

Para impressão em casa: imprimir em folha A4 75g/m2, frente verso, deitado, grampear no meio e cortar nas linhas de corte.

Para impressão em Bureau (gráfica rápida): imprimir em folha A4 90g/m2, preto e branco, frente verso, deitado, grampo canoa e cortar nas linhas de corte.



PPFEN
Programa de Pós-Graduação
em Filosofia e Ensino

Atribuição-NãoComercial
Compartilha Igual - CC BY-NC-SA
Permite remixagem, adaptação a
partir do original para fins não
comerciais, com atribuição de crédito
na mesma licença sob termos
idênticos.



Histórias Filosóficas



MANUAL DE REGRAS

Timeline Multi-Themes Educational Card Game, Frédéric Henry, artista Xavier Collette, Galápagos jogos, São Paulo, 2014.

Black Stories, Holger Bösch, artista: Bernhard Skopnik, editora: Galápagos, São Paulo, 2014

Histórias Filosóficas, Carolina Ventura do Rosário Maia, Hércules da Silva Xavier Ferreira, Janaina Coelho Muniz, Luciano Mota Bastos, Marcelo dos Santos Ribeiro, Max Ribeiro de Carvalho, Thiago Cândido Iribarne Martins, The Game Maker, Rio de Janeiro, 2018.

Minha Sociedade Justa, Luciano Mota Bastos, Taís Silva Pereira, The Game Maker, Rio de Janeiro 2019.

Enrola Cuca, Amanda Berk, Daniel Vieira, Mylena Guedes Passeri, Luciano Bastos, Taís Silva Pereira, The Game Maker, Rio de Janeiro, 2017.



SANTOS, Vilmar Rodrigues dos. *Jogos na Escola, Os jogos nas aulas como ferramenta pedagógica*. Editora Vozes. 2014.

STROIS, Júlio. *Os Melhores Jogos do Mundo*. São Paulo. Editora Abril 1978.

VELLOSO, Renato. *Lecionando Filosofia para Adolescentes*, práticas pedagógicas para ensino médio. Petrópolis RJ. Editora Vozes 2012.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. *A formação social da mente*. Martins Fontes. São Paulo, 1994.

ZANINI, Maria do Carmo (comp.). *Anais do 1º Simpósio de RPG & Educação, São Paulo SP*. Ludus Culturalis Devir Livraria 2008.

GALLO, Silvio, *Conecte Filosofia; Volume único*, Editora Saraiva, São Paulo, 2018.

ARANHA, Maria Lucia de Arruda, *Filosofar Com Textos Temas e História da Filosofia, Vereda Digital*, 3ª Ed. Moderna 2012.

COTRIM, Gilberto, **FERNANDES**, Mirna Gracinda, *Filosofar - Ensino Médio*, 2ª Ed., Saraiva, São Paulo, 2014.

Ludografia

Dixit, Jean-Louis Roubira, Arte Marie Cardouat, Editora Galápagos, São Paulo, 2008.

Fairy Tale, Satoshi Nakamura, Z-Man Games, USA, 2005.

12

Esse jogo é o resultado da proposta de um projeto para material didático apresentado na disciplina; Produção de Material Didático, ministrada pela Profa. Taís Pereira e o Prof. Felipe Pinto no Mestrado Profissional em Filosofia do Programa de Pós-graduação em Filosofia e Ensino (PPFEN) do CEFET RJ, no 3º período, novembro de 2018.

* * * * *

AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de agradecer ao atendimento e artistas do site FreePik pela oferta generosa de imagens sem as quais esse projeto não seria possível, muitas das imagens aqui apresentadas são de design da Freepik e seus colaboradores.

CRÉDITOS

Game Design: Carolina Maia, Hércules Xavier, Janaina Muniz, Luciano Bastos, Marcelo Ribeiro, Max de Carvalho, Thiago Iribarne.

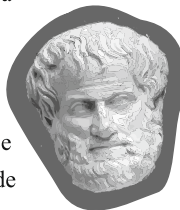
Layout: Luciano Mota Bastos

Impressão: The Game Maker
www.gamemaker.com.br

1

Porque jogos no ensino?

Nunca antes na história da humanidade o homem jogou tantos jogos (MCGONIGAL, 2011), não é muito difícil de se concordar com a afirmação de Jane McGonigal se pararmos para pensar que cada celular, tablet, computador pessoal, console e *workstation* do mundo possuem uma incrível variedade de jogos instalados em suas memórias. O homem antes mesmo ser *sapiens* foi *ludus* (HUIZINGA 2007). Podemos perceber na ação do brincar da criança, mesmo na mais jovem idade, que essa ação do brincar está fortemente ligada a uma apropriação do real, que se dá na miniaturização do mundo que nos cerca (VYGOTSKY 1994) e mesmo a distância dessa primeira ou segunda infância o homem adulto, ao brincar e jogar, promove o alívio das tensões e o relaxamento para escapar, mesmo que momentaneamente, de



Bibliografia

- ALMEIDA**, Paulo Nunes de, *Educação Lúdica, Técnicas e Jogos Pedagógicos*. São Paulo. Edições Loyola 2003.
- BOTERMANS**, Jack. *Book Of Games: Strategy, Tactics & History*. New York EUA. Sterling Publishing Co., Inc.
- BENJAMIN**, Walter, *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*, Editora 34, São Paulo, SP, 2014.
- COSTA**, Leandro Demenciano. *O que os jogos de entretenimento tem que os educativos não têm, 7 princípios para projetar jogos educativos eficientes*. Rio de Janeiro. Editora PUC Rio Novas Ideias, 2010.
- HUIZINGA**, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo. Editora Perspectiva 200.
- MCGONIGAL**, Jane. *A Realidade em Jogo*, porque os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Best Seller, Rio de Janeiro, 2012.
- MURCIA**, Juan Antonio Moreno et al. *Aprendizagem Através do Jogo*. São Paulo. Artmed 2005.
- RODRIGUES**, Sonia. *Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil*. Rio de Janeiro, 2004.

Avaliação da atividade

O objetivo desse jogo é permitir, em alguma medida, que os alunos se apropriem de idéias e temas trabalhados previamente com o professor em sala para criar suas próprias narrativas autorais, suas próprias histórias. Para tanto o professor pode fazer uma avaliação da atividade como um trabalho ou até mesmo uma avaliação com peso de teste ou prova.

Para orientar a avaliação é possível fazer algumas perguntas:

- 1 a aluna/o conseguiu reconhecer as idéias e campos de reflexão do pensador?
- 2 ela/e conseguiu se apropriar dessas ideias adequadamente para criar a história?
- 3 ao argumentar ou dialogar com os colegas sobre as outras histórias é possível reconhecer nas falas desses alunos elementos trabalhados em sala sobre os pensadores/temas filosóficos?
- 4 existe coerência e segurança na construção dessas narrativas?

O professor pode criar um pequeno questionário pessoal, para avaliar o desempenho dos alunos, levando em consideração também as dificuldades individuais de cada um e seu desempenho.

uma realidade insuportável (BENJAMIN 2014). O jogo é um bem cultural, muitas vezes utilizado como forma de apropriação de elementos culturais indispensáveis para a manutenção da vida e uma comunidade ou grupo social. Da Antiguidade a Contemporaneidade, jogos são formas de arte e de compartilhamento de ideias e saberes muitas vezes apropriados por uma base social mais ampla (BENJAMIN 2014). É resultado de um processo no contexto em que é produzido, logo uma forma de expressão estética e de linguagem, de arte e cultura próprias também. O crescimento que podemos perceber na criação, produção e popularização dos jogos hoje, em paralelo tanto na indústria de jogos digitais como na de jogos de mesa, expressam de forma significativa o retorno do interesse pelos jogos na sociedade contemporânea, e claro, sua



apropriação como ferramenta educacional na medida em que educadores das mais diversas áreas reconhecem nos jogos virtudes próprias do mesmo como o engajamento, a socialização, a possibilidade de discussão e problematização de temas, idéias e conceitos.

Os jogos podem ser ferramentas para o aprendizado e desenvolvimento intelectual, social, emocional e físico do ser humano na forma como eles mobiliza várias esferas de conhecimento e incentivam a autonomia da ação. (RODRIGUES, 2004), (MURCIA, 2005), (SANTOS, 2014).



Não! Assim fica mais legal!

Nesse modo de jogo cada jogador conta sua história com 4 (quatro) cartas, mas até dois jogadores podem utilizar duas de suas seis cartas para interferir na história de seus colegas, acrescentando complicações ou situações inusitadas a história. O jogador que está narrando sua história só pode ter sua história alterada até duas vezes e nenhum jogador pode utilizar mais de duas cartas para alterar outras histórias.

Uma história, muitos finais

Nesse modo de jogo um jogador coloca as duas primeiras cartas da história, e o jogador a sua esquerda completa com 4 cartas para contar o meio e fim da história, então usa duas para começar outras história, e o jogador a sua esquerda repete a operação e assim sucessivamente até que todos os jogadores tenham iniciado uma história, finalizada pelo seu colega da esquerda, o jogador que assumir o papel do Aedo, continua a escolher qual a história mais interessante e divertida.

A história reversa!

O professor ou o jogador no papel do Aedo cria apenas o final de uma história, e os jogadores devem contar seu início e meio para encaixar com o fim já apresentado.

Uma história coletiva

Todos os jogadores constroem a história, o primeiro jogador (escolhido aleatoriamente) coloca a primeira carta da história na mesa, então cada um dos jogadores coloca uma carta na mesa em sequência, um após o outro narrando sua parte da ‘grande história’ e assim sucessivamente até que todos os jogadores tenham utilizado 4 (quatro) cartas, no final da história, quando todos os jogadores tiverem apenas 2 (duas) cartas na mão eles devem escolher uma para finalizar a sua parte da história, caso a finalização não fique divertida, eles podem utilizar a ultima carta para remediar o fim.



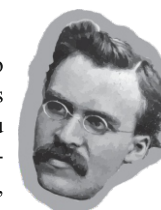
8

O que é Histórias Filosóficas?

HF é um jogo de contar histórias semelhante aos modernos “storytelling games” famosos no mercado comercial de jogos de tabuleiro. Ele permite que professores e alunos - dentro e fora da sala de aula - construam histórias com base nos temas e nas idéias dos pensadores da Filosofia.

Como usar esse jogo?

Esse jogo pode ser utilizado como sensibilizador dos temas - previamente ou posteriormente - apresentados pelo professor, ou como forma de criar uma aproximação das discussões através da atividade lúdica. Ele pode ocupar o tempo de uma aula de 50 minutos e pode ser jogado por um número indeterminado de jogadores - pois as cartas podem ser continuamente reutilizadas - Existem 2 tipos de cartas em HF, as cartas grandes, ou **cartas dos pensadores** e as cartas pequenas, ou **cartas do baralho de histórias**, ambas são utilizadas durante o jogo.



5



Agora que você escolheu aleatoriamente a carta do pensador (1), rolou o dado para sortear o número da referência na carta para a orientar a construção da narrativa (2), e distribuiu as cartas de história para os jogadores (3), o professor - ou um dos outros jogadores - deve assumir o papel do Aedo, aquele que vai julgar qual a melhor história narrada dentro do tema e perspectiva do pensador destacado na carta e tema.

Agora os jogadores devem olhar suas cartas e construir uma história colocando uma carta de cada vez sobre a mesa, narrando as situações da sua história conforme utiliza as cartas até utilizar as seis cartas da sua mão. Todos os jogadores em sentido horário devem repetir esse processo até que todos os jogadores tenham contato a sua história. Quando o último jogador contar sua história o “Aedo” deve escolher qual a vencedora. No decorrer do jogo o ideal é que o papel de ‘Aedo’, seja alternado entre os jogadores para que todos tenham a chance de julgar as histórias.

* * * * *

OUTRAS MODALIDADES DO JOGO

