SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE MATO GROSSO
CAMPUS CUIABÁ - CEL. OCTAYDE JORGE DA SILVA
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA EM REDE NACIONAL (PROFEPT)

PRODUTO EDUCACIONAL

O JOGO DE TABULEIRO COMO ESTRATÉGIA PARA A APRENDIZAGEM DE FILOSOFIA NO ENSINO MÉDIO

(VERSÃO FINAL – 2024)

Mauro de Medeiros

Lauro Leocadio da Rosa

Cuiabá - MT

2024

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE MATO GROSSO
CAMPUS CUIABÁ - CEL. OCTAYDE JORGE DA SILVA
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA EM REDE NACIONAL (PROFEPT)

Dados Internacionais de catalogação na fonte

M488j

Medeiros, Mauro de.
O Jogo de tabuleiro como estratégia para a aprendizagem de filosofia no ensino médio. / Mauro de Medeiros ; Lauro Leocadio da Rosa. – Cuiabá-MT, 2024.
17 p. : il. color.

Produto Educacional (Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica – ProfEPT) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso – IFMT - Campus Cuiabá Cel. Octayde Jorge da Silva, 2024.

ISBN - 978-85-900057-7-3

1. Ludicidade. 2. Metodologias Ativas. 3. Processo de Ensino-Aprendizagem. I. Rosa, Lauro Leocadio da. II. Título.

CDU 1:37.012

Ficha catalográfica elaborada por Gilson Soares de Araújo - Bibliotecário CRB1-2911.

Todos os direitos reservados.
Proibida a reprodução de partes ou do todo desta obra sem autorização expressa dos autores (art. 184 do Código Penal e Lei
nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998).
Os conceitos emitidos nesta publicação são de inteira responsabilidade dos autores.
É permitida a reprodução total ou parcial desta obra, desde que citada a fonte.

1. APRESENTAÇÃO

O presente Produto Educacional (PE) foi apresentado ao Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo Instituto Federal de Mato Grosso (IFMT), como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação Profissional e Tecnológica do IFMT Campus Cuiabá - Cel. Octayde Jorge da Silva.

Na era da globalização e do imediatismo, o ambiente educacional não permanece imune às mudanças rápidas e às demandas contemporâneas. Os estudantes, imersos nessa cultura do menor esforço e da busca pelo conhecimento pré-fabricado, muitas vezes, enfrentam dificuldades em se engajar de forma significativa no processo de aprendizagem. A filosofia, por sua vez, historicamente vista como uma disciplina desafiadora e reflexiva, também sofre os impactos desse cenário, com o risco de se tornar apenas mais uma matéria a ser memorizada e reproduzida, em vez de ser uma ferramenta para o desenvolvimento do pensamento crítico e da compreensão profunda do mundo ao nosso redor (WACHOVICZ, 2009).

Nesse sentido, a proposta de utilizar metodologias ativas, como os jogos de tabuleiro, como ferramentas educativas prazerosas e atrativas, surge como uma alternativa promissora. Ao envolver os estudantes em atividades lúdicas que estimulam a criatividade e a criticidade, é possível proporcionar uma aprendizagem mais significativa e engajadora. Esses jogos não apenas tornam o aprendizado mais divertido, mas também incentivam o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais essenciais para uma formação integral dos indivíduos.

Em um mundo cada vez mais dominado pela indústria do entretenimento e pelas distrações digitais, é crucial estimular os jovens a adotarem hábitos que promovam a reflexão e o pensamento crítico. Ao invés de apenas se entregarem aos jogos eletrônicos e à vida noturna, propõe-se incentivar a leitura, o rigor intelectual e a autonomia na tomada de decisões. Esses são elementos essenciais para o desenvolvimento de uma consciência reflexiva e responsável, elementos que são fundamentais para o progresso individual e coletivo (QUARESMA et. al., 2022).

É importante ressaltar que o ensino da filosofia não deve se limitar à mera transmissão de conhecimentos ou à repetição de ideias preestabelecidas. O papel do professor é crucial nesse contexto, cabendo a ele estimular os estudantes a pensarem de forma independente, a questionar o status quo e a desenvolver suas próprias habilidades cognitivas e argumentativas. Seguindo o método reflexivo proposto por Espinosa (1973), é necessário um constante autoexame do intelecto, sempre em consonância com princípios éticos e morais, visando alcançar conhecimentos adequados e uma compreensão mais profunda da realidade.

Assim, o verdadeiro propósito da filosofia reside na sua capacidade de promover o desenvolvimento humano integral, tanto no âmbito individual quanto no social. Por meio da reflexão e da ação, os indivíduos são instigados a buscar a transformação de si mesmos e da sociedade, contribuindo para a construção de um mundo mais justo, ético e consciente (PEREIRA, 2020).

A partir de observações empíricas no ambiente escolar, surge a inquietação sobre o papel do professor e a dinâmica do processo de ensino-aprendizagem. A problemática central levantada é se ferramentas metodológicas, como um jogo de tabuleiro, podem contribuir para tornar o ensino mais prazeroso e eficaz. A hipótese formulada sugere que a introdução do jogo de tabuleiro nas aulas de filosofia pode dinamizar o ambiente educacional, tornando-o mais atrativo e estimulante para os alunos. Além disso, acredita-se que o uso desse recurso lúdico promova aprendizado colaborativo, permitindo que os alunos desenvolvam habilidades como estratégia, tomada de decisões e respeito às regras, enquanto internalizam conteúdos conceituais e atitudinais importantes (PEREIRA, 2020).

Diante das constantes mudanças no cenário educacional, especialmente com o avanço das tecnologias, há a necessidade de repensar as metodologias de ensino para garantir sua eficácia no contexto atual. Esta pesquisa propõe um novo olhar para a educação, um olhar que considere a realidade dos alunos e busque incorporar elementos desafiadores, lúdicos, motivacionais e criativos no processo de aprendizagem. O objetivo geral delineado é a elaboração de um jogo de tabuleiro que aborde conteúdos de filosofia no ensino médio, visando familiarizar os alunos com a

disciplina e destacar a importância de uma postura filosófica na vida de cada educando.

Para alcançar esse objetivo, foram estabelecidos objetivos específicos que incluem a reflexão sobre a Educação Profissional e Tecnológica, o estudo da teoria dos jogos na educação, o mapeamento dos conteúdos de filosofia do Ensino Médio de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e a construção do jogo de tabuleiro propriamente dito. Este jogo contém dicas, perguntas e respostas relacionadas aos conhecimentos filosóficos, com o intuito de facilitar o processo de ensino-aprendizagem e proporcionar aos estudantes uma revisão dos conteúdos de forma interativa e engajadora.

A presente pesquisa foi realizada na Escola Estadual Albert Einstein, localizada em Guarantã do Norte, Mato Grosso. Este município, conta com uma população estimada de cerca de 36.439 mil habitantes, destaca-se por sua vasta área territorial de 4.763,3 km², sendo 65,9 km² destinados à área urbana, composta por 5.558 residências urbanas. Situado a 725 km da capital Cuiabá, às margens da BR 163, Guarantã do Norte é um ponto extremo no norte mato-grossense. A escola em questão foi estabelecida pelo decreto nº 1139 de 20/01/2000, destinada inicialmente ao ensino médio regular nos três turnos, atendendo aproximadamente 950 alunos. A escolha dessa instituição como cenário da pesquisa se deve à vinculação efetiva do pesquisador e ao interesse manifestado pela equipe gestora em relação ao foco da pesquisa.

Figura 1: Frente da Escola Albert Einstein

Fonte: O autor (2023).

4.1 Descrição Geral do Jogo

Este jogo é ideal para ser jogado em grupos com 6 praticantes, porém não impede de ser jogado em duplas. A cada rodada, uma carta com um aspecto é sorteada e os jogadores recebem dicas para acertar o aspecto secreto em questão. Quanto menos dicas você utilizar para acertar, mais pontos irá ganhar.

Idade recomendada: Todos os estudantes de Filosofia

Número de jogadores: 2 a 6 participantes

Tempo de jogo: Indeterminado

Gênero: Unissex

Indicado para: Jovens e Adultos

Lista de componentes: 80 cartas, 1 tabuleiro, 6 peões, 20 fichas vermelhas, 1 ficha amarela, 5 fichas azuis e 1 manual de instruções

4.1.2 Componentes do Jogo

1 Tabuleiro

5 Peões

10 Fichas vermelhas

1 Ficha amarela

80 Cartas com dicas

OBJETIVO:

Ser o primeiro jogador ou equipe a levar o peão ao espaço marcado (Fim)

“Não se ensina Filosofia; ensina-se a filosofar.” Immanuel Kant

A Filosofia é a atividade reflexiva que busca o sentido das coisas e que, a partir da formação de ideias, estabelece um discurso: o discurso filosófico. A proposta do jogo é que o aluno aprimore seus conhecimentos e seja capaz de fazer as leituras necessárias, de modo a analisar as ideias, descobrir a lógica do pensamento, argumentar e interpretar a linha de raciocínio.

A principal contribuição da Filosofia na sala de aula é estimular o aluno a pensar por si só, já que essa habilidade é essencial para que ele desenvolva a autonomia e o protagonismo da própria vida.

CATEGORIA:

Pessoas: Nomes dos filósofos ou pensadores em geral

Lugar: Pais, cidade, estado, praça etc.

Teorias: pensamentos dos filósofos

Ano: Anos relacionados a eventos conhecidos ou o período de determinado filósofo

COMO JOGAR:

1. Os jogadores decidem entre si quem começará o jogo e este será o mediador

2. O mediador escolherá a primeira carta. O jogo começa com o mediador escolhendo a categoria, colocando a ficha amarela no tabuleiro na respetiva casa que a carta indicar (pessoa, lugar, conceito e ano)

3. O jogador à esquerda do mediador escolhe um número de 1 a 10, colocando a ficha vermelha sobre a casa do tabuleiro

4. O mediador deve ler a dica em voz alta

5. O jogador tem o direito de dar um palpite

6. Ao dar o palpite o jogador pode acertar ou errar. Se acertar, o mediador avança os peões e o jogador à esquerda passa a ser o mediador

7. Se errar, o jogador passa a vez ao jogador da esquerda. Não há penalidades em casos de erros

Pontuação:

Cada cartela vale 10 pontos. O mediador recebe 1 ponto a cada dica revelada. O jogador que acertar, recebe o ponto por cada dica não revelada.

Exemplo: Se o jogador acertar com 2 dicas reveladas, o jogador avançará 8 espaços e o mediador 2

Vencedor: Vence o jogo quem chegar primeiro ao espaço marcado com a palavra *fim*

Jogos em equipe: Quando jogado em equipe (que é um dos objetivos do jogo), o grupo da equipe participa com um só peão e cada equipe deve eleger um líder que se encarregará de ler as dicas.

4.1.3 Cartas do Jogo: Alguns exemplos

Categoria Ano:

Sou um Ano: 2014

1. O golpe militar de 1964 completa 50 anos.
2. Avance uma casa.
3. A morte de Ayrton Senna completa 20 anos.
4. Gabriel Medina é o primeiro brasileiro campeão Mundial de Surf.
5. Sou lembrado como o ano 7 × 1.
6. Perca sua vez.
7. O Brasil sedia a 20ª Copa do Mundo.
8. Volte uma casa.
9. Cai o avião do candidato à presidência do Brasil, Eduardo Campos.
10. Escolha alguém para voltar uma casa.

Sou um ano: 1942

1. Tive 53 semanas.
2. Anne Frank começou a escrever seu diário em 14 de junho.
3. Volte uma casa.
4. O navio Mercante brasileiro Tamandaré é torpedeado e afunda.
5. Perca a sua vez.
6. Faltam 3 anos para o fim da Segunda Guerra Mundial.
7. Escolha alguém para avançar uma casa.
8. Epitácio pessoa faleceu em 13 de fevereiro.
9. Gilberto Gil nasceu em 26 de junho.

10. Avance uma casa.

Sou um ano: 1939

1. Batman apareceu pela primeira vez.
2. Volte uma casa.
3. Foi descoberto o elemento químico frâncio.
4. Foi publicado o livro Sítio do pica-pau amarelo.
5. Avance uma casa
6. O Brasil vivia a Era Vargas.
7. Perca sua vez.
8. Em primeiro de setembro, teve início a Segunda Guerra Mundial.
9. Avance uma casa.
10. Foi descoberto o primeiro poço de petróleo no Brasil.

Categoria Teoria:

Sou uma Teoria: **O idealismo transcendental**

1. Avance uma casa
2. Fui criada para mostrar os limites da razão
3. Fui criada por **Immanuel Kant**
4. Sou do período moderno
5. Fui entusiasta do iluminismo
6. Volte uma casa
7. Fui criada para solucionar o embate entre o racionalismo e o empirismo
8. Vim questionar o próprio conhecimento
9. Fui criada para criticar a razão pura
10. Perca sua vez

Sou uma Teoria: **Dialética**

1. Sou a união entre forma e conteúdo para a compreensão da realidade.
2. Passe a sua vez

3. Meu inventor foi Zenão de Eleia
4. Teoria conhecida como método do diálogo
5. Volte uma casa
6. Teoria considerada um debate de opiniões.
7. É uma maneira de filosofar
8. Avance uma casa
9. Proponho um método de pensamento baseado nas contradições.
10. Escolha alguém para voltar uma casa

Sou uma Teoria: **Teoria da água.**

1. No início da Filosofia fui considerada a origem de todas as coisas
2. Fui criada por Tales de Mileto
3. Fui a primeira explicação racional sem a interferência dos deuses
4. Volte uma casa
5. A ideia central dessa teoria é a origem e o movimento de todas as coisas
6. Volte uma casa
7. Teoria criada cerca de 550 a.C carregada de mitologias.
8. Passe a sua vez
9. Sou uma teoria pré-socrática
10. Fui o primeiro princípio racional pensado na Grécia

Categoria Lugar:

Sou um Lugar: **Canteiro**

1. Sou um campo ou uma parcela de Terra.
2. Perca sua vez.
3. Sou uma instalação Agronômica.
4. As plantas ficam aqui até a altura de serem transportadas.
5. Volte uma casa.
6. Aqui se cultivam plantas de várias espécies.
7. Escolha um jogador para voltar uma casa.

8. Controle de pragas e ervas daninhas é feito por aqui.
9. Possuo estufas.
10. Avance uma casa.

Sou um Lugar: **Capadócia**

1. Estou localizado na Turquia.
2. Dizem que São Jorge nasceu aqui.
3. Avance uma casa.
4. Meu clima é extremamente árido.
5. Perca a sua vez.
6. Meu parque é considerado patrimônio da humanidade.
7. Volte uma casa.
8. Sou conhecida como cidade subterrânea.
9. Sou uma região histórica e turística.
10. Tenho aproximadamente 15.000 km².

Sou um Lugar: **Cozinha**

1. Perca a sua vez.
2. Os chefes me adoram.
3. Posso ser doméstica ou industrial.
4. Avance uma casa.
5. Para alguns, sou o lugar preferido da casa.
6. Perca sua vez.
7. Daqui saem pratos deliciosos.
8. Convivo com Panelas e talheres.
9. Escolha um jogador para avançar uma casa.
10. Estou totalmente relacionada à área da gastronomia.

Categoria Pessoa:

Sou uma pessoa: **Sócrates**

1. Não deixei nada escrito
2. Criei o método da ironia e da maiêutica
3. Minha mãe era uma parteira
4. Iniciei o período Antropológico
5. Conhecido pela frase “só sei que nada sei”
6. Fui acusado de corromper a juventude
7. Como pena de morte fui obrigado a tomar um veneno chamado Cicuta
8. Fui mestre de Platão
9. Fui contra o relativismo das opiniões
10. Era considerado um parteiro de ideias

Sou uma pessoa: **Platão**

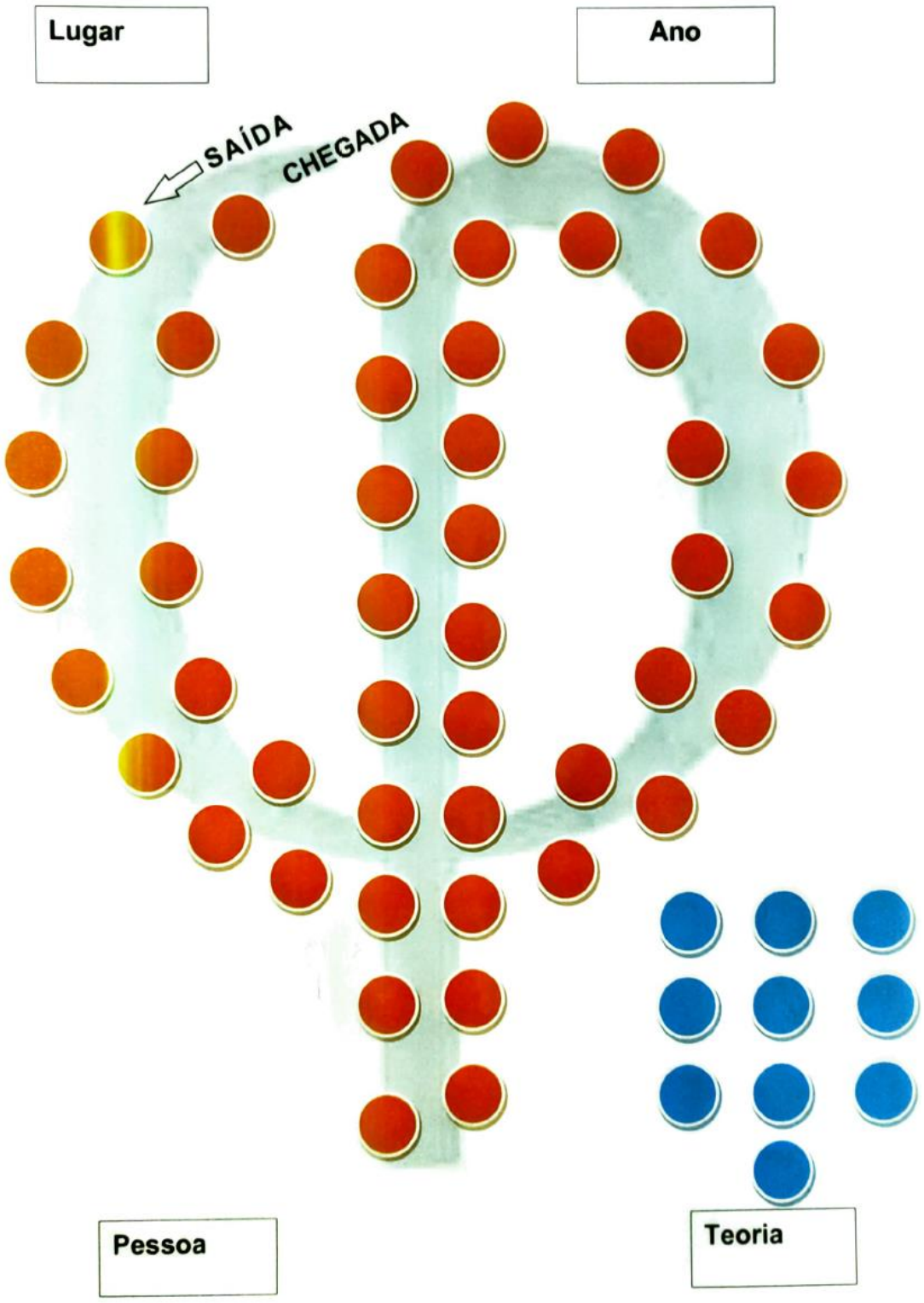
1. Elaborei uma teoria dualista
2. Escrevi sobre Sócrates
3. Sou discípulo de Sócrates
4. Fundei um espaço de ensino para os jovens atenienses
5. Escrevi uma grande obra chamada: A República
6. Falo sobre a alegoria da caverna
7. Meu nome verdadeiro é Arístocles
8. Avance uma casa
9. Um de meus alunos famosos foi Aristóteles
10. Fui professor de outro grande Filósofo

Sou uma pessoa: **Tales de Mileto**

1. Fui o primeiro filósofo Grego
2. Fui um filósofo, matemático e astrônomo
3. Pertenço ao período pré-socrático
4. Buscava compreender a origem do universo
5. Nasci na cidade de Mileto
6. Era um comerciante e navegador
7. Afirmava que o princípio de tudo o que existe seria a água
8. Fui o primeiro a dar origem ao entendimento racional da natureza
9. Fui o primeiro a questionar a mitologia
10. Pertencia à escola Jônica

4.1.4 O Tabuleiro

Figura 2: O tabuleiro



4.1.5 Resultados Esperados

Espera-se que, antes de tudo, este produto sirva de inspiração para a construção de outros recursos semelhantes, mas também que possa ser replicado e adaptado em outras realidades educacionais.

A proposta do projeto, utilizando o jogo de tabuleiro nas aulas de Filosofia, é possibilitar um aprendizado de forma descontraída, incentivando a leitura, o raciocínio lógico, a socialização, a valorização da ética e de um espírito esportivo, bem como permitir aos estudantes uma revisão dos conteúdos trabalhados nesta respectiva.

Antecipa-se que a introdução deste recurso lúdico no ambiente escolar promoverá uma maior familiaridade dos estudantes com os conceitos filosóficos, além de estimular o desenvolvimento de habilidades cognitivas, colaborativas e de pensamento crítico, bem como se espera também que o jogo contribua para uma aprendizagem mais significativa e duradoura dos conteúdos, ao oferecer uma abordagem interativa e motivadora que respeita as características e interesses dos alunos.

REFERÊNCIAS

ALVES, Dalton José. **A filosofia no ensino médio: ambiguidades e contradições na LDB.** Campinas: Editora Autores Associados, 2012.

BELIERI, C. M. **A linguagem filosófica e o desenvolvimento do pensamento em aulas de Filosofia no ensino médio**. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2017.

CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. **A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo.** Porto Alegre: Penso, 2018.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2009.

MOTA, Ana Rita Mota; ROSA, Cleci T. Werner. **Ensaio sobre metodologias ativas: reflexões e propostas**. v. 25, n. 2, Passo Fundo, p. 261-276, maio/ago, 2018.

ODININO, Juliane Di Paula Queiroz. A brincadeira deve estar para o conhecimento, assim como a infância deve estar para o currículo escolar? Jogos culturais em políticas educacionais para infância. In: SCHLINDWEIN, Luciane Maria; LATERMAN, Ilana; PETERS, Leila (Orgs.). **A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola**. Florianópolis: NUP, 2017.