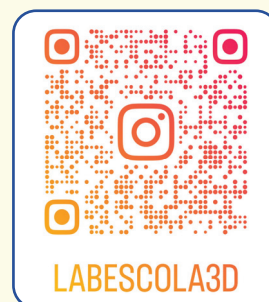


Vamos embarcar nesta aventura rumo ao Museu Nacional?

Posicionem suas canoas no porto do Rio de Janeiro e
preparem as mochilas para esta viagem antropológica!

Conheça nossas redes



Fale com a gente :)
labescola3d@gmail.com



ANTROPOLOJOGO

Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ
Laboratório de Ensino de Sociologia Florestan Fernandes - LabES
LAB ESCOLA 3D - Rio DESIS Lab

Coordenação geral do Antropolojogo físico
PROF^a. DR^a. JULIA POLESSA MAÇAIRA
(LabES FE UFRJ)
NICHOLAS DOS SANTOS F. CORRÊA
(Mestrando em Engenharia de Produção - UFRJ)

Gestão de Projeto
NICHOLAS DOS SANTOS F. CORRÊA
(Mestrando em Engenharia de Produção - UFRJ)

Gestão Financeira
NICOLE HANDELSBLAD BARROS CASELLA
(Graduanda em Design Industrial - UFRJ / Bolsista PROFAEX 2022)

Ilustração e Design Editorial
GABRIEL TORRES E SILVA
(Graduando em Comunicação Visual Design - UFRJ)

Design e Diagramação de Cartas
JULIANA RAMOS DE OLIVEIRA
(Graduanda em Design Industrial - UFRJ)

Modelagem e Impressão 3D
ANNA CABRAL COSTA
(Graduanda em Design Industrial - UFRJ)
PROF. GABRIEL APRIGLIANO FERNANDES
(IFRJ CEPF)

Coordenação de Criação de Conteúdo
PROF^a. DR^a. JULIA POLESSA MAÇAIRA
(LabES FE UFRJ)

FONTE: Informações do Rio Carioca - multirio.rio.rj.gov.br / riodejaneiroaqui.com
Informações do Rio Maracanã - meioambiente.culturamix.com / dicio.com.br / Dos Mananciais
Para as Freguesias: a distribuição da água no espaço urbano do Rio de Janeiro no decênio 1850-1860

RIO MARACANÃ



Significado do nome:
- tupi-guarani para
“semelhante a um chocalho”
- nome da arara verde
Maracanã-guaçu

7 km de comprimento

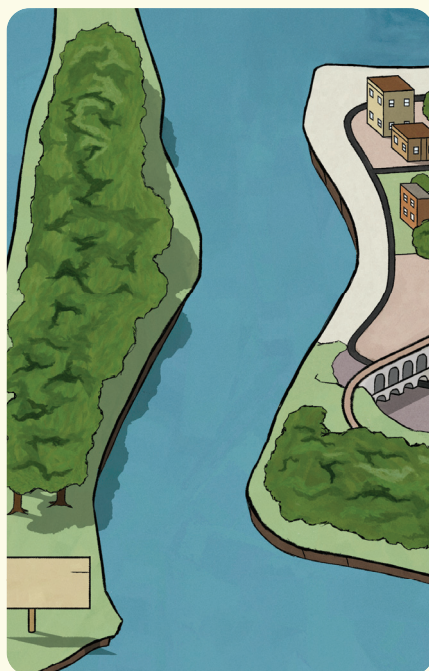
Nascente: Maciço da Tijuca/
Morro do Sumaré

Foz: Canal do Manguê

Localizado entre o bairro da Tijuca, Alto da Boa Vista e Santo Cristo. A ave que nomeou o rio era encontrada em abundância em suas margens, o que não acontece mais hoje em dia devido às altas taxas de poluição de suas águas, mesmo o trecho até o bairro da Usina sendo limpo. Entretanto, garças vindas do zoológico podem ser vistas no rio se alimentando. Canalizado no ano de 1851, o Maracanã abastecia a freguesia do Engenho Velho, sendo o principal fornecedor de águas da Tijuca. Época esta na qual ainda não se fazia uso de bombas ou qualquer outro instrumento que pudesse facilitar o serviço, pois o sistema funcionava pela gravidade, ou seja, pela força da queda d’água. Hoje, o rio demonstra sua força durante fortes chuvas em forma de enchentes, castigando o bairro em volta. As enchentes são causadas pela diminuição do espaço de fluxo das águas, além da impermeabilidade do solo, gerando aumento no volume fluvial e transbordando.

OS RIOS QUE BANHAM O MAPA

RIO CARIOCA



Significado do nome:

- casa da corrente do mato
- casa do acari
- casa do homem do branco

*o termo "carioca" é considerado um enigma, sendo difícil de se chegar a uma conclusão certa

4,3 km de comprimento

Nascente: Floresta da Tijuca

Foz: Baía de Guanabara

Por um longo tempo, o rio, com suas águas cristalinas, foi o mais importante da região, sendo aquele que abastecia de água potável os europeus pioneiros que alcançaram a Baía de Guanabara, da mesma forma que já fornecia à população nativa. Trilhas e caminhos, como o do Catete (origem do atual bairro localizado na Zona Sul da cidade), surgiram diante da necessidade de encontrar água própria para o consumo em sua nascente ou em sua foz. Antigos documentos relatam que o Carioca era bem mais caudaloso e pelo seu curso subiam canoas, direcionadas ao interior, que traziam produtos das chácaras situadas no Vale das Laranjeiras. A desembocadura do rio com o mar, onde hoje é a Praia do Flamengo, servia como fonte de abastecimento às embarcações que, a partir da chegada dos portugueses em 1500, pela ausência de porto, lançavam suas âncoras na Baía de Guanabara. Daí a sua primeira denominação: Aguada dos Marinheiros.

ANTROPOLOJOGO DIGITAL

Criação do **Grupo Argonautas do Subúrbio**, foi produzido entre 2020 e 2021 como trabalho da disciplina de Prática de Ensino de Ciências Sociais, ministrada pela Professora Julia Polessa Maçaira, para o Curso de Licenciatura de Ciências Sociais da UFRJ. Trata-se de um jogo digital que, por meio de uma identidade visual ligada a clássicos retrô dos games (Super Mario Bros e outros jogos de Atari), permite ao professor e à professora de Sociologia da Educação Básica apresentar alguns aspectos do trabalho do antropólogo e da antropóloga, revisar conteúdos da Sociologia escolar e ampliar visões sobre o papel do cientista social. Com este jogo, os estudantes poderão aprender antropologia de forma lúdica enquanto tomam conhecimento da importância do Museu Nacional.

Os Argonautas do Subúrbio

MILLENA VENTURA

(Mestranda em PPGSA - UFRJ 2023)

PAULA NASCIMENTO

(Licenciada em Ciências Sociais - UFRJ)

EVANDRO FRANÇA

(Graduando em Jogos Digitais - UVA)

LORENA LINA

(Licenciada em Ciências Sociais - UFRJ)

PATRÍCIA SILVA

(Licenciada em Ciências Sociais - UFRJ)

TAÍSA VITÓRIA

(Licenciada em Ciências Sociais - UFRJ)

WANDERSON DE MELLO

(Licenciado em Ciências Sociais - UFRJ)

OLIMPIADAS DE SOCIOLOGIA

Projeto de extensão promovido pelo
Laboratório de Ensino de Sociologia Florestan Fernandes - LabES

PROF^ª. DR^ª. JULIA POLESSA MAÇAIRA
(LabES FE UFRJ)

PROF^ª. DR^ª. JOYCE LOUBACK
(LabES FE UFRJ)

PROF. DR. ALEXANDRE BARBOSA FRAGA
(UERJ)

PROF. DR. FERNANDO RABOSSI
(IFCS UFRJ)

VIVIANE DO SOCORRO PEREIRA DE SOUZA
(Bolsista PROFAEX 2021)

PAULA ARAÚJO DO NASCIMENTO
(Bolsista PROFAEX 2021/2022)

INDIARA SANTOS
(Bolsista PROFAEX 2022)

LARA MEL SOARES DI LETA
(Bolsista PROFAEX 2023)

MATHEUS BARROSO
(Bolsista PROFAEX 2023)

MANOELA SANTOS PRADO
(Bolsista PIBIC UFRJ)

MILENA MENDES SALLES
(Bolsista IC FAPERJ)

FONTE: Informações dos Campi - planodiretor.ufrj.br / ifcs.ufrj.br
Informações do Museu Nacional - museunacional.ufrj.br

CAMPUS UFRJ - CENTRO



Fundado em 1968

Abriga três cursos



O Instituto de Filosofia e Ciências Sociais (IFCS) localiza-se em um prédio histórico do Rio de Janeiro, lugar que recebeu gerações de intelectuais que se dedicaram ao desenvolvimento da ciência e lutaram pela transformação da sociedade. Hoje, o Instituto de Filosofia e Ciências Sociais já pode ser considerado uma das instituições mais importantes na área das chamadas ciências humanas e tem uma produção cada vez maior e mais significativa.

MUSEU NACIONAL



Fundado em 1818

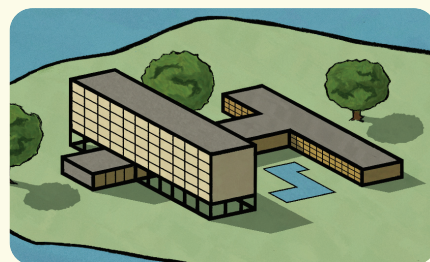
**Possuía acervo de
20 milhões de itens**



Criado por D. João VI e incorporado à UFRJ em 1946, o Museu Nacional completou 200 anos em 2018, ano em que sofreu um fatal incêndio à sua estrutura e acervo. Suas exposições resultam da história da instituição e da excelência de suas atividades de pesquisa e ensino, cumprindo a finalidade precípua de produção e disseminação do conhecimento nas áreas de ciências naturais e antropológicas.

VAMOS CONHECER O MAPA?

CAMPUS UFRJ - ILHA DO FUNDÃO



Fundado em 1953

Abriga 48 cursos

 Reitoria da UFRJ
Fundão

O principal campus da UFRJ, a Cidade Universitária, possui numerosas edificações para abrigar faculdades, bibliotecas, laboratórios, hospital universitário, museus, residência estudantil, restaurantes universitários, além de áreas abertas onde estão campos de futebol, rúgbi, hóquei, pista de atletismo e piscina olímpica. No total, a área compreende 4.266.095 metros quadrados estabelecida após aterramentos unirem oito ilhas.

CAMPUS UFRJ - PRAIA VERMELHA



Fundado em 1949

Abriga dez cursos

 Palácio Universitário
Urca

Construído para abrigar o Hospício Pedro II, de 1852, o primeiro hospital especializado no tratamento de doenças mentais no Brasil, o Palácio Universitário é hoje uma das edificações do campus da Praia Vermelha, sendo a primeira sede da UFRJ no local em 1949, em meio a uma longa obra para revitalizar a edificação até então abandonada. O Palácio foi tombado pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) em 1972.

Realização



Parcerias



Apoios

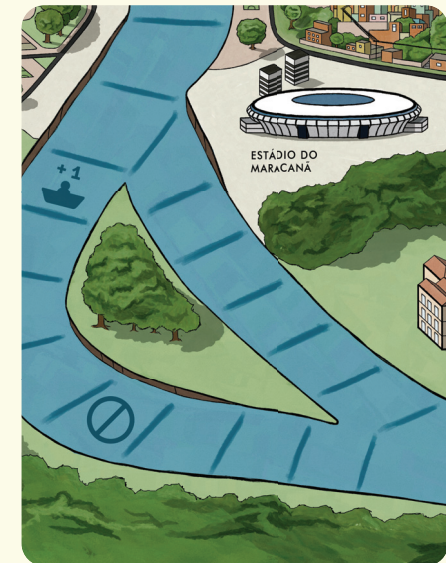


O Antropolojogo não seria possível sem o esforço de todos os envolvidos. Nossos agradecimentos!

ATALHOS

Em dois pontos do caminho no tabuleiro, os jogadores irão se deparar com uma bifurcação, onde terão uma escolha:

- IR PELO CAMINHO MAIS CURTO (o **atalho**), tendo cartas separadas em um baralho especial, cujas perguntas, **mais desafiadoras**, exigem maior compreensão do campo da Antropologia.
- IR PELO CAMINHO MAIS LONGO, no qual as cartas de perguntas serão retiradas do baralho regular do jogo.



- Durante o andar das casas, ao passar por um atalho, o jogador tem a livre opção de continuar seu caminho por ele.
- Caso o jogador escolha seguir pelo atalho, ele deverá responder as perguntas das cartas "**Encontro das Águas**", cuja dificuldade é mais elevada em relação às cartas "Caderno de Campo".
- As seis casas de cada atalho previnem que o jogador não passe por eles sem responder, no mínimo, uma pergunta de dificuldade maior.
- Jogadores presentes no atalho **ESTÃO IMUNES** aos efeitos das casas "**Escolha um Jogador para Avançar**" e "**Escolha um Jogador para Voltar**", ou seja, não poderão ser escolhidos por nenhum jogador para avançar ou voltar uma casa ENQUANTO estiverem pegando o atalho.

COMO JOGAR?

O jogo é baseado em rodadas, cada uma delas envolvendo o lançar dos dados, conduzindo a canoa a parar numa casa de pergunta ou de sorte/azar. A habilidade nas respostas e o grau de sorte do jogador ou sua equipe provocarão avanços ou retrocessos nas águas dos rios Carioca e Maracanã.

O INÍCIO DAS RODADAS

A primeira ação dos jogadores, ao iniciar qualquer jogada, será responder uma pergunta.

- SE ACERTOU, jogue os dados e ande o número de casas que tirou.
- SE ERROU, não poderá jogar os dados nem se movimentar.

O TABULEIRO

- Conta com 50 CASAS e DOIS ATALHOS.
- Nessas 50 casas, há SEIS de Sorte/Azar.
- DUAS casas de Perdeu a Vez.
- UMA de Escolha um Jogador para Avançar.
- UMA de Escolha um Jogador para Voltar.

OS ÍCONES DAS CASAS

Essas casas estão espalhadas ao longo do tabuleiro, cada uma representada por um ícone respectivo à sua ação no jogo, sendo eles:



Sorte/Azar



Escolha um Jogador para jogar o dado e Avançar



Perdeu a Vez



Escolha um Jogador para jogar o dado e Voltar

OLÁ, ESTUDANTE!

Nós do LAB ESCOLA 3D, junto com o Laboratório de Ensino de Sociologia Florestan Fernandes - LabES, estamos muito orgulhosos em lhe apresentar a reimaginação física do Antropolojogo, uma maneira divertida de aprender mais sobre o vasto campo da Antropologia.

Neste jogo, você assume o papel de um entre oito grandes antropólogos e antropólogas, desbravando um caminho cheio de desafios, enquanto responde diversas perguntas acerca dessa área de estudo e brinca com a sorte para ser favorecido, evitando sempre contratempos indesejados. Tudo isso enquanto passa por lugares conhecidos da cidade do Rio de Janeiro até o seu destino final: o grande Museu Nacional. Desejamos que você se divirta muito!

O ANTROPOLOJOGO POSSUI

- 01 tabuleiro
- 01 manual
- 02 dados
- 04 peões
- 08 cartas de antropólogos
- 09 cartas de Azar
- 10 cartas de Sorte
- 12 cartas Encontro das Águas
- 35 cartas Caderno de Campo

O [QR CODE](#) do tabuleiro, ao ser escaneado, lhe dá acesso a uma versão digital deste manual e a mais informações!

BONS ESTUDOS!

PREPARANDO O JOGO

Após abrir a sacola do Antropolojogo, escolha um lugar amplo e confortável para posicionar o tabuleiro, de forma que todos os jogadores possam jogar sem esforço. Posicione o montinho de cartas de perguntas e sorte/azar no espaço designado na parte direita do tabuleiro.

- Escolha alguém para ser o mediador do jogo, sendo este o responsável por conduzir a rodada, realizar as perguntas, checar as respostas e garantir o bom andamento da experiência. (pode ser seu professor ou professora).
- O mediador deve separar o baralho em três montes: Caderno de Campo, Sorte/Azar e Encontro das Águas, posicionando os dois primeiros no tabuleiro e o terceiro sob sua posse.
- Cada jogador ou equipe deverá escolher seu peão, representativo de uma dupla de grandes antropólogos e antropólogas. Escolha um deles para ser seu representante.



2 a 4 jogadores ou equipes



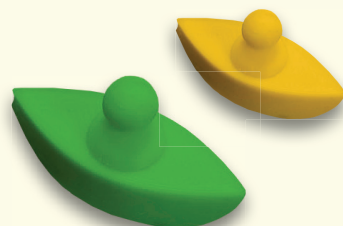
Tempo estimado: 30 min de jogo

COMO VENCER?

O objetivo do jogo é avançar de casa em casa respondendo perguntas até chegar ao final do caminho, representado pelo Museu Nacional. O primeiro jogador que chegar até a casa final vence e a partida se encerra.

PEÕES

Sendo quatro jogadores ou equipes, o jogo dispõe de quatro peões, cada um deles representando uma canoa remada durante a aventura de um/uma antropólogo/a durante o seu trabalho de campo.



CARTAS

DE SORTE E AZAR

São cartas específicas das casas Sorte/Azar que lhe conferem um benefício ou atraso aleatório.

Contexto temático da carta

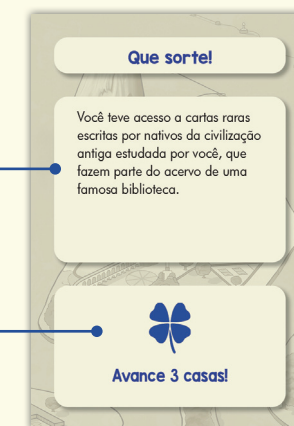


SORTE



AZAR

Tive sorte ou azar?



DAS PERGUNTAS

CADERNO DE CAMPO: Perguntas de múltipla escolha e de tipo verdadeiro/falso, espalhadas por todo o tabuleiro.

ENCONTRO DAS ÁGUAS: São as perguntas das casas dos atalhos, cuja **maior dificuldade** compensa o menor caminho deles.

Tipo de pergunta

A pergunta e as alternativas

A resposta (de ponta-cabeça)

