

Primeira Parte:

Alex: Deverá utilizar-se da “Epistemologia Histórico-Crítica”, a escolha de um método mais apropriado auxiliará Alex a entender sua inquietude com maior facilidade devido à natureza de sua necessidade. A Histórico-Crítica analisa as condições de uso, gênese de lógica de aplicação, possibilidades e limites, assim sendo a mais apropriada para ajudar Alex a mergulhar no passado de sua família e entender os métodos utilizados através dos 4 fatores da Epistemologia Histórico-Crítica, como apresentados no exemplo abaixo.

(Condições de uso: O que levou seus parentes a fazerem tais decisões; A gênese de lógica: Aponta a razão por trás de suas ações)

Cláudio: Utilizara a “Epistemologia Pragmática” Pois ele não vai precisar analisar seus estudos com base no empirismo e em outras experiências.

Ele apenas precisa observar a prática através de outros projetos (Ações) e aprender deles, (Ideais e Ideias) e eventualmente implementar seus conhecimentos adquiridos em seu próprio game, utilizando suas ideias como ferramentas que levam a execução da ação necessária.

Sendo a produção de games, algo muito pragmático e “Mão na massa”, Cláudio precisa se submeter a fazer múltiplos projetos, para que consiga aprender como fazer um game de sucesso, utilizando os mesmos projetos passados como um todo.

O pragmatismo ajuda o indivíduo a colocar suas imaginações, conceitos e métodos em movimento, que servirá de alavanca para Cláudio começar sua carreira como Desenvolvedor através do incentivo do “Concreto” (O que foi feito)

Segunda Parte:

2.1-

“Vou verificar em que momento eles começam a falir, e vou ver se consigo encontrar algum padrão entre as causas de falência...”

Composição: Composta

Conectivo lógico // Indicador de Premissa ou Conclusão: “e”, conjunção

Negação lógica: “Não Vou verificar em que momento eles começam a falir, ou não vou ver se conseguir encontrar algum padrão entre as causas de falência...”

“Me fascinam os costumes de sociedades tribais. Então, gostaria de entender os mecanismos sociais que organizam estas sociedades. ”

Composição: Composta

Conectivo lógico // Indicador de Premissa ou Conclusão: “Então”, condicional

Negação lógica: “Me fascinam os costumes de sociedades tribais, e não gostaria de entender os mecanismos sociais que organizam estas sociedades. ”

“Mas como isto se daria? ”

Composição: Simples

Conectivo lógico // Indicador de Premissa ou Conclusão: “se”

2.2-

“Todo videogame é feito em um computador tudo indica que, Cláudio precisa saber usar um computador, e por isso, Cláudio está estudando “Multimídia digital” logo, logo, Claudio conseguirá fazer seu videogame.

Claudio também precisara entender como múltiplos aparelhos funcionam e interagem entre si para fazer um videogame, então a escolha de Cláudio em querer aprender multimídia digital foi uma ótima escolha, que o levará a ser um ótimo desenvolvedor.

Em sua jornada acadêmica, Cláudio aprenderá a utilizar a internet em seu computador e em outros aparelhos, videogames utilizam a internet, provando mais uma vez que a escolha de Cláudio foi correta e basta ele terminar o curso para conseguir fazer seu videogame.

