

A FILOSOFIA NA CONSTRUÇÃO DE JOGOS

O recurso do lúdico na produção coletiva e divulgação do conhecimento filosófico

Taís Silva Pereira

PPFEN-CEFET/RJ

RESUMO: O projeto de extensão “A filosofia na construção de jogos” nasceu em 2013 no CEFET/RJ com o propósito de explorar conceitos e problemas filosóficos de forma acessível, através da elaboração coletiva de jogos, com a participação de alunos e professores, para serem jogados pela comunidade escolar e em sala de aula. Nos últimos anos, o projeto procurou levantar algumas perguntas, dentre elas, o lugar do lúdico na produção coletiva de conhecimento – de forma mais ampla – e, mais especificamente, seu papel para a divulgação da reflexão filosófica. Ao relatar o processo de construção de jogos a partir das problematizações da filosofia, será apresentada a importância do prazer, divertimento, não apenas como facilitador da apropriação de conteúdos, mas especialmente, pela criação de um espaço comum de compreensão para o exercício do filosofar. A metodologia de todo o processo é baseada no trabalho coletivo como princípio educativo, ou seja, assume que a formação humana se dá em diferentes espaços, além da escola, apontando para o seu desenvolvimento integral através também da prática sobre a realidade circundante. Por isso, toda a construção do jogo – desde sua concepção inicial até a confecção de sua materialidade – foi feita por todos os envolvidos no projeto, que se situam em igualdade de condições para tomada de decisões. Com efeito, até a presente edição, “A filosofia na construção de jogos” produziu seis jogos educacionais, a partir de temas e problematizações gerados pela filosofia, e que foram apresentados em eventos dentro e fora da comunidade escolar. Ademais, cada jogo também foi utilizado nas aulas de filosofia do CEFET/RJ e analisado no mestrado profissional de Filosofia e Ensino da mesma instituição, aliando, assim, o tripé indissociável entre ensino-pesquisa-extensão. Finalmente, as atividades oriundas do projeto levam a uma consideração mais aprofundada do próprio conceito de jogo, centrado no lúdico, e sua aproximação com a filosofia.

Palavras-chaves: jogos; filosofia; lúdico; produção coletiva.

ABSTRACT: The extension project “Philosophy in game making” born in 2013 at CEFET/RJ with the aim of explore philosophical concepts and problems in an accessible way, towards the collective elaboration of games. These games count with the participation of students and teachers, then they are played by the school community and in the classrooms. In the past years, the project tried to raise questions, such as the ludic place in the collective production of knowledge – in a broad sense – and, more specifically, its task to a dissemination of the philosophical reflection. In reporting the process of the games building from the philosophical problematizations, it will be presented the importance of pleasure and fun not just a content appropriation helper, but specially in creating the common space of meaning for philosophize. The methodology of all the process is based in the collective work as the educational principle, that is, it assumes that the human formation occurs in different places, beyond the school, and also points to the integral development through the practice on our reality. Therefore, all the game construction – since its initial conception just to confection of its materiality – was made by all the participants of the project, which are in equal conditions to come decisions. In effect,

PEREIRA, Taís Silva

A Filosofia na construção de jogos: o recurso do lúdico na produção coletiva e divulgação do conhecimento filosófico

until the present edition, the “Philosophy in building games” produced six educational games, from the subjects and problematizations generated by philosophy. They are presented in events inside and outside school community. Furthermore, each game was used in the philosophy classrooms at CEFET/RJ, and was analyzed in the Professional Master of Philosophy and Teaching at the same institution, linking the tripod between teaching-searching-extension. Finally, the activities arising from the project take account of a deeper consideration about the concept of game, centered in ludic, and their approximation to the philosophy.

Keywords: games; philosophy; ludic; collective production.

Introdução

Após um longo processo de aparições esporádicas nos currículos da educação básica, notadamente com sua exclusão durante a ditadura militar (GALLO, 2009), em 2008, através da lei 11.604/08 a filosofia, juntamente com a sociologia, é incorporada como disciplina obrigatória no ensino médio até o ano de 2016¹. Tal contexto de idas e vindas na educação básica teve um reflexo importante para o ensino de filosofia, a saber, a escassez de materiais didáticos voltados para o ensino médio, sobretudo. Diante, pois, da necessidade de se ter um maior repertório de produtos que pudessem ser utilizados neste nível de ensino e de fontes alternativas aos manuais e livros didáticos já existentes, nasceu o projeto de extensão “A filosofia na construção de jogos” em 2013, após algumas experiências pontuais com uso de elaboração de jogos em sala de aula desde 2010.

No cotidiano de uma escola de ensino médio não é incomum ver alunos jogando: seja a utilização da quadra fora do horário das aulas de educação física, sejam jogos de cartas dos mais diferentes tipos no pátio ou em sala, seja a participação em grupos de RPG (*Role-Playing Game*, jogo que envolve a interpretação de personagens no interior de narrativas) em plataformas digitais ou de forma presencial. Os jogos são realizados em geral nos intervalos, no descanso – no “tempo livre”, ou seja, no momento em que não se está “produzindo”. Poderia se dizer, talvez, “o tempo da não aprendizagem”. Afinal, mesmo quando os alunos estão jogando no horário da aula, ele é um momento da transgressão, da recusa ao que é tratado em sala. Assim, levar o jogo para as aulas é uma mudança de percurso, mas nem sempre proveitoso. Segundo Huizinga (2012, p. 5), o divertimento é um elemento crucial do jogo, enquanto categoria primária da vida. Para o estudioso, jogar não é uma atividade propriamente humana, mas compartilhada com animais, por exemplo. Isso significa dizer que a atividade de jogar só tem sentido

¹ É importante notar que em 2016, filosofia e sociologia perdem novamente sua obrigatoriedade, com a promulgação da medida provisória (MP 746/2016), alterando a lei de Diretrizes e Bases da educação brasileira (LDB, de dezembro de 1996). Posteriormente, após as críticas da sociedade civil e associações de pós-graduação, ambas foram incluídas mais uma vez, na atualização da MP na lei 13.415/17, sob a alcunha de “estudos e práticas” obrigatórios na Base Nacional Curricular Comum (BNCC). Como as discussões sobre a BNCC foram suspensas e até o momento não foram apresentadas pelo MEC em sua versão final, não se sabe ao certo o lugar da filosofia e sociologia no currículo do ensino médio. Com efeito, esta pequena digressão tem aqui apenas o intuito de reforçar a inconstância da presença da filosofia na educação básica.

PEREIRA, Taís Silva

A Filosofia na construção de jogos: o recurso do lúdico na produção coletiva e divulgação do conhecimento filosófico

quando associado ao prazer de realizar a atividade mesma, sem uma finalidade externa ao próprio prazer de jogar. Apropriar-se da tarefa de jogo para o ensino-aprendizagem tem, pois, o desafio de manter de alguma forma a experiência lúdica em um momento não voluntário da formação curricular.

Por isso, a aposta do projeto foi a de utilizar o jogo, expresso em uma atividade centrada no lúdico, enquanto fruto da produção de todos os envolvidos, ao invés de mostrar um produto pronto para ser utilizado. O projeto “A filosofia na construção de jogos”, iniciado em 2013 e completando sua quinta edição em 2018, foi pensado como uma elaboração coletiva de recursos didáticos em forma de jogos. Seu objetivo geral é a difusão da filosofia e de seu ensino, principalmente na educação básica e na comunidade escolar, cujos objetivos específicos são, a) desenvolver, através do processo criativo e coletivo, a tradução do discurso filosófico para a linguagem das regras de um determinado tipo de jogo e b) produzir um recurso educacional que possa ser utilizado em sala de aula. Por conseguinte, os estudantes são coautores da criação de um jogo, que é ele mesmo reapropriado nas aulas regulares, em diferentes turmas, para o ensino de filosofia. Há uma dupla função intrínseca ao projeto: a construção coletiva e a utilização de materiais alternativos no cotidiano das aulas, os quais foram refletidos também por estudantes. Isto significa que o jogo não vem pronto para turma que, passivos, poderiam utilizá-lo jogo nas aulas de filosofia como mais uma ferramenta de maquiagem para a transposição de conteúdos. Antes, a sua própria concepção e elaboração dependem de uma atuação em relação ao conhecimento para obter o produto gerado.

A fim de defender o percurso de construção, com base no trabalho coletivo para a formação de sujeitos que precisam se posicionar – oferecer e acolher razões em tomadas de decisões comuns – torna-se necessário compreender a atividade filosófica enquanto exercício de construção conceitual sobre e a partir da realidade vivida (aquilo que sempre se pressupõe na elaboração de pensamentos e práticas). Por isso, ela não pode ser tomada como um saber distante ou desnecessário; antes, é um modo específico e humano de se pensar. Uma maneira de aproximar o público da filosofia, que pode parecer um discurso complicado de início, é vivenciá-la através de um elemento comum (CERLETTI, 2009), sendo o jogo uma possibilidade proveitosa neste sentido. Com efeito, ele possui duas características importantes que auxiliam a prática filosófica.

PEREIRA, Taís Silva

A Filosofia na construção de jogos: o recurso do lúdico na produção coletiva e divulgação do conhecimento filosófico

Primeiramente e de maneira mais geral, ele envolve um elemento lúdico importante. Como afirma Huizinga (2012, p. 11-12), sua finalidade é intrínseca à atividade de jogar, acarretando em uma temporalidade própria (o tempo do jogo) e no prazer vivenciado pelo jogador, o qual não pode ser confundido com a não seriedade (o jogo é sério). É, pois, o elemento do lúdico que proporciona um propósito comum aos jogadores no interior de sua própria atividade, sendo então desinteressado porque importa somente sua realização. Atrelado ao primeiro, em segundo lugar, todo jogo constitui-se por regras próprias sem as quais perdem sua razão de ser. Há, em outros termos, um campo compreensivo na estrutura do jogo que demanda completa apropriação dos participantes. Desta forma, um bom jogador não apenas conhece as normas de um determinado jogo, mas as articula da melhor maneira possível. O lúdico tem, portanto, uma função significativa (encerra um sentido próprio) e, ao mesmo tempo, possibilita a criação, a invenção a partir de certo dado (neste caso, o conjunto de regras).

Ao elaborar jogos, os envolvidos têm a oportunidade de acompanhar na prática como os conceitos filosóficos estão arraigados nas normas, padrões e suposições que assumimos. Por este motivo, mais do que apresentar um produto pronto para ser utilizado na sala de aula, o projeto também é uma experiência de construção coletiva do conhecimento, através da qual os participantes (alunos do ensino médio e professora), ao se debruçarem sobre o tema de sua escolha poderão transpor o discurso filosófico para as regras do jogo. Em termos de ensino-aprendizagem isto tem uma dupla vantagem: os participantes acompanham ativamente o processo e são corresponsáveis pelo resultado final. Em termos de divulgação do conhecimento filosófico, ele pode, a partir do divertimento, levantar problematizações que demandam reflexão para um público não habituado ao estudo da filosofia. A filosofia assume-se então em seu caráter prático e dialógico, e não um saber hermético e acessível a poucos, tal como afirma Porta:

A intersubjetividade de princípio do pensamento filosófico não está presente apenas no seu resultado, mas também no seu percurso construtivo. Ao contrário do que se tende a crer, o pensamento filosófico é uma atividade coletiva, não individual; a filosofia, um modo de práxis essencialmente social (PORTA, 2014. p. 47).

Uma forma de desconstruir a inutilidade da filosofia, de um discurso abstrato, é sensibilizar as questões filosóficas para que elas façam sentido e sejam reconhecidas como problemas para nós, ou seja, “a garantia de possibilidade de que o ensino seja a

PEREIRA, Taís Silva

A Filosofia na construção de jogos: o recurso do lúdico na produção coletiva e divulgação do conhecimento filosófico

experimentação do pensar filosófico reside em uma abordagem problemática dos temas” (ASPIS; GALLO, 2009. p. 52). Este desafio é premente aos professores que, na educação básica e igualmente para o grande público, não está formando profissionais e especialistas da área. A utilização de jogos é, então, uma possibilidade de afetar, pelo divertimento, os participantes enquanto parceiros com um propósito comum de problematizações conceituais. Neste sentido, o princípio educativo não está restrito à sala de aula, mas é de início uma atividade compartilhada para pensar a realidade que nos cerca, em diferentes espaços de interação.

Metodologia

Todo o processo de construção dos jogos foi realizado no CEFET/RJ, inicialmente no campus de Nova Iguaçu e, mais recentemente, na sede, campus Maracanã. Um grupo de alunos interessados se encontra de uma a duas vezes por semana, de março a dezembro, para pensar e debater a melhor forma possível de articular o jogo com as questões da filosofia, à exceção do(a) bolsista que, além dos encontros em grupo, auxilia a professora na organização do material, no registro das atividades e apresenta o projeto em visitas realizadas pelo projeto.

Uma vez definido o problema filosófico a ser abordado e o tipo de jogo, organizam-se os materiais para a confecção. Livros de referência (de filosofia ou de áreas afins), materiais de papelaria (papel A4, papel panamá, cola, tesoura, canetas) e gráfica (impressão em papel *couché*, fotocópias) constituem o repertório da elaboração do produto, pois um dos propósitos do projeto é tornar jogos acessíveis que podem ser facilmente replicados por outros professores ou interessados em educação. Assim, todo o desenvolvimento da confecção leva em consideração a ideia de *print and play*, jogos domésticos prontos para imprimir, cortar e jogar. Como toda a produção tem uma análise filosófica de fundo, os produtos gerados pelo projeto são a consequência de estudos e reflexões concernentes à filosofia, de escolha dos extensionistas. A fim de um melhor desenvolvimento do projeto, as ações foram organizadas segundo as seguintes etapas:

1. *Definição do tema filosófico e da mecânica do jogo*: Os participantes do projeto decidem coletivamente sobre o que será abordado no jogo e a melhor forma de traduzir o discurso filosófico na linguagem do jogo, suas regras. Esta decisão terá como

base tanto o caráter lúdico do produto quanto a caracterização do conhecimento a ser divulgado para qualquer público, inclusive aquele que não esteja habituado com o saber filosófico;

2. *Levantamento bibliográfico:* Após a definição do que será tratado ao longo da construção do jogo, os participantes fazem um levantamento bibliográfico sobre o tema (a partir da filosofia e também de outras áreas do saber), com a orientação da professora-coordenadora. Com efeito, a delimitação desta pesquisa torna-se a base teórica para o tratamento do tema filosófico e sua tradução na linguagem do jogo;

3. *Pesquisa, leitura e discussão das referências:* Este é o momento para reflexão e discussão a respeito do tema proposto, bem como sua delimitação para a transposição do jogo. Em termos filosóficos, leva em consideração a aproximação do pensamento herdado pelas tradições e o nosso cotidiano, assumindo a filosofia enquanto prática compartilhada. Igualmente, é o exercício de levantar os problemas filosóficos e assumi-los como objeto de reflexão dialógica;

4. *Elaboração do manual do jogo:* Das leituras e discussões em grupo se segue a tradução da linguagem filosófica (conceitual) nas regras do jogo (segundo a mecânica estabelecida) com a criação do manual. Este último é, então, o fio condutor para a confecção do jogo. Neste ponto, os participantes constroem um manual que, ao mesmo tempo, permita o divertimento e resguarde os pontos centrais a serem abordados filosoficamente no interior do próprio jogo. Ele será também a ponte entre o produto final e os participantes que conhecerão o material sem a mediação direta dos integrantes do projeto;

5. *Confecção do jogo:* Após elaboração e revisão do manual, os participantes se concentram na confecção do jogo, tendo em vista a mecânica escolhida, a atratividade e o espaço demandado para a atividade. Com isso, a partir de materiais simples, de papelaria, elabora-se um protótipo;

6. *Testes de jogabilidade:* Neste momento, o grupo do projeto e convidados, que não participaram do processo, jogam a fim de revisar possíveis dificuldades no andamento do protótipo. A crítica externa é um elemento importante para a finalização do produto. É a experiência do lúdico do público externo que permite apontar o pleno funcionamento do jogo. Neste momento, é possível também realizar algumas visitas a escolas a fim de receber o *feedback* de outros estudantes;

7. *Apresentação do produto na Semana de Extensão do CEFET/RJ*: Os jogos produzidos ficam à disposição do público e são mediados por todos os participantes do projeto – especialmente os alunos envolvidos. É neste momento que integrantes de “A filosofia na construção de jogos” podem expressar para os visitantes as articulações conceituais no interior do próprio jogo. É na prática, então, que o lúdico se aproxima das questões filosóficas, acessíveis a todos;

8. *Avaliação*: As reuniões posteriores à apresentação consistem na avaliação da experiência durante todo o processo e levantamento das possíveis modificações a serem feitas, com base na recepção do jogo pela comunidade escolar. Caso seja necessário, também são realizadas adaptações para a utilização do jogo no ano seguinte, em sala de aula, bem como apresentação do jogo pronto em visitas a outras escolas.

9. *O jogo enquanto recurso didático em sala de aula*: Após sua confecção e possível revisão, o jogo integra um dos materiais que serão utilizados em sala de aula, tendo em vista o currículo do ensino médio integrado da escola. Neste sentido, os extensionistas também são co-autores de produtos que serão utilizados com seus colegas. Por um lado, esse momento reforça o protagonismo estudantil na produção do conhecimento e, por outro, aproxima o recurso didático às possibilidades de problematização de conceitos e teorias no contexto próprio do processo de ensino-aprendizagem do ensino médio.

Resultados e Discussão

Cada jogo produzido leva em torno de nove a dez meses para ser finalizado e apresentado na comunidade escolar, por isso a cada ano o projeto pode criar apenas um jogo. Dentre os produtos didáticos que nasceram do projeto podemos citar:

1. *Filostecas* (2013): Jogo de tabuleiro, voltado para a introdução à filosofia. Os jogadores se movimentam em um tabuleiro móvel que representam o percurso filosófico a partir de quatro questões: “Quem eu sou?”; “O que é importante na vida?”; “Como agir na vida?”; “Quais critérios tenho para afirmar o que é importante?”. O objetivo do jogo é percorrer o caminho da experiência filosófica, ao debater problemas com os próprios filósofos, que formularam diferentes maneiras de responder tais perguntas, e também são parceiros para derrotar o oponente.

PEREIRA, Taís Silva

A Filosofia na construção de jogos: o recurso do lúdico na produção coletiva e divulgação do conhecimento filosófico

2. *Mitologias* narrado envolvendo (grega, iorubá, nórdica, Araweté). Os

(2014): Um RPG diferentes mitologias egípcia e dos índios participantes

assumem papéis de nômades que, para superar os desafios, precisam agir de forma colaborativa, tendo as referências das narrativas mitológicas para a condução de suas ações. Os jogadores são, então, desafiados a pensar dentro do quadro mítico e considerar toda sua riqueza. Inclusive, este jogo, ao utilizar uma mecânica de narrativa, dispensa o uso de muitos materiais para confecção. É uma excelente alternativa para a produção de um jogo quase sem custo financeiro.

3. *Em busca da justiça* (2015): Jogo de cartas com intuito de problematizar o conceito de justiça. A partir de dilemas éticos ocorridos no país, pesquisados em jornais de grande circulação, os jogadores são desafiados a respondê-los de forma coerente, isto é, adotar o mesmo critério para julgar as diferentes situações. Caso isto não fosse feito, os participantes precisariam sair da zona de perigo, momento para pensar sobre as bases conceituais que orientam nossas decisões e julgamentos sobre o que é correto a se fazer.

4. *Aisthesis* (2017)²: Um jogo de cartas e de tabuleiro, voltado para a discussão dos problemas da estética filosófica, abarcando questões como o lugar dos sentidos e sentimentos em nossa compreensão de mundo; o conceito de beleza e seus padrões; a relação que temos com as obras de arte, dentre outros. Os jogadores devem se posicionar diante de perguntas, trechos de livros, poemas e músicas, bem como afirmações sobre beleza a partir, unicamente do uso de imagens. Estas precisam traduzir

² Em 2016, com a mudança de campus, o projeto dedicou-se à revisão dos jogos e visitação a escolas.

PEREIRA, Taís Silva

A Filosofia na construção de jogos: o recurso do lúdico na produção coletiva e divulgação do conhecimento filosófico

da melhor forma as questões levantadas. O ganhador é aquele que consegue conseguir mais votos com suas interpretações imagéticas e terminar o percurso do tabuleiro.



Figura 2: Carta do Jogo “Aisthesis”

5. *Enrola cuca* (2017): Jogo de cartas, destinado ao estudo da filosofia da ciência e elaborado por estudantes da pós-graduação do CEFET/RJ na disciplina de produção de material didático. Tem como objetivo adivinhar os eventos e questões próprias do saber científico, através de formulações de perguntas que só podem ser respondidas com “sim”, “não” e “irrelevante”. Único dos jogos que foi voltado exclusivamente para a sala de aula.



Figura 3: Cartas do jogo “Enrola cuca”

6. *Invisibilia: em busca das mulheres na filosofia* (2018): Jogo cooperativo de tabuleiro de aventura e que visa divulgar o papel das mulheres na produção filosófica, frequentemente à margem da história do pensamento, refletindo-se em sua quase ausência nos livros didáticos e dirigidos para o grande público. Os participantes encarnam mulheres que lutam em uma sociedade democrática ameaçada por leis que paulatinamente lhes retiram seu lugar como cidadãs. Composto por três missões

PEREIRA, Taís Silva

A Filosofia na construção de jogos: o recurso do lúdico na produção coletiva e divulgação do conhecimento filosófico

independentes, com diferentes níveis de dificuldade, e que podem ser jogadas de forma cumulativa, com o auxílio de diferentes filósofas.



Figura 4: Logo do jogo *Invisibilia*

Ao longo dos cinco anos compreendidos nesta experiência, alguns elementos chamaram a atenção, dos quais dois merecem destaque: a construção coletiva e horizontal de conhecimento e a incorporação do lúdico para o ensino de filosofia. Sobre o primeiro aspecto, ressalta-se como a pluralidade de vozes encontra um espaço de propósito comum. No âmbito de “A filosofia na construção de jogos”, esta dimensão se manifestava desde a decisão inicial do tema a ser transposto para o jogo, passando por aspectos motivacionais, de biografia, até em estratégias a serem adotadas para consecução do trabalho. Neste sentido, as diferentes narrativas que ali se encontravam promoviam conflitos, mas também sedimentavam um solo comum. Ao que tange o segundo ponto, encontrou-se na atividade lúdica um aporte interessante para o trato de questões filosóficas. Não que o jogo exclua a leitura atenta do texto ou construção exigente e metódica de argumentação, mas ele pode aparecer como um propulsor para o tratamento de questões que nos afetam. Como uma das marcas dos jogos supracitados é o espaço para o debate e discussão, não é difícil observar, nas apresentações da Semana de Extensão, que alguns os jogadores deixam a vontade de ganhar em segundo plano e concentram-se em estabelecer um discurso e convencer o outro de que sua jogada é a melhor possível.

Ademais, a comunidade escolar interna e externa – e não os participantes do projeto – são de fato os avaliadores dos produtos elaborados durante o ano. Assim, a revisão dos jogos se baseia no *feedback* das apresentações realizadas e, só

PEREIRA, Taís Silva

A Filosofia na construção de jogos: o recurso do lúdico na produção coletiva e divulgação do conhecimento filosófico

posteriormente, ganha um formato final para ser utilizado nas aulas regulares de filosofia. Com efeito, o uso em sala de aula também vem sendo proveitoso. Primeiramente, porque o olhar sobre o material é outro, na medida em que se apresenta em formato diferente, e especialmente porque a turma tem notícia de que aquele produto foi elaborado por colegas da escola. Ao fim e ao cabo, eles estão testando algo elaborado por seus pares. Além disso, o jogo já abre uma dinâmica diversa em sala: a participação é mais espontânea do que rotineiramente. Isto porque para que o jogo funcione, os participantes precisam se envolver com seu universo; sua prática não é distanciada daquela realidade específica. São nestes momentos, principalmente, que as questões filosóficas se impõem diante das possibilidades de ação proporcionadas pelo lúdico. Acostumados com diversas mecânicas de jogos, as turmas em geral se sentem bastante à vontade em utilizá-lo, depois do estranhamento inicial. Em terceiro lugar, a depender do tema e da dinâmica escolar, o jogo pode ser utilizado em outras disciplinas, abrindo o leque de discussões possíveis e extrapolando as aulas de filosofia. Finalmente, o jogo promove uma aproximação da questão a ser tratada, possibilitando uma discussão mais aprofundada com os conceitos, sejam eles expressos no texto filosófico, sejam encontrados em outros registros.³ Assim, é possível afirmar que o recurso do lúdico mais do que um facilitador para apreensão de conteúdos, promove a prática filosófica enquanto exercício de pensamento.

Considerações Finais

Foi objetivo desta apresentação um relato sobre o projeto “A filosofia na construção de jogos”, desenvolvido no CEFET/RJ. Durante este período, no qual foram produzidos coletivamente cinco jogos, voltados para a divulgação da filosofia e utilizados como recursos didáticos em turmas de ensino médio, a questão do lúdico para o processo de ensino-aprendizagem foi objeto de reflexão.

Vale ressaltar que o lúdico e o divertimento devem ser tomados em seu aspecto de seriedade na medida em que o jogo é constitutivo de um espaço diverso. Assim, se ele é prazeroso é porque oferece uma forma de orientação distinta da rotina usual,

³ Outra forma de utilizar a produção de jogos é fazê-la durante as aulas diretamente com as turmas ou como trabalho em grupo, ao longo de um bimestre, a fim de jogá-los em sala e transformar o processo em avaliação regular. Embora não seja parte direta do projeto, é uma atividade que também se mostrou muito profícua ao longo dos anos, ultrapassando muitas vezes o seu uso pontual.

PEREIRA, Taís Silva

A Filosofia na construção de jogos: o recurso do lúdico na produção coletiva e divulgação do conhecimento filosófico

através da qual o jogador se sente integrado. Desta forma, indissociável do caráter lúdico está a noção de pertencimento realizada na atividade que vai além da informação prévia das regras de determinado jogo. Em outras palavras, o conhecimento da ordem estabelecida supõe a sua capacidade de jogar, de estar inserido no jogo na medida em que se joga.

Ao voltar para as considerações de Huizinga apresentadas acima, é possível estabelecer uma aproximação entre a atividade de jogar e o exercício filosófico, os quais se mostram proveitosos quando pensamos o ensino de filosofia. Decerto, esta relação não é nova, sendo possível elencar autores como Schiller e Wittgenstein entre os que se dedicaram a esta questão. Contudo, não é objetivo deste texto fazer tal tipo de resgate. Antes, pretende-se apresentar alguns apontamentos entre o jogo e o exercício filosófico que podem ser explorados no ensino-aprendizagem.

A filosofia enquanto a atividade de problematização e criação de conceitos, tendo em vista uma melhor orientação de um espaço compartilhado, precisa causar tensão, deslocamentos, mas sempre a partir de uma determinada ordenação porque não é puro falatório. A busca filosófica diz respeito sobre como pensar a realidade a partir dos problemas e o que eles envolvem; a busca enquanto atividade é tão valorizada como o ato de jogar. É preciso conhecer os conceitos, mas um bom jogador é aquele que os mobiliza porque articula aquilo que pressupomos com questões que são as nossas. Neste sentido, resgatar o desafio, a polêmica sem perder o pano de fundo sobre o qual nos apoiamos pode ser uma forma proveitosa para o ensino de filosofia. O jogo pode nos ajudar a pensar em estratégias para a viabilidade deste percurso em sala de aula.

A utilização de recursos didáticos sob a forma de jogo nas aulas de filosofia, tal como foi pensado pelo projeto “A filosofia na construção de jogos”, nos revela um aspecto duplo interessante. Por um lado, construir jogos requer tradução de ideias em uma configuração diferente. Desta forma, é necessário partir dos conceitos consolidados pelos problemas levantados pela história da filosofia, e reapropriá-los no âmbito do jogo. Esta tarefa é a mais complexa no andamento do projeto uma vez que o simples deslocamento conceitual para a regra de um jogo específico promove, no máximo, um *quiz* de perguntas e respostas, restrito ao público mais acostumado com a filosofia e transformando o que seria um momento diverso de aprendizagem em algo muito próximo de uma avaliação de múltipla escolha. Um bom jogo tem um ritmo próprio no

PEREIRA, Taís Silva

A Filosofia na construção de jogos: o recurso do lúdico na produção coletiva e divulgação do conhecimento filosófico

qual os participantes ficam imersos, se sentem partícipes de um espaço ordenado fora do cotidiano. Para elaborar um jogo para o ensino de filosofia, tem de se levar em consideração essa temporalidade singular e aproveitá-la para a articulação e levantamento de questões e conceitos filosóficos. A escrita do manual e os testes de jogabilidade expressos na metodologia são imprescindíveis para avaliar este aspecto. Primeiro porque o manual circunscreve o espaço comum do jogo e segundo porque este espaço precisa ser compreensível para todos os integrantes. Em segundo lugar, jogar o jogo já pronto promove uma abertura comum entre alunos e professores e pode ser acrescentada a outras estratégias de ensino-aprendizagem em filosofia. Todos precisam estar juntos, não somente ocupando o mesmo espaço; antes, precisam estar atentos às jogadas, antecipar movimentos dos adversários, concordar com as regras vigentes. Nesta dinâmica só há hierarquia se o jogo assim permitir, pois o mais importante é o pertencimento a um lugar comum a partir do qual todos nos movimentamos – “é o nosso jogo”. E é justamente isto que parece nos desafiar sempre em nossas aulas, enquanto professores, isto é, revelar que o exercício filosófico não é o desfile de autores e conceitos, mas um problema nosso, que herdamos e sempre assumimos de algum modo. Fazer dos problemas filosóficos um objeto comum leva em consideração não o domínio das informações dos textos, aulas e mídias utilizadas em sala de aula, mas sobretudo, um modo de se orientar no mundo. A utilização dos jogos em sala de aula nos permite vislumbrar que os nossos alunos não são bons porque sabem percorrer o argumento de Platão ou de Kant, mas porque constroem articulações possíveis entre os filósofos e suas vidas.

Decerto, as questões levantadas aqui não se esgotam neste texto porque também apontam para o uso dos nossos recursos, além de pensar sobre produções coletivas de jogos no cotidiano das aulas e não necessariamente em um momento fora delas. De todo modo, ainda assim, projetos como estes também levam a considerações sobre como nos situamos na escola e em que medida são necessárias estratégias para promover um sentimento de pertencimento no seu interior, e não apenas nas aulas de filosofia.

Referências:

ASPIS, Renata.; GALLO, Silvio. *Ensinar filosofia: um livro para professores*. São Paulo: Ata Mídia e Educação, 2009.

PEREIRA, Taís Silva

A Filosofia na construção de jogos: o recurso do lúdico na produção coletiva e divulgação do conhecimento filosófico

BRASIL. *Lei nº 11.684, de 2 de junho de 2008*. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/111684.htm>. Acesso em março de 2018.

_____. *Medida provisória nº 746, de 22 de setembro de 2016*. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2016/Mpv/mpv746.htm>. Acesso em março de 2018.

_____. *Lei nº 13.415, de 16 de fevereiro de 2017*. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/Lei/L13415.htm>. Acesso em março de 2018.

CERLETTI, Alejandro. *O ensino de filosofia como um problema filosófico*. Trad. Ingrid Xavier. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

GALLO, Silvio. “Prefácio”. In TOMAZETTI, Elisete M., GALINA, Simone. (Orgs.). *Territórios da prática filosófica*. Santa Maria: UFSM, 2009. p. 11-16.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2014.

PORTA, Mario Ariel. *A filosofia a partir de seus problemas: didática e metodologia do estudo filosófico*. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2014.