



O LÚDICO NO ENSINO DE FILOSOFIA: uma ferramenta para o ensino de falácias

Camilla Keilhany de Sousa Caetano¹

The playful learning in philosophy teaching: a tool for teaching fallacies

Resumo:

O presente trabalho visa apresentar como o lúdico, enquanto ferramenta pedagógica, pode ser utilizado para auxiliar no processo ativo de aprendizagem do ensino de falácias. Por meio de uma leitura bibliográfica, faremos uma análise sobre o ensino da filosofia e os seus desafios em nossa sociedade moderna atual, além de uma reflexão sobre a relevância ética atual do ensino de falácias; investigaremos a historicidade do lúdico² enquanto ferramenta de ensino e como a gamificação fornece alternativas para auxiliar nas dificuldades citadas. Por fim, apresentaremos o relato de experiência da aplicação de um jogo pedagógico que aborda o conteúdo de falácias de nome: "Não seja Enganado", jogo esse desenvolvido pelo projeto de Residência Pedagógica da UFC em 2019, aplicado em uma escola de ensino médio da rede estadual no ano de 2022 como parte de uma pesquisa corrente do mestrado profissional em filosofia (PROF-FILO). Partindo de tal aplicação, aliada a leitura bibliográfica, constatamos que mesmo em fases iniciais de testagem, a apresentação do conteúdo de falácias através de um mecanismo lúdico resultou em maior interesse por parte dos alunos ao tema, refletindo a viabilidade do jogo pedagógico como ferramenta para o ensino de falácias.

Palavras-Chave: Ensino de Filosofia; Educação; Metodologias ativas.

Abstract:

The following work aims to present that the playful learning, as a pedagogical tool, can be used to assist in the active learning process of teaching fallacies. Through a bibliographical reading, we will analyze the teaching of philosophy and its challenges in our current modern society, as well as a reflection on the current ethical relevance of the teaching of fallacies; we will investigate the historicity of the ludic as a teaching tool and how "gamification" provides alternatives to assist in the aforementioned difficulties. Finally, we will present the experience report of the application of a pedagogical game that addresses the content of fallacies with the name: "Não seja Enganado (Don't be Fooled)", a game developed by the UFC Pedagogical Residency project in 2019, applied in a state high school in the year 2022 as part of a current research of the professional master's degree in philosophy (PROF-FILO). A game resulted in a greater interest on part of the students in the subject, reflecting the feasibility of the pedagogical game as a tool for teaching fallacies.

Keywords: Teaching Philosophy; Education; Playful learning; Active methodologies.

1. Mestranda e Graduada em Filosofia pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Professora de Filosofia na rede de educação básica do Estado do Ceará. EEMTI Wandemar Falcão. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6552-5586>

2. Destacamos que nesse artigo a palavra 'lúdico' foi explorada tanto no sentido de jogo como de brincadeira.

1. INTRODUÇÃO³

O início de minha jornada como educadora foi como professora em uma escola pública de minha cidade; nessa escola, assim como tantas outras, os alunos apresentavam dificuldades com interpretação de texto e abstração, e sendo a filosofia um exercício com profundas raízes conceituais e teóricas, rapidamente eu me deparei com dificuldades.

Muitos de meus alunos viam a filosofia em geral como algo inacessível, "complexo demais", "abstrato demais" ou ainda, meramente "sem utilidade"; então como torná-la não apenas palatável, mas interessante, atrativa, acessível? Como ensinar filosofia de forma a atrair o interesse desses alunos tão dispersos nas distrações da modernidade? Principalmente em temas que requerem a competência de um raciocínio lógico, como no caso das falácias?

A solução encontrada por mim, foi através da aplicação de jogos lúdicos.

Mas eu não fui a primeira a ter essa ideia. Os jogos são considerados umas das formas mais antigas de interação humana, chegando a ser considerado por Huizinga (2007) como anterior à própria cultura. Um fato é que desde a antiguidade diversos povos se utilizavam de jogos tanto para o lazer e o estreitamento de relações sociais, quanto para treinar os jovens em funções futuras, como exercício de auto controle ou até mesmo para suprir impulsos de dominação e competição. Séculos antes de Cristo, o Mancala, um jogo de grãos de origem africana, já treinava jovens e adultos na matemática enquanto os sumérios faziam em argila jogos de tabuleiro de estratégia, como o Jogo Real de Ur.

Na antiguidade clássica, em sua obra "A República", Platão em um diálogo com Glauco instrui que as crianças não devem ser educadas com violência, mas através do brincar, uma vez que nenhum saber permanece na alma por força. No Século XVIII, Rousseau na sua obra "Emílio, ou da Educação" propunha que o ato de brincar possibilita o desenvolvimento das capacidades sociais, cognitivas, sensoriais, afetivas e psicomotoras, facilitando a construção do aprendizado, seja em grupo ou individualmente; nesse sentido, o jogo além de apresentar o aluno ao conteúdo desejado, permite o treino e desenvolvimento das competências necessárias

para apreendê-lo em um processo de engajamento e interesse livre. Nesse viés, a educação lúdica, segundo Almeida (1990), não se configuraria apenas como um passatempo superficial, mas em uma forma de transformar o ensino mais significativo, eficiente e ajustado aos seus interesses dos alunos.

Através do jogo pedagógico, o jovem tem a oportunidade de experimentar os temas propostos pelo professor/orientador por meio de um viés divertido, contextualizado e coletivo, com sua atenção sendo recompensada imediatamente a cada resposta certa. Assim, ao mover sua peça adiante em um tabuleiro, mesmo que de uma forma pequena, ele vê sua mudança no mundo.

2. FALÁCIAS: UM COMPROMISSO ÉTICO

Em nosso cotidiano, somos diariamente bombardeados com diversas manchetes, mensagens por mídias e serviços digitais, o consumismo é explorado a cada clique, em cada pop-up; o tempo todo alguém está tentando nos convencer de alguma coisa, seja a adquirir produtos comerciais ou ideologias. Entretanto, este não é um problema recente; desde a antiguidade o poder do convencimento vem sendo aprimorado; vendedores, políticos, negociantes, diversas profissões se utilizam da habilidade de persuadir; eu, inclusive, estou no momento tentando convencer você, leitor, que minha tese está correta e de que esse artigo é relevante.

Persuadir, contudo, não é nenhuma conduta nefasta associada sempre ao engano e à trapaça. Uma boa argumentação, formada a partir de argumentos válidos, lógicos e coerentes que estimula o logos e a razão, nos auxilia em querelas a encontrar a verdade e a sabedoria nas situações.

Porém, em nosso cotidiano muitos dos discursos com os quais nos deparamos utilizam-se de raciocínios falhos, ou de justificativas inadequadas, para nos convencer e muitas vezes não percebemos. Para Aristóteles (1985), filósofo da antiguidade que se debruçou sobre o estudo da Ética, retórica e Lógica, entre alguns de seus estudos, assim como uma pessoa pode aparentar estar saudável sem estar, um argumento pode aparentar ser verdadeiro mesmo sem o ser. A esses discursos enganosos Aristóteles irá chamar Sofismo, enquanto ao erro de

3. O presente artigo é o recorte de uma pesquisa maior que está sendo desenvolvida no programa de mestrado Prof-Filo.

raciocínio em uma argumentação, ele chamará de Falácia. São esses sofismas e argumentos falaciosos que muitas vezes nos confundem e nos conduzem a julgamentos equivocados.

Para além do próprio sistema mercadológico, redes sociais e canais de "influenciadores" se popularizam cristalizando opiniões das mais diversas formas, e no clima de conflitos políticos em que vivenciamos, sofismos são disparados como verdades inquestionáveis, tanto nos discursos públicos quanto dentro de casa, por nossos familiares que se associam a tais pensamentos sem uma reflexão prévia. O radicalismo político observado nas eleições de 2022 evidencia um movimento em que o pensamento crítico é posto em xeque contra uma fé cega, uma fé não de cunho religioso, mas ideológico e que se propõe através de uma argumentação fraca e muitas vezes inválida.

Tal contexto torna evidente a necessidade de se promover técnicas de análise de texto e de argumentação, essa análise, para além de uma função linguística, assume uma função ética. A capacidade de reconhecer a diferença entre argumentos válidos e inválidos, bem como de uma boa ou má construção de raciocínio permite ao estudante refletir sobre as torrentes de informações que lhe são apresentadas rotineiramente, auxilia o diálogo a se esquivar de dogmatismos ideológicos e cair numa mera discussão de opiniões.

Pensar o ensino de Falácias configura-se, desse modo, como significativo para alcançarmos o item II do artigo 35 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação, que coloca como intenção do ensino médio: "*o aprimoramento do educando como pessoa humana, incluindo a formação ética e o desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico*" (LDB, 1996)

3. DESAFIOS NO ENSINO DE FILOSOFIA

Pensar a educação é uma investigação antiga e que se renova a cada transformação da sociedade. De Platão a Paulo Freire temos uma longa jornada de pensadores, analisando práticas e modelos educativos, conceitos e funções, o papel da escola e do educador.

Com a revolução da internet e a era da informação em que vivemos, a aquisição de conhecimentos não está mais restrita à escola; tudo está à distância do interesse, basta uma pesquisa rápida e você terá diversos posts, vídeos explicativos e tutoriais sobre praticamente qualquer coisa. "Em teoria", o conhecimento está acessível a todos.

Enquanto por um lado o conhecimento é oferecido aos montes, por outro a atenção é encurtada, a comunicação se tornou rápida e qualquer texto com mais de 5 linhas é considerado "textão", enfadonho e será dificilmente lido por completo. No inglês, a sigla "tl; dr"⁴ que significa "too long; didn't read" (tradução livre: "muito longo, não li"), ficou muito popular em fóruns e redes sociais na internet, expressando o comportamento de se requerer textos resumidos. Esse fenômeno não se resume apenas a textos; segundo a pesquisa da HootSuite⁵, o tempo indicado para vídeos na maioria das redes sociais está entre 15 segundos e 2 minutos. Uma postura condicionada e condicionante de um fluxo de informações cada vez mais rápido, dinâmico, porém limitado.

Com a cibercultura surgem novos modos de viver e a escola não pode estar alienada a essa realidade. Se antes a escola precisava pensar no aluno como um participante ativo da construção da aprendizagem, agora mais ainda é preciso ir além e compreender como essa ação ativa se dará e como ela pode ser estimulada em uma geração ainda mais exigente. Dessa forma, fica aos educadores o questionamento: Como fazer a experiência educativa atrativa em concorrência com a dinamicidade das novas tecnologias e desse novo modo de viver?

No tocante ao ensino de Filosofia surgem ainda outras dificuldades inerentes ao pensamento filosófico e à sociedade utilitária em que vivemos, barreiras que, aliadas ao contexto social citado, apenas agravam o processo educativo da disciplina nas escolas. São elas:

- a) A filosofia precisa ser vista como tendo uma utilidade, uma serventia clara, ou será preterida às disciplinas mais "úteis". Alguns autores podem não concordar que a filosofia precisa ter uma utilidade, mas um fato é que para a presente geração de alunos com testes e exames exigindo mais e mais

4. <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/tldr>
<https://hootsuite.widen.net/s/gqprmtzq6g/digital-2022-global-overview-report>

arcabouços utilitários, dizer que a filosofia é a "mãe de todas as ciências" não lhe confere mais nenhum prestígio. Se os temas de matemática e português têm mais peso e mais questões nos exames, por que "perder tempo" estudando filosofia? Outro agravante, é que muitos dos "benefícios" que o ensino de filosofia pode apresentar são longínquos e pouco evidentes, o que para uma geração acostumada com gratificações instantâneas não parece muito motivador.

b) O ensino de filosofia muitas vezes é visto como tedioso. Seja devido à formação que muitos docentes encontram na academia, seja devido ao arcabouço teórico que muitas vezes a filosofia inspira. Por não conseguirem encontrar uma utilidade prática e diante de uma vasta gama de textos filosóficos, muitos jovens não conseguem se conectar ao processo de ensino-aprendizagem, dessa forma as aulas são vistas como tediosas e desinteressantes.

c) O ensino de filosofia requer o desenvolvimento de competências para ser apreendido. Por lidar com muitos assuntos abstratos, por exigir uma postura crítica e o constante exercício da reflexão, alunos que não possuem desenvolvidas tais capacidades, bem como o raciocínio lógico, encontram grandes dificuldades em compreender os temas filosóficos. Esta "parede" acaba assustando e consagrando o pensamento de que "não dá para entender filosofia", de que "filosofia é muito confusa" ou até mesmo "que filosofia não tem sentido".

Tais características são extremamente proeminentes em conteúdos mais abstratos, como o ensino de falácias lógicas, por exemplo, sejam elas formais ou informais.

Ao pensar o ensino de filosofia, é preciso considerar tais fatores no processo: desde as revoluções tecnológicas cotidianas que modelam o comportamento e a cultura, ao contexto educacional no qual a disciplina de filosofia está inserida, refletir que cada sala de aula possui suas particularidades individuais, mas também é resultado de um momento social vivido, um tempo que na atualidade se apresenta dinâmico e hiperestimulante.

4. O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE ENSINO

Imagine uma sala de aula, alunos enfileirados, concentrados realizando algum tipo de atividade em uma folha; o professor fala, e os alunos escutam com

atenção, absorvendo cada palavra de sabedoria exibida por aquele que está a frente, não apenas fisicamente, mas temporalmente, afinal o professor já passou por toda aquela experiência e o fez com tanto rigor que agora está qualificado a replicá-la. Para muitos, a herança da educação bancária ainda faz da descrição acima o modelo imaginário básico de uma sala de aula, a educação estaria fortemente associada a um ambiente ordenado, sério, corpos domesticados a conseguiram ficar por vezes cerca de quatro horas ininterruptas quietos, sentados e passivos. Afinal é necessário que os jovens se eduquem a ficarem com uma concentração fixa por longas horas, o ENEM consiste em uma prova de cinco horas, e aqueles que não conseguirem manter o foco dificilmente conseguirão responder com qualidade as questões requeridas.

Nesse contexto, pensar o lúdico enquanto ferramenta de aprendizagem pode parecer estranho ou inviável para muitos profissionais. A ideia de jogo e brincadeira facilmente entra em conflito com o rigor que o processo de aprendizagem supõe evocar, principalmente quando falamos do ensino médio, onde a preparação para o mundo do trabalho, ou ambiente acadêmico, exige uma formalidade taciturna.

Porém, em contraponto a essa mentalidade, diversos pensadores investigam o papel do jogo como uma ferramenta de aprendizagem. Para Vygotsky (1998), um importante pesquisador da área, o aprendizado ocorre através de relações entre a criança e o meio, ao brincar de "faz de conta" a criança se apropria do mundo, das atividades e dos papéis dos adultos. Através do jogo, a criança internaliza regras e restrições com seriedade e compromisso, isso torna-se evidente quando observamos certas brincadeiras como "não pisar na linha" ou o "chão é lava". O esforço da criança em cumprir a demanda é real e afetivo, gerando frustração ou satisfação dependendo do sucesso na conclusão da tarefa. A criança, por intermédio dos jogos infantis e atividades lúdicas, atua, mesmo que simbolicamente, nas diferentes situações vividas pelo ser humano, reelaborando sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes.

Para pesquisadores como Huizinga (2012):

(...) O jogo pode oferecer a experiência do intercâmbio entre alegria e tensão, mas também em arrebatamento. Por meio dele pode-se projetar a aquisição de diferentes elementos de subsistência colaborando para o desenvolvimento emocional e social de quem joga. Portanto, as habilidades necessárias para o jogo

colaboram para evidenciar práticas que frequentemente se mostram indispensáveis na relação com o outro (HUIZINGA, 2012).

Nesse viés, o lúdico possibilita a construção do conhecimento e aquisição da aprendizagem de forma prazerosa e facilitada, viabilizando a interiorização do conhecimento. Além do exposto, as conexões afetivas envolvidas no processo de desenvolvimento de repertório auxiliam a fixação da informação, tornando a recuperação dos conteúdos mais eficiente. Uma das características de nossa memória consiste em seu vínculo com a afetividade, informações desinteressantes ou vistas como "sem utilidade" são rapidamente descartadas. Se você vive em uma semana rotineira, dificilmente você se recordará do que almoçou na terça-feira de duas semanas atrás, porém se algo muito bom ou muito ruim houver marcado esse almoço, como uma sobremesa grátis que você recebeu do restaurante ou uma intoxicação alimentar, as probabilidades de você recordar detalhes do evento tornam-se muito maiores.

Uma vez que compreendemos a relevância dos afetos à disposição para o processo de aprendizagem, o ambiente escolar e os métodos utilizados no ensino tornam-se ainda mais relevantes. Uma sala de aula opressiva, onde o aluno se sente frustrado e enclausurado, contando os minutos para "fugir para o intervalo" promove uma disposição mental para aprendizagem significativamente diferente de um ambiente estimulante onde o aluno se percebe atuante e autônomo em seu processo de amadurecimento pessoal.

Segundo a psicopedagogia:

A aprendizagem humana dificilmente decorre numa atmosfera de sofrimento emocional, de incompreensão penalizante ou debaixo de uma autorepresentação ou autoestima negativas, exatamente porque ela tem, e assume sempre, uma significação afetiva, isto é, conativa. (Fonseca, 2014)

A aprendizagem requer, assim, um ambiente de experiências positivas, sem o fardo rigoroso da disciplina punitiva. Quando pensamos em educação lúdica, temos o aprendizado apresentado em um contexto de emoções positivas e prazerosas em oposição ao sentimento de "obrigação" que a educação bancária tende a evocar. Tal posicionamento, mais leve, proporciona um senso de autonomia e descoberta. O aprender é ressignificado por experiências de convivência em grupo e construção conjunta,

estimulando uma vivência de diálogo e empatia, desenvolvendo em seu processo, além do conteúdo exposto no jogo didático, competências sociais, éticas e de inteligência emocional.

Vygotsky, entretanto, não foi o primeiro pensador a destacar o papel da imitação no processo educativo. Aristóteles, em sua obra *Ética a Nicômaco*, afirma que é pela imitação que o homem aprende suas primeiras noções, para o autor, seria através deste o jogo imaginário que a criança ensaia futuros comportamentos sociais. Concebendo a educação como uma ferramenta para a construção da cidadania, o discípulo de Platão afirma que a educação deve levar em consideração todas as faculdades que integram a natureza humana, para além de uma formação meramente profissional ou acadêmica, Aristóteles delega a educação como meio para que o educando alcance a finalidade específica de sua existência: a felicidade.

Na atualidade, vemos essa mesma proposta de formação de um indivíduo completo, ético e social, retornando aos projetos educacionais vigentes, segundo o documento da BNCC, busca-se uma educação...

(...) Que garanta aos estudantes ser protagonistas de seu próprio processo de escolarização, reconhecendo-os como interlocutores legítimos sobre currículo, ensino e aprendizagem. Significa, nesse sentido, assegurar-lhes uma formação que, em sintonia com seus percursos e histórias, permita-lhes definir seu projeto de vida, tanto no que diz respeito ao estudo e ao trabalho como também no que concerne às escolhas de estilos de vida saudáveis, sustentáveis e éticos. (BNCC-2018)

Assim, não cabe mais a educação ater-se a um ensino formal e instrumentalizado, é necessário repensar o ensino das humanidades e da filosofia de modo que seus saberes ultrapassem os muros escolares e penetrem o universo sociocultural, que seus conteúdos transbordem dos currículos para a vivência, que edifiquem não apenas uma nota em uma prova, mas uma independência afetiva e completa.

5. UM JOGO PARA IDENTIFICAR FALÁCIAS

Um dos processos desse projeto consistiu na análise da aplicação do jogo de tabuleiro "Não seja enganado!". Nesse jogo, os alunos experimentam o dia de um cidadão grego através de diversas situações temáticas, desde conflitos domésticos, passando por negociações

no mercado, discussões na academia e finalizando com oferendas no templo; em cada um desses locais, falácias definidas lhe são apresentadas através de cartas e os alunos precisam identificá-las para avançar as casas do tabuleiro. O objetivo seria expor o aluno, de uma forma divertida, não apenas, a referências do cotidiano grego ao qual alguns dos filósofos que eles estudaram viviam, mas a situações práticas e cotidianas nas quais o conhecimento "teórico" apresentado sobre falácias se aplicaria, configurando, assim, uma forma lúdica de aprofundar e treinar sua compreensão sobre o tema.

O jogo de tabuleiro foi idealizado no projeto de Residência Pedagógica da UFC em 2019, embora não tenha sido concluído no período. A ideia inicial do jogo surgiu com nossa preceptora Tamara Gonçalves e o desenvolvimento seguiu coletivo. Em conjunto com os demais residentes, eu participei da criação dos exemplos de falácias e da elaboração das regras; em adição, individualmente, eu fiquei responsável pela diagramação das artes do tabuleiro, cartas e manuais, criação de textos introdutórios e revisão das falácias.

Com base no que foi citado, o jogo aplicado neste projeto ambiciona apresentar o tema "falácias" de uma forma divertida e lúdica. O aluno se voluntaria a participar de um jogo no qual ele precisa "não ser enganado", como sugere o título, sendo levado a examinar diversas situações que vão acontecer com o "personagem" para fazê-lo chegar em casa, situações que podem acontecer com o próprio aluno fora do momento do jogo. Agora, porém, a experiência de examinar os argumentos que lhe são apresentados já está inserida no repertório comportamental do aluno. O aprendizado da escola é levado para a vida, não apenas porque um professor expôs uma situação, uma matéria nova, em um quadro durante a aula de filosofia, mas porque ele vivenciou algo como aquilo, e essa vivência se torna aplicada, ressignificada, integrada ao desenvolvimento do aluno.

Conforme o observado, o jogo desenvolvido se propõe a contribuir com os objetivos propostos pela BNCC, tal qual:

Para formar esses jovens como sujeitos críticos, criativos, autônomos e responsáveis, cabe às escolas de Ensino Médio proporcionar experiências e processos que lhes garantam as aprendizagens necessárias para a leitura da realidade, o enfrentamento dos novos desafios da contemporaneidade (sociais, econômicos e ambientais) e a tomada de decisões éticas e fundamentadas. (BNCC-2018)

6. METODOLOGIA

O presente trabalho foi construído a partir de uma investigação bibliográfica de autores relevantes e do relato de experiência acompanhado em uma de pesquisa-ação quali-quantitativa corrente no ano de 2022, na escola de tempo integral Waldemar Falcão, uma escola da rede estadual onde foi aplicado o jogo "Não seja enganado".

Para aplicação do Jogo utilizou-se do material pré-definido (kit: 1 tabuleiro, 5 pinos, 1 dado, 5 "colas": folheto com as definições de todas as falácias do jogo, cartas de falácias e cartas de efeito).

Das turmas: o jogo foi aplicado em uma turma com 26 alunos do ensino médio, eles foram divididos em 3 grupos (10, 8, e 8 alunos) e cada grupo ficou com um kit do jogo. Como o jogo tem 5 pinos, os alunos ficaram em duplas em que cada dupla era representada por um pino no tabuleiro.

Da aplicação: Primeiramente o tema falácias foi exposto em uma aula expositiva, onde houve um engajamento mediano. Depois o jogo foi apresentado, a sala foi organizada e o material foi distribuído. O professor-orientador ficou auxiliando os grupos tirando dúvidas.

Da coleta de Dados: Ao fim da aula, os alunos responderam um questionário contendo uma avaliação da atividade, as perguntas consistiam em questões abertas e questões de múltipla escolha. Tal questionário indagou tanto sobre as características do jogo como jogabilidade e clareza nas regras, como também investigou a percepção dos estudantes sobre o processo de aprendizagem durante o jogo. Em adição, as perguntas também abordaram temas do ensino de filosofia e recolheu a opinião dos alunos sobre o tema.

Da avaliação: A avaliação foi feita através da observação do professor aplicador, orientada por um formulário quali-quantitativo, bem como da análise dos formulários respondidos pelos próprios alunos.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No tocante às dificuldades apresentadas acerca do ensino de filosofia, em especial, do ensino de falácias, observou-se que:

a) Conhecer os temas para se sair bem no jogo promoveu nos alunos participantes um senso de utilidade prático e imediato para o conhecimento do tema. A possibilidade de ver uma aplicação prática das falácias, em situações distintas e constantes, também forneceu uma grande variedade de "exemplos" o que facilitou a compreensão do tema e de sua utilidade.

b) Uma vez que a própria natureza do lúdico evoca um interesse afetivo e inerente, à dinâmica social e a interação entre os alunos durante o jogo de tabuleiro deixou a aula animada e pouco tediosa, os alunos corrigiam uns aos outros no processo, o que demonstravam que eles estavam atentos não apenas a sua interação, mas à interação dos colegas.

c) O próprio processo do jogo, que gradativamente beneficiava as "respostas corretas" estimulava o desenvolvimento processual do aluno. Em questão de competências,

a. o jogo testado estimulava a abstração, ao jogar os alunos em uma imaginária polis, onde um personagem caminha fazendo suas tarefas diárias, e situações fictícias lhe aconteciam.

b. A lógica era aplicada ao próprio conteúdo, em cada carta de falácias que eles precisavam identificar.

c. As cartas-de-efeito que adicionavam eventos aleatórios no tabuleiro estimulavam o controle emocional diante das "bênçãos e maldições" que poderiam recair sobre o jogador, colocando-os em situações de frustração e superação diante do "imprevisível".

d. A presença de uma "cola" também auxiliava no processo de associação, uma vez que os alunos poderiam ler as definições das falácias e tentar compreender em qual das definições do folheto a falácia da carta se enquadrava.

e. Por estarem engajados em um arranjo socioemocional, muitos alunos ao verem as falácias pensavam por si próprios em paralelos, em associações de como eles poderiam "enganar" uns aos outros ou sobre como eles não seria "enganados" pelos colegas.

Com base nas leituras e no relato de experiência, concluímos que os jogos pedagógicos, na qualidade de ferramenta para uma abordagem lúdica de ensino, se apresentam como um instrumento capaz de auxiliar na formação integral do estudante. Por alcançar diferentes esferas de desenvolvimento, o jogo enquanto pedagógico contribui na passagem de um conteúdo formal; enquanto coletivo, promove o desenvolvimento ético e social, como diria Aristóteles (2009) "É através da participação em transações com nossos semelhantes que alguns de nós se tornam justos e outros, injustos"; enquanto simbólico, o jogo permite ao aluno ser apresentado a elementos de realidades diferentes daquela vivida pelo educando, estimulando-o a refletir, mesmo que através de uma "brincadeira", sobre situações de cidadania, empatia e respeito.

6. REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 11ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 1995.
- ARISTÓTELES. Organon, **VI elementos Sofísticos**. Tradução de Pinharanda Gomes. 1ª Ed. Guimarães Editores, 1985
- ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco**. Bauru: EDIPRO, 2002
- ASPIS, Renata Lima; GALLO, Sílvio. **Ensinar Filosofia: um livro para professores**. São Paulo: Atta, 2009.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.
- BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, **LDB**. 9394/1996
- DANTAS, Andreza; SILVA, Antunes Ferreira; FREIRE, Antônio Garcia. Role playing game: uma ferramenta pedagógica para ensinar e aprender filosofia no ensino médio. **REFilo**. Vol 06. 2020. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/refilo/article/view/47927>> Acesso em: 30/09/2022
- FONSECA, V. Papel das funções cognitivas, conativas e executivas na aprendizagem: uma abordagem neuropsicopedagógica. Rev. **Psicopedagogia**, São Paulo, v. 31, n.96, p. 236-253, 2014. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psicoped/v31n96/02>> Acesso em: 25/10/2022
- GALLO, Sílvio. **Metodologia do ensino de filosofia: Uma didática para o ensino médio**. Campinas: Papyrus, 2012.
- HOOTSUITE. Digital 2022. global overview report. **The essential guide to the world's connected behaviours**. Disponível em: < <https://hootsuite.widen.net/s/gqprmtzq6g/digital-2022-global-overview-report>> Acesso em: 25/10/2022.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- JAEGER, Werner. **PAIDEIA: a formação do homem grego**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Brincar e suas teorias**. 6.ed São Paulo: Pioneira, 1998.
- LIMA, Antônio José Araújo. **O lúdico em clássicos da filosofia: uma análise em Platão, Aristóteles e Rousseau**. II CONEDU (congresso nacional de educação). Editora Realize.

PLATÃO. **A República**. 3ª edição Edipro; 2019.

ROUSSEAU, Jean Jacques. **Emílio ou da educação**. Trad. Sergio Milliet, São Paulo: Clássicos Garnier, Difusão Européia do Livro, 1968

SANTOS, Fábio Ronaldo Meneghini dos. Ensino de Filosofia: Desafios e Possibilidades da Docência no Ensino Médio na Contemporaneidade. **Refilo – Revista Digital De Ensino De Filosofia** | Vol.5 N.2 – Jan./Jun. 2019. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/refilo/article/view/35802>> Acesso em: 06/09/2022.

SILVA, Ricardo. **Estratégias lúdicas aplicadas à disciplina de filosofia no ensino médio**. Revista CONFILOTEC. Ano. 03|Vol. 06|2017.

TLDL. In: Dicionário Cambridge. **CAMBRIDGE Dictionaries Online**. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/tldr>> Acesso em: 25/10/2022

TOLOMEI, Bianca Vargas. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. **Revista: EaD em Foco** | Vol.7 N.2 – Set. 2017. Disponível em: <<https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440>> Acesso em: 08/09/2022.

VIZZOTO, Rozilene; **O desafio do Ensino de Filosofia com os Jovens do Ensino Médio**. Manancial - Repositório Digital da UFSM. Santana do Livramento, RS. 2018. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/14199/TCCE_EFEM_EaD_2018_VIZZOTO_ROZILENE.pdf?sequence=1&isAllowed=y