



A PRÁTICA DE JOGOS PEDAGÓGICOS NAS AULAS DE FILOSOFIA: REFLEXÕES DE UMA AÇÃO DO PIBID-UCS

Autores: Everton Ferri, Luis Fernando Biasoli, Jéssica Machado Boeira e Matheus Maciel

Palavras-chaves: Ética. Reflexão-crítica. Jogos. Aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

O ensino da filosofia por si só já se apresenta como uma dificuldade desafiadora como prática docente, pois tem a tarefa de despertar no aluno o desejo de problematizar e questionar a realidade. Por vezes, quando não bem trabalhada e planejada, uma aula de filosofia pode significar um ambiente propício à criação de sentimentos de ojeriza e preconceitos contra o filosofar. Assim, nasce o grande desafio de que as aulas de filosofia sejam um espaço no qual os alunos sintam-se à vontade pedagogicamente, para aprenderem a questionar as realidades estruturantes de nosso mundo.

Dado esse desafio, o grupo envolvido no desenvolvimento do Pibid de filosofia da Universidade de Caxias do Sul que atua junto ao ensino médio da Escola São Caetano na cidade de Caxias do Sul trabalhou com a hipótese de que práticas pedagógicas através de jogos, como por exemplo, um RPG (*Role-playing game*) filosófico possibilita o desenvolvimento racional nos alunos, pois ao participar do jogo o aluno precisa construir argumentos lógicos.

2. OBJETIVOS

Desenvolver uma aula de filosofia baseada num jogo que une a dinamicidade e a ludicidade com a história da filosofia, testando a possibilidade de que práticas pedagógicas através de jogos, como por exemplo, um RPG filosófico, ajudam no despertar a paixão pelo saber.



Possibilitar o desenvolvimento do senso crítico nos alunos, pois ao jogarem estão compartilhando visões diferentes de mundo o que permite entender a singularidade de cada indivíduo.

Analisar se práticas pedagógicas através de jogos, como por exemplo, um RPG filosófico, possibilitam o desenvolvimento racional e sensível nos alunos.

Compreender se jogos, como por exemplo, um RPG filosófico pode ser considerado uma prática pedagógica para uso em sala de aula.

Comparar se práticas pedagógicas, como por exemplo, um RPG filosófico e provas avaliativas, possuem repercussões diferentes no desenvolvimento racional dos alunos

3 REFERENCIAL TEÓRICO

O processo da educação no Ocidente sempre defendeu a premissa de que a distinção entre o homem e os outros animais se dá por causa da racionalidade, por isso, a razão sempre foi muito valorizada pelo homem ocidental. Com os avanços da ciência, o ser humano desenvolveu, cada vez mais, suas capacidades racionais, até alcançar o conhecimento técnico. Entretanto, esses resultados não promoveram nenhum tipo de mudança no caráter do ser humano, continuamos presenciando várias formas de decadências individuais, familiares e políticas em nossa sociedade. Assim, torna-se fundamental despertar nos educandos a consciência da importância da reflexão e do agir ético e as aulas de filosofia são um importante meio para debater e estudar questões éticas. As aulas sobre ética devem ser estimulantes e criativas, a fim de prender a atenção do aluno, portanto unir a reflexão crítica com a ludicidade parece ser um meio altamente produtivo em termos pedagógicos.

A dinâmica do RPG proporciona aos jogadores uma compreensão sistemática em que alia a razão e a sensibilidade, pois os alunos podem perceber o que os outros alunos dotados das mesmas capacidades racionais, porém com um conjunto de experiências e vivências diferentes, pensam, ou seja, possibilita uma compreensão e percepção da subjetividade dos outros e de si mesmo, a partir das formulações argumentativas.



Somente pela sequência de suas representações o eu que perdura torna-se fenômeno para si mesmo. Portanto, o homem tem, primeiramente, de receber a matéria da atividade ou a realidade, e ele a recebe pela via da percepção, como algo existente fora dele, no espaço, ou como algo alternante nele no tempo. Essa matéria que nele alterna é acompanhada por seu eu que nunca alterna – e permanecer sempre ele mesmo em toda alternância, isto é, fazer das percepções a experiência, a unidade do conhecimento, e de cada uma das espécies de fenômeno no tempo a lei de todos os tempos, esta é a prescrição que lhe é dada por sua natureza racional. Na medida somente em que se modifica, ele existe; na medida somente em que permanece imutável, ele existe. O homem pois, representado em sua perfeição, seria a sua unidade duradoura que permanece eternamente a mesma nas marés da modificação. (SCHILLER, 1990, p .64)

O jogo de RPG possibilita ao aluno unir o lúdico com a história da filosofia. No sentido de produzir um argumento lógico partindo dos afetos criados pelas experiências já vividas. Todos os indivíduos são, além de matéria e forma, um conjunto de experiências que os permite construir uma noção de seus sentimentos. “Na mesma medida em que toma às sensações e aos afetos a influência dinâmica, ele os harmoniza com as ideias da razão, e na medida em que despe as leis da razão de seu constrangimento moral, ele as compatibiliza com o interesse dos sentidos. ” (SCHILLER, 1990, p. 79). Logo, no jogo os sujeitos podem perceber ou não, que ao elaborar um argumento lógico, estão acessando um conjunto de memórias sensíveis de suas experiências.

As práticas pedagógicas não podem ser algo estanque e definitivo, pois o mundo e a escola estão em constante transformação. Se o ensino de filosofia apresenta dificuldades para proporcionar um espaço para a reflexão sistemático-crítica dos alunos, naturalmente, que deve-se mudar as práticas e posturas em sala de aula. Se há uma disciplina que não deve ter medo ao novo e as mudanças em sala de aula essa é a filosofia.

O ensino da filosofia em nosso tempo precisa formar cidadãos e não sujeitos abstratos desvinculados de seus atributos históricos. Sujeitos de direitos que conhecem os corpos normativos das leis a fim de conhecerem seus direitos fundamentais, a fim de que possam fazer uso do poder da palavra e não da força, pois seu interesse deve ser a persuasão e não serem submissos em nosso sistema. (CESCON; STECANELA, 2015). Nesse sentido, um jogo de



RPG com uma temática ética revelou-se uma ótima possibilidade para despertar nos alunos a busca por direitos, pois só assim se efetiva a liberdade numa sociedade livre e democrática.

A crise do ensino da filosofia em nosso tempo está ligada, também, ao fato que não se busca novas formas de proceder. Deve-se repensar, cada vez mais, as práticas em sala de aula. No dizer de Gallo (2013), faz-se urgente pensar filosoficamente as necessidades, os sentidos e as técnicas, como as metodologias de ensino da filosofia nas salas de aula.

4 A METODOLOGIA DO RPG

O projeto de jogo aplicado nas turmas de primeiros anos do ensino médio da escola São Caetano, no ano de 2016 pelo grupo do PIBID UCS de filosofia, consiste na apreensão de conteúdos, através de um método divertido. O jogo aplicado se chama RPG (*Role-playing game*) ou jogo de interpretações de papéis. Foi produzido sob o contexto da Grécia antiga e tinha como objetivo levar os alunos a uma aventura onde eles assumiriam o papel de 5 personagens que viajavam rumo a Delfos encontrando situações problemáticas, que exigiriam deles uma tomada de posição argumentativa, alguns tópicos são: a esmola; os mitos; o papel da mulher; destino pré-determinado ou não e a justiça.

Na primeira passagem do jogo os 5 personagens, representados pelos alunos, encontram a seguinte situação: “Mal iniciam a sua viagem a Delfos quando um sujeito mal trajado indaga lhes pedindo uma esmola. Nesse momento os alunos têm que assumir uma atitude para seus personagens, dar ou não dar esmola e argumentar segundo a perspectiva daquele personagem que estão representando no jogo. Eis, aqui, o ponto sensibilizador onde se encontra o momento divertido e educador, pois para seguir jogando os alunos precisam esclarecer suas decisões e esclarecendo suas decisões necessitam utilizar a atividade racional de pensar segundo a perspectiva do personagem.

O RPG proporciona aos jogadores uma compreensão sensível e racional, também, pelo fato de que é possível perceber o que os outros alunos dotados das mesmas capacidades racionais, porém com um conjunto de experiências e vivências diferentes, percebem e desenvolvem diferente de si, ou seja, possibilita uma compreensão e percepção da subjetividade dos outros e de si mesmo, a partir das formulações argumentativas. “Na mesma medida em que



toma às sensações e aos afetos a influência dinâmica, ele os harmoniza com as ideias da razão, e na medida em que despe as leis da razão de seu constrangimento moral, ele as compatibiliza com o interesse dos sentidos. ” (SCHILLER, 1990, p. 79). Logo, no jogo de RPG, os sujeitos podem perceber ou não, que, ao elaborar um argumento lógico, estão acessando um conjunto de memórias sensíveis de suas experiências.

4 RESULTADOS

O RPG (*Role-playing game*) nas aulas de filosofia revelou-se uma grande e indispensável ferramenta didático-pedagógico que potencializou enormemente o ensino de filosofia na sala de aula. Mostrou-se um meio que une as características dos jogos que são tão fascinantes para os adolescentes com sua linguagem rápida e envolvente com o ensino da história da filosofia e do despertar para as grandes questões filosóficas. Mais do que ser apenas um jogo utilizado em sala de aula, essa prática docente busca que os alunos percebam que a filosofia - mais do que uma simples prática ou uma atividade - está subjacente em todo o pensar cotidiano das pessoas, pois a todo momento estamos emitindo juízos éticos. Apesar de nem sempre as pessoas, se questionarem quais são as bases filosóficas para seus juízos éticos.

Por meio de diferentes personagens sociais que têm visões de mundo diferentes e, por isso, fazem juízos éticos com variadas conotações condicionadas pelos seus papéis sociais, os alunos do ensino médio puderam notar que a reflexão sobre a ética por meio do RPG nem sempre é algo fixo e determinado, mas que ela tem uma dinâmica que varia conforme o estrato social e o tempo histórico. Assim, percebe-se que a filosofia é uma atividade contínua na história da evolução humana.

A iniciação à docência por meio do Pibid vem ajudando, e muito, na formação de novos professores, sobretudo, quando esses se vêem desafiados a criar novos ambientes de ensino da filosofia. Um jogo, como meio de ensino, em sala de aula permite perceber que as aulas podem ir além do que sempre foi pré-estabelecido ou convencionado tradicionalmente.

Com o RPG, o ensino da filosofia no ensino médio agregou e potencializou diversos elementos da prática docente que nem sempre eram percebidos pelos pibidianos. Os alunos do



ensino médio ficaram entusiasmados pela possibilidade de perceber que o saber filosófico não é algo perdido e desatualizado, mas que permeia o cotidiano das pessoas. Como o jogo desenvolvido tinha um questionamento voltado para os debates éticos, as aulas de filosofia ganharam um tom de maior realismo e debate, haja visto a notória falência ética de nossa sociedade como um todo.

5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CESCON, Everaldo; STECANELA, Nilda. Educação à paz e aos direitos humanos. **Conjectura: Fil. Educ.**, Caxias do Sul, v. 20, n. especial, 2015 p. 85 -100.

GALLO, Silvio. Filosofia e Educação: pistas para um diálogo transversal. In: KOHAN, Walter. (Org.). **Ensino de Filosofia Perspectivas**. 2 ed. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo, Perspectiva \Editora da USP, 1971\.

SCHILLER, Friedrich. **A educação estética do homem**. São Paulo: Iluminuras – Projetos e Produções Editoriais Ltda. 1990.