
9. Benefícios percebidos (até 2): ( ) Engajamento  
( ) Compreensão de conceitos ( ) Trabalho colaborativo  
( ) Pensamento crítico ( ) Nenhum
10. Barreiras percebidas (até 2): ( ) Falta de formação ( ) Infraestrutura  
( ) Resistência dos alunos ( ) Alinhamento curricular ( ) Perda de foco

#### **Parte 4 — Questões Discursivas**

11. Qual o potencial dos jogos retrô para ensinar Sociologia?
12. Quais os maiores desafios para implementar jogos em sua prática?

## **APÊNDICE B — QUESTIONÁRIO PÓS-INTERVENÇÃO**

### **Parte 1 — Avaliação da Intervenção**

1. Avaliação geral da oficina: ( ) Excelente ( ) Muito boa ( ) Boa ( ) Regular  
( ) Insatisfatória
2. Atendimento às expectativas: ( ) Superou ( ) Atendeu plenamente ( ) Parcialmente ( ) Minimamente ( ) Não atendeu
3. “A formação ampliou meu repertório” (escala 1-5): [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ] [ 4 ] [ 5 ]



4. Metodologia da oficina: ( ) Muito clara ( ) Clara ( ) Razoável ( ) Pouco clara ( ) Confusa

## Parte 2 — Aplicabilidade e Impacto

5. Confiança para usar jogos: ( ) Muito mais ( ) Um pouco mais ( ) Sem mudança ( ) Um pouco menos ( ) Muito menos

6. Probabilidade de incorporar: ( ) Certamente ( ) Provavelmente ( ) Talvez ( ) Provavelmente não ( ) Certamente não

7. Aspectos vantajosos (até 2): ( ) Engajamento ( ) Conceitos tangíveis ( ) Mediação e diálogo ( ) Baixo custo ( ) Conexão cultural

8. Desafios práticos (até 2): ( ) Tempo ( ) Conteúdo programático ( ) Infraestrutura ( ) Gestão da turma ( ) Avaliação

9. Utilidade do Catálogo: ( ) Extremamente útil ( ) Muito útil ( ) Moderadamente ( ) Pouco útil ( ) Inútil

10. Mudança de percepção: ( ) Sim, significativamente ( ) Sim, parcialmente ( ) Não, mesma opinião ( ) Não, menos potencial

## Parte 3 — Questões Discursivas

9. Aspecto mais significativo da formação para sua prática.

10. Sugestões ou críticas construtivas para futuras formações.

ISBN: 978-65-6013-211-5

DIÁLOGO  
EDITORIAL

