

## JOGANDO COM AS IDEIAS: UMA ESTRATÉGIA LÚDICA PARA O INCENTIVO AO PENSAMENTO CRÍTICO E FILOSÓFICO EM SALA DE AULA

Adilson Carlos Pavão<sup>1</sup>  
Alex Junior Roll Triches<sup>2</sup>  
Jose Clovis de Oliveira Junior<sup>3</sup>  
Pablo Antonio Pelizza<sup>4</sup>  
Vanessa Pott<sup>5</sup>  
Prof. Dr. Clóvis Brondani<sup>6</sup>

### INTRODUÇÃO

A didática escolar brasileira em sua esfera pública enfrenta, atualmente, o desafio de tornar o aprendizado mais dinâmico, significativo e envolvente para os estudantes. Em um contexto em que a atenção e o interesse dos alunos estão cada vez mais disputados, a inclusão de atividades lúdicas no ambiente educacional se mostra não apenas necessária, mas fundamental para estimular a criatividade, o pensamento crítico e o prazer em aprender.

Nesse sentido, os jogos com perguntas e respostas surgem como uma solução eficaz, pois unem diversão e conhecimento, promovendo a interação, o raciocínio e a participação ativa dos estudantes. Incorporar jogos na prática pedagógica é, portanto, uma estratégia valiosa para transformar a sala de aula em um espaço mais motivador e produtivo.

Um exemplo motivador para tal ideia se apresenta através da importância do lúdico na obra de Platão (2000), intitulada *A República*. Em seu diálogo com Glauco, Platão aconselha a não educar as crianças no estudo pela violência, mas pelo brincar, a fim da criança ficar mais animada com o aprender.

Os jogos são uma saída para coletivizar e trazer temáticas presentes ao universo dos indivíduos. A partir dos jogos, construímos visões de mundo que se transformam por meio de um aprendizado descontraído e produtivo ao mesmo tempo.

### 1 METODOLOGIA

O jogo de filosofia intenciona tornar a filosofia lúdica e ser acessível a todos que quiserem jogar. Na contemporaneidade, o uso do lúdico é atrativo e pode ser um método para expandir a filosofia.

<sup>1</sup> Acadêmico do Curso de Filosofia – 7ª Fase/1.2025. Universidade Federal da Fronteira Sul - UFFS. [adilsoncarlospavao@gmail.com](mailto:adilsoncarlospavao@gmail.com)

<sup>2</sup> Acadêmico do Curso de Filosofia – 9ª Fase/1.2025. Universidade Federal da Fronteira Sul - UFFS. [alex.triches@estudante.uffs.edu.br](mailto:alex.triches@estudante.uffs.edu.br)

<sup>3</sup> Acadêmico do Curso de Filosofia – 7ª Fase/1.2025. Universidade Federal da Fronteira Sul - UFFS. [juninho\\_salgadinho@hotmail.com](mailto:juninho_salgadinho@hotmail.com)

<sup>4</sup> Acadêmico do Curso de Filosofia – 7ª Fase/1.2025. Universidade Federal da Fronteira Sul - UFFS. [pablo.pelizza@estudante.uffs.edu.br](mailto:pablo.pelizza@estudante.uffs.edu.br)

<sup>5</sup> Acadêmica do Curso de Filosofia – 5ª Fase/1.2025. Universidade Federal da Fronteira Sul - UFFS. [vanessa.pott@estudante.uffs.edu.br](mailto:vanessa.pott@estudante.uffs.edu.br)

<sup>6</sup> Doutor em Filosofia pela Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC. Coordenador do PIBID em Filosofia e Professor do Curso de Filosofia da Universidade Federal da Fronteira Sul - UFFS. [clovis.brondani@uffs.edu.br](mailto:clovis.brondani@uffs.edu.br)

O presente jogo se faz necessário como uma ferramenta de aprendizagem e divulgação da filosofia. Ao apresentar a filosofia de forma prazerosa através da ludicidade, proporciona o aprendizado por meio do conteúdo teórico.

A ludicidade é imprescindível nos dias atuais e mostra-se de suma importância neste projeto, uma vez que, intenciona-se aqui tornar a filosofia acessível. Assim, o jogo satisfaz de forma empírica, mas também científica, os anseios da sociedade que tem características como o imediatismo, a procura de prazer e a necessidade da integração entre seus indivíduos. O principal objetivo desta proposta de experimento é desenvolver a ludicidade através do jogo intencionando o aprendizado filosófico.

O presente texto descreve o método de um jogo educativo denominado “Jornada Filosófica”, cujo propósito é proporcionar aos jogadores uma experiência lúdica e interativa no universo da filosofia.

## 2 DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Através de um tabuleiro, dados, cartas e desafios, os participantes são instigados a explorar conceitos e reflexões, promovendo a aprendizagem de forma envolvente.

O principal objetivo do jogo é percorrer as 40 casas do tabuleiro – sendo 4 destas casas: dois oráculos, um desafio da prisão e uma prisão –, cada uma representando um ponto crucial na jornada filosófica. Os jogadores enfrentam desafios filosóficos respondendo às perguntas indicadas pelo dado e pelo local do peão no mapa. As perguntas testam o seu conhecimento e estimulam a reflexão crítica. Um exemplo ilustrado de como é o tabuleiro do jogo encontra-se na Ilustração 1:

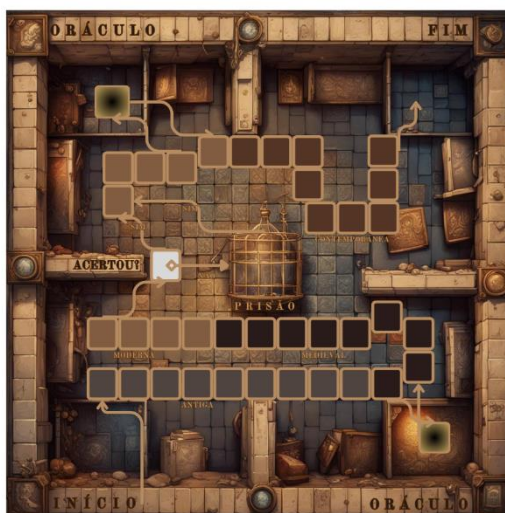


Ilustração 1: Mapa do jogo.

Fonte: Produção do pesquisador.

### 2.1 Objetivo do jogo:

Estimular o aprendizado filosófico de maneira divertida e dinâmica, desafiando os participantes a aplicarem seus conhecimentos sobre diferentes períodos da filosofia.

**Número de participantes:**

- Até 6 jogadores (ou 6 pequenos grupos);
- 1 jogador extra atua como Legislador (não joga, mas media e avalia respostas).

**Material necessário:**

- Tabuleiro com casas correspondentes aos períodos da filosofia: Antiga, Medieval, Moderna e Contemporânea;
- 36 cartas temáticas (9 de cada período), cada carta com 3 perguntas de níveis diferentes;
- 1 dado especial (com faces F – Fácil, M – Médio, D – Difícil);
- Peões e ficha de orientação do legislador.

**Funcionamento geral:**

1. Para começar, todos os jogadores, menos o legislador, devem jogar 2 ou 1. Os últimos jogam par ou ímpar. Em ordem os jogadores escolhem seus peões e os posicionam em “Início”;
2. Quem começa avança para a primeira casa. Isso é feito apenas na primeira jogada, as demais casas avançadas são definidas pela dificuldade da pergunta respondida. Em sua vez, o jogador joga o dado especial para determinar o nível da pergunta (F, M ou D);
3. Retira uma carta correspondente ao período filosófico da casa onde está.
4. O legislador avalia se a resposta está correta;
5. Se o jogador responder corretamente, avança o número de casas indicado na carta;
6. Caso erre, permanece no local e passa a vez.

**Elementos especiais do jogo:****Oráculo:**

- Se o jogador cair exatamente na casa de acesso ao oráculo, poderá:
  - Fazer uma jogada normal e, caso acerte, escolher entre entrar no oráculo e fazer uma jogada extra com bônus, ou seguir normalmente o jogo;
  - Ao entrar no oráculo, poderá escolher o período da filosofia das cartas para responder;
  - Acertando, avança o dobro de casas; errando, anda apenas uma casa.

**Desafio da prisão:**

Quando um jogador chega ao “Desafio da prisão”, deve responder uma pergunta difícil de um período de sua escolha. Se acertar, avança uma casa. Se errar, vai para a prisão.

**Prisão:**

- O jogador fica uma rodada sem jogar;

- Depois, joga o dado normalmente e responde à pergunta do período escolhido pelo legislador;
- Se acertar, avança para a primeira casa após a prisão. Se errar, permanece apenas mais uma rodada na prisão;
- Na rodada seguinte, entende-se que o participante cumpriu seu tempo de prisão e ele sai para a primeira casa após a prisão e joga normalmente.

### **Condições de vitória:**

O jogo termina quando o primeiro jogador ou grupo alcançar a casa final no tabuleiro.

### **Papel do legislador:**

- Solicitar ao participante o número da carta, o período e a dificuldade da pergunta;
- Ouvir a pergunta e avaliar as respostas com base no gabarito;
- Ajudar a manter a dinâmica do jogo justa e educativa, lendo a resposta correta mesmo quando o jogador acerta, para reforçar o aprendizado coletivo;
- Caso o jogador não acerte 100%, o legislador pode avaliar se vai aceitar ou rejeitar a resposta a depender da proximidade com a resposta correta;
- Conduzir a dinâmica da prisão e dos oráculos adequadamente.

## **3 RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Embora o jogo filosófico de perguntas e respostas ainda não tenha sido aplicado em sala de aula, é possível projetar alguns resultados esperados a partir dos objetivos definidos e da fundamentação teórica utilizada. A proposta visa estimular o pensamento crítico, a argumentação e a capacidade de escuta dos alunos, promovendo um ambiente mais participativo e reflexivo.

Espera-se que, ao interagirem com o jogo, os estudantes desenvolvam habilidades como a construção de raciocínios mais estruturados, o respeito à diversidade de opiniões e o interesse pelo debate filosófico. Além disso, prevê-se que o uso de uma abordagem lúdica possa aumentar a motivação e o engajamento dos alunos nas aulas de filosofia.

Considera-se que, mesmo sem a aplicação prática, o planejamento do jogo já demonstra a importância de metodologias ativas no ensino de filosofia, apoiando a ideia de que o conhecimento pode ser construído de maneira colaborativa e dinâmica. A previsão é de que o jogo funcione como uma ferramenta para integrar conteúdos filosóficos com o desenvolvimento de competências comunicativas e reflexivas.

Futuramente, a realização de testes em sala de aula permitirá avaliar a eficácia da proposta, realizar ajustes e validar as hipóteses aqui levantadas.

## **CONCLUSÃO**

Do ponto de vista filosófico, a importância do lúdico e das brincadeiras transcende a simples expressão de entretenimento. No cerne dessa abordagem está a busca por uma síntese entre as esferas emocional e racional da existência humana, visando transcender as limitações do mundo puramente lógico. Nesse contexto, o ato de brincar é concebido não apenas como uma atividade recreativa,

mas como uma poderosa ferramenta para harmonizar as dimensões emocionais e racionais da ação humana.

Portanto, ao entender o brincar não como uma ação neutra, mas como um meio educativo profundamente enraizado na experiência humana, percebemos que o lúdico se revela como uma ponte entre a razão e a emoção. Essa síntese, almejada pelos filósofos ao longo dos séculos, destaca-se como uma abordagem holística do desenvolvimento humano, onde a ludicidade não apenas complementa, mas enriquece o processo educativo, capacitando indivíduos a enfrentar os desafios da vida de maneira mais equilibrada e integrada. Assim, o lúdico emerge como uma expressão genuína da complexidade da existência humana, unificando emoção e razão em uma dança harmoniosa de aprendizado e crescimento.

## REFERÊNCIAS

ELKONIN, Daniil Borisovich. Sobre el problema de la periodización del desarrollo psíquico en la infancia. *In*: DAVIDOV, Vasili; SHUARE, Marta (orgs.). **La psicología evolutiva y pedagógica en la URSS**. Moscú: Progreso, 1987. p. 104-124.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2004.

LIMA, José Milton. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2008.

LUCKESI, Cipriano C. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. Disponível em: [https://portal.unemat.br/media/files/ludicidade\\_e\\_atividades\\_ludicas.pdf](https://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas.pdf). Acesso: mar. 2006

PEREIRA, Lúcia Helena Pena. Ludicidade em sala de aula: montando um quebra-cabeça com novos sabores e saberes. *In*: PORTO, Bernadete (org.). **Educação e ludicidade**. Ensaios 3. Salvador: UFBA, 2004.

PLATÃO. **A República**. Tradução de Maria Helena da Rocha Pereira. 2. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2000.