

## **O JOGO DE TABULEIRO COMO RECURSO PARA O ENSINO DA FILOSOFIA NAS ESCOLAS**

A BOARD GAME AS A RESOURCE FOR TEACHING PHILOSOPHY IN SCHOOLS

*Karen dos Santos Melo<sup>1</sup>*  
*Valter Ferreira Rodrigues<sup>2</sup>*

### **Resumo:**

O presente artigo tem como proposta de material didático pedagógico um jogo da memória que pode ser inserido no ensino de Filosofia como um elemento facilitador para que os estudantes conheçam os filósofos e seus conceitos. Nesse contexto, buscamos a articulação entre teoria e prática para fundamentar a utilização do jogo da memória com os estudantes do ensino médio. Ao construir esse jogo buscamos trazer para a sala de aula uma aprendizagem eficaz em que o sujeito estudante se interesse, participe, reflita e interaja com o objeto a ser apreendido. Desta forma a metodologia pode ser dividida em três etapas: 1) mobilização para o conhecimento – corresponde ao momento que docente deve motivar o interesse dos estudantes pelo conteúdo a ser estudado; 2) construção do conhecimento – relação entre os estudantes, o conhecimento e o jogo da memória; 3) elaboração e síntese do conhecimento – cabe ao docente auxiliar os estudantes a elaborar e explicitar a síntese do conhecimento. Essa possibilidade metodológica pode ser usada no ensino de filosofia na educação básica nos levando a refletir sobre a inserção de jogos como ferramenta para auxiliar o ensino e aprendizagem do estudante, e tornar a aula mais dinâmica e interativa, pois o jogo diverte e alegria, mais também coloca o conhecimento na prática para ser vivenciado pelo estudante, que ao jogar, aprende, transformando o conhecimento em um movimento dinâmico, onde as ideias debatidas nunca serão as mesmas.

**Palavras-chave:** Didática; Ludicidade; Jogo; Ensino de Filosofia

### **Abstract:**

This article proposes pedagogical teaching material, a memory game that can be inserted in the teaching of Philosophy as a facilitating element for students to get to know philosophers and their concepts. In this context, we seek the articulation between theory and practice to support the use of the memory game with high school students. By building this game, we seek to bring effective learning to the classroom in which the student is interested, participates, reflects, and interacts with the object to be learned. In this way, the methodology can be divided into three stages: 1) mobilization for knowledge – corresponds to the moment when teachers must motivate students' interest in the content to be studied; 2) construction of knowledge – relationship between students, knowledge, and the memory game; 3) elaboration and synthesis of knowledge – the teacher is responsible for helping students to elaborate and explain the synthesis of knowledge. This methodological possibility can be used in teaching philosophy in basic education, leading us to reflect on the inclusion of games as a tool to assist student teaching and learning, and make the class more dynamic and interactive, as the game entertains and brings joy, more it also puts knowledge into practice to be experienced by the student, who, when playing, learns, transforming knowledge into a dynamic movement, where the ideas debated will never be the same.

**Keywords:** Didactic; Lucidity; Game; Teaching of Philosophy

---

<sup>1</sup> Graduada em Licenciatura em Filosofia; Especialização em Fundamentos da Educação: Especialização em Ensino de Sociologia EAD; Mestranda no PROFILO/UFCG. E-mail: [karenfilosofia@gmail.com](mailto:karenfilosofia@gmail.com), Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2011621142532985>

<sup>2</sup> Professor da Universidade Federal da Paraíba/Professor do Mestrado PROFILO/UFCG Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7804933907112231>

## Uma proposta para o ensino da Filosofia na Educação Básica

No mais recente capítulo da história do ensino da Filosofia no Brasil, que, novamente, retira sua obrigatoriedade no currículo escolar, antigos temas voltaram a ser debatidos. Sobretudo, ao risco de enfraquecimento da formação crítica dos estudantes, devido à perda de espaço para uma abordagem sistemática e aprofundada, uma vez que a Filosofia passa a ser trabalhada no âmbito dos temas transversais e interdisciplinares.

Como sabemos, a Lei nº 11.684/08 garantia o espaço para a Filosofia e a Sociologia no Ensino Médio. A Reforma do Ensino Médio (Lei nº 13.415/2017), no âmbito da nova Base Nacional Comum Curricular (BNCC), introduziu mudanças que flexibilizaram o currículo obrigatório. A partir da ideia de uma base diversificada e de itinerários formativos, a Filosofia e a Sociologia deixaram de ser obrigatórias enquanto componentes separados, sendo integradas à área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Lei nº 11.684/08	BNCC
<b>1. Formato do Ensino</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estabelece a Filosofia como disciplina obrigatória e independente</li> <li>- Foco em conteúdos específicos da área filosófica</li> <li>- Estrutura curricular mais tradicional e compartimentada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Integra a Filosofia à área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas</li> <li>- Abordagem interdisciplinar</li> <li>- Flexibilização curricular através de itinerários formativos</li> </ul>
<b>2. Objetivos do Ensino</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prioriza o estudo sistemático da Filosofia</li> <li>- Foco na história da Filosofia e seus conceitos fundamentais</li> <li>- Desenvolvimento do pensamento filosófico específico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enfatiza competências e habilidades</li> <li>- Foco em temas contemporâneos e questões práticas</li> <li>- Desenvolvimento de múltiplas competências socioemocionais</li> </ul>
<b>3. Metodologia</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estrutura mais tradicional de ensino</li> <li>- Aulas específicas de Filosofia</li> <li>- Professor especialista na área</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Metodologias ativas e projetos interdisciplinares</li> <li>- Integração com outras disciplinas</li> <li>- Possibilidade de diferentes profissionais abordarem temas filosóficos</li> </ul>
<b>4. Carga Horária</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Garantia de carga horária específica para Filosofia</li> <li>Presença obrigatória em todas as séries do Ensino Médio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Carga horária flexível</li> <li>Distribuição variável conforme projeto pedagógico da escola</li> </ul>

Sabemos que historicamente, nas vezes em que perdeu sua obrigatoriedade no currículo das escolas, com pouquíssimas exceções, a Filosofia desapareceu das escolas (RODRIGUES, 2014). Esse é um debate fundamental para quem estuda e pesquisa sobre o Ensino da Filosofia no Brasil.

Sem desconsiderar a importância de resistirmos criticamente àquilo que Libâneo (2005) chamou de homogeneização cultural, como uma das metas civilizatórias do projeto capitalista neoliberal, pela hegemonia de uma educação

baseada em resultados, o presente artigo volta-se para uma iniciativa didático-metodológica, para o ensino da Filosofia, no contexto escolar atual.

Por entender que estamos diante de mais um cenário de importantes desafios para docência filosófica, que impactam a formação dos(as) novos(as) docentes, mas, sobretudo, o planejamento escolar, o artigo se volta à necessidade de atualização metodológica, que implica em mudança na forma de organizar os conteúdos, necessidade de integração com outras disciplinas e adaptação de materiais e recursos. Nele é proposto a utilização de um jogo da memória como ferramenta pedagógica para o ensino de Filosofia no Ensino Médio, especificamente focado na Filosofia Antiga e nos filósofos pré-socráticos.

Para tanto, partimos das premissas de que o ensino de Filosofia precisa ir além da mera exposição histórica, promovendo debate e participação ativa; de que os jogos podem ser ferramentas eficazes de aprendizagem, mesmo no Ensino Médio; de que a metodologia lúdica promove engajamento e melhor assimilação dos conceitos; e, por fim, que o jogo da memória proposto permite que os estudantes aprendam sobre filósofos e conceitos de forma dinâmica.

O texto parte da ideia do jogo como atividade livre e significativa (HUIZINGA, 2019), da crítica ao sistema explicador tradicional (GALLO, 2013), da visão do jogo como meio de desenvolvimento de potencialidades (CHÂTEAU, 1975), e da perspectiva do jogo como preparação para a vida (WITTGENSTEIN, 2014). Nesse sentido, foca na necessidade de superar o modelo tradicional passivo de ensino, na importância de tornar os estudantes protagonistas do próprio aprendizado, no potencial dos jogos para desenvolvimento cognitivo, social e afetivo e na contribuição do lúdico como exercício de fixação de conceitos complexos.

As possibilidades metodológicas do ensino de Filosofia na Educação Básica nos levaram a refletir sobre a inserção de jogos como ferramenta para auxiliar o ensino e aprendizagem do estudante, pois torna a aula mais dinâmica e interativa.

O jogo diverte e alegra, mas também coloca o conhecimento na prática para ser vivenciado pelo estudante, que ao jogar, aprende, transformando o conhecimento em um movimento dinâmico, onde as ideias debatidas nunca serão as mesmas.

O estudante ao jogar irá desenvolver competências que podem motivar a se relacionar e, principalmente, questionar, podendo ser, portanto, uma alternativa para despertar a curiosidade. Desta forma, o ensino de filosofia estimula o estudante a pensar por si, sem a intervenção de familiares e da sociedade, para que assim tenha a capacidade de si conhecer e conhecer o mundo a sua volta.

Ao trazer o jogo para a sala de aula, temos a intenção de criarmos espaços e momentos diferentes, nos quais o professor pode motivar os estudantes a serem protagonistas do conhecimento, autônomos e críticos diante dos desafios trazidos pela sociedade atual, fazendo uso de metodologias ativas, como formas de oportunizar a experiência e o interesse do estudante.

O artigo propõe a análise e estudo sobre a utilização do jogo da memória como recurso para uma aprendizagem mais divertida e eficaz, pois ao jogarem os estudantes adquirem o conhecimento, competem entre si e apreendem o conhecimento de cada filósofo.

## Jogo da Memória sobre a Formação do Pensamento Filosófico Ocidental

Jacques Rancière em sua obra “O mestre ignorante” explicava que o embrutecimento acontece através do sistema explicador, que não visa à participação do estudante, deixando-o passivo diante daquilo que estava sendo explicado.

Sabemos que a maior parte das aulas de Filosofia é centrada no ensinamento da história da Filosofia. Visando superar um tipo tradicional de ensino, desatento à participação do estudante, quer deixa o estudante passivo diante do que está sendo explicado e que não abre espaço para debates e troca de saberes, Rancière nos convida à emancipação intelectual, à valorização da capacidade do aluno de aprender por si, propondo uma relação mais horizontal no processo de aprendizagem.

Entendemos que propor o jogo como uma metodologia ativa de ensino e aprendizagem, nos voltamos para a participação efetiva dos estudantes, para construção coletiva do conhecimento, valorização do protagonismo estudantil e troca de saberes entre professor-estudantes e estudantes-estudantes.

Ao trabalhar com conceitos se busca estimular no estudante o debate e o diálogo como forma de compreender aquilo que está sabendo ministrado pelo professor, este que não deve centrar os conteúdos em si, mais na troca de conhecimentos entre professor-estudantes, estudantes-estudantes.

A utilização em sala de aula do jogo da memória como ferramenta pedagógica vem com a intenção de fazer com que o estudante reflita, debata, problematize e ache uma solução para aquilo que foi proposto pelo professor, como pelo jogo.

Assim, ao trazer o conteúdo “A formação do pensamento filosófico ocidental” para a sala de aula, decidimos unir teoria e prática, construindo o jogo da memória pré-socrático, pois são muitos filósofos e conceitos a serem trabalhados, para facilitar a aprendizagem do nosso estudante buscamos inicialmente apresentar os períodos em que a filosofia antiga se dividiu, e em seguida elaboramos esse material didático para que a aprendizagem acontecesse de forma lúdica.

A palavra jogo tem como significado expresso no dicionário de português como uma atividade cuja natureza ou finalidade é a diversão ou entretenimento, mais segundo Chateau (1975, p.13-14) o jogo é um meio pelo qual o homem pode desenvolver plenamente as suas potencialidades. Já na filosofia, o filósofo Ludwig Wittgenstein em sua obra *Investigações Filosóficas* (2014) explica que “O jogo é um exercício de preparação para a vida séria”.

Apesar dos vários significados que podemos encontrar da palavra jogo trago a do historiador e linguista Johan Huizinga, no seu livro *Homo Ludens* (2019, p.16) que apresenta seu significado como,

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não – séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras.

De acordo com o autor, o jogo é encarado como um alicerce do pensamento, da capacidade do sujeito de descobrir a si próprio e modificar seu mundo.

Assim, com a expansão das metodologias ativas, que buscam formar um ser livre, social e ativo, novas ideias vão surgindo para o ensino que irão ajudar a facilitar a aprendizagem dos estudantes, uma delas é o jogo, que apesar da sua utilização ainda não ser bem vista, pois se pensa que é impossível se aprender brincando, se faz necessário seu uso para dinamizar as aulas.

Atualmente os estudantes têm acesso aos mais variados meios de comunicação, que os ajudam a se tornarem ativos no desenvolvimento do conhecimento, mas a gente sabe que isso não é um caso geral, pois as escolas ainda fomentam a passividade, onde o estudante se torna apenas um depósito de informações. Desta forma, o ensino deve ser realizado de forma motivadora e que estimule a reflexão do estudante, tornando-o protagonista do conhecimento.

Nesse contexto, ao utilizar os jogos em sala de aula se observa o desenvolvimento afetivo, cognitivo e social dos estudantes, pois o jogo ao ser utilizado deve ter um objetivo a ser atingido, que seria a aprendizagem, como se diz, nada melhor do que aprender brincando.

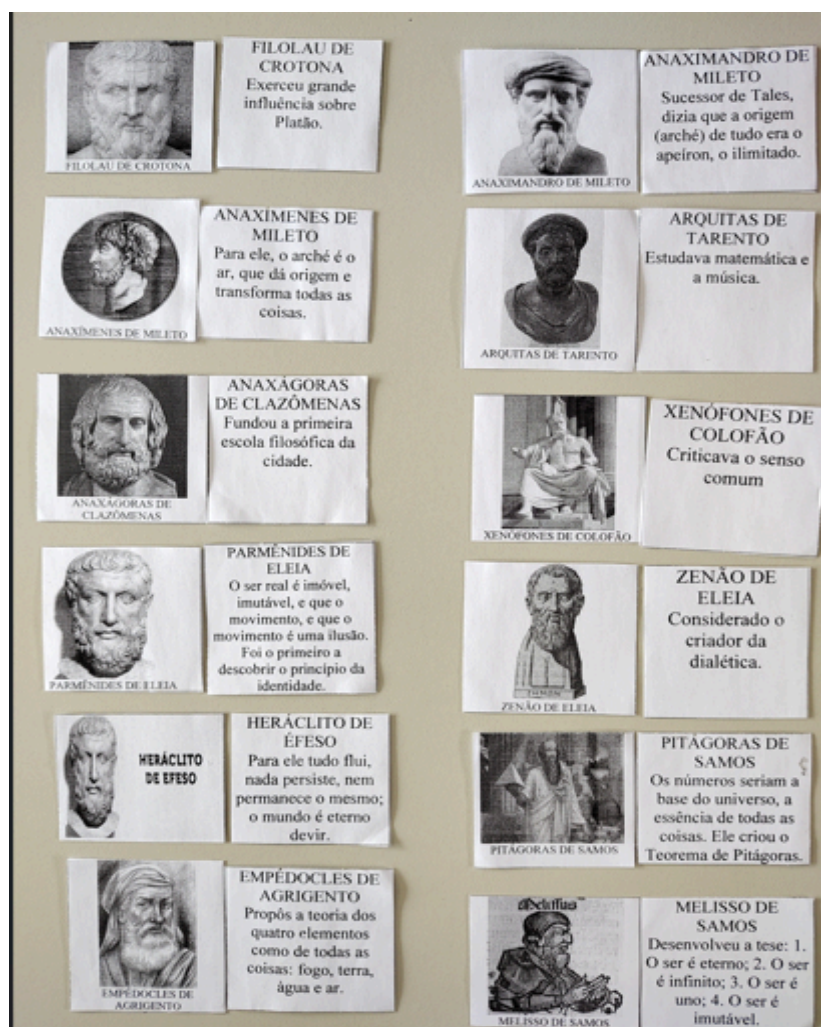
É através do jogo que o estudante compreende o conteúdo ministrado pelo professor e aprende autodisciplina, pois precisa seguir as regras do jogo para poder alcançar o objetivo, que é vencer. Assim, ao jogar se consegue adquirir informações, e passasse a perceber o lúdico como caminho para a aquisição dos saberes.

Quando se fala do lúdico se associa apenas aos anos iniciais da educação básica, como se fosse só criança que joga, mais ao chegarmos às salas de aula do ensino médio fica claro que os jovens jogam, então porque não trazer isso para ser uma atividade prazerosa para se adquirir conhecimento, assim o jogo é o caminho para essa integração.

É um recurso eficaz para aprender a atenção do estudante, e o professor é a peça importante no desenvolvimento dessas situações, já que ele é o condutor dessa atividade. E quando o professor opta pelo jogo para o ensino de Filosofia, ele faz de forma a propiciar a aprendizagem, o ensino de um conteúdo específico.

Dessa forma, o professor adapta o jogo de acordo com a necessidade dos estudantes, definindo as regras e o que deve ser aprendido por eles, assim o jogo da memória é uma boa escolha, pois é de fácil confecção e assimilação. Esse momento pode acontecer da seguinte forma: 1. Apresentação do conteúdo pelo professor; 2. Utilização do jogo da memória, que aqui utilizamos os filósofos pré-socráticos como referência; 3. Reflexão dos conceitos apreendidos pelos estudantes.

O jogo se desenvolve da seguinte forma: é formado por um tipo de baralho, que contém cartas ilustradas com fotos dos filósofos e duplicadas com conceitos deles. Para começar o jogo, as peças são postas com as figuras voltadas para baixo, para que não possam ser vistas. No jogo cada participante deve, na sua vez, virar duas peças e deixar que todos as vejam. Caso as figuras sejam iguais, o participante deve recolher consigo esse par e jogar novamente. Se forem peças diferentes, estas devem ser viradas novamente, e sendo passada a vez ao participante seguinte. Ganha quem tiver mais cartas. A figura abaixo descreve as cartas do jogo da memória, que estão divididas em pares, que consiste em imagem do filósofo e conceito do filósofo.



A aplicação desse jogo é bem simples, pois busca a praticidade e dinamismo na interação entre os estudantes e os conceitos filosóficos. Além disso, os estudantes assimilam melhor o conhecimento quando eles podem ser os protagonistas. Assim, essa proposta didática ajuda os estudantes a interagirem entre si e os conteúdos, podendo ser utilizado em qualquer área do conhecimento.

Em síntese, qualquer jogo pode ser utilizado como recurso para ajudar na aprendizagem dos conteúdos, sendo um elemento importante, pois permite ao estudante desenvolver suas habilidades e competências, estas que serão necessárias para sua vida pessoal e profissional.

### Considerações finais

Pouco ainda se fala da utilização de jogos no ensino de Filosofia. O jogo auxilia no processo educativo do estudante, facilitando a absorção dos conceitos filosóficos, contribuindo como metodologia de ensino, permitindo a modificação da

educação tradicional, em que o conhecimento está centrado na figura do professor, trazendo um modelo baseado na participação ativa do estudante que junto com o professor irão construir e desenvolver o conhecimento.

Integrar jogos na educação, especialmente na disciplina de Filosofia, é uma estratégia eficaz para promover a aprendizagem ativa e significativa. A metodologia lúdica não só motiva os estudantes como também os ajuda a desenvolver habilidades essenciais para sua vida pessoal e profissional. Através do jogo, os estudantes se tornam protagonistas de seu próprio aprendizado, explorando conceitos filosóficos de maneira prática e divertida.

Desta forma, o jogo no contexto educacional ajuda a sanar as dificuldades de aprendizagem e a desmotivação do estudante, pois este vê novas possibilidades de aprendizagem. O jogo desenvolve a habilidade intelectual, ajuda a encontrar soluções, ensina a trabalhar em grupo e construir significados para os conteúdos.

Ao incorporar o jogo e o lúdico, promovem-se condições mais favoráveis ao aprendizado, estimulando o pensamento crítico, a reflexão e a autonomia intelectual. A filosofia, tradicionalmente, é vista como teórica e reflexiva, o que pode afastar alguns estudantes. O uso de recursos lúdicos — como jogos, dinâmicas e atividades práticas — ajuda a transformar o aprendizado em uma experiência mais concreta e envolvente. Isso proporciona uma experiência ativa de aprendizagem, em que o aluno não apenas escuta ou lê, mas participa e interage com os conceitos filosóficos. Ao aprender Filosofia por meio de jogos ou dinâmicas lúdicas, os estudantes conseguem "vivenciar" conceitos filosóficos, tornando o aprendizado menos abstrato.

## Referências

- CHÂTEAU, J. A criança e o Jogo. Editora Coimbra Atlântida: Coimbra, 1975.
- GALLO, S. **Metodologia do ensino de filosofia: Uma didática para o ensino médio**. São Paulo: Papirus, 2013.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução: João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- LIBÂNEO, J. C. As teorias pedagógicas modernas revisitadas pelo debate contemporâneo na educação. In: LIBÂNEO, J. C.; SANTOS, A. (org). **Educação na era do conhecimento em rede e transdisciplinaridade**. Campinas: Alínea, 2005. p. 15-58.
- RODRIGUES, V. **O ensino de filosofia como experiência crítico-criativa do filosofar: limites e possibilidades**. Tese (Doutorado)-Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, p. 1-234, 2014.
- WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações filosóficas**. Tradução: Marcos G. Montagnoli. Editora Vozes: Petrópolis, 2014.

Recebido em: 09/2024  
Aprovado em: 12/2024