



## Comunicação Científica de Iniciação à Docência

### JOGOS LÚDICOS COMO FERRAMENTAS DIDÁTICAS PARA O ENSINO DE FILOSOFIA: UMA EXPERIÊNCIA FILOSÓFICA NO ENSINO MÉDIO

Roberta Elza Alves Cremones<sup>1</sup>  
Silvia Regina Marotto<sup>2</sup>

#### Resumo expandido:

Através do contato diário com os alunos, percebe-se uma dificuldade em se ensinar filosofia: é uma matéria que envolve muita leitura e reflexão, e justamente por isso não chama a atenção da maioria dos alunos e não os estimula. Considerando que “muitos programas de filosofia acabam reunindo uma diversidade de textos, cuja abordagem, não obstante a melhor dedicação do professor, só pode ser algo superficial, quase sempre aborrecido para o estudante, frustrante para o professor e questionável do ponto de vista pedagógico, quanto a seus resultados educacionais” (CARMINATI, 1997, p. 160), foi proposta a inserção de jogos didáticos e lúdicos, criados com a ajuda dos próprios alunos, nas salas de aulas. O objetivo foi a criação de jogos que sirvam como ferramentas didáticas, de fácil acesso, que visa estimular o estudo da filosofia e de seus pensadores, através de recursos que possibilitem o interesse do aluno, tornando o conteúdo significativo e acessível, uma vez que os jogos conseguem manter os jogadores a concentração dos alunos durante horas. Levando em conta a dificuldade mencionada quando se trata de ensinar filosofia, considera-se importante a integração da filosofia em um jogo, que atuará como uma ponte de ligação entre os conhecimentos filosóficos e os alunos. Deste modo, com um método diferente e divertido, é

<sup>1</sup> Universidade Estadual de Londrina. Curso de Filosofia. PIBID-Capes [betasisto@hotmail.com](mailto:betasisto@hotmail.com)

<sup>2</sup> Colégio Estadual Maestro Andrea Nuzzi. Filosofia. PIBID-Capes [srmarotto@gmail.com](mailto:srmarotto@gmail.com)



### Comunicação Científica de Iniciação à Docência

possível instigar os alunos ao conhecimento filosófico, facilitando o trabalho do professor em sala de aula. Afinal, de acordo com Pletsch (2010, p. 158-159): “Entendemos que as práticas curriculares são ações que envolvem a elaboração e a implementação do currículo em suas diferentes dimensões (planejamento, metodologias, **estratégias de ensino**<sup>1</sup>, avaliação, tempo e espaço de aprendizagem)”. O primeiro jogo criado é um jogo clássico de tabuleiro, constituído de questões acerca de cada Era da Filosofia, contendo perguntas, curiosidade e alguns fatos históricos relativos à própria Filosofia, à História e à Arte, que estimulam os jogadores e deixa-os informados sobre cada período, sendo o vencedor aquele que conseguir passar por todo tabuleiro. O clássico jogo “Monopoly” foi usado como base estética para o desenvolvimento do tabuleiro, por ser referência entre esses tipos de jogos. Partindo desse modelo, foi preciso desenvolver a jogabilidade: as regras, os cartões de perguntas, cartões de fatos históricos sobre algumas curiosidades que pudessem ser dispostas no meio do tabuleiro e do cenário. O *layout* do jogo foi desenvolvido nos programas do Microsoft Paint e do programa Microsoft Office PowerPoint. A partir daí, iniciou-se a criação do game, que recebeu o nome de *FILOSOPOLY: Desafiando Eras*. Foi necessário realizar pesquisas sobre cada Era. Por exemplo, na Era da Filosofia Medieval, foi preciso situar os autores e suas obras mais conhecidas, como Agostinho e sua obra *Confissões*. Além do conteúdo teórico, foram realizadas pesquisas referentes às características dos países e lugares que serviram como palco de destaque para cada período retratado no jogo, como as colunas gregas da Grécia Antiga para retratar a Filosofia Antiga, as Igrejas e quadros religiosos para retratar a Filosofia Medieval, e assim por diante. Foram estabelecidas as regras do jogo, onde o jogador terá que percorrer o tabuleiro a partir da Era Antiga objetivando alcançar a Era Contemporânea, acertando as questões que foram colocadas durante o jogo, de modo a conhecer cada período filosófico. Ao longo do jogo, os jogadores coletam conhecimento, cartas que contém curiosidades e informações a respeito dos períodos filosóficos, bem como fatos históricos que se deram durante os mesmos. Os alunos do ensino médio ajudaram no desenvolvimento das questões e curiosidades do jogo. A fundamentação teórica do jogo se deu através de coletâneas de textos filosóficos e livros didáticos, bem como artigos de internet que versam sobre o assunto e até mesmo os livros



### **Comunicação Científica de Iniciação à Docência**

clássicos disponibilizados na biblioteca do colégio. O segundo jogo trata-se de um jogo da memória, que contém cartas com imagens dos filósofos mais conhecidos, tais cartas devem fazer par com as cartas que possuem frases clássicas ditas por cada um deles. Por exemplo, ao retirar a carta com a imagem de Descartes, o jogador deve buscar seu par na frase “penso logo existo”. O processo de criação deste jogo envolveu a leitura de texto, tanto livros didáticos e coletâneas, quanto materiais encontrados na internet. O desenvolvimento do Layout do jogo se deu no Microsoft Office PowerPoint e Microsoft Paint, assim como a produção das cartas e montagem do jogo. Depois de finalizados, os jogos foram enviados à gráfica e apresentado aos demais alunos a fim de analisar o resultado e aceitação entre os estudantes de ensino médio. Antes e depois do contato dos alunos com os jogos, foi aplicado um pequeno questionário aos mesmos, com perguntas sobre a importância da didática e material lúdico no ensino da filosofia no ensino médio, tal como “você acha importante o contato com frases clássicas de filósofos no ensino da filosofia?”. Antes dos jogos, as respostas foram em sua maioria negativa: os alunos não consideravam este tipo de contato importante. Depois dos jogos, porém, com exceção de cinco - o questionário foi aplicado entre 60 alunos -, as respostas foram positivas, ou seja, os alunos reconheceram a importância em se ensinar filosofia de um modo diferente e mais didático e lúdico. O resultado alcançado foi muito satisfatório, os jogos serviram como ferramentas pedagógicas muito interessante, já que os alunos conseguiram aprender Filosofia apenas fazendo o que a maioria já faz em seu dia-a-dia: “brincando”, e utilizaram os jogos como uma maneira de aprender Filosofia de forma divertida e fora de sala de aula. O que se pode notar quando se trata de ensino é que na maioria das vezes não há interesse nenhum por parte dos alunos, ou seja, a leitura de textos em sala de aula não desperta a atenção dos estudantes, de modo que a criação de ferramentas didáticas que sejam lúdicas é extremamente necessária, quando se objetiva um ensino mais amplo e satisfatório na educação básica. Muitas vezes, por medo da mudança, os professores preferem manter um método de ensino já estabelecido, clássico, sem pensar no que mudanças significativas no modo de ensinar podem trazer aos alunos e até mesmo aos demais professores de um Colégio: “[...] para alguns estudiosos pensar em mudanças escolares é uma autêntica ousadia, considerando-se o peso que têm os métodos



### **Comunicação Científica de Iniciação à Docência**

tradicionais. Muitos professores sentem pavor das mudanças de conteúdos que lhes tiram da zona de conforto e das repetitivas programações” (TÉBAR, 2011, p.34). Deve-se despertar o interesse e o lado criativo do aluno, e jogos criados com – e para eles- assumem justamente esse papel. De acordo com Moran (2000, p. 133): “A profissão fundamental do presente e do futuro é educar para saber compreender, sentir, comunicar-se e agir melhor, integrando a comunicação pessoal, a comunitária e a tecnológica”.

**Palavras-chave:** Ensino. Filosofia. Didática. Lúdico.

### **Referências**

CARMINATI, C. J. **O ensino de filosofia no II grau:** do seu afastamento ao movimento pela sua reintrodução (A Sociedade de Estudos e Atividades Filosóficas - SEAF). 1997. 195 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 1997.

MORAN, José Manuel, MASETTO, Marcos T., BEHRENS, Marilda A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** Campinas, SP: Papirus, 2000.

PLETSCH, M. D. **Repensando a inclusão escolar:** diretrizes políticas, práticas curriculares e deficiência intelectual. Editora EDUR/NAU, Rio de Janeiro. (Serie Docência.doc), 2010.

TÉBAR, Lorenzo. **O perfil do professor mediador:** pedagogia da mediação. Tradução de Priscila Pereira Mota. – São Paulo: SENAC São Paulo, 2011.