



LÓGOS CARD GAME: O ENSINO DE FILOSOFIA ATRAVÉS DO JOGO

Autor

*Luis Eduardo Bussolotto¹

Orientador

Manuel Moreira da Silva²

Eixos Temáticos: Educação e tecnologias

Palavras-chave: Ensino, Filosofia, Jogo, Lúdico.

Conhecer os filósofos e seus pensamentos sempre foi uma tarefa difícil para os alunos da educação básica, assim como ensiná-los tem-se mostrado uma tarefa inglória para os professores de filosofia. No caso dos gregos, nomes como Anaxímenes, Heráclito, Protágoras e Epicuro entre outros não permanecem mais que como nomes confusos de pensadores cujas concepções filosóficas estão fadadas a desaparecer tão rápido quanto são apresentadas aos discentes. Em grande parte resultante das metodologias tradicionais de ensino de filosofia, por sua vez meras apropriações ou reproduções de métodos e técnicas de ensino oriundas de outras disciplinas, o estudo dos filósofos, ou antes de suas teorias e doutrinas, ou se resume a uma história contada historicamente ou a uma tentativa de filosofar que pouco ou nada incidem sobre a compreensão, a capacidade e o prazer de pensar já prenes em boa parte dos discentes. Em suma, a filosofia é ser vista como “difícil” justamente porque a forma como é ensinada no ensino médio atualmente, ainda que de modo gradativo, termina por diminuir o entusiasmo e o entendimento nos alunos mais que por incentivá-los e encorajá-los a pensar. A abstração e o mecanicismo, quando

Graduando do curso de Filosofia licenciatura pela Universidade Estadual do Centro-Oeste do Paraná, UNICENTRO/PR, Campus Santa Cruz, Guarapuava/PR. Bolsista do Pibid-CAPES. Luisedubu@hotmail.com

² Doutor em filosofia pela Universidade Estadual de campinas – UNICAMP – e professor adjunto do departamento de Filosofia da Universidade Estadual do Centro-Oeste do Paraná, UNICENTRO/PR, Campus Santa Cruz, Guarapuava/PR. Coordenador de Área do Pibid. Bolsista CAPES. immanuelmoreyra@gmail.com



não a simples verborragia, os obriga a memorizar pensamentos abstratos que não vivenciam e cuja reflexão ou ausência desta são reproduções da formação e da postura de muitos professores, que se limitam a recapitular estruturas formais ou conceitos abstraídos de seus contextos originários e de suas práticas fundamentais. Embora não existam métodos mágicos para eliminar as dificuldades daí resultantes, há estratégias didático-pedagógicas que permitem um caminho diferente. O jogo se mostra uma saída bastante plausível.

O projeto *Lógos Card Game* têm como objetivo a confecção de um jogo analógico de propriedades didáticas, desempenhando papel agregador de conteúdo e auxiliando professores(as) a introduzir pensadores e conceitos pertinentes à disciplina de filosofia de maneira lúdica. O projeto sustenta-se na efetividade de um ensino inovador (SILVA, BUSSOLOTTO, KOOP, 2015), sustentado por alternativas de ensino de suporte lúdico e que mediam, pela prática, conteúdos teóricos e poéticos.

Em sua proposta inicial o objetivo do projeto *Lógos* partiu de um ideal de criação de um jogo analógico para auxílio didático da disciplina de filosofia, uma variação da proposta lúdica apresentada em 2015 pelo Pibid Filosofia (SILVA, BUSSOLOTTO, KOOP, 2015). Em suas primeiras exemplificações em 2016, com base em livros de Game Desing (SALEN, K., & ZIMMERMAN, E., 2012) e (BRATHWAITE, Brenda; SCHREIBER, Ian. 2009) o projeto *Lógos* resultou-se em três modelos de jogo diferentes, um *boardgame*, um *cardgame* (TCG) e uma aventura de *Role-Play Game* (RPG). Dentre os três modelos o *card game* foi escolhido por sua maleabilidade de aplicações e possibilidades tanto como jogo, quanto de recurso didático acessível ao professor e ao aluno.

O gênero de jogo do projeto *Lógos* se assemelha a jogos de cartas de sucesso encontrados no mercado, conhecidos por *Trading Card Game* (também chamado pela sigla TCG). Jogos como *Magic: the Gathering* da empresa *Wizards of the Coast, Inc.* e *Pokemon Trading Card Game* da empresa *Nintendo Company, Limited.* são nomes populares deste gênero de jogo de cartas TCG, apresentando uma dinâmica semelhante de embate e de possibilidade de construção de arquétipos estratégico.



Em seu estágio atual, o jogo se constitui de um módulo (conjunto de cartas) direcionado para o ensino do pensamento grego. Todas as cartas acompanham de uma breve descrição do pensador (a) ou do argumento referido, uma imagem representativa e dados sobre sua origem, principais ideias etc.. Juntamente com a descrição, a carta acompanha um efeito específico e relacionado ao conteúdo filosófico do pensador ou argumento em jogo, a qual implica certa relação entre os efeitos da carta em jogo e os conteúdos didáticos encontrados na carta

No jogo, o jogador se apresenta na figura de um Comandante do saber, a qual deve formar primeiramente um grupo de 40 cartas, chamada Biblioteca. Para formar a sua Biblioteca, o jogador deve utilizar de toda a gama disponível de cartas existentes, sejam cartas de pensadores, argumentos, contra-argumentos, pensamentos e conceitos para customizar seu baralho individual com estratégia argumentativa própria.

Enfim, em *Lógos Card Game* o jogador assume a identidade de um Comandante do Saber que percorre o mundo visitando, dialogando e enfrentando outros Comandantes. A Ágora corresponde a este cenário central, onde Comandantes do Saber de diversas áreas do mundo, épocas e pensamentos se encontram para dialogar a fim de determinar quem é o mais sábio. Dentro deste mundo, o sucesso é alcançado a que se aproximar de respostas significativas sobre o que é a verdade, a beleza, a vida, o universo e tudo mais. Contudo, a força da argumentação baseia-se em uma união da perícia e astúcia argumentativa do Comandante somada ao conhecimento já dominado que se encontra na biblioteca de cada Comandante. Por fim, somente aquele que sobrepujar o oponente é o ganhador.

Em conclusão, pode-se compreender que o valor didático do jogo se encontra permeado em seus usos, seja simplesmente jogando, ou utilizando-o como material de apoio didático. Pois durante o processo do jogo, o jogador não apenas busca reconhecer as cartas que se adequam ao seu estilo de jogo, como também entra em contato com os diversos pensadores da história da humanidade, seus argumentos, conceitos e vocábulos. Este processo é duplamente recompensador ao passo que enriquecem tanto o reconhecimento das estratégias dos adversários, permitindo ao jogador uma melhor adequação em jogo, quanto como o conhecimento filosófico livre que insere a realidade



dos conteúdos de filosofia em situações praticas que o levam a vivenciar o conteúdo e não apenas servir de receptor passivo de teorias e argumentos alheios, mas verificar e resinificar para si essas teorias ou esses argumentos.

Referências.

BRATHWAITE, Brenda; SCHREIBER, Ian. Challenges for Game Designers: nondigital exercises for video game designers. Boston: Cengage Learning, 2009.

SALEN, K., & ZIMMERMAN, E. Regras do Jogo - Volume 1. Blucher. 2012. SILVA, M. M. DA;

KOOP, S. K.; BUSSOLOTTO, L. E. Pensar em imagens. Experiências pensantes do PIBID Filosofia da UNICENTRO/PR. Texto apresentado no II ENAPIBID – Encontro Nacional do PIBID Filosofia, realizado entre os dias 1 a 3 de junho, na UFABC. São Bernardo do Campo, no ano de 2015. [PREPRINT, PDF, 14 p.].