

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ - UFPR
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
FILOSOFIA/UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO - UFMA
MESTRADO PROFISSIONAL EM FILOSOFIA (PROF-FILO)

EVELINE MARIA DA CONCEIÇÃO SOUSA E SILVA DE CARVALHO

**O *HOMO LUDENS* NO CONTEXTO DA DIALÉTICA PLATÔNICA NA
ALEGORIA DA CAVERNA:** os jogos como estratégia lúdica para o
ensino de Filosofia

SÃO LUÍS (MA)
2020

EVELINE MARIA DA CONCEIÇÃO SOUSA E SILVA DE CARVALHO

**O HOMO LUDENS NO CONTEXTO DA DIALÉTICA PLATÔNICA NA
ALEGORIA DA CAVERNA:** os jogos como estratégia lúdica para o
ensino de Filosofia

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Filosofia - Prof-Filo, Universidade Federal do Paraná - UFPR/Universidade Federal do Maranhão - UFMA, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Filosofia.

Orientadora: Prof^a.Dr^a Marly Cutrim de Menezes

SÃO LUÍS (MA)

2020

TERMO DE APROVAÇÃO

EVELINE MARIA DA CONCEIÇÃO SOUSA E SILVA DE CARVALHO

O HOMO LUDENS NO CONTEXTO DA DIALÉTICA PLATÔNICA NA ALEGORIA DA CAVERNA: os jogos como estratégia lúdica para o ensino de Filosofia

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Filosofia - Prof-Filo, Universidade Federal do Paraná - UFPR/Universidade Federal do Maranhão - UFMA, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Filosofia.

Orientadora: Prof^a.Dr^a Marly Cutrim de Menezes

Aprovado em: / /

Banca Examinadora

Prof^a.D.r^a Marly Cutrim de Menezes
(Orientadora)

Profº. D.rº José Assunção Fernandes Leite
(1º Examinador)

Prof^a. D.r^a Rita de Cássia Oliveira
(2ª Examinadora)

SÃO LUÍS (MA)
2020

Dedico esta dissertação ao Senhor meu Deus e ao meu Cristo.

Também dedico as minhas mães Marilandes Sousa (*in memorian*), Alcione Sousa (*in memorian*), papai Pedro (*in memorian*); à minha querida amiga Rossana Muniz (*in memorian*).

AGRADECIMENTOS

Ao meu Deus e Ao meu Cristo, com essa sua bondade tão grande e infinita em sempre me carregar nos braços quando preciso;

À minha nobre família em que fui criada e ainda sou. Nobre por estar sempre a auxiliar-me, mesmo em meio à sua sobrevivência e vivência nas dores do dia-a-dia, com cuidado e amor, agradeço até mesmo àqueles que já não estão mais vinculados ao corpo carnal: minhas mães, Marilandes Sousa (*in memorian*) e Alcione Sousa (*in memorian*), Ao vovô Santídio Sousa (*in memorian*); ao papai Pedro Sousa (*in memorian*); minhas tias maravilhosas, Marinele Sousa, e Maria das Graças Sousa; minha mana querida, Marinele Cibele; aos homens adoráveis que sempre irei amá-los incondicionalmente, meus filhos: Mário Lúcio Filho, Yan Gabriel, Matheus, Everton, Fred; Meus netos: Guilherme e Marina (seres inteligentes e alegres, que chegaram para formar a família); Isabella e Heloisa (seres que chegaram para fazer uma reviravolta de emoções, do espanto à alegria constante); Roseanne Batista; Maria das Neves, Cecília Maria (irmãs do coração);

As pessoas queridas que me auxiliaram nessa caminhada: Prof^a D.r^a Marly Cutrim, minha orientadora, cuja bondade em auxiliar o próximo é tão intrínseca, que perpassa além das vaidades epistemológicas; Prof^a Doutoranda Judite Eugênia, cuja paciência é exímia e bondade franca; Prof^a Mestra Elinete Pedrosa, com sua bondade e alegria; Prof^a Mestra Alessandra, cuja calma e cuidado, preponderam; Prof^a Mestra Simei; Prof^a Mestra Rosélia, Gisélia, cuja tranquilidade é impecável; Prof^o Romário ; Prof^o Mestre Ediel;

A outras pessoas queridas: Elizete, Priscila e demais pessoas que estão sempre me auxiliando de alguma forma, no meu crescimento espiritual, psicológico e mental; Hillana (um ser de extrema luz e carinho comigo, transbordado em seu olhar brilhante e terno);

À Equipe do Mestrado: Prof^a Dr.as: Marly (orientadora), Olília; Prof^oDrs.: Almir, Professor Angelo Rodrigo, Márcio Kléos, José Fernandes, Plínio, Acildo, Alexandre

(coordenador do Pro-Filo), Helder, Mestra Joselle (secretária do Pro-Filo), dentre outros;

Aos colegas mestrandos: Francisco Galeno, Marinalva, Joezilton, Maria, e aos demais, não menos importantes, que trouxeram graça e leveza nessa caminhada.

Ao apoio do IFMA e suas hierarquias que me auxiliaram transpor esse processo da melhor forma possível; à minha turminha de Edificações 213 - 1º Ano - os fofos que fizeram parte do meu Projeto de Mestrado, com alegria, disposição e conhecimentos recíprocos; e a doce e maravilhosa Profª Elys Regina, chefe do Departamento de Edificações;

Aos professores de Filosofia do IFMA: Diana, Alberes, Jorge Leão, pelo companherismo, assim, como aos demais professores, gestores e a secretária Tereza (Teca), que foram compreensivos e companheiros nessa jornada; à ProfªAna Lourdes (Língua Portuguesa), que retificou e normatizou esse trabalho,e a todos àqueles que de alguma forma contribuíram para que a dissertação fosse efetivada.

Por conseguinte, meu excelente amigo, não eduques as crianças no estudo pela violência, mas a brincar, a fim de ficas mais habilitado, a descobrir as tendências naturais de cada um.”

(PLATÃO, 1949, p.352)

RESUMO

Essa dissertação é o resultado de uma pesquisa realizada no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – IFMA, Campus Monte Castelo, Turma 213, do 1º Ano do Curso de Edificações, para o Mestrado Profissional em Filosofia, com o objetivo de aplicar uma estratégia lúdica - o Jogo, para o Ensino de Filosofia, podendo se estender a outras áreas do conhecimento. Os referenciais teóricos principais estão pautados no historiador Johan Huizinga, que parte do pressuposto de que o indivíduo, além de pensar e fabricar, também é lúdico; além da obra “A República” do filósofo Platão e de onde estabelece-se a Dialética platônica como um Jogo em que o pretenso a filósofo precisa passar, destruindo intelectualmente as hipóteses, para chegar ao conhecimento das Formas Ideais - O Mundo Inteligível. Destarte, é na junção do ideal de *Homo Ludens*, de Huizinga com a Dialética Platônica, que tem-se a pesquisa efetivada na Turma 213, nessa dissertação. Ressaltando que não se tem uma arrogância pedagógica de que a estratégia de ensino seria a mais eficaz e sim uma estratégia contribuinte para as formas de se melhor gerir o conhecimento. A dissertação se deu com o Método Laboratorial, com uma abordagem mista: qualitativa e quantitativa.

Palavras-chave: Lúdico.Jogo. Dialética. Ensino. Filosofia.

ABSTRACT

This dissertation is the result of a research carried out at the Federal Institute of a Science and Technology Education - IFMA Campus Monte Castelo class 213 of the 1st Year of the building course, for the Professuinal Master in Philosophy, with the objective a playful strategy-the game for the Philosophy teaching, which can be extended to other areas of knowledge. The main theoretical references are guided from the historian Johan Huizinga, who assumes that the individual, in addition to thinking and manufacturing, is also playful; in addition to the work The Republic of the philosopher Plato and form where the platonic Dialectic is as a Game in which the wold-be philosopher needs to pass, intellectually destroying the hypotheses to reach the knowledge of Ideal Forms - The intelligible woed. Thus, it is at the junction of the ideal of Homo Ludens de Huizinga with the Platonic Dialectic, that the research carried out in class 213 has been made in this dissertation. Emphasizing that there is no pedagogical arrogance that the teaching strategy woul be the most effective, but rather a contributing strategy for ways to better manage knowledge. The dissertation took place with the Laboratory Method, with a mixed approach: qualitative and quantitative.

Keywords: Playful. Ludens. Dialectic. Teaching. Philosophy

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Relação quantitativa da faixa dos discentes do 1º Ano do Curso de Edificações Integrado - Turma 213.....	73
Gráfico 2 - Relação quantitativa sobre o ano e semestre dos discentes no Curso de Edificações Integrado - Turma 213.....	74
Gráfico 3 - Relação quantitativa acerca da identificação da pesquisadora pelos discentes no Curso de Edificações Integrado - Turma 213.....	74
Gráfico 4 - Relação quantitativa sobre o Jogo de Investigação com palavras-chave e a motivação dos discentes.....	75
Gráfico 5 - Relação qualitativa sobre a estratégia dos Jogos Lúdicos no Ensino de Filosofia	76

LISTA DE SIGLAS

CEFET - Centro Federal de Educação Tecnológica do Maranhão

DHS - Departamento de Ciências Humanas e Sociais

IFMA - Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Maranhão - Campus

Monte Castelo

LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

MEC - Ministério da Educação e do Desporto

UFMA - Universidade Federal do Maranhão

UFPR- Universidade Federal do Paraná

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
1 SOBRE O LÚDICO.....	17
1.1 A representação do Lúdico como Jogo em Johan Huizinga.....	17
1.1.1 O jogo como função significante.....	18
1.1.2 As manifestações lúdicas na Filosofia.....	21
1.2 O Lúdico em outros pressupostos.....	26
2 O MÉTODO DA DIALÉTICA PLATÔNICA: O JOGO HIERÁRQUICO DAS IDEIAS NA ALEGORIA DA CAVERNA	31
2.1 Platão, o filósofo do “Logos”	32
2.2 Das Ideias Mutáveis às Ideias Inteligíveis: o jogo no método da Dialética Platônica na “Alegoria da Caverna”.....	35
2.3. O Processo Educacional para o Guardião - o Dialético.....	44
3 OS JOGOS COMO ESTRATÉGIA LÚDICA NO CONTEXTO DA DIALÉTICA PLATÔNICA PARA O CURSO DE EDIFICAÇÕES INTEGRADO TURMA 213 - IFMA CAMPUS MONTE CASTELO EM SÃO LUÍS - MA: A EXPERIÊNCIA	55
3.1 Caracterização do Local da Pesquisa	55
3.2 Procedimentos metodológicos e caracterização da pesquisa.....	62
3.3 A Sequência Didática para o Desenvolvimento da pesquisa	64
3.4 Resultado/ Análise dos dados.....	79
CONSIDERAÇÕES FINAIS	83
REFERÊNCIAS.....	86
APÊNDICE 1- CARTA DE AUTORIZAÇÃO PARA A PESQUISA.....	90
APÊNDICE 2 - JOGO DO CONHECIMENTO COM PALAVRAS-CHAVE.....	92
APÊNDICE 3 - JOGO DE LUZ E SOMBRA.....	94
APÊNDICE 4 - ATIVIDADE DE FILOSOFIA I.....	95
APÊNDICE 5 - JOGO DO ANJO.....	96
APÊNDICE 6 - QUESTIONÁRIO.....	98

INTRODUÇÃO

Ao longo da minha¹ caminhada como docente, percebi a necessidade de ministrar as aulas de Filosofia, de uma forma em que os discentes compreendessem o conhecimento formal, diante de sua própria realidade, integrando a esse conhecimento, uma estratégia em que propusesse a esses discentes, segurança para expor suas ideias, raciocínio para sair da opinião rotineira do pensamento comum, disciplina, respeito pelo outro, motivação para construir novos entendimentos filosóficos. Surgiu então, o trabalho com o lúdico também, na forma de jogo, desde o tempo em que assumi a docência em meados de 1999, sendo que em 2008, fui aprovada no concurso público no Centro Federal de Educação Tecnológica – CEFET, atualmente Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Maranhão - IFMA, atendendo como docente nas disciplinas de Filosofia e Metodologia Científica, além de ter ministrado algumas vezes, a disciplina Sociologia.

Como docente, e mesmo fora do âmbito educacional, por diversas vezes utilizei as manifestações lúdicas em situações nas quais o delineamento pelo raciocínio intelectual não se fazia comprehensivo para o outro, ou seja, o lúdico servia como estratégia facilitadora de entendimento mais plausível quanto a realidade sobre a qual estaria representando.

Destarte, o lúdico foi então, utilizado ao longo da docência em diversas formas: na poesia, no teatro, no jogo de argumento, no jogo de cartas, como acróstico, telejornal, jornal impresso, paródia, dentre outros. Os discentes se mostravam curiosos, dinâmicos e menos inibidos durante as apresentações em grupos ou individuais, mesmo aqueles discentes da Educação Jovens e Adultos -

¹ Nesse primeiro momento, na fase introdutória da dissertação, o texto se apresenta na primeira pessoa do singular, haja vista que estou incluída presencialmente na pesquisa e como tal, é relevante considerar minha trajetória no âmbito docente, como pesquisadora nesse mestrado. Entretanto, nos capítulos seguintes (exceto ao capítulo concernente às experiências da pesquisa), a posição verbal se apresenta em uma posição impersonal para dispor das teses que colaboraram para a reflexão e textos escritos ao longo da dissertação.

EJA, e os discentes dos Programas “Mulheres Mil” (trabalho voluntário), e “Bom Menino das Mercês” (trabalho voluntário).

Em 2018, fui aprovada no Mestrado Profissional em Filosofia – PROF-FILO, para a Linha de Pesquisa: *Práticas de Ensino de Filosofia*. Assim, atuante na docência em Filosofia, tive a oportunidade de integrar o lúdico (em suas várias manifestações) de forma científica, em um Projeto de Pesquisa. Dentre as turmas em que ministrava a disciplina Filosofia, a escolhida para essa pesquisa foi a Turma do 1º Ano, do Curso Integrado de Edificações – Turma 213 - vespertino, por ser uma Turma com alunos que estavam no início do Ensino Médio Integrado e que possivelmente estavam cheios de expectativas, junto a Educação Profissionalizante e as disciplinas que adentram o Curso de Edificações. Na disciplina Filosofia, cabia a mim, como docente da área, dispor de estratégias que facilitassem o entendimento e compreensão da área, em um curso voltado mais para o ensino tecnológico.

Assim, trabalho com o lúdico - jogo, sempre integrado ao ensino de Filosofia. Ao perceber que a turma não estava compreendendo o assunto, muitas vezes por não ter maturidade intelectual para o caráter teórico e complexo da Filosofia, resolvi aplicar a estratégia lúdica - jogo, em forma de experiência científica, com os discentes da Turma 213, com a sistemática científica e sequência didática, que pudessem me fornecer dados objetivos e subjetivos, para que fosse comprovado se a estratégia era eficaz ou não, para o Ensino de Filosofia.

Esta proposta, portanto, partiu das seguintes questões: Segundo Huizinga, o homem, além de ser *Homo Sapiens*, *Homo Faber* é também *Homo Ludens*, ou seja, “homem” que brinca. Diante desse pressuposto, o lúdico aplicado como Jogo, a partir do entendimento do método da Dialética Platônica, apresentada na Alegoria da Caverna, seria salutar para o entendimento e compreensão das características dos conceitos filosóficos? De que modo os discentes seriam estimulados e estariam desinibidos para apresentar seu entendimento e compreensão acerca da Filosofia, no Curso de Edificações Integrado, Turma 213-1ºAno vespertino?

Nesse contexto, o Objetivo Geral da Pesquisa foi:

Aplicar o lúdico – jogo, como a estratégia de ensino-aprendizagem, para o Ensino de Filosofia, no contexto da Dialética platônica na obra “A República”, de Platão, na Turma do Curso de Edificações Integrado – 213 - 1º Ano no IFMA, como instrumento facilitador ao entendimento e compreensão ao processo do filosofar.

Para atender a ação que norteia o processo dissertativo, teve-se como objetivos específicos:

- i.Apresentar o lúdico pelos pressupostos do Homo Ludens e outras obras;
- ii.Conhecer o jogo de hierarquização de ideias, no diálogo que acontece ao longo da obra “A República”, delimitando-se, a Dialética Platônica na Alegoria da Caverna;
- iii.Experimentar a estratégia do lúdico no método da Dialética platônica, como processo de ensino-aprendizagem no Ensino de Filosofia, no Curso de Edificações Integrado – Turma 213 - 1º Ano.

Ressalta-se que houve um planejamento prévio para que os passos para a pesquisa fossem menos problemáticos. Tais como: i. conhecimento antecipado da turma; ii.construção de uma sequência didática ao longo das aulas; iii.preparação dos jogos para atender a demanda dos assuntos preliminares da ementa de Filosofia para o 1º Ano do Curso de Edificações; iv.ações do jogos individuais e em equipes; v.debates argumentativos de acordo com os critérios filosóficos da hierarquia de ideias de Platão; vi.produção e apresentação de seminários de forma lúdica, dos assuntos filosóficos contextualizados com a realidade atual, com assuntos previamente escolhidos pelos grupos; vii.finalização da Pesquisa com a Festa do Anjo.²

Desse modo, essa dissertação se apresenta em quatro momentos lineares, posteriores à Introdução: No capítulo I, a representação do Lúdico como Jogo em Johan Huizinga, é estudado sobre os enunciados de Huizinga, ao inferir que o indivíduo é também lúdico e como tal, pode-se perceber esse aporte, nas produções da cultura; No capítulo II, são propostas as considerações sobre o Jogo

² Amigo oculto com frases filosóficas e solidárias. O anjo ao longo das aulas, protegerá o sorteado, sem que esse saiba, até o final da disciplina.

hierárquico de ideais para a formação da Educação na República de Platão, no caminho da Dialética, momento em que é apresentado de que forma Platão se manifesta no personagem Sócrates e leva seus interlocutores a ascender no conhecimento, utilizando-se de hipóteses para a construção de uma educação, que vislumbre o caminho do Bem e à ciência maior, a Dialética; No capítulo III, é apresentada a estratégia do Jogo Dialético para o Ensino de Filosofia na Turma 213-1º ano, do Curso de Edificações do IFMA, momento em que o experimento se desenvolve e há o detalhamento do método, do local da pesquisa, dentre outros elementos que compõem a pesquisa; as Considerações Finais, Referências e Apêndices.

1 SOBRE O LÚDICO

1.1 A Representação do Lúdico como Jogo em Johan Huizinga

Johan Huizinga, historiador e linguista holandês, (1822 – 1945), escreveu diversas obras, dentre elas, “*Homo Ludens*: o jogo como elemento da cultura” na década de 1930. Essa obra foi escrita sob uma visão histórica, a fim de enfocar de que modo o lúdico se manifesta na cultura. O lúdico é representado, na obra, como jogo.

Apesar de representar o lúdico como jogo, não o conceitua, por achá-lo tão intrínseco e significante, mas elabora, ao longo dos seus estudos, algumas características que são aportes direcionais: como o jogo é livre, só joga quem quer jogar, então é uma ação voluntária; o jogo evade o indivíduo da vida real, ou seja, ao jogar, o indivíduo sabe que a ação do jogo é um “faz-de-conta”, mas, ao se entregar nesse faz de conta, se permite sair do mundo real; o jogo possui um direcionamento e um caminho independente, assim, quem joga se concentra em sua sistemática, dentro de um início, meio e fim, em seu próprio espaço; o jogo ao seu final soma uma nova experiência ao espírito, pois se torna uma tradição, podendo ser repetido diversas vezes; o jogo desperta uma ordem, já que, se houver uma desobediência a essa ordem, o jogo é desfeito. (HUIZINGA, 2019).

O jogo para o historiador, ao longo da história do desenvolvimento da civilização, é uma forma de vida; uma função relevante no ser humano, além de sé-lo “*Homo sapiens e Homo Faber*” (ser que pensa e que fabrica), é também, *Homo ludens* (um ser que brinca). Sendo lúdico, os indivíduos brincam, sem estar dentro de um cultivo social, ou seja, exercem a ludicidade, sem ter sido educados *a priori* para isso, ressaltando, que o autor não visa centralizar o jogo como elemento primordial da cultura, mas analisar o caráter lúdico nos primórdios e como esse caráter se processa, tendo um movimento integrado na sociedade, já que o jogo é uma realidade primeira no indivíduo, de acordo com a concepção do autor.

Huizinga analisa, ao longo da obra “*Homo Ludens*”, de que modo a civilização agreja o lúdico, já que o jogo em sua obra, emerge como “fenômeno cultural”, transcendendo qualquer menção material, a seu significado, a julgar que o

divertimento na ação do jogo, vai além do raciocínio lógico, porque até mesmo, os animais não humanos brincam.

[...] observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência a orelha do próximo[...]. (HUIZINGA, 2019, p.2)

Assim, viabiliza o jogo como algo a ser comportado, como um elemento relevante no desenvolvimento humano, haja vista que o ser humano, segundo o historiador, não somente pensa e fabrica, mas brinca. Esse brincar é anterior à cultura, à civilização, ou seja, o brincar não adentra somente ao ser humano cuidado, cultivado, a julgar que ele se manifesta espontaneamente, a exemplo do neném, que brinca com os pés, com as mãos, com o movimento do corpo, sem ser ensinado para tal ação.

1.1.1 O jogo como função significante

O jogo detém uma função significante porque ultrapassa qualquer atividade empírica, teórica, psicológica, pois detém um significado intransponível, podendo estar em jogo a sagacidade, a honra, a esperteza. É um elemento misterioso, que se encerra em si mesmo, além de ser livre e entreter o indivíduo, saí do âmbito do real, absorvendo-o como um todo, além de integrá-lo aos demais indivíduos, formando grupos. Assim, não se pode atribuir conceitos ou definições, nem biológicas, nem metafísicas, sendo capaz apenas de comungar ou excluir hipóteses, em que o conceito de jogo não é elucidado. A saber:

[...] Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando de “instinto” ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe “espírito” ou “vontade”, seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência. (HUIZINGA, 2019, p.2)

Sendo assim, o divertimento no jogo, não se procede em uma análise sólida, por perpassar o nível lógico, em seu conceito. É independente e indefinido.

O jogo é livre. Entretém o indivíduo, porque sai do âmbito do real, absorvendo o indivíduo como um todo, além de integrá-lo aos demais indivíduos, formando grupos.

Para Huizinga, o jogo, ultrapassando os limites da ação biológica e fisiológica, torna-se vivência significante, haja vista que de alguma forma, do significado a ação, pois no jogo, há algo em nível da abstração que está “em jogo”, contribuindo principalmente no âmbito filosófico, a julgar que, pode-se utilizar de várias manifestações lúdicas, para compreender, refletir criticamente diante de um jogo de argumentação, além de auxiliar o indivíduo a problematizar, provocando-o a raciocinar o próximo passo a seguir, para efetivar a etapa do jogo, até porque o jogo está na essência do ser humano, mesmo que este, não se perceba exercendo essa função.

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo. Tome-se, por exemplo, o caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatá-las. [...] Na criação da fala e da linguagem, jogando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado da natureza. (HUIZINGA, 2019, p.6)

O jogo pode ser concebido tanto de modo físico, quanto dentro do aspecto do conhecimento, astúcia, dentre outros itens, podendo haver exigência de pergunta e resposta, jogo de rimas, competições em forma de oráculo, como de um enigma, precisando de alguma forma ser ordenado, haja vista que sem sistemática, o jogo não acontece dentro do “limite” humano, além de pressupor um significado a algo que está a ser conquistado, implicando dentro dele, uma emoção que transcende a racionalidade dessa natureza. A saber,

[...] com o passar do tempo, acabamos por compreender que, afinal de contas, não somos tão racionais quanto a ingenuidade e o culto da razão do século xviii nos fizeram supor; a moda dos tempos modernos, inclinou-se então a designar nossa espécie como homo faber. embora faber não seja uma definição tão duvidosa quanto a de sapiens [...] mas existe uma terceira função, que se verifica tanto na vida humana como na animal, e é tão importante como o raciocínio e o fabrico de objetos: o jogo. creio que depois de homo faber e talvez ao nível de homo sapiens, a expressão *homo ludens* (homem lúdico) merece um lugar em nossa nomenclatura.” (huizinga, 2019, prefácio)

Assim, o jogo está presente na cultura, mas, como instrumento já existente antes dessa - como já colocado - até o tempo hodierno, indo e vindo entre o que é retratado no pensamento e o que é material. Dessa forma, o lúdico vem ser autônomo, pois existe um cultivo lúdico que cerca todas as sociedades de modo mais livre, mesmo que não detenha um caráter imutável e sendo em sua grande parte, adentrado no âmbito do sagrado. (HUIZINGA, 2019)

O autor afirma que não se pode colocar o jogo em categorias de significados no termo geral, a saber, que não foi discriminado de modo exato por todos os idiomas, podendo-se somente afirmar que o “jogo” se finda no que é denominado, na palavra que o designa, mesmo ressaltando, que o lúdico, já foi enfocado como competição, brincadeira, movimento, podendo até mesmo inferir que a atividade lúdica é um instrumento para que o ser humano possa interagir consigo mesmo e com o externo e que se pode processar a realidade no brincar, pois de algum modo “força” o indivíduo a encontrar soluções para resolver o problema do jogo: a vitória; ganhar. Ganhar de algum modo manifesta autoestima, estimula superioridade no jogo, existindo uma interação afetiva entre seus jogadores, estabelecendo uma tendência de continuarem interagindo, mesmo fora da competição, onde os jogadores possuem uma identidade nova, não existindo o indivíduo e sim o jogador, com a possibilidade inerente de estar ativo até que o jogo se finde. Há uma representação no jogo, como uma disputa por algo ou a sua representação, ou seja, desvendar uma “realidade”; a imaginação aparente, existindo de modo fenomênico, já que o participante é integrado ao comando do jogo e detém em si uma sistemática, a saber, que quando se está no domínio do jogo, estar-se em um momento, mesmo temporário, de perfeição, pois o jogo também é obediência, caso contrário, o jogo não é mais jogo.

Dessa forma, para Huizinga, o jogo é uma forma de vida, gerindo-se como função social, função significante, e de como a imaginação surge como apporte coadjuvante no jogo. Sendo assim, o autor enfatiza que as primeiras atividades humanas são estabelecidas pelo jogo, assinalando que a própria ação da linguagem já institui um jogo, pois designar o material para a coisa pensada, já é uma metáfora e metáfora é um jogo de linguagem. Ora, “[...] a existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. [...]” (HUIZINGA, 2019, p.4)

Assim, têm-se vários exemplos de como o jogo vai se manifestando ao longo da civilização. Na fase mitológica, Huizinga ressalta que o ser humano, em seus primórdios, utiliza o mito como elucidador de sua própria realidade, para justificar a ação da natureza. Assim, deuses são revelados e cultuados como forma de amenizar as intempéries naturais. Seus ritos são considerados jogos. “[...] é no mito e no culto que tem origem as grandes forças instintivas da vida civilizada [...] todas elas têm suas raízes no solo primevo³ do jogo”. (HUIZINGA, 2019, p.6)

Dessa forma, para Huizinga (2019), o jogo detém uma função relevante para o indivíduo, estando também, como já dito anteriormente, no princípio da cultura, não como co-criador, mas, como esta se estabelece em seu processo, pois se dá fora da cultura, por isso é anterior a ela, manifesto também como competição, pois, segundo Huizinga, competir é jogar. É estar alinhado ao jogo, porque dentro de suas pesquisas, descobriu que Platão utilizava a palavra *paígnion* para empregar as danças ritualísticas armadas e *paidiá*, para os demais rituais.

1.1.2 As Manifestações Lúdicas na Filosofia

Huizinga (2019) esboça que a Filosofia inicia-se a partir de jogos com enigmas, voltados ao sagrado, de forma que eram vinculados ao divertimento nas festividades, originando posteriormente a filosofia dos pré-socráticos, que no decorrer dos tempos, deu origem aos sofistas que, segundo o autor, coloca a Filosofia em uma forma inferior a argúcia intelectual, exibindo seus conhecimentos de forma competitiva com aspirações exibicionistas e agonísticas, cuja função era defender a opinião colocada.

A sofística engloba um modo de jogo com enigmas, ou seja, como algo que vem combater o outro em forma de aposta. Assim, tem-se na sofística, o jogo corriqueiro de sagacidade, em que o objetivo é o jogo de argumentos, levado tanto para a diversão, quanto para algo mais pomposo. São exibicionistas e são remunerados por seus honorários, já que dentro do ideal político de Atenas (Democracia), os cidadãos eram preparados para exercer a vida política, os

³ Relativo aos primeiros tempos.(dicionário on line)

ensinando oratória e a retórica. A exemplo do sofista Protágoras, que exalta em termos de realidade somente o que é importante fenomenalmente, ou seja, como nos parece, variando dessa forma, o conhecimento de pessoa para pessoa.

[...]O sofista itinerante, como Protágoras, obtinha êxitos fabulosos. Era um autêntico acontecimento quando um sofista visitava a cidade [...]a profissão de sofista era bastante semelhante a de um esporte. A cada resposta bem dada, os espectadores riam e aplaudiam. Era um verdadeiro jogo apanhar o adversário numa rede de argumentos ou aplicar-lhe um golpe devastador.

Quando Protágoras chama à sofistica “uma velha arte” [...] ele toca no nó do problema. Trata-se efetivamente do velho jogo de perspicácia que, tendo começado nas culturas mais remotas, oscila entre o ritual mais solene e o divertimento puro e simples, por vezes elevando-se às alturas da sabedoria, outras, limitando-se a uma simples rivalidade. [...]. (HUIZINGA,2019, p.194)

O sofista Hípias apresenta-se como um talentoso, que detém a capacidade de discutir e responder a quaisquer questões, sem deter nenhuma pessoa a altura da sua genialidade. Como coloca o linguista:

[...] o homem das mil artes, o mnemotécnico, o autarca econômico que se vangloria de ter fabricado todo o vestuário e objetos que usa, e que constantemente aparece em Olímpia, apresentando-se como o gênio universal, sempre pronto para discutir qualquer assunto (preparado de antemão!) e para responder a quaisquer perguntas que lhe façam, proclamando nunca ter encontrado rival (HUIZINGA,2019, p. 163).

Percebe-se, então, que os próprios sofistas detinham o caráter de jogo em sua atuação, adequando o lúdico, entre a seriedade do desafiar ao outro para o discurso, com o objetivo de derrotá-lo na argumentação, como também Górgias, um dos principais mestres da oratória e da retórica do seu tempo, inferindo ser impossível haver conhecimento de algo, haja vista que não se pode acessar a essência das coisas. (MARCONDES, 2007).

Huizinga (2019) faz uma ressalva acerca do caráter negativo dos sofistas. Coloca que, por serem nômades e livres de nacionalidade, são considerados parasitas, no olhar de alguns, mesmo que tenham contribuído para a educação e cultura grega, com seus enigmas e combate de palavras, como se fossem um jogo de “defesa pessoal”, como desafios de argumentos a serem proferidos ou um jogo

de adivinhações, tendo tanto questões comuns, quanto questões mais profundas, nas quais Sócrates considerava ser, somente truques e artifícios.

[...] O sofista possui duas funções muito importantes em comum com o tipo mais antigo do reitor cultural: a de exibir seus extraordinários conhecimentos, os mistérios de sua arte e, ao mesmo tempo, a de derrotar seus rivais nas competições públicas. Nele estão presentes, portanto, os dois fatores principais do jogo social da sociedade arcaica: o exibicionismo e as aspirações agonística. [...]. (HUIZINGA, 2019, p.193)

Para Platão, segundo Huizinga (2019), a Filosofia apresenta-se em um pedestal de aprofundamento intelectual, trazendo à vivência lúdica, elementos conceituais, que adentram a teoria do conhecimento, com perguntas e respostas, como um inquérito que visa uma hierarquia de ideias. O autor, manifesta Platão, ironizando a figura de Sócrates, em seus vários diálogos acerca dos sofistas, colocando sua forma de “elucidar” questões e também de colocá-las, de modo a serem manifestadas como brincadeiras, mesmo que segundo ele, os diálogos platônicos estejam na esfera do lúdico - do jogo.

Os próprios gregos percebiam o quanto estavam “jogando” em tais matérias. No *Eutidemo* Platão apresenta Sócrates desdenhando os artifícios da sofistica, como uma brincadeira pueril com a doutrina. “Essas coisas,” diz ele, “nada ensinam sobre a natureza das coisas; aprende-se unicamente a enganar as pessoas com sutilezas e equívocos. É a mesma coisa do que rasteirar alguém, ou tirar-lhe a cadeira no momento em que vai sentar-se.”[...]. (HUIZINGA,2019, p.197)

Para Huizinga (2019), Segundo Aristóteles, Zenão de Eleia foi o primeiro a escrever um diálogo na forma interrogativa própria dos filósofos de Megara e dos sofistas. Essa forma empregava uma técnica destinada a pegar em falso os adversários e Platão havia se inspirado em Sófron, para desenvolver seus diálogos e por isso, como Sófron sendo autor de comédias. Dessa forma, Platão seria um autor “malabarista e taumaturgo”. Assim,

Se tudo isso não é suficiente para revelar a presença de um elemento lúdico na filosofia, há provas mais do que suficientes nos próprios diálogos de Platão. [...] Nas mãos de Platão o diálogo é uma coisa leve e aérea, completamente artificial, [...] quase igual à de um conto, demonstra isso suficientemente, assim como o início do Cratilo e o tom descontraído e informal. [...]. (HUIZINGA, 2019, p.198)

O que se percebe, ao longo das interpretações de Huizinga e da forma que Platão conduz os diálogos, é que há realmente nos diálogos uma forma de jogo, pois todos eles começam de forma despretensiosa, mesmo considerando a Filosofia, séria e nobre.

[...] O diálogo é uma forma de arte, uma ficção, dado que evidentemente a verdadeira conversação, por mais requintada que pudesse ser entre os gregos, nunca poderia ter correspondido exatamente à forma do diálogo literário. Nas mãos de Platão, o diálogo é uma coisa leve e aérea, completamente artificial. A estrutura narrativa do *Parmênides*, que é quase igual à de um conto, demonstra isso suficientemente[...]. (HUIZINGA, 2019, p.198)

Huizinga (2019), infere que, assim como Platão, Aristóteles vai de encontro ao pensamento dos sofistas, quando denota a necessidade de refutar os jogos de verbalizações dos sofistas, mesmo que intrinsecamente não se percebessem que faziam parte do jogo. Assim, coloca:

[...] Se tanto ele como Aristóteles consideravam os argumentos falaciosos e os jogos de palavras dos sofistas merecedores de uma refutação tão séria e completa, só podia ser porque seu próprio pensamento filosófico não se havia ainda desprendido da esfera lúdica arcaica. Mas cabe talvez perguntar se algum dia a filosofia poderá fazê-lo. (HUIZINGA, 2019, p.199)

Dessa forma, ao longo da obra *Homo Ludens*, Huizinga vai analisando o lúdico como jogo, no decorrer das épocas, de modo histórico, como uma análise também filosófica. Lembra que foi Quintilho, um professor de Retórica quem introduziu a “Declamação e a Retórica”, em Roma Antiga, ou seja, o jogo com palavras. E Crisóstomo, professor de Retórica e também historiador, que bania os filósofos que se “apresentavam” na rua. A saber:

O introdutor da arte da declamação e da retórica na vida e na literatura romanas foi Quintiliano. Nunca antes houvera uma alvoroço pelas discussões e discursos para além das escolas de retórica da Roma Imperial. [...] Dião Crisóstomo, mestre de retórica, refere-se aos filósofos de rua que, como o tipo mais vulgar do sofista, enchiham a cabeça dos escravos e dos marinheiros com sua miscelânea de aforismo, piadas e conversa fiada, não desprovida de propaganda sedicosa. Disso veio o decreto de Vespasiano, banindo de Roma todos os filósofos. [...]. (HUIZINGA, 2019, p.202).

Com a Idade Média, segundo Huizinga (2019), os jogos surgiam, especificados nos argumentos teológicos, exemplificando, com um caso

envolvendo o futuro papa Silvestre II - Gerbert d'Aurillac, em 589 d.C. que, invejado por um homem chamado Ortric, também escolástico, é espionado pelo subordinado de Ortrie, para que esse pudesse refutá-lo e entregá-lo ao Imperador romano, Oton II. Entretanto, o subordinado interpreta mal os enunciados de Gerbert e com isso, em um debate acirrado, proposto pelo imperador, Ortric acusa Gerbert de falsear seus enunciados colocando a matemática integrada na física, quando é surpreendido com Gerbert, quando esse o refuta dizendo, que falara que as duas tinham importância equivalentes.

No Renascimento, Huizinga (2019), enfoca que havia uma competição junto aos cortesãos, quando esses compunham versos e eram irônicos entre si, como forma de diminuir o outro, diante da competição do jogo de “perguntas e respostas”.

Os cortesãos competiam entre si na composição dos versos e no sarcasmo recíproco. Suas tentativas de atingir a elegância clássica de modo algum excluíam a presença de certos aspectos de inspiração muito antiga. [...] “O que é a palavra?” - “A traição do pensamento”. “Onde se originou a palavra?” - “Na língua”. “O que é a língua” - “Um chicote no ar”. “O que é o ar?” - “É o guardião da vida”. [...]. (HUIZINGA, 2019, p.203)

Ao tratar do final do sec. XII, relata que o conhecimento estava mais delineado sobre os aportes da vida e das coisas existentes nela, em que o relevante era ganhar do seu oponente pela razão e poder da palavra. Desse modo,

[...] Os autores eclesiásticos dão-nos por vezes um rápido esboço da vida nas escolas dessa época, em que salta aos olhos a importância dos jogos de argúcia e de argumentação. Alunos e mestres procuram enganar-se uns aos outros com “armadilhas de palavras e redes de sílabas”, com mil e um estratagemas e sutilezas. [...]. (HUIZINGA, 2019, p.204)

Quando Huizinga (2019), aporta no nível de jogo da ciência no sec.XVII, aponta que o momento de dispersar os manuscritos antigos e o pensamento arraigado na religiosidade, desperta a condição intelectual da época. O jogo se perpassa entre os intelectuais e os “científicos”. E mesmo que não se percebesse, o jogo estava formado.

1.2 O Lúdico em outros Pressupostos

O jogo torna como desafio a apreensão ao conhecimento, podendo além de diagnosticar no discente o nível de aprendizagem, pode também no jogo, inserir novos problemas, para sua aprendizagem e para sua afetividade. Assim:

Ainda que enfatizem objetivos direcionados aos aspectos cognitivos decorrentes de sua aplicação, quer como meio de favorecer os processos que intervém no ato de aprender, não se ignora o aspecto afetivo, que por sua vez, se encontra implícito, no próprio ato de jogar. (BRENELLI, 1996, p.27)

O lúdico integra os jogos, brinquedos e brincadeiras, sendo concernente à relevância do docente no cuidado de integrar uma proposta lúdica no perpassar dos conteúdos de sua disciplina, haja vista que a ludicidade no brincar é que traz a aprendizagem, ou seja, a ludicidade é o resultado que o lúdico oferece.

Sabe-se, que docentes de quaisquer níveis da educação formal detêm, além de outras tarefas, propor estratégias que visem um ensino-aprendizagem que possa proporcionar ao discente condições de apreensão e contextualização, do conhecimento formal.

Dentro desse enfoque, o lúdico pode adentrar, dentro dessas estratégias, como um elemento integrador entre o conhecimento formal e os discentes, além de promover interação entre os discentes, visto que no brincar, o indivíduo pode estar completo dentro da atividade, estabelecendo uma vivência lúdica.

[...] O grafismo é um bom exemplo de anterioridade do gesto em relação à intenção: a criança de três e quatro anos ainda não sabe o que está desenhando, porque ainda não acabou. Os artistas plásticos sabem o valor criativo desta “desinibição do traço”, e procuram resgatá-la no adulto, onde ela já se perdeu: o gesto-prazer, lúdico, transformou-se em gesto-trabalho, meio para realizar um desígnio (desenho). (KISHIMOTO, 1998. p.116)

Nas brincadeiras é possível desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, o significado, o afeto.

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma

boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola. (KISHIMOTO, 1994, p. 13).

Com o lúdico, constrói-se o conhecimento e novos conceitos, auxiliando o discente a superar problemáticas surgidas ao longo da atividade, criando novos questionamentos e buscando novas respostas.

[...] a brincadeira é um espaço social, uma vez que não é criada espontaneamente, mas em consequência de uma aprendizagem social e supõe uma significação conferida por todos que dela participam (convenção). [...] Esse espaço social supõe regras. [...]. A regra produz um mundo específico marcado pelo imaginário. [...] Contudo, não se sabe com antecedência, o que vai encontrar: a brincadeira possui uma dimensão aleatória. Nela encontramos o acaso ou a indeterminação, resultantes da complexidade das causas que estão em ação [...]. (BROUGÈRE, 2001, p.102-103).

Sendo assim, os jogos podem ser conceitualizados de diversas maneiras, de acordo com o contexto que está inserido. Segundo Kishimoto (1996, p.16), “os jogos podem ser vistos como sendo o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; bem como um sistema de regras ou ainda um objeto, tudo dependendo do contexto social que o mesmo estará envolvido”.

Considera-se então, que o lúdico trabalhado com responsabilidade em qualquer disciplina favorece uma mediação ensino-aprendizagem de uma forma mais significativa no que tange a educação formal, considerando-se, que pode-se trabalhar com o sujeito de modo holístico, pois perpassa-se tanto pelo cognitivo, físico, social e emocional, sem necessitar apresentar o foco da aula de modo tão objetivo.

Assim, o brincar deve ser valorizado, visto que propicia uma orientação para o discente da realidade, dando suporte para que essa se desenvolva de forma mais livre, mesmo que a iniciação para o brincar, jogar, possa vir do direcionamento docente, para que almejem novas habilidades tanto cognitivas, quanto físicas, se assim aprovver o objetivo da aula.

Quando o indivíduo exerce uma atividade lúdica, exerce movimento, sistemática de raciocínio, além de participar de um modo mais dinâmico no contexto educacional, tanto com a apropriação do conhecimento, quanto da integração com

o docente e discente na sala de aula ou fora dela, pois a atividade lúdica detém muitas nuances educativas.

A partir das teorias expostas é perceptível a relevância do lúdico dentro do universo humano, já que de alguma forma, desperta a imaginação, a criatividade, o afeto em qualquer idade do sujeito, pois brincar libera o simbólico, decodifica a realidade e faz o aprendizado mais dinâmico e motivador.

O lúdico é uma atividade que pode ser tanto produtiva como satisfatória para o indivíduo, mesmo que ao brincar, o sujeito pode entrar em estado de relaxamento e concentração de acordo com o jogo que presencia, pois o motivo do jogar é o próprio jogo, já que há um caráter expressivo no lúdico.

Com isso, ao jogar o indivíduo está exercendo uma ação que ultrapassa a barreira do físico, sendo independente algo material, em que o ser humano se abstém enquanto inserido no jogo, pois sendo o jogo anterior à cultura; se apresenta “primeiro” no ser humano, antes de sua racionalidade. Contudo, não se destitui o ser humano de criar uma “cultura lúdica”.

A cultura lúdica comprehende evidentemente estruturas de jogo que não se limitam às de jogos com regras. O conjunto de regras de jogo disponíveis para os participantes numa determinada sociedade compõe sua própria cultura lúdica. [...] A cultura lúdica não é um bloco monolítico, mas um conjunto vivo, diversificado conforme os indivíduos e os grupos em função dos hábitos lúdicos das condições climáticas ou espaciais. (KISHIMOTO,1998, p.25)

Assim, “[...] De fato, o que é uma brincadeira senão a associação entre uma ação e uma ficção, ou seja, o sentido dado a ação lúdica? A brincadeira [...] é a lógica do fazer de conta[...].” (BROUGÈRE,2001, p.14).

Tal cultura lúdica não é só composta de estruturas de brincadeiras, de manipulação em potencial que podem ser atualizadas. Ela é também simbólica, suporte de representações. A brincadeira é, igualmente, imaginação, relatos, histórias. O próprio brinquedo serve de suporte para representações, para as histórias, sejam elas específicas ou retiradas de outros suportes [...]. (BROUGÈRE, 2001, p.52)

A experiência no lúdico se dá pelo significado que o indivíduo pressupõe ao “objeto” na brincadeira, no jogo, como sujeito social. Assim:

Limitamo-nos à cultura lúdica infantil, mas, existe também uma cultura lúdica adulta e é preciso igualmente situá-la dentro da cultura infantil, isto é,

no interior de um conjunto de significações produzidas para e pela criança. [...]. É claro que o jogo é controlado pelos adultos por diferentes meios, mas, há na interação lúdica, solitária e coletiva algo de irredutível aos constrangimentos e suportes iniciais. [...]. (KISHIMOTO, 1998.p.29)

A brincadeira incide na transformação da realidade em muitos outros sentidos, seja para melhorar a capacidade cognitiva na escola, seja para integrar uns com outros no ambiente laboral, seja para visar e construir afetividades entre os pares. (BROUGÈRE, 1998).

Brincar é mudar o sentido das coisas; o real torna-se outro, e o “brinquedo” tem um significado especial e livre. Assim, [...] Para que essa situação particular surja, existe uma decisão por partes daqueles que brincam: decisão de entrar na brincadeira, mas, também de construí-la, segundo modalidades particulares.” (BROUGÈRE, 2001, p.100)

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato da criança desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação, confirmado pelo postulados de Kishimoto (1996), nos quais “a brincadeira consiste em uma atividade de simulação que reforça o significado da vida cotidiana, enquanto processo assimilativo, participa do conteúdo da inteligência, à semelhança da aprendizagem”. (KISHIMOTO, 1996, p.32).

Há um caráter expressivo no lúdico, já que ao jogar, o indivíduo está exercendo uma ação que ultrapassa a barreira “do agora”, de algo material, donde há uma complexidade de responder à questão “O que há realmente de divertimento no jogo?”

No brincar se aprende a ser construtor, medindo e utilizando a trena. Aprende-se também a ser guerreiro, cavalcando e acionando outros tipos de atividades, podendo assim o educador ensinar as crianças de modo prazeroso, levando-as a adquirir conhecimento.

A brincadeira não é um comportamento específico, mas, uma situação na qual esse comportamento toma uma significação específica. É possível ver em que a brincadeira supõe comunicação e interpretação. Para que essa situação particular surja, existe uma decisão de entrar na brincadeira, mas,

também de construí-la segundo modalidades particulares. [...]. (BROUGÈRE, 2001, p.100)

No brincar, pode-se manifestar o que se tem de significados e significantes, dentro de uma atividade lúdica, pois os jogos, além de trabalharem com raciocínio lógico, realizam dentro do universo em que está inserido, outra visão de atender uma problemática, tanto em nível imaginário, quanto em nível da realidade da qual se está inserido, pois brincar é uma ação que se deve levar a sério, sendo um instrumento de incentivo ao discente dentro e fora do âmbito escolar.

Ressalta-se, que as contribuições dos autores acima, são relevantes, como forma de estabelecerem seu olhar sobre a importância do lúdico. Entretanto, o pressuposto adotado nesta dissertação é o de que o indivíduo, também é *Homo Ludens*, (a visão interpretada por Huizinga), e sendo assim, o lúdico apresentado como jogo, detém uma função significante. A saber: “[...] jogo como forma específica de atividade, como “forma significante”, como função social.[...]. (HUIZINGA, 2019, p.5).

Destaca-se que o viés de Huizinga (2019) a respeito do jogo é de uma importância ímpar. Remeter o lúdico a um caráter também essencial no humano, abre um leque de opções, para trabalhar essa função no âmbito educacional, haja vista que o historiador é um cientista, e vai examinando que o jogo, tanto interpretado no âmbito fisiológico como psicológico, tem seu conceito deficiente, já que esses aspectos trazem somente parcialmente sua definição. Buscam o porquê e objetivos do lúdico, mesmo que suas hipóteses não possam conceber respostas definitivas sobre o que seja o lúdico, uma vez que o jogo, é intrinsecamente encontrado no domínio animal e no domínio do ser humano.

2 O MÉTODO DA DIALÉTICA PLATÔNICA: O JOGO HIERÁRQUICO DAS IDEIAS NA ALEGORIA DA CAVERNA

A Alegoria da Caverna, pertence ao Livro VII da obra *A República*, de Platão que trata sobre, a justiça, a educação, o Estado e a Dialética - tema central desse capítulo. Nesse livro, o personagem Sócrates, auxilia o seu interlocutor Glaucon, a entender a Dialética de um modo metafórico, colocando os requisitos na propositura do método dialético, sendo que, haverão convergências e divergências, preservando, claro, as sínteses no decurso da conversação. Nessa parte específica da obra, o objetivo precípuo será expor as diferentes fases do personagem “o prisioneiro que sai da caverna”, como um jogo de hierarquia das ideias para a “ideia superior, ou seja, a ideia imutável, que pode-se chamar conhecimento imutável. A saber: a primeira etapa está relacionada à saída da caverna, donde acontece a elevação para o Bem; e uma segunda etapa relacionada ao seu retorno para auxiliar seus companheiros, também prisioneiros, para também sairem da caverna e se elevarem a Dialética.

Vale considerar que, nesse percurso a finalidade primordial envolve uma educação, para que o prisioneiro se eleve ao nível do guardião, que alcançando a ciência maior: a dialética, se torne, o filósofo-o dialético, para o alcance da “Formas Ideais” no Bem.

Ademais, para esse capítulo, tem-se além da obra “*A República*”, outros pressupostos teóricos como, Hugh H. Benson, com a obra Platão; Danilo Marcondes, com a obra *Iniciação à História da Filosofia: Dos pré-socráticos a Wittgenstein* (2007); Giovanni Reale, com a obra *História da filosofia: Antiguidade e Idade Média* (1990); Antonio Jorge Soares, com a obra *Dialética: Educação e política: uma releitura de Platão* (2002); dentre outros autores que se fizeram necessários para aprofundar certos conceitos no percurso deste trabalho.

2.1 Platão, o filósofo do “Logos”

Aristócles, filósofo ateniense, também conhecido por Platão (427 a.C-347 a.C) é uma figura singular no pensamento ocidental, isto porque suas obras tratam de questões sobre ética, política, educação. Assim, conforme atesta a literatura, seu interesse pelos assuntos políticos das cidades-Estados gregas aconteceu muito cedo, anunciando a partir daí o desejo de fazer parte na administração da cidade, mas, atestou que, na prática as dificuldade nas relações geradoras dos negócios públicos eram adversar, isto porque alguns governantes gerenciavam mal e a legislação era injusta. A educação se integrava ao cunho político; o conhecimento era então baseado nos interesses aos poderes da política. Os mestres que instituíam tal conhecimento eram os sofistas, que mesmo sendo itinerantes e não sendo atenienses, preparavam os jovens de famílias aristocratas a aprenderem a Retórica e a aplicá-la em seus discursos, para se promover na Cidade-Estado, ao cargos políticos oferecidos, mediante alta remuneração. Dessa ideia, Platão não compartilhava.

Em Atenas, o logos tem então um lugar central. Quem ambiciona o poder na assembleia, onde se elegem os comandantes, deve, antes de tudo, ser um bom orador. [...] Encontram-se em Atenas profissionais pagos para redigir os discursos daqueles aos quais falta a eloquência. [...] Em Atenas, para existir é preciso saber falar. (ROUGUE, 2011, p.8)

Para Platão, esse contexto ateniense, destituiu o *logos* que vislumbrava o ser; o caminho para o Fundamento; Verdade e que a torna relativa. O *logos* não estando ligado mais ao ser⁴, como nos tempos de outrora, traçou o caminho do seu mestre, Sócrates, e o levou a morte por meio da condenação com cicuta. O relativismo e ceticismo sofista, matou Sócrates.

[...] Platão determinou-se a fazer sua contribuição à vida pública como um educador. Ele devia neste papel, suplantar os sofistas e retóricos itinerantes, que estiveram por tanto tempo à frente da alta educação ateniense.

Após a execução de Sócrates, Platão permaneceu em Atenas por talvez três anos. [...]. (BENSON,2011, p.20).

⁴ O ser “exprime o fato de existir, a essência (natureza, identidade de alguma coisa”.(PERES, 2013,p.258)

Platão muito se inspirou no seu mestre Sócrates e sendo assim, este aparece como seu interlocutor em boa parte de sua extensa obra, principalmente por não entender as injustas acusações feita ao mestre e perceber a fragilidade das leis ateniense. A partir daí, passa a estudar as formas de governo e põe-se a analisar as ações políticas da pólis.

Evitando se expor, Platão depois da morte de Sócrates, passa por várias problemáticas, dentre elas a prisão por vaidade e tirania de Dionísio II, já que o tirano, que, até então, era como tido como um “discípulo” de Platão, fica enciumado com a amizade do filósofo com Dion, seu cunhado, e o aprisiona, transportando-o depois, para um local onde havia muitos mercenários de Dionísio. Salvo pelo seu amigo, Árquitas, Platão escapa do “veredicto de morte”, instaurado por Dionísio. (BENSON, 2011)

Ressalta-se que antes desse feito terrível de Dionísio II, seu pai, Dionísio I, já havia feito algo parecido com Platão, quando este viajou a Itália. Irritado com a franqueza de Platão, o colocou em um navio, vendendo-o como escravo. Contudo, Platão continuou firme em sua Filosofia. Seu comprador Aníceres, o colocou em liberdade, além de presentear Platão com um Jardim, onde foi criado posteriormente a Academia de Platão, localizada no Bosque de Hecademo em Atenas.(BENSON, 2011)

Assim, na Academia de Platão, fundada em 383 a.C., era integrada por homens e mulheres da Grécia, e detinha estudos com bases na Matemática, e quando faleceu em 347 a.C., seu sucessor na Academia, Espeusipo, seu sobrinho, não alcançou a majestade do seu mestre.

Consequentemente, para Platão, o escrito filosófico apresentava-se com “diálogo”, que frequentemente teria Sócrates como protagonista, discutindo com um ou vários interlocutores, ao lado dos quais surgirá o leitor, como função igualmente importante, chamado a participar também como interlocutor absolutamente insubstituível, no sentido que cabe precisamente ao leitor a tarefa de extra maieuticamente a solução dos diversos problemas discutidos. (REALE, 1990, p.131)

Platão busca um caminhar dentro de sua visão filosófica, que o deixe mais perto possível do seu “objeto”, para integrar pouco a pouco, a veracidade do *logos* com o “objeto”, de modo dialético, para a hierarquização das ideias, a exemplo dos seus escritos. “Eu me sirvo da multiplicidade dos objetos belos para

aproximar-me de uma definição do Belo. Mas existe o Belo em si mesmo? (ROUGE, 2011, p.12)

Destarte, os diálogos platônicos, perpassam em sua maioria, pelo método socrático, apresentando-se de modo aporético, ou seja, em que o sentido de suas colocações não tendem a elucidar, quando se questiona o outro (são necessárias pelo menos duas pessoas para a maiêutica socrática). O mestre questiona o interlocutor, com o intuito de extrair pouco a pouco a clarificação da ideia que se tem a respeito do tema em pauta.

Os trinta e seis trabalho foram subdivididos nas nove tetralogias seguintes:

- I: Eutífron, Apologia de Sócrates, Críton, Fédon;
- II: Crátilo, Teeteto, O Sofista, a Política;
- III: Parmênides, Filebo, O Banquete, Fedro;
- IV: Alcebíades I, Alcebíades II, Hiparco, Os Amantes;
- V: Teages Cármipes, Laqués, Lísis;
- VI: Eutidemo, Protágoras, Górgias, Menon;
- VII: Hípias menor, Hípias maior, Ion, Menexeno;
- VIII: Clitofonte, A República, Timeu, Crítias;
- IX: Minos, As Leis, Epinome, Cartas. (REALE, 1990, p.127).

Ora, em Platão, somente o *logos*, pode dizer o ser e destituir a ilusão da opinião sobre o ser. O ser em Platão traz em si a ideia de existência. Por isso, quando o filósofo busca a saída da caverna, no Livro VII, da obra *A República*, temos o buscar do *logos* na busca da verdade do Ser.

Em Platão, a Filosofia é contemplativa e especulativa, então teórica, envolvendo um papel de abstração da realidade, além de estar voltada para o campo da existência do sujeito de modo tanto político, como ético. Ou seja, uma metafísica (ontologia), para que se possa identificar a essência do ser.

Assim,

[...] enquanto Sócrates considerava a filosofia como um método de reflexão que levaria o indivíduo a uma melhor compreensão de si mesmo, de sua experiência e da realidade que o cerca, passando por um processo de transformação intelectual e de revisão e reavaliação de suas crenças e valores, para Platão, a filosofia é essencialmente teoria, isto é, a

capacidade de ver, através de um processo de abstração e de superação e de superação de nossa experiência concreta, a verdadeira natureza das coisas em seu sentido eterno e imutável, de conhecer a verdade portanto.(MARCONDES, 2007, p.57)

Destarte, a missão filosófica de Platão é buscar o Bem⁵ de modo que não haja impedimentos empíricos, uma vez que, para ele, os conhecimentos baseados em dados empíricos são corruptíveis e vulneráveis, podendo-se inferir que Platão é o primeiro filósofo racionalista, haja vista que coloca a razão à frente para a compreensão da realidade, já que de sua filosofia emerge a ideia de universalidade, desenvolvendo leis gerais para sistematizar o pensamento e acessar a inteligência do sujeito.

2.2 Das Ideias Mutáveis às Ideias Inteligíveis: o Jogo Dialético da “Alegoria da Caverna”

O caminho dialético é um jogo de dor, de luz e sombra, onde o instrumento utilizado é a razão vencendo a *doxa*, ou seja, a opinião, para o alcance da estrutura incorruptível: o Bem. “A construção do conhecimento constitui, assim, no platonismo, uma construção de intelecto e emoção, de razão e vontade; a episteme é fruto da inteligência e de amor.” (PLATÃO, 1949, p.27).

Tem-se a educação segundo Platão, como um instrumento, que clarifica o indivíduo na sombra de sua *doxa* (opinião), iluminando seu caminho para o pleno conhecimento e se tornar, um guardião - o dialetico-. A saber, a pretensão de Platão é elevar o mais alto possível, o nível de conhecimento, das coisas comuns ao viés do verdadeiro conhecimento, para então ser construído o pensar filosófico, sem espaço para a opinião (*doxa*), dedicando integralmente a busca pelo Ser. Assim, o fim último da educação platônica é alcançar o inteligível pela dialética, cujo alcance se dará pela hierarquia que o conhecimento vai se desmembrando, para finalmente, chegar ao Uno, ao imutável.

⁵ O Bem para Platão é a gênese de tudo que existe. O Bem se encontra no inteligível.(PLATÃO, 1949)

O processo dialético, perpassa a realidade não física à realidade inteligível. Tem-se então, um processo epistemológico, no qual Platão apresenta-se narrando e ao mesmo tempo explicando, nas entrelinhas, a relevância da razão como precursora na busca pela verdade, pelo método da Dialética, se manifestando, como um jogo de raciocínio do próprio Sócrates.

Assim, a alma ascende por meio da educação, uma vez que é nesse processo que se manifesta a transição dos conhecimentos do mundo, sensível para o conhecimento verdadeiro: o conhecimento do Mundo das Formas, pois segundo Platão, os indivíduos detêm dentro de si, o desejo pelo saber. Com isso, a Teoria das Formas participa do inatismo platônico, haja vista que são eternas e imutáveis, concatenando ideias já existentes no mundo inteligível com as formas apresentadas no estado físico, ou seja, “[...] supõe-se que as formas expliquem as propriedades que as coisas têm em nosso mundo mutável. Por exemplo, supõe-se que a Forma da Beleza, que é eterna e sem qualificação bela, explique a beleza das coisas que experimentamos no mundo a nossa volta. [...]”. (BENSON, 2011, p.178).

O que move o princípio dialético em Platão, é uma ideia racional, de que há base, donde “supõe” a existência de princípios universais que são relevantes porque regulam a inteligência, a orientar de forma permanente o pensamento, a partir da hierarquização das ideias.

Conforme analisa Reale (1990, p.149),

Os homens comuns se detêm nos primeiros dois degraus da primeira forma de conhecimento, isto é, não ultrapassam o nível da opinião; os matemáticos ascendem ao nível da diánoia; entretanto somente o filósofo tem acesso às noesis e à ciência suprema. O intelecto e a inteleção, superadas as sensações e os elementos todos ligados ao sensível, captam, com um processo que é simultaneamente discursivo e intuitivo, as Ideias na sua pureza [...] ascendem de Ideia em Ideia, até a captação da Ideia suprema, ou seja, do Incondicionado. Esse processo, pelo qual o intelecto passa de Ideia para Ideia, constitui a ‘dialética’. E o filósofo é o dialético.

Platão faz com que o *logos* apreenda seu entendimento mais profundo, do que sejam as ideias sensíveis e corruptíveis, que vão sendo progressivamente destituídas para o alcance do inteligível, já que a dialética se apresenta no inteligível, como uma ciência de alto nível, sendo o processo que a leve ao seu encontro, se dá na hierarquização das ideias. Assim, o mundo inteligível, detém as

Formas Ideais das coisas e participa do inatismo platônico, haja vista que são eternas e imutáveis.

— Qual será então glauco, a ciência que arrasta a alma do que é mutável para o que é essencial? (Platão, 1949, p.326)

Assim,

— O método da dialética é o único que procede, por meio de destruição das hipóteses, a caminho do autêntico princípio,a fim de tornar seguros os seus resultados, e que realmente arrasta aos pouco os olhos da alma da espécie de lodo bárbaro em que está atolada e eleva-os às alturas[...].(PLATÃO 1949, p.347)

O método da Dialética, é exemplificado por Platão, através de sua Alegoria da Caverna, onde indivíduos estáticos, prisioneiros em um lugar, onde só há pequenos feixes de luz, que os auxiliam a enxergar, mesmo com sombras, a realidade que está inserida. Como enxergam mesmo de forma deficiente, eles conseguem ver alguma coisa, e isso, basta, haja vista que não há uma vontade de questionar a realidade. Isso não dispensa algum outro, de questioná-la.

Tem-se então a Teoria dos dois mundos de Platão: o contraste entre o Mundo Inteligível e o Mundo Sensível. O primeiro incorruptível, onde repousa a ideia do Bem como verdade suprema e o outro, o mundo de opiniões, corruptível, incapaz, segundo Platão, de ter respaldo para o encontro do Bem.

— [...] Suponhamos uns homens numa habitação subterrânea em forma de caverna, com uma entrada aberta para luz, que se estende a todo o comprimento dessa gruta. Estão lá dentro desde a infância, algemados de pernas e pescoços, de tal maneira que só lhes é dado permanecer no mesmo lugar e olhar em frente; são incapazes de voltar a cabeça, por causa dos grilhões, serve-lhes de iluminação um fogo que queima ao longe, numa elevação, por detrás deles [...]. (PLATÃO, 1949, p.315)

Pressupõe-se que a caverna como um dos elementos principais da alegoria, remete aos indivíduos cuja natureza ainda não fora educada filosoficamente.Destarte,

Para Platão, toda escolha envolve alternativas, no mínimo entre fazer e não fazer algo e chega-se a uma opção através de um processo de decisão. É nesse processo de decisão que a teoria tem o seu papel, já que essa decisão envolve sempre critérios segundo os quais será tomada. [...] Ora, os critérios que nos permitem julgar ou avaliar as alternativas, são

formados a partir de definições e princípios, de um conhecimento, ao qual só chegamos pelo raciocínio teórico [...]. Devem ser universais, isto é, gerais, abstratos, permanentes, para que possam realmente orientar nossa ação, sem que precisemos refazer todo o processo a cada nova decisão [...]. É este o sentido do racionalismo, que Platão é um dos primeiros a inaugurar[...]. (MARCONDES, 2007, p. 58)

Platão utiliza-se da razão discursiva, ou seja, baseada na lógica, ao apresentar sistematicamente um raciocínio com proposições ao longo do diálogo do processo educativo, para concluir de que modo o Estado pode ser justo, enfatizando por meio da Alegoria da Caverna, a forma de aprendizado racional, que vence etapas do conhecimento, desde a opinião ao conhecimento das Ideias que estão no Mundo Inteligível; Mundo das Formas Perfeitas

Antes de tudo, o mito da caverna traduz os diversos graus em que ontologicamente se divide a realidade, isto é, os gêneros do ser sensível e supra-sensível com suas subdivisões: as sombras da caverna simbolizam as aparências sensíveis das coisas, as estátuas as próprias coisas sensíveis; o muro representa a linha divisória entre as coisas sensíveis e as supra-sensíveis [...]. (REALE, 1990, p.167)

As problemáticas diante do processo da Dialética, desenvolve o indivíduo, promovendo um crescimento por completo, principalmente intelectual, processo por meio do qual, ao final de todo o sistema, o indivíduo detém a capacidade de entendimento das ideias verdadeiras⁶ e poderá enfim, governar a República, pois é pelo raciocínio sem dados hipotéticos causados pelos sentidos é que pode alcançar, segundo Platão, uma razão pura. Têm-se então, uma educação voltada para a visão amparada pelos órgãos dos sentidos, ao encontro das ideias imutáveis, como delineadoras dos objetos do mundo sensível, haja vista, que somente pela Dialética que a essência do ser se apresenta.

Platão faz uma retomada para sua excursão sobre as ciências anteriormente discutidas, para seu processo educativo, sendo humilde em rever o que já fora dito e em retificar suas colocações. Assim, a ginástica e a música, que dantes eram essências, já não se tornam tão relevantes para aprendizagem intelectual do indivíduo.

⁶ Ideias verdadeiras em Platão, se localizam no “Mundo das Formas Ideais”, que segundo Reale (1990), essas ideias detém o elemento primeiro das coisas, ou seja, a essência; o verdadeiro ser.

—Anteriormente, a educação que lhes atribuimos era pela ginástica e pela música.

—Mas a ginástica, ocupa-se do que se altera e perece, porquanto trata do crescer e definhar do corpo.

—[...] tomemos uma daquelas ciências que abrangem tudo.

—Por exemplo, aquela ciência comum, da qual se utilizam todas as artes, todos os modos de pensar, todas as ciências - e também aquela que é preciso aprender entre as primeiras.

—Aquela modesta ciência - prossegui eu - que distingue o um dos dois e do três. Refiro-me, em resumo, à ciência dos números e do cálculo. Ou não é ela de tal modo que toda a arte e ciência é forçada a ter parte nela?.(PLATÃO, 1949,p.327;328)

O indivíduo então, precisa estar atento em sua preparação, para o conhecimento dialético. Desse modo é que Platão, caracteriza o indivíduo antes da Dialética, como prisioneiro, na “Alegoria da Caverna”. Com isso, apresenta-se, no primeiro momento do processo ascendente da Dialética Platônica, na Alegoria da Caverna, onde os prisioneiros estão abaixo do muro e que se quiserem ascender no conhecimento, precisam de alguma forma sair da caverna. É a partir da saída da caverna que a alma poderá avançar ao conhecimento das Ideias e onde Sócrates pode revelar, na Alegoria, o método da Dialética Platônica, ou seja, a Filosofia Platônica.

Assim,

[...] serve-lhes de iluminação um fogo que se queima ao longe, numa elevação, por detrás deles; entre a fogueira e os prisioneiros há um caminho ascendente, ao longo do qual se construiu um pequeno muro, no gênero dos tapumes que os homens dos ‘robertos’ colocam diante do público, para mostrarem as suas habilidades por cima deles.

--Veja também ao longo deste muro homens que transportam toda a espécie de objetos que o ultrapassam: estatuetas de homens e de animais, de pedra e de madeira, de toda a espécie de lavor; como é natural, dos que transportam, uns falam, outros seguem calados. (PLATÃO, 1949, p.315)

O alvo da alegoria é o Bem, que é visto como universal.. o Uno, donde tudo se deriva e que não é maculado por *doxas*. É a partir dessa alínea, que Platão, vai transportando o aspirante, a filósofo, tanto para seu auto-conhecimento, como para o senso crítico, saindo paulatinamente das sombras. É um jogo pedagógico, de etapas a serem vencidas, para o inteligível.

Desse modo, enquanto estava preso, o prisioneiro detinha a imaginação (*eikasia*); não havia uma reflexão ou sentimento de querer apreender algo além do que lhe é aparente, pois a luz da fogueira, de alguma forma, o ajuda a “enxergar” a realidade sensível, sem se preocupar sobre a casualidade que o mundo físico efetua.

Como pontua a Alegoria:

[...] — o que aconteceria se eles fossem soltos das cadeias e curados da sua ignorância, para ver se, regressados à sua natureza, as coisas se passavam deste modo. Logo que alguém soltasse um deles, e o forçasse a endireitar-se de repente, a voltar o pescoço, a andar e a olhar para a luz, ao fazer tudo isso, sentiria dor, e o deslumbramento impedi-lo-ia de fixar os objetos cujas sombras via outrora. Que julgas tu que ele diria, se alguém lhe afirmasse que até então ele só vira coisas vãs, ao passo que agora estava mais perto da realidade e via de verdade, voltado para objetos mais reais ? E se ainda, mostrando-lhe cada um desses objetos que passavam, o forçassem com perguntas a dizer o que era? Não te parece que ele se veria em dificuldades e suporia que os objetos vistos outrora eram mais reais do que os que agora lhe mostravam?(PLATÃO,1949,p.317)

Assim, quando o prisioneiro se vê diante da luz, ele não a nega, mesmo quão dolorido será sair da caverna e enfrentar o brilho esfuziante da luz, que por conseguinte, afeta seu olhar para a realidade. Isso, o deixa dolorido. Contudo, à medida que vai ascendendo ao caminhar, ele vai se acostumando com a luz. Ele já se encontra no processo da dialética, na busca pela forma ideal das coisas, pois já começa a questionar, sobre o que o fazia não sair da caverna. O indivíduo nesse processo, vai alcançando vários níveis de conhecimento, dentro dos quais a *eikasia*, já perpassa pela *pistis* (crença), pela *dianoia* (pensamento que já reconhece as coisas) e por fim, a *noesis* (compreensão do conhecimento verdadeiro). Por isso, é que o Sol, vem ser a metáfora do Bem, porque ilumina o Mundo Sensível, para que se vejam as coisas, já que mesmo tendo os órgãos dos sentidos que nos faz enxergar, é relevante a luz do Sol para clarear as coisas para que sejam vistas nitidamente.

— E se o arrancassem dali à força e o fizessem subir o caminho rude e íngreme, e não o deixassem fugir antes de o arrastarem até a luz do Sol, não seria natural que ele se doesse e agastasse, por ser assim arrastado, e, depois de chegar a luz, com os olhos deslumbrados, nem sequer pudesse ver nada daquilo que agora dizemos serem verdadeiros objetos?

Precisava de se habituar, julgo eu, se quisesse ver o mundo superior. Em primeiro lugar, olharia mais facilmente para as sombras, depois disso, para as imagens dos homens e dos outros objetos, refletidas na água, e, por último, para os próprios objetos. A partir de então, seria capaz de contemplar o que há no céu, e o próprio céu, durante a noite, olhando para a luz das estrelas e da Lua, mais facilmente do que fosse o Sol e o seu brilho de dia.(PLATÃO,1949,p.317)

Ao contemplar o Sol e compreender as causas físicas do mundo em que se encontra, pode-se dizer que o ex-prisioneiro já ascende para um conhecimento um pouco mais sistemático do que o comum, pois exerceu a dinâmica do raciocínio mais lógico, levando-o a descobrir que tudo foi criado pelo Sol, na hipótese platônica. Mesmo assim, tende a voltar para a caverna, com o intuito de revelar as descobertas, ainda que pudesse ser morto, haja vista que os demais, acomodados à situação em que se encontram na caverna, eram auxiliados pela luz da fogueira, que os permitia enxergar, ainda que pouco.

Assim, diz Platão pelo personagem Sócrates:

_ [...] no limite do cognoscível é que se avista, a custo, a ideia do Bem; e, uma vez avistada, comprehende-se que ela é para todos a causa de quanto há de justo e belo; que, no mundo visível, foi ela que criou a luz, da qual é senhora; e que, no mundo inteligível, é ela a senhora da verdade e da inteligência, e que é preciso vê-la para se ser sensato na vida particular e pública. (PLATÃO, 1949, p.319)

Essa ascensão ao conhecimento do inteligível - ao Bem - é a educação do filósofo para futuro governante da cidade ideal, pois o Bem, não sendo hipotético, é o que tem a essência de todas as coisas do Mundo Sensível, sendo relevante que o indivíduo seja compelido a buscar o princípio de tudo, mesmo que no início da caminhada tenha utilizado as hipóteses criadas pela imaginação, almejando a ascensão da alma, pois os outros conhecimentos são níveis a serem superados.

— Ora, pois! Entendes que será caso para admirar, se quem descer destas coisas divinas às humanas fizer gestos disparatados e parecer bem ridículo, porque está ofuscado e ainda não se habituou suficientemente às trevas ambientes, e foi forçado a contender, em tribunais ou noutros lugares, acerca da sombras dos justo ou das imagens das sombras, e a disputa sobre o assunto, e sobre o que supões ser a própria justiça quem jamais viu?. (PLATÃO, 1949, p.320)

As hipóteses contidas na obra “A República” são refinadamente delineada com robustez e realismo. Assim, na narração da “Alegoria da Caverna”, chegando ao que Platão já mostrara veladamente, a educação, pois a Dialética é um caminho educacional para o filósofo, haja vista que o intelecto é incorpóreo, igual às ideias.

Platão, por meio da Dialética, busca combater os falsos filósofos e seus discursos vazios, voltados apenas para a vaidade e para o ganho. Precisava preparar o educando para adentrar à Dialética, com o intuito de vislumbrar o Bem; para que o ser possa ser dito de forma incorruptível. Para que o ser não seja dito dualmente.

[...] Sócrates descreve a dialética como a completude de uma vida de educação filosófica 9531d, 534e-534a). Ele diz que ‘a dialética (*hē dialektikē*) é a única investigação que trilha este caminho, desfazendo-se das hipóteses (*tas hypotheseis anairousa*) e dirigindo-se ao próprio primeiro princípio de modo a estar segura’. [...] (MARCONDES, 2007, p.58).

Destarte, a Dialética se torna um jogo emblemático de significado, para o filósofo, enquanto atividade do pensamento, pois precisa perpassar de modo hierárquico, a maneira como o conhecimento ascende, pois é necessário compreender que o *logos* tem que se alinhar ao Ser, a saber que o somente pela Dialética, que as ideias poderão ser conhecidas, e o dialético, poderá entender e compreender o Mundo dos Sentidos.

— [...] Aquele que se liberta das ilusões e se eleva a visão da realidade é o que pode e deve governar para libertar os outros prisioneiros das sombras: é o filósofo-político, aquele que faz sua sabedoria um instrumento de libertação de consciência e de justiça social, aquele que faz da procura da verdade uma arte de desprestigiação, um desilusionismo. (PLATÃO, 1949, p.26)

Pode-se compreender que a “Alegoria da Caverna” revela um processo educativo, que Platão incide sobre a alma, que no escuro está a ignorância e não possui conhecimentos plausíveis da realidade, somente sombras do que seja real. É então, que no caminhar para o Bem, vencendo as etapas, que o dialético vai surgindo.

A luz da Dialética em Platão, vai emergir a partir do momento em que há o interesse em compreender a universalidade do Ser e comprometimento em buscar um conhecimento intelectual, que transcendia o efêmero, já que é na

argumentação crítica e séria, sem almejar vencer e sim em examinar cuidadosamente o objeto de conhecimento, que se tem o filosofar de Platão.

— Mas quem fosse inteligente, redargui-lembra-se-ia de que as perturbações visuais são duplas, e por dupla causa, da passagem da luz à sombra, e da sombra à luz. Se comprehendesse que o mesmo se passa com a alma, quando visse alguma perturbada e incapaz de ver, não riria sem razão, mas reparava se ela não estaria antes ofuscada por falta de hábito, por vir de uma vida mais luminosa, ou se, por vir de uma maior ignorância a uma luz mais brilhante, não estaria deslumbrada por reflexos demasiadamente refulgentes; à primeira, deveria felicitar pelas suas condições e pelo seu gênero de vida; da segunda, ter compaixão e, se quisesse troçar dela, seria menos risível essa zombaria do que se se aplicasse àquela que descia do mundo luminoso. (PLATÃO, 1949, p.330)

Desse modo, é que a educação vem se deslocar de ponto cego para um ponto de desnudar a alma do conhecimento corriqueiro do comum, levando o aprendiz a olhar corretamente, por meio da sistemática para alcançar o conhecimento mais nobre, proposto por Platão, desde a infância.

Ademais, a “Dialética platônica” é uma ciência chamada de a maior ciência, já que seu processo, leva o indivíduo ao Inteligível, exaurindo todas as hipóteses, para que seja alcançado a plenitude do conhecimento. Ora,

— É nossa função, portanto, forçar os habitantes mais bem dotados a voltar-se para a ciência que anteriormente dissemos se a maior, a ver o bem e a empreender aquela ascensão e, uma vez que a tenham realizado e contemplado suficientemente o bem, não lhe autorizar o que agora é autorizado.(PLATÃO, 1949,p.323)

Entretanto, assim que já estiver em pleno do conhecimento, o filósofo precisará ser humilde e ter a satisfação natural de auxiliar aos demais, que ainda estão na ignorância, devendo então, retornar a caverna, ou seja, fazer um processo dialético de descender para que os demais possam ter acesso ao conhecimento já alcançado pelo filósofo.

[...] — Deve, portanto, cada um por sua vez descer à habitação comum dos outros e habituar-se a observar as trevas. Com efeito, uma vez habituados, sereis mil vezes melhores do que os que lá estão e reconheceréis cada imagem, o que ela é e o representa, devido a terdes contemplado a verdade relativa ao belo, ao justo e ao bom. E assim teremos uma cidade para nós e para vós, que é uma realidade, e não um sonho, como atualmente sucede na maioria delas, onde combatem por sombras uns com os outros e disputam o poder, como se ele fosse um grande bem. (PLATÃO, 1949, p.324)

Assim, a dialética platônica, sendo uma ciência que fica no mais alto do Intelecto, destroi as hipóteses que se exaurem ao longo do processo de busca pelo conhecimento no “Mundo das Formas”, que se utilize da razão de modo adequado. Por isso, é que Platão, escreve a República, como um tratado acerca dos conhecimentos que vão da metafísica, educação, moral, até a estética; que vem, a priori, corrigir a educação preponderante da época, já que esta, é baseada em transmitir cultura e exemplos, que não fundamentam o caráter dos indivíduos da cidade.

A Dialética, traz o conhecimento da verdade, do Uno; do indiscutível, ascendendo ao ser verdadeiro, sem estar pautada, em um combate erístico de argumentos, mas, examinando a tese que se apresenta, em um jogo de questionamentos, buscando respostas válidas racionalmente. A dialética busca a unicidade; a verdade.

2.3 O processo educacional para o Guardião: o Dialético

Platão, pelo personagem Sócrates, inicia sua pedagogia, primeiro retificando o que seria errado na educação, já posta por Atenas. Uma educação firmada sob o viés de Hesíodo Homero, que segundo ele, encorajam as crianças a não respeitarem os deuses, os mais velhos e cuja *areté* é voltada para a técnica e menos para as questões de ordem moral. Destarte, Platão faz uma revolução pedagógica na sua República, nivelando cada argumento e questionamentos manifestados, ao uso coerente e sistemático da razão, destituindo-a de reflexões permeadas pelo âmbito prático e cultural, efetivados em Atenas. A educação então seria condizente com o método da dialética.

Assim:

O Estado de Platão versa, em última análise, sobre a alma do Homem. O que ele nos diz do Estado como tal e da sua estrutura, a chamada concepção orgânica do Estado, onde muitos vêem a medula da *República* platônica, não tem outra função senão apresentar-nos a “imagem reflexa ampliada” da alma e de sua estrutura respectiva [...] na atitude do “modelador de almas” (JAEGER, 1994, p.751)

Desse modo, tem-se como pressupostos principais em Platão, o ideal de *paidéia*, para que haja uma *politéia* que seja justa para todos, surgindo assim, a ideia do Estado perfeito, destacando também, que assim emerge as deficiências das ciências, aqui entendidas como conhecimentos, na educação para a constituição do guardião; do dialético, para que essas não prejudiquem o ideal de *eunomia* (disciplina) no decorrer do seu preparo intelectual e físico.

— Ora - disse eu - uma cidade tem a sua origem, segundo creio, no facto de cada um de nós não ser auto-suficiente, mas sim necessitado de muita coisa. Ou pensas que uma cidade se funda por qualquer outra razão?

.....
— Assim, portanto, um homem toma outro para uma necessidade, e outro ainda para outra, e, como precisam de muita coisa, reúnem numa só habitação companheiros e ajudantes. A essa associação pusemos o nome de cidade. Não é assim?

.....
— Ora, vamos lá! Disse eu -. Fundemos em imaginação uma cidade. Serão, ao que parece, as nossas necessidades que hão-de fundá-la.(PLATÃO, 1949, p.72)

Todo a educação de Platão na República, está dentro do parâmetro da *polis*, porque para ele, é na *polis* ideal, que as necessidades podem ser atendidas, partindo desde questões básicas, como, a obtenção de alimentação, a habitação, vestuário, a educação, para as quais são necessários cidadãos mestres em suas aptidões, como: o sapateiro, o ferreiro, o lavrador, o médico, o tecelão, dentre outros. Como ressalta Soares (2002, p.89):

Tal cidade tem origem nas necessidades humanas de obtenção do alimento, da habitação, do vestuário, e funda-se sobre a divisão especializada das tarefas ou atividades. Sendo cada indivíduo diferente um do outro, a escolha a posterior especificação e execução da tarefa que lhe caberá, deverá observar sua inclinação natural, de modo que, nesta cidade, cada indivíduo exerça, para fazê-lo com a maior perfeição possível, uma única tarefa.

Partindo das necessidades dos cidadãos quanto a esses serviços, Platão vai compondo o seu projeto para o surgimento da sua cidade ideal. Ou seja, será relevante para a cidade, que os cidadãos possam contribuir para cidade de acordo com sua aptidão, sendo necessário, que sejam observados, no decorrer do seu processo educativo. Daí, o imperativo quanto a ser vigilante e cuidadoso com as

crianças, para que se possam perceber que a aptidão emerge a partir do processo educativo.

[...] cada um de nós não nasceu igual a outro, mas com naturezas diferentes, cada um para a execução de sua tarefa.[...].

.....
— Por conseguinte, o resultado é mais rico, mais belo e mais fácil, quando cada pessoa fizer uma só coisa, de acordo com a sua natureza e na ocasião própria deixando em paz as outras.(PLATÃO, 1949, p.74).

Platão vai ascendendo seu raciocínio para chegar à figura do guardião (o dialético). O guardião é quem deterá a custódia da cidade. Para isso, deverá ser naturalmente apropriado para tal feito. Ser forte e perspicaz para combater o perigo que ronda a cidade e ser sábio perante os prazeres mundanos, além de compreender que deve governar a cidade, sem renda, a saber que, foi educado para esse dever. “[...]Entretanto, para aprenderem a distinguir o inimigo do amigo, os guardiões devem ter espíritos filosóficos e, para isso, devem se submeter a um severo programa educacional.” (SOARES, 2002, p.90)

Ressalta-se, que todos na cidade serão educados, visando ao posto de guardiões. Entretanto, é no decorrer desse processo, que o jovem vai manifestar, a sua verdadeira função para auxiliar na cidade, já que todos os papéis exercidos são relevantes para que a cidade se torne perfeita. E dentro da perspectiva da República, Sócrates vai direcionando o raciocínio de Glaucon e Adimanto, para hipoteticamente construírem uma educação voltada para o bem estar de todos na cidade. Ou seja, sendo assim, poder-se-ia pensar em um conceito universal de Justiça.

A educação então se dá em sistemas. Primeiro tem-se a música antes da ginástica, eliminando as fábulas que não valorizam o espírito. “As que nos contaram Hesíodo e Homero - esses dois e os demais poetas. Efetivamente, são esses que fizeram para os homens essas fábulas falsas que contaram e continuam a contar”. (PLATÃO, 1949,p.87).

Platão julga as fábulas de Hesíodo e Homero, prejudiciais para a educação, haja vista que educam as crianças para que vejam os deuses de modo ambíguo, ou seja, em um momento são sábios e poderosos e em outro momento, são passionais. As histórias a serem passadas devem estar de acordo com a

virtude e a nobreza, para que o guardião seja digno e não tema nem a sua morte e nem a de outrem. “[...] que um homem assim se basta perfeitamente a si mesmo para viver feliz e que diferentemente dos outros, precisa muito pouco de outrem.”. (PLATÃO, 1949, p.104)

Assim,

— Nem, de modo algum - prossegui eu - que os deuses lutam com os deuses, que conspiram e combatem- pois nada disso é verdade - se queremos que os futuros guardiões da nossa cidade considerem uma grande vileza o odiarem-se uns aos outros por pouca coisa.[...] que Hera foi algemada pelo filho, e Hefestos projectados a distância pelo pai, quando queria acudir à mãe, a quem aquele estava a bater, e que houve combate de deuses quantos Homero forjou, é coisa que não deve aceitar-se na cidade.[...].(PLATÃO, 1949, p.89).

Com isso, as fábulas e outros como a poesia e a música, serão aceitas na sistemática educacional, àquelas que possam dar exemplos aos jovens de atos que sejam virtuosos e que não os levem a imitarem o mal. Assim, Platão cria a primeira lei, referente ao Estado, a partir da educação, “segundo a qual deverão falar os oradores e poetas os vates: que Deus não é a causa de tudo, mas só dos bens”. (PLATÃO, 1949, p.93).

É necessário então, que as crianças sejam educadas a partir dos 3 anos de idade, haja vista que nessa idade as crianças, com a alma ainda sem muita informação, e sem o conhecimento aplicado de forma correta, poderiam ter reduzidos os apetites que viriam a surgir mais tarde, além de que, Platão, sugere uma *eugenia* para o processo de procriação na cidade ideal.

Ressalta-se, que o brincar na República é relevante para a criança, para que aprenda também questões sobre honestidade, além de estimular a consciência de manter-se caladas perante os de mais idade, concederem sempre seus lugares quando esses estiverem próximos e terem respeito e compostura com todos.

Dos sete aos treze anos de idade, a ginástica vai sendo progressivamente mais delineada com o objetivo de tornar as crianças mais fortes, rápidas e com mais habilidades físicas, estabelecendo tanto a dança, como a luta, para que essas possam também estar equilibradas tanto no corpo, como na mente.

Dos dezesseis aos vinte anos de idade, a ginástica se torna diretamente ligada a objetivos militares, com dieta rigorosa e treinamento militar, haja vista que esses procedimentos são para o bem da *polis*.

Para esse feito, é relevante que as crianças sejam educadas desde cedo, em bons hábitos e nas ciências já escolhidas, para que possa controlar os seus ímpetos e poder manifestar suas aptidões, sejam como artesãos, sejam como guardiões, não fazendo parte de uma família tradicional, já que todos serão uma família. Dessa maneira, ao nascer, serão separadas dos pais, tendo um processo educativo que as levem à sabedoria e possivelmente exercerem a função do guardião. Como evoca Soares (2002, p.86): “Ora, um ser desse tipo, por viver em virtude, deve ser corajoso, temperante, honesto, piedoso, justo e, embora possa lançar mão de uma mentira nobre, aquela que é empregada unicamente em benefício da cidade, deve amar a verdade [...].”

No caminho para o saber filosófico do guardião, a mentira é uma ação que não cabe a cidadãos comuns conceber, pois caberá somente aos chefes da cidade, por ter sabedoria de como usá-la, para promover o bem à cidade, quando esta necessitar de tal ação. A mentira utilizada por outros, pode destruir a cidade, já que pode ser utilizada para questões individuais, podendo prejudicar o coletivo.

— Portanto, se alguém compete mentir, é aos chefes da cidade, por causa dos inimigos ou dos cidadãos, para benefício da cidade; todas as restantes pessoas não devem provar desse recurso. Mas, se um particular mentir a tais chefes, diremos que isso é um erro da mesma espécie, mas maior ainda do que se um doente não dissesse a verdade a médico, ou um aluno não revelasse ao mestre de ginástica os seus sofrimentos físicos, ou um marinheiro não referisse a verdade ao piloto sobre o navio e a tripulação, quanto à sua situação e à dos seus companheiros de viagem.

Logo, se apanhar alguém a mentir na cidade, *daqueles que são artífices, ou adivinho, ou médico que cure os males, ou construtor de lanças, castigá-lo-á*, a título de que introduz costumes capazes de derrubar e deitar a perder uma cidade, tal como se fosse um navio. (PLATÃO, 1949, p.108)

Entende-se então, que é por isso que Platão vai tanto de encontro a Homero e Hesíodo, por saber que ao colocar os deuses de modo a serem passionais, com os vícios humanos, podem servir de exemplo aos cidadãos para

acharem correta tal ação, pois até os deuses fazem isso. E como são exemplos, podem destituir o indivíduo de um conhecimento verdadeiro, sem mácula.

É relevante atentar-se, que para que o cidadão chegue a ser, guardião, deverá perpassar por todo o processo educacional junto com todos, sendo que é a sua aptidão é que levará a tal emblema.

— Por conseguinte, se conservarmos o primeiro argumento, de que os nossos guardiões, isentos de todos os outros ofícios, devem ser os artífices muito escrupulosos da liberdade do Estado, e de nada mais se devem ocupar que não diga respeito a isso, não hão-de fazer ou imitar qualquer coisa. Se imitarem, que imitem o que lhes convém desde a infância - coragem, sensatez, pureza, liberdade, e de todas as qualidades dessa espécie. Mas a baixeza, não devem praticá-la nem ser capazes de a imitar, nem nenhum dos outros vícios, a fim de que, partindo da imitação, passem ao gozo da realidade. Ou não te apercebeste de que as imitações, se se perserverar nelas desde a infância, se transformam em hábito e natureza para o corpo, a voz e a inteligência?.(PLATÃO, 1949, p.120)

A educação na cidade ideal, além de elevar o conhecimento e ser justa de acordo com a aptidão de cada um segundo Platão, eleva também a alma⁷ dos cidadãos ao encontro com o Bem; o inteligível, em que a Verdade emerge. Daí, que ao solucionar a problemática do que seja justiça é que a cidade ideal vai sendo construída, a partir da conjuntura educacional viável para esse feito.

Soares (2002) enfoca que Platão tem como objetivo, fazer uma análise ao verificar passo a passo a educação que se deve ter na cidade ideal, para que se forme o guardião, utilizando de diversas estratégias que se vão emergindo ao longo da obra “A República”.

Ressalta-se que a obra “A República” é uma teoria política para uma cidade justa que vai despondo a partir das refutações de Sócrates, perante seus interlocutores. Como diz Leite (2009, p.12):

⁷ “Provavelmente Platão só fez exprimir um pensamento implícito nessa-ALMA determinações, quando afirmou que a A. se move por si e a definiu com base nessa característica. “Todo corpo cujo movimento é imprimido de fora é inanimado, todo corpo que se move de per si, do seu interior, é animado; e essa é, precisamente, a natureza da A.” (Fed., 245 d). A alma é, portanto, a causa da vida (Crat., 399 d) e por isso é imortal, já que a vida constitui a sua própria essência (Fed., 105 d ss.). Com essas determinações, Platão fazia nítida distinção entre a realidade da A., simples, incorpórea, que se move por si, que vive e dá vida, e a realidade corpórea, que tem os caracteres opostos. E essas determinações deviam servir de base a todas as considerações filosóficas ulteriores sobre a alma”.(ABBAGNANO, 2007,p.27;28)

Platão tem algo de fascinante nos seus diálogos: ao expor suas reflexões, apresenta personagens que tem um simbolismo muito específico para a época e para o diálogo e que o leitor moderno deve investigar. Tais personagens são figuras significantes para a cultura grega de então, quer por suas funções, quer por seu modo de vida ou pelos acontecimentos que viveram. Ao dialogarem com Sócrates, deixam-nos um campo rico que une a filosofia platônica e a história da época, fato que não podemos marginalizar.

Platão, ao tratar do canto e da melodia com Sócrates, no diálogo com Glaucon, coloca que não se deve educar os cidadãos com harmonias que envolvam lamentos e fraquezas, mas com aquelas que possam conceber sensações de um homem forte e corajoso, e aquelas que envolvam persuasão para atos pacificadores e para o bom senso. “Estas duas harmonias, a violenta e a voluntária, que imitarão admiravelmente as vozes de homens bem e mal sucedidos, sensatos e corajosos, essas, deixe-as ficar”.(PLATÃO, 1949, p.128).

Desse modo,

— Não é então por este motivo, ó Glaucon, que a educação pela música é capital, porque o ritmo e a harmonia penetram mais fundo na alma e afectam-na mais fortemente, trazendo consigo a perfeição, e tornando aquela perfeita, se se tiver sido educado? E, quando não, o contrário? E porque aquele que foi educado nela, como devia, sentiria mais agudamente as omissões e imperfeições no trabalho ou na conformação natural, e , suportando-as mal, e com razão, honraria as coisas belas, e, acolhendo-as jubilosamente na sua alma com elas se alimentaria e torna-se-ia um homem perfeito.[...]

[...]é por razões dessas que se deve fazer a educação pela música.

— É como quando aprendemos as letras e só achavámos que as sabíamos o suficiente.(PLATÃO,1949,p. 130,131)

O dialógo vai acontecendo, chegando agora à discussão no que tange a saúde do corpo do guardião. Para isso, é necessário que se atenha à ginástica, já que para Platão, uma alma boa deve estar em um corpo saudável, o qual deve se abster da embriaguez, alimentar-se adequadamente de forma que sua saúde não esteja sempre alterada.

Destarte,

— É preciso uma dieta mais apurada para os nossos atletas guerreiros, que têm de estar sempre vigilantes, como cães, e porque precisam de ver e ouvir com toda a acuidade, e, apesar de experimentarem nas suas campanhas muitas mudanças de líquidos e de alimentação, solheira e intempéries, não devem ser de saúde vacilante.

.....
— Por conseguinte, acolá a variedade produz a licença, aqui, a doença; ao passo que a simplicidade na música gera a temperança na lama, e a ginástica, a saúde no corpo?

— É assim mesmo - respondeu ele. (PLATÃO, 1949,p.137,138).

Com essas duas ciências, então, os guardiões, não precisarão também nem de médicos, a não ser por doença de força maior ou por ferimentos de guerra; ferimentos externos que possam aflingir o corpo; e nem de juizes, já que não se usaram de prazeres terrenos de forma insensata e não farão mal a outro cidadão e nem a cidade.

Dessa forma, diz Platão (1949, p.147):

— Portanto, estabelecerás na cidade médicos e juízes da espécie que dissemos, que hão-de tratar, dentre os cidadãos os que forem bem constituídos de corpo e de alma, deixarão morrer os que fisicamente não estiverem nessas condições, e mandarão matar os que forem mal conformados e incuráveis espiritualmente?

— Parece-me que é o melhor, quer para os próprios pacientes quer para a cidade.

No entanto, é evidente que os jovens se precatarão da necessidade de justiça, se cultivarem aquela música simples, da qual dissemos que gerava a moderação.

.....
— Porventura, se o músico exercitar a ginástica seguindo do mesmo rastro, não alcançará o mesmo resultado, a ponto de não precisar da medicina para nada, a não ser em caso de força maior?

Parece-me que sim.

Percebe-se que Platão almeja sempre o equilíbrio tanto pela educação espiritual, quanto pela educação física, para que haja uma harmonização na figura do guardião, com o intuito de gerir de modo justo, a cidade ideal, sendo amigo da razão, tendo a integração entre a “alma corajosa e a alma filosófica”. Assim,

[...] Platão se aproxima do instrumental teórico de Parmênides e, aliando-o aos ensinamentos de Sócrates, elabora uma teoria original. Do seu mestre aproveita a noção nova de logos, e ao continuar o processo de compreensão do real, cria a palavra ideia (eidos), para referir-se à intuição intelectual, distinta da intuição sensível. (ARANHA, 2003,p.123)

Sendo assim, o guardião deverá ser uma pessoa madura, de mais idade, por já ter passado por toda a sistemática educacional e ter sido aprovado em todas

elas, já tendo estabelecido em si, um sentimento patriótico, com inteligência e destreza, possuindo habilidade e autoridade para gerir a cidade.

— Pois bem! Como eu dizia há momentos, devem procurar os guardiões mais estrénuos da doutrina que vigora entre eles. [...] Devem, pois vigiar-se logo desde a infância, propondo-lhes empreendimentos em que facilmente poderiam esquecer-se de tal doutrina e deixar-se iludir, de maneira a poder-se escolher quem se lembra e quem é difícil de ludibriar, e excluir o não é.[...]

.....

.

— Devem, impor-lhes trabalhos, sofrimentos e lutas, através dos quais devem ser observadas as mesmas reacções.

.....

— Ora nós devemos também montar-lhes uma terceira espécie de prova, a da impostura, e observá-los. Tal como se levam os potros para o meio dos ruídos e da agitação, para ver se são assustadiços, do mesmo modo, quando novos, devem transportar-se para o meio dos terrores, e depois transferi-los novamente para os prazeres, para os pôr à prova. [...]. (PLATÃO, 1949, p.153)

A educação para formar o guardião é rígida e virtuosa. Entretanto, Sócrates, propôs, que o guardião vai utilizar para persuadir e ao mesmo tempo controlar os cidadãos: a de que o conhecimento adquirido por eles, assim, como os instrumentos utilizados, foram formados no “interior da terra” e ao serem formados, a terra os pariu. Sendo assim, todos são irmãos e devem proteger seu lugar. Platão se utiliza do mito ao longo da República, para poder fazer-se entender e clarificar de um modo mais acessível, a exemplo:

[...] — como diremos ao contar-lhes a história - “mas o deus que vos modelou, àqueles dentre vós que eram aptos para governar, misturou-lhes ouro na sua composição, motivo por que são mais preciosos; aos auxiliares, prata; ferro e bronze aos lavradores e demais artífices. Uma vez que sois todos parentes, na maior parte do casos gerareis filhos semelhantes a vós, mas pode acontecer que do ouro nasça uma prole argênteia, e de prata, uma áurea, e assim todos os restantes, uns dos outros. Por isso o deus recomenda aos chefes, em primeiro lugar e acima de tudo, que aquilo em que devem ser melhores guardiões e exercer mais aturada vigilância é sobre as crianças, sobre a mistura que entra na composição das suas almas, e , se a sua própria descendência tiver qualquer porção de bronze ou de ferro, de modo algum se compadeçam, mas lhes atribuam a honra que compete à sua conformação, atirando com eles para os artífices ou os lavradores; e se por sua vez, nascer destes alguma criança com uma parte de ouro ou de prata, que lhes dêem as devidas honras, elevando-os uns a guardiões, outros a auxiliares, como se houvesse um oráculo segundo o qual a cidade será destruída quando um guardião de ferro ou de bronze a defendesse.[...].(PLATÃO,1949,p.156)

Dessa forma, Platão explica por meio do personagem Sócrates, de que modo os cidadãos poderão compreender melhor sua condição, sem se deixar levar pela inferioridade ou pela discórdia, perante os papéis de cada um, na cidade ideal, já que a função exercida, se dará por aptidão, haja vista que é pela educação dos cidadãos que a cidade será melhor de todas.

— Portanto, resumindo em poucas palavras, devem os encarregados da cidade apegar-se a este sistema de educação, a fim de que não lhes passe despercebida qualquer alteração, mas que não haja inovações contra as regras estabelecidas na ginástica nem na música [...]. (PLATÃO, 1949, p.168).

A educação para a cidade ideal engloba homens e mulheres. Todos deverão passar pelo processo educativo. A mulher em Platão é tão capaz quanto o homem. Sendo assim, também poderá ser uma guardiã, pois o que busca o filósofo são as qualidades e que tanto a mulher como o homem possam emergir.

[...] — se vir que a diferença consiste apenas no fato de a mulher dar à luz e o homem procriar, nem por isso diremos que está mais bem demonstrado que a mulher difere do homem em relação do que dizemos, mas continuaremos a pensar que os nossos guardiões e as suas mulheres devem desempenhar as mesmas funções. (PLATÃO, 1949, p.219).

Como todos estão a prover para o Estado, tanto homens como mulheres são educados a não coabitarem com uma pessoa em particular. Suas crianças pertencerão ao Estado, e não saberão nem mesmo quem são seus filhos. Entretanto, Platão coloca um contraponto, ou seja, a união se dará primordialmente entre os iguais, para que se tenha crianças que sejam proeminentes a serem guardiões.

— É preciso, de acordo com o que estabelecemos, que os homens superiores se encontrem com as mulheres superiores o maior número de vezes possível, e inversamente, os inferiores com os inferiores, e que se crie a descendência daqueles, e a destes não, se queremos que o rebanho se eleve às alturas, e que tudo isso se faça na ignorância de todos, exceto dos próprios chefes, a fim de a geração dos guardiões estar, tanto quanto possível, isenta de dissensões. (PLATÃO, 1949, p.227)

Nesse contexto, homens e mulheres na República, deverão ter filhos com uma idade estabelecida. As mulheres dos vinte aos quarenta anos e os homens até os cinquenta anos, isso porque para Platão essas são as idades limites para

procriação. As crianças serão protegidas e deverão posteriormente, para sua própria segurança em relação a outros de cidades diferentes, aprenderem a montar e a seguir os chefes com mais idade, quando houver um perigo iminente à cidade ideal.

Platão é muito cuidadoso com a educação das crianças, que mesmo em seu estado de insolência, busca medidas mais racionais do que a violência para educá-las. “Por conseguinte, meu excelente amigo, não eduques as crianças no estudo pela violência, mas a brincar, a fim de ficas mais habilitado, a descobrir as tendencias naturais de cada um.” (PLATÃO, 1949, p.352)

Destarte, as crianças são educadas na música para a alma e na ginástica para o corpo e caso consigam progresso no conhecimento, de acordo com sua alma, são também educadas na Aritmética, Geometria, Astronomia e outras áreas, para alcançar a ciência final que a educa, já não sendo mais criança e sim um jovem ou uma jovem adulta; assim é manifesta a dialética.

— [...] conveniente, ó Gláucon, que se determinasse por lei este aprendizado e que se convencessem aos cidadãos, que hão-de participar dos postos governativos, a dedicarem-se ao cálculo e a aplicarem-se a ele, não superficialmente, mas até chegarem à contemplação da natureza dos números unicamente pelo pensamento, não cuidando deles por amor à compra e venda, como os comerciantes ou retalhistas, mas por causa da guerra e para facilitar a passagem da própria alma à mutabilidade à verdade e à essência. (PLATÃO, 1949, p.333-334)

Diante disso, a educação até o inteligível é efetivado de um modo que o pretenso a guardião, passe por todo o espectro do mundo sensível - o mundo da doxa - e chegue finalmente ao “Mundo das Ideias”; à ciência mais elevada: a Dialética.

3 OS JOGOS COMO ESTRATÉGIA LÚDICA NO CONTEXTO DA DIALÉTICA PLATÔNICA PARA O CURSO DE EDIFICAÇÕES INTEGRADO TURMA 213 - IFMA CAMPUS MONTE CASTELO EM SÃO LUÍS - MA: A EXPERIÊNCIA

Este capítulo objetiva informar sobre os resultados da aplicação do Lúdico (Jogo), a partir do pressuposto da Obra *Homo Ludens* (2019), do historiador Huizinga e da Dialética platônica, da obra *A República*, do filósofo Platão (1949), no Ensino da disciplina Filosofia, no Curso de Edificações Integrado 1º Ano - Turma 213, do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Maranhão - IFMA - Campus Monte Castelo em São Luís - MA. Assim, a oportunidade surgiu em aplicar uma estratégia de Ensino, experimentada cientificamente na Turma, integrando-os de modo leve e motivador, por meio de ideias comuns atreladas às ideias filosóficas, como os jogos integrados ao Ensino de Filosofia, a partir do pressuposto de Huizinga, em que o indivíduo também é lúdico, ou seja, já brinca antes da cultura e do Lúdico ser representado como Jogo.

Dentro desse contexto, articulou-se ao desenvolvimento dessa pesquisa, passos lineares, para que ela se concretizasse. Apresentou-se: o local da pesquisa, as fases do desenvolvimento da sequência didática; o instrumento da pesquisa, dentro outros. Ressalta-se que é relevante observar a história do IFMA, por ser o ambiente onde se encontra o Curso de Edificações 1º Ano - Turma 213.

3.1 Características sobre o Local da Pesquisa

Criado pela Lei nº 11.892, de 29 de dezembro de 2008, o Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Maranhão – IFMA, outrora, Centro Federal de Educação Tecnológica CEFET/MA, localizado na Avenida Getúlio Vargas, 4 - Monte Castelo, é uma instituição autárquica, que oferece ao Estado do Maranhão, um ensino de qualidade voltado, para a Educação Tecnológica, nas modalidades de Ensino Médio Subsequente, Curso Superior e Pós-Graduação *stricto e lato sensu*, integrando vinte e nove *campi* em vários locais do Estado do Maranhão, a saber: São Luís – Monte Castelo, Centro Histórico, Maracanã, Açaílândia, Alcântara,

Araioses, Bacabal, Barra do Corda, Barreirinhas, Buriticupu, Carolina, Caxias, Codó, Coelho Neto, Grajaú, Imperatriz, Itapecuru-Mirim, Pedreiras, Pinheiro, Presidente Dutra, Porto Franco, Rosário, Santa Inês, São José de Ribamar, São João dos Patos, São Raimundo das Mangabeiras, Timon, Viana e Zé Doca.

Art. 2º Os Institutos Federais são instituições de educação superior, básica e profissional, pluricurriculares e multicampi, especializados na oferta de educação profissional e tecnológica nas diferentes modalidades de ensino, com base na conjugação de conhecimentos técnicos e tecnológicos com as suas práticas pedagógicas, nos termos desta Lei. § 1º Para efeito da incidência das disposições que regem a regulação, avaliação e supervisão das instituições e dos cursos de educação superior, os Institutos Federais são equiparados às universidades federais. § 2º No âmbito de sua atuação, os Institutos Federais exercerão o papel de instituições acreditadoras e certificadoras de competências profissionais. § 3º Os Institutos Federais terão autonomia para criar e extinguir cursos, nos limites de sua área de atuação territorial, bem como para registrar diplomas dos cursos por eles oferecidos, mediante autorização do seu Conselho Superior, aplicando-se, no caso da oferta de cursos a distância, a legislação específica. (BRASIL. Ministério da Educação. Lei 11.892/08. Artº2. Brasília: MEC, 2008)

Contudo, a história do Instituto é iniciada no ano de 1841, com a Lei Provincial de nº 105, com a criação da Casa dos Educandos Artífices do Maranhão (CEA), sob a direção do tenente reformado, José Antônio Falcão, com o objetivo de combater vícios e formar trabalhadores. Em 1910, com a extinção da Casa dos Educandos Artífices do Maranhão, foi criada a partir do Decreto nº 7.566, as Escolas de Aprendizes Artífices, em 1937 o Liceu Industrial; em 1942 as Escolas Técnicas Industriais, a partir da Lei Orgânica do Ensino Industrial :

Esta lei estabelece as bases de organização e de regime do ensino industrial, que é o ramo de ensino, de segundo grau, destinado à preparação profissional dos trabalhadores da indústria e das atividades artesanais, e ainda dos trabalhadores dos transportes, das comunicações e da pesca. (Redação dada pelo Decreto-Lei nº 8.680, de 1942) (BRASIL. Ministério da Educação Decreto-Lei nº 8.680. Brasília: MEC, 1942.)

Com o Decreto nº 4.127, de 25 de fevereiro de 1942, estabeleceram-se as bases organizacionais federais referentes ao Ensino Industrial, a exemplo da Escola Técnica de São Luís, que se tornou a Escola Técnica Federal do Maranhão, por meio da Portaria nº 239, de 03 de setembro de 1965 e que posteriormente, por meio do Decreto nº 97.561, de 2 de março de 1989, foi autorizada pelo Governo Federal a promover a Educação Superior:

Art. 1º A rede federal de estabelecimentos de ensino industrial será constituída de: a) escolas técnicas; b) escolas industriais; c) escolas artesanais; d) escolas de aprendizagem. Art. 2º O presente decreto-lei dispõe sobre as escolas técnicas e as escolas industriais federais, incluídas na administração do Ministério da Educação. Parágrafo único. Disposições legislativas especiais regerão a matéria atinente à instituição e constituição das escolas artesanais mantidas sob a responsabilidade da União, e das escolas de aprendizagem dos estabelecimentos industriais federais. (BRASIL. Ministério da Educação Decreto nº 4.127 de 25 de fevereiro de 1942. Art. 1º ; Art. 2º Brasília: MEC, 1942.)

Em 1980, a educação profissional foi configurada a partir de três focos: o primeiro apontava para expansão as redes federais; o Segundo, para geração os Institutos Federais de Educação Ciência e Tecnologia – IFETs, com a Lei nº 11.982/08:

Art. 2º Os Institutos Federais são instituições de educação superior, básica e profissional, pluricurriculares e multicampi, especializados na oferta de educação profissional e tecnológica nas diferentes modalidades de ensino, com base na conjugação de conhecimentos técnicos e tecnológicos com as suas práticas pedagógicas, nos termos desta Lei.

§ 1º Para efeito da incidência das disposições que regem a regulação, avaliação e supervisão das instituições e dos cursos de educação superior, os Institutos Federais são equiparados às universidades federais.

§ 2º No âmbito de sua atuação, os Institutos Federais exercerão o papel de instituições acreditadoras e certificadoras de competências profissionais.

§ 3º Os Institutos Federais terão autonomia para criar e extinguir cursos, nos limites de sua área de atuação territorial, bem como para registrar diplomas dos cursos por eles oferecidos, mediante autorização do seu Conselho Superior, aplicando-se, no caso da oferta de cursos a distância, a legislação específica.

Em 30 de outubro de 1989, a Escola Técnica Federal do Maranhão, por meio da Lei nº. 7.863/89, tornou-se o Centro Federal de Educação Tecnológica do Maranhão – CEFET, tendo como objetivo ministrar Cursos Superiores e de Pós-Graduação, todos vinculados a uma Educação Tecnológica.

Art. 1º A Escola Técnica Federal do Maranhão, criada nos termos da Lei nº 3.552, de 16 de fevereiro de 1959, alterada pelo Decreto-Lei nº 796, de 27 de agosto de 1969, fica transformada em Centro Federal de Educação Tecnológica. Art. 2º O Centro Federal de Educação Tecnológica do Maranhão será regido pela Lei nº 6.545, de 30 de junho de 1978, e por seus estatutos e regimentos, aprovados nos termos da legislação em vigor. Art. 3º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação. Art. 4º Revogam-se as disposições em contrário. Brasília, 31 de outubro de 1989; 168º da Independência e 101º da República.(BRASIL. Ministério da Educação. Lei nº. 7.863/89, Art. 1º , Art. 2º Brasília: MEC, 1989.)

Dentro desse contexto, encontra-se o Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Maranhão – IFMA, Campus Monte Castelo, em São Luís – MA, que oferece a educação profissionalizante, a partir do Ensino Médio Técnico até a Pós-Graduação, sendo que o Ensino Médio apresenta-se nas modalidades concomitante, subsequente e Integrado.

O crescimento do sistema trouxe a necessidade de sua reorganização. Para isso foram criados em dezembro de 2008 os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia. No Maranhão, o Instituto integrou o Centro Federal de Educação Tecnológica do Maranhão (CEFET-MA) e as Escolas Agrotécnicas Federais de Codó, São Luís e São Raimundo das Mangabeiras.

Atualmente, o IFMA possui 29 campi, três Centros de Referência Educacional (em fase de implantação), um Centro de Referência Tecnológica (Certec) e um Centro de Pesquisas Avançadas em Ciências Ambientais, que estão distribuídos por todas as regiões do Maranhão. A instituição oferece cursos de nível básico, técnico, graduação e pós-graduação para jovens e adultos. (<https://portal.ifma.edu.br/instituto/historico/>. Data de acesso: 03/12/2019)

Desse modo, o Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia – IFMA, *Campus Monte Castelo*, atualmente, possui em seu quadro de servidores, professores, administrativos, que em sua maioria, trabalham no regime de dedicação exclusive e no regime de 40h, havendo também em seu quadro trabalhadores terceirizados.

O Instituto Federal do Maranhão (IFMA) Campus São Luís – Monte Castelo integra a fase da Pré-Expansão do Plano de Expansão da Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica do Ministério da Educação, tendo a sua autorização de funcionamento em 29/12/2008. Localizada na região Norte do Estado maranhense, na península da ilha de Upaon-Açu no Atlântico Sul, a cidade de São Luís conta com uma população de 1.014.837 habitantes, área de 831 km² e IDH 0,768. Do ponto de vista econômico, a cidade de São Luís concentra arranjos produtivos, focados nos setores de Indústria, Comércio, Serviços. O IFMA Campus São Luís – Monte Castelo, situado na região central de São Luís, tem demanda assegurada por estudantes do próprio município de São Luís e demais Municípios da Ilha, como São José de Ribamar, Paço do Lumiar e Raposa. (IFMA. Disponível em <https://montecastelo.ifma.edu.br/sobreocampus/>. Acesso em 12/09/2019)

Quanto às questões infraestruturais o Instituto apresenta o seguinte cenário: Cineteatro (Teatro Viriato Corrêa), Auditório para 150 Pessoas, salas de aula, em três prédios internos, sala de estudo; locais para prática de esporte, como: quadra externa coberta, ginásio coberto e piscine e diversos laboratórios.

O Instituto oferece três formas de cursos técnicos: integrada, concomitante e subsequente. Na forma integrada, o aluno cursa o Ensino Médio junto com uma formação profissional no IFMA. Na forma concomitante, o estudante faz o curso técnico no IFMA e o Ensino Médio em outra instituição de ensino. Já a forma subsequente é para aqueles que já concluíram ou estão concluindo o Ensino Médio e pretendem obter uma formação profissional. Os cursos do PROEJA são integrados e direcionados para pessoas fora da idade escolar que têm apenas o Ensino Fundamental completo.(IFMA. Disponível em <https://montecastelo.ifma.edu.br/cursosoferecidos/>. Acesso em 11/09/2019)

Os cursos oferecidos pelo IFMA, na modalidade concomitante são: Metalurgia, Mecânica, sendo que Eletromecânica, Eletrônica e Eletrotécnica, estão também vinculado à modalidade integrada, com os cursos de Comunicação Visual, Design de Móveis, Informática, Edificações, Química, Segurança do Trabalho, Automação Industrial. Quanto aos cursos de graduação possui em seu portfolio: Bacharelado em Engenharia Civil, Bacharelado em Engenharia Elétrica Industrial, Bacharelado em Engenharia Mecânica Industrial, Licenciatura em Matemática, Bacharelado em Sistemas de Informação, Licenciatura em Biologia, Licenciatura em Física, Licenciatura em Química.

A Pós-graduação do IFMA oferece, as modalidades *lato sensu* (especialização) e *stricto sensu* (mestrado), a saber: Especialização em Educação Ambiental e Gestão Participativa em Recursos Hídricos, Especialização em Engenharia de Manutenção, Especialização em Geoprocessamento (modalidade EAD). Para a Pós-graduação *stricto sensu* são ofertados cursos em programas diversificados, a saber: Programa de Pós-Graduação em Química (PPGQ), Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Materiais (PPGEM), Programa de Mestrado Nacional Profissional em Ensino de Física (MNPEF), Programa de Pós-Graduação em Ensino Profissional e Tecnológico (PROFEPT).

Ressalta-se que o Instituto oferece o Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica, na Modalidade de Jovens e 14 Adultos – PROEJA, com o intuito oportunizar a conclusão da Educação Básica, com o Curso de Eletrotécnica Noturno, já que o Projeto Político Institucional – PPI versa que:

Parte-se de uma referência concreta de ser humano considerado em sua integralidade, como sujeitos históricos envolvidos em constante processo de transformação que não se reduz ao tempo e ao espaço, de ação, crítico, reflexivo, construtor de sua história e cultura. Deste modo, o ser humano é concebido em sua pluridimensionalidade filosófica, histórica, biológica,

econômica, ecológica, política, emocional, cultural e social e, ademais, aberto ao transcendente.(<https://portal.ifma.edu.br/wp-content/uploads/2016/07/PPI-CONSULTA-PUBLICA.pdf>. Data de acesso em: 10.02.2020)

O IFMA, apresenta um Manual sobre o instituto, tanto para o discente, quanto para o corpo docente, sendo que o viés educacional do IFMA é voltado para o contexto neoliberal, mesmo que os ideais mais humanistas e críticos estejam transversalizando as propostas educacionais, no conhecimento das Ciências Humanas e na Filosofia.

Ressalta-se que o IFMA Campus Monte Castelo, em São Luís – MA, oferece a disciplina Filosofia e/ou suas vertentes, a partir do Ensino Médio Tecnológico à Pós-Graduação, inserida no Departamento de Ciências Humanas. O ensino de Filosofia faz parte da matriz curricular de todos os Cursos do Ensino Médio Tecnológico, em forma de módulo Semestral: Filosofia I, correspondente ao 1º Ano; Filosofia II, correspondente ao 2º Ano e Filosofia III, correspondente ao 3º Ano.

O IFMA, a cada início do ano letivo, informa as ações pedagógicas por meio de um calendário acadêmico, a todos da comunidade educacional , além de manter um site institucional com todas as informações relevantes à comunidade do Instituto, quanto a temas relevantes como Projeto Político Institucional – PPI, Projeto Político Pedagógico - PPP, ações realizadas por docentes, discentes, setores administrativos e de gestão.

Dentro desse enfoque, o Curso de Edificações Integrado do IFMA, vem alocar uma qualificação profissional, voltada para a construção civil, a nível de Ensino Médio Integrado, em que o discente tem ao mesmo tempo uma educação propedêutica e profissional, a exemplo do Curso de Edificações Integrado (1º Ano – Turma 213).

O Curso de Edificações Integrado tem como eixo tecnológico a Infraestrutura, na modalidade Integrada, tendo sua atividade nos turnos, matutino e vespertino. A carga horária de Formação Geral é de 2.880 horas/ aula e Carga horária de Formação Profissional de 1.200 horas/aula, totalizando a carga horária de 4.080 horas/aula.

O cenário de formação integrada está pautada na sistemática no currículo para a educação profissional de nível técnico, estabelecendo também um caráter empreendedor.

Desse modo, o Curso de Edificações Integrado tem como objetivo capacitar indivíduos para que possam executar com excelência os atributos do curso de modo que contribua com uma ação sustentável, ética, empreendedora, crítica e responsável, consigo e com a sociedade em geral.

Mediante essa atuação, requisita-se para ingresso do Curso de Edificações Integrado, a aprovação no processo seletivo, independente do instituto, com a conclusão do Ensino Fundamental ou equivalente, de acordo com a norma interna.

O Curso Técnico em Edificações apresenta sua matriz curricular consoante aos Pareces e Resoluções do Conselho Nacional de Educação, em acordo com a LDB nº 9.394/96 pela Lei nº 11.741/2008.

Art.39º.A educação profissional e tecnológica, no cumprimento dos objetivos da educação nacional, integra-se aos diferentes níveis e modalidades de educação e às dimensões do trabalho, da ciência e da tecnologia. § 1º Os cursos de educação profissional e tecnológica poderão ser organizados por eixos tecnológicos, possibilitando a construção de diferentes itinerários formativos, observadas as normas do respectivo sistema e nível de ensino. § 2º A educação profissional e tecnológica abrangerá os seguintes cursos: I – de formação inicial e continuada ou qualificação profissional; II – de educação profissional técnica de nível médio;(BRASIL. Ministério da Educação. Lei nº. 11.741/2008. Brasília: MEC, 2008)

O Plano de Curso de Edificações tem na sua base curricular as disciplinas de Língua Portuguesa, Matemática, Química, Sociologia, Geografia, Inglês, Metodologia Trabalho Científico, Materiais de Construção I, Desenho Técnico, Fundamentos das Ciências Ambientais, Artes Visuais, Educação Física, Física, Biologia, Filosofia História Topografia I, Desenho Arquitetônico I, Gestão das Organizações Materiais de Construções II, Língua Espanhola, Dança, Desenho Arquitetônico II, Resistência dos Materiais, Mecânica dos Solos, Higiene e Segurança do Trabalho, Educação Física, Língua Espanhola , Teatro, Desenho Assistido por Computador (CAD) I, Estabilidade das Construções, Tecnologia das Construções I, Topografia II, Instalações Elétricas, Telefônicas e Lógicas, Desenho Assistido por Computador (CAD) II, Instalações Hidrossanitárias , Tecnologia das

Construções II, Estruturas Metálicas, Estruturas Madeira, Música, Planejamento e Gerenciamento de Obras 2, Orçamento de Obras, Estrutura de Concreto Armado, e a Filosofia.

O Curso Técnico em Edificação possui laboratórios de asfalto, concreto, solos, topografia e informática .Destarte, na conclusão do Curso, o discente, deverá estar apto a utilizar seus conhecimentos dentro da área de Edificações e também traz conhecimentos adequados para ingressar no Ensino Superior.

Com isso, o 1º ano do Curso de Edificações (1º Ano, turma 213 – vespertino), possui 40 discentes adolescentes, com faixa etária entre 14 e 18 anos. Dentre esses discentes, há uma pessoa com necessidade especial: possui deficiência auditiva, a qual participa de todos os trabalhos realizados, inclusive, de debates e apresentações em grupo com o auxílio do intérprete de libras. Ressalta que (a/o) discente de 18 anos é do ano letivo de 2015. Sendo assim, os demais são discentes que têm a experiência no Ensino Médio pela primeira vez, estando em uma Instituição de Ensino Profissionalizante, antes não experenciada, tendo aula de uma disciplina teórica e “distante” epistemologicamente do referencial do seu Curso, que mesmo Integrado é de cunho profissionalizante com disciplinas em sua maioria científicas, mesmo que os pressupostos filosóficos, sejam relevantes em todos os âmbitos educacionais.

Ressalta-se que, tanto o Plano de Curso, bem como o Plano de Aula são planejados por meio de objetivos Geral e Específicos (Anexo 1), de acordo com a Ementa do Curso (Anexo 2). A carga horária da disciplina é de 40hs/aula.

3.2 Procedimentos metodológicos e caracterização da pesquisa

Essa pesquisa, se apresenta como uma Pesquisa Laboratorial e com uma abordagem mista⁸, haja vista que foi aplicado um experimento: uma estratégia de ensino em condições e local controlado, ou seja, a sala de aula, com discentes do 1ºAno do Ensino Integrado de Edificações - 213 do IFMA. a saber

⁸ Os dados poderão ser iniciados com uma abordagem quantitativa, testando uma teoria e posteriormente seguido por interpretações detalhadas subjetivamente de casos ou indivíduos. (CRESWELL, 39)

que o experimento foi a estratégia de ensino com o Jogo de Hierarquização de Ideias, próprios da Dialética platônica, utilizada para as aulas de Filosofia, a cada assunto da ementa de Filosofia, no Curso de Edificações, dentro do espaço físico e estrutural do conhecimento na sala de aula, com o controle das questões e ações inseridas.

Na experimentação científica ou de Laboratório o pesquisador manipula as variáveis e controla uma a uma, tanto quanto possível, as variáveis independentes, com o objetivo de determinar qual ou quais delas são a causa necessária e suficiente determinante da variável dependente ou evento de estudo. É por isso que a palavra laboratório lembra um recinto característico, dotado de instalações, aparelhos, instrumentos, peças, materiais, que permitem a produção de fenômenos nas mais rigorosas condições e controles das variáveis.(RUIZ, 1985, p.52)

Dentro dessa perspectiva, estabeleceu-se uma sistemática nos passos para que a pesquisa fosse efetivada, ou seja, para que se pudesse verificar a hipótese já levantada empiricamente. Assim, iniciada pela formulação do problema, formulação de hipótese, pesquisa bibliográfica, como suporte teórico prévio ao campo da pesquisa, observou-se o campo da pesquisa antes do experimento. Foram selecionados outros instrumentos de pesquisa e as técnicas que foram utilizadas para serem inseridas ao longo da estratégia; posterior a isso, o fenômeno foi instaurado com controle e observações contínuas reiteradas em um diário; e depois, para testar a hipótese, de que a estratégia do lúdico, representada como jogo, seria facilitador no ensino-aprendizagem da disciplina Filosofia I, para o 1º Ano do Curso de Edificações Integrado (Turma 213), foi ministrado também a estratégia tradicional da aula expositiva dialógica, haja vista, que é um método usualmente acionado nas aulas de Filosofia. Ressalta-se, que não buscou-se menosprezar outras estratégias de ensino, mas sim desenvolver uma estratégia no contexto da turma pesquisada.

Depois dos passos acima descritos, a Turma respondeu a um questionário aplicado em 09/01/2019, com 6 (seis) questões de múltiplas escolhas e uma questão aberta, para uma análise quantitativa e qualitativa do resultado da pesquisa.

As obras principais, que auxiliaram no processo teórico da pesquisa, bem como na sua parte experimental, para análise da ação, foram: A República -

Platão(1949), Homo Ludens, o Jogo como elemento da cultura, além de outras obras não menos importantes, que serão utilizadas para ampliar o aporte teórico da pesquisa.

Os documentos explorados por conter informações relevantes do campo da pesquisa, ou seja. no Curso de Edificações do IFMA, foram: o Projeto Político Institucional PDI; o Projeto Político Pedagógico - PPP do IFMA; o Plano de Curso de Edificações; Matriz curricular de Filosofia (1º Ano), além de dados virtuais, dentre outros.

3.3 A sequência didática para o desenvolvimento da pesquisa

A cada início de período letivo no IFMA, tanto os setores pedagógicos, quanto o Corpo Docente, tomam ciência do calendário acadêmico. Estes ficam disponíveis nos e-mails e no site do Instituto. Dessa forma, os docentes, tendo informações sobre o calendário acadêmico, podem planejar suas aulas de forma integrada aos demais setores, a exemplo da disciplina Filosofia I, que contempla todos os Cursos, como o Curso de Edificações Integrado (1º Ano – 213) - o campo da pesquisa. Com isso, já estando com uma turma com características apropriadas, surgiu então o campo da pesquisa.

A turma que realizei⁹ a experiência, a Turma (213 do 1º Ano do Curso de Edificações Integrado, já que o foco eram alunos do 1º ano. A turma referida, possui 41 discentes, sendo que a faixa etária dos discentes era de 14(catorze), 15 (quinze), 16 (dezesseis), 17 (dezessete) e 18 (dezoito anos). Assim, a pesquisa foi iniciada, com a apresentação dos documentos oficiais, junto ao IFMA, para que a pesquisa pudesse ser aplicada a partir do 2º semestre de 2018, com a carta de autorização (vide apêndice A).

Realizada essa primeira etapa, iniciou-a a pesquisa em sala, nas aulas de Filosofia I, que possui , a Carga Horária de 40h, e foi distribuída em horários especiais, devido a presença de horários vagos. As aulas ocorriam no turno

⁹ O texto se apresenta na primeira pessoa do pretérito perfeito, por ter estado incluída na experiência junto com os discentes.

vespertino. Assim, o primeiro (01.10.2018), segundo (04.10.2018), terceiro (08.10.2019) ,quarto (11.10.2018) e quinto (18.10.2018) encontro, se iniciaram no horário de 14:50 com término em 18:25; os encontros seguintes (18/12/2018, 20.12.2018, 27/12/2018), se iniciavam das 13:10 às 18:25, ressaltando que a cada três horários de aula, há um intervalo de 20 minutos. Os horários se iniciam de 13h10 e vão até 18h25. Foram relatados então, o passo a passo dos dias, assim, como também a realização da pesquisa.Ressalto que a cada encontro, a frequência é feita de modo digital no sistema acadêmico da instituição.

Destaco, que quando se dialoga, percebe-se o movimento dos extremos por meio da força física, e adentra-se ao poder do intelecto, buscando significados nas frases pronunciadas pelo interlocutor, abolindo progressivamente o que seria algo somente particular, para chegar-se a uma ideia universal. O diálogo platônico, norteia para esse entendimento.

Na sequência passaremos a relatar como aconteceram os encontros, apresentando o relato da experiência e seus desdobramentos.

1º Encontro - 01 de outubro de 2018 - Horário (13h10 às 16h30/16h45 às 18h25),a aula foi iniciada às 13h15. Ao adentrar na sala de aula, saudei os discentes e me encaminhei à mesa onde coloquei sistematicamente 8 (oito) envelopes. Pude perceber certo ar de curiosidade dos presentes. Em seguida, me apresentei como docente da disciplina Filosofia, esclarecendo que iríamos compreendê-la, a partir das ações realizadas na turma. Esclareci acerca da metodologia que seria utilizada nas aulas, e que o processo avaliativo, iria desdobrar-se a medida que as ações iriam sendo feitas.

A experiência número 1, continha um jogo com palavras-chave, com o primeiro assunto da ementa: Conhecimento.Esse tema foi destrinchado durante todo o encontro, para que os discentes, apreendessem, as diferenças entre os conhecimentos e a Filosofia.

Desse modo, a frequência foi feita, pedindo que a cada discente chamado, levantasse a mão, para poder identificá-lo melhor. Após a frequência, deu-se o início da experiência com palavras-chave, com o tema acerca do “Conhecimento”.

Dei inicio a primeira experiência com a hierarquia das ideias através do método da dialética platônica. Coloquei dez envelopes, com um bombom de chocolate e uma palavra-chave enumerada de 1 a 8, sistematicamente, para o controle da experiência. Naquele momento, os discentes escolhidos se transformaram em jogadores, assim como, todo e qualquer discente da turma que colaborasse, era tido também como jogador.

O discente, agora como jogador, teve a escolha entre desvendar o significado da palavra-chave ou entregar o envelope a um outro colega para que participasse do Jogo. Assim, foi chamado à frente da turma, o primeiro discente. Foi lhe dado a chance de ser ou não jogador, no qual houve um aceite. Ele pegou o envelope nº 1 para si, e foi convidado a escolher um outro jogador, e assim sucessivamente até chegar ao 8º jogador.

De posse de seus envelopes, chegou o momento em ordem crescente ao meu chamado. O jogador nº 1, apresentou-se e veio a frente, abriu seu envelope e leu em voz alta: a palavra-chave é Conhecer. Revelou que “o conhecer era buscar saber de alguma coisa”. Convoquei a turma para refletir sobre a fala do colega. Se manifestaram perguntando: “se é algo que sabe, como você sabe que conheceu?”; “De que modo você conhece?”, “O que faz você conhecer?”. O jogador, então se manifestou e junto ao meu auxílio, respondia as perguntas sem muito nervosismo. Apresentei o conceito da autora Simone Ribas(2004) que diz: “Conhecer é estabelecer uma relação entre a pessoa que conhece e o objeto que passa a ser conhecido.[...](p.11). Todos aceitaram e alguns pediram para copiar. Disse que iria disponibilizar todos os conceitos, posteriormente. Assim, o jogador nº 1, foi aplaudido. Foi chamado o jogador nº 2.

Ao se apresentar, o jogador nº 2, deteve em seu envelope a palavra-chave: Sujeito do Conhecimento. O discente ficou meio envergonhado e falou que estava com medo de errar. Disse a ele que meus alunos não erravam, no máximo, se enganam. Sentindo-se mais seguro, falou: — Sujeito do Conhecimento, era o “dono do conhecimento”. Convoquei a turma a analisar essa resposta e questionar caso houvessem dúvidas. Uma pessoa se manifestou, dizendo que não entendeu o que o jogador nº 2 dissera. Solicitei a ele, que repetisse e ele disse: “é o dono do conhecimento porque ele que quer conhecer”. Fiquei muito alegre, porque enquanto

perguntava aos demais, ele já havia reorganizado sua resposta. Foi aplaudido, e antes de se retirar, chamou o jogador de nº 3.

O jogador de nº 3, se apresentou, abriu seu envelope e disse ao chegar à frente: “minha palavra-chave é Objeto do Conhecimento. Disse meio brincalhão, que era ele. Perguntei se, poderia falar algo mais a respeito. Ele disse: “tia é porque as pessoas querem me conhecer”. Questionei se a turma havia entendido essa resposta. Se não entendesse, poderiam ajudá-lo a clarificar mais sua resposta. Uma discente disse: “so se a gente quiser te conhecer” e sorriu. Peguei essa resposta dela, e questionei-o, “e se ela não quiser conhecer você, você poderia ser “Objeto do Conhecimento?”. No final, ele respondeu: “Objeto do Conhecimento só é objeto, quando alguém quer conhecer ele”. Todos fizeram um pequeno burburinho animados. Foi então conceituado, o que seria sujeito e objeto do conhecimento. Assim, para Ruiz (1985, p.86):

[...] o sujeito do Conhecimento, ou seja, a consciência cognoscente, o objeto, ou aquilo a que o sujeito se dirige para conhecer. [...] Todo conhecimento consiste numa relação “sui generis” entre o sujeito cognoscente e o objeto conhecido[...].

Após de apresentar, o jogador nº 4, abriu seu envelope a frente e disse: “tia, é para a senhora desenhar uma “folha de boldo” no quadro”. Peguei então o pincel atômico e desenhei, meio disforme a “folha de boldo”, antes perguntei para a turma, se conheciam ou tinham ouvido falar sobre a “folha de boldo”. Todos disseram sim. Prossegui perguntando ao jogador nº 4 a ele: “você quer saber o por que da folha de boldo?”. Ele disse sim. Peguntei se a folha de boldo seria “sujeito” ou “objeto do conhecimento”. Ele disse que era objeto do conhecimento, quando alguém quisesse conhecê-la. Foi aplaudido e ao se retirar, chamou então o jogador nº 5.

Ao se apresentar, a jogadora nº 5, abriu seu envelope e leu: “Conhecimento Empírico (comum)”. Ela respondeu, que era “o conhecimento passado de geração para geração”. Alguns discentes concordaram, enquanto a maioria ficaram calados. Perguntei a ela, o que o “conhecimento comum”, diria sobre os benefícios da “folha de boldo”. Ela ficou um pouco inibida, mas, para que ela reciocinasse melhor, iniciei uma narrativa hipotética: “Uma vez comi demais na casa da minha mãe. Para melhorar meu estado, ela me deu um chá feito com a folha de

boldo. Melhorei logo e perguntei: "mãe, porque o chá me ajudou a melhorar das dores de barriga?". Ela me disse: "filha é porque o boldo é bom para o fígado". Perguntei a minha mãe, o porquê dela saber disso. Ela me disse: "filha isso veio a muito tempo, já foi tua avó, quem me ensinou". Voltei à pergunta à discente, ela então me disse: "tia é porque é passado de mãe para filha". Deixei então, esse conceito para ser compreendido melhor, na próxima jogada. Foi chamado a jogadora nº 6.

Ao se apresentar, a jogadora nº 6, já percebeu que o jogo tinha se tornado um pouco mais complexo e disse: "tia, você pode me auxiliar, né? Disse que sim e perguntei: "o que pergunta seu envelope?". Ela disse: "Conhecimento Científico". Questionei então: "O que o Conhecimento Científico faria com a "folha de boldo"?". Ela ficou atenta e pensativa. Enquanto isso, me voltava à turma e questionava se teriam alguma coisa que ajudasse a colega, pois o jogo, havia começado a ficar complexo. Uma pessoa, levantou a mão e disse: "laboratório", outras mãos foram levantadas e palavras como: "teste", "cientista". Retornei a jogadora nº 6 e questionei se saberia me responder. Ela disse: "levaria ao laboratório para fazer testes". Questionei-a novamente: "Para quê?". Enquanto ela estava refletindo, uma outra discente responde: "para ver o que tem que ajuda o fígado". Foi ai que a jogadora nº 6, continuou: "para fazer remédio e saber o que pode funcionar para o fígado". Fiquei muito feliz. Entretanto, não chamei logo o jogador nº 7. Expliquei então, que se o cientista fosse à casa da minha mãe, levaria a folha de boldo para o laboratório, faria testes, iria verificar depois do passo a passo científico, se o remédio mesmo indicado para as questões hepáticas, teria uma contra-indicação. E que tanto o conhecimento comum quanto o conhecimento científico eram empírico, com diferenças: o conhecimento científico, também era empírico, ou seja, passava pela experiência, mas, de modo que fosse organizado e sistemático. Foi-lhe dado, o conceito tanto do conhecimento empírico (comum), quanto do conhecimento científico. Assim:

Conhecimento Empírico (comum): [...] É o conhecimento que todas as pessoas adquirem na vida cotidiana, ao acaso, baseado apenas na experiência vivida ou transmitida. Em geral, resulta de repetidas experiências causais de erro e acerto, sem observação metódica nem verificação sistemática [...]

Conhecimento científico: [...] Sua base é a experimentação, a contestação e a comprovação. É metódico e sistemático [...] analisa-os para descobrir

susas causas e concluir quanto às leis gerais que os regem.(RIBAS, 2004, p.11/12)

Posterior aos conceitos acima, a jogadora nº 7, foi chamado à frente, enquanto a jogadora de nº 6 era aplaudida.

O jogador nº 7, foi convidado a se apresentar, abriu seu envelope, mais relaxado e disse: “a palavra-chave é Conhecimento Teológico (Religioso)”. Ao falar, já foi logo dizendo, que era o “conhecimento dado por Deus”. Questionei à turma se concordavam. Ficaram meio em dúvida. Então, retorno ao jogador nº 8 e perguntei: “O que o religioso (a exemplo do padre), diria sobre a folha de boldo?”. Ele me disse então: “professora é que foi Deus que criou a folha de bolda para ajudar a gente”. Foi-lhes dado, um conceito de Ribas (2004, p.12): Conhecimento teológico é o produto da fé humana na existência de uma ou mais entidades divinas. [...]. Expliquei de modo mais tangível esse conceito e o aceitaram. O jogador nº 8, foi chamado, junto aos aplausos para a jogadora nº 7.

O jogador nº 8, se apresentou, já com a palavra-chave em mãos, verbalizou: Conhecimento Filosófico. Foi corajoso ao jogar, pois, não soube bem como se expressar. Comecei então, a auxilia-lo, fazendo um pequeno mapa epistemológico. “O conhecimento popular, faz experiência. Essa experiência funciona e então é perpassada aos demais, sem se preocupar, que substâncias produzem e/ou outros; o conhecimento científico, testa o objeto, para saber sua substância e/ou outros; o conhecimento religioso, justifica através do divino a substância e/ou outros; o conhecimento filosófico, busca a essência...Então, o que o filósofo buscara saber sobre a folha de boldo? Qual questionamento faria?”. O discente disse, que o conhecimento filosófico, buscara a essência da folha de boldo. Foi quando uma discente, levantou a mão e disse: “professora, será que ele quer saber o que é o boldo?”. Fiquei muito entusiasmada. O conceito sobre o conhecimento filosófico, foi-lhe dado. Assim, “[...] o conhecimento filosófico caracteriza-se por ter origem na capacidade de reflexão do homem, tendo como instrumento exclusivo o raciocínio. (RIBAS, 2004, p.20).

Nessa etapa final do jogo, bombons de chocolates foram, entregues para toda a turma, mesmo àqueles que havia jogado, ressaltando, que a cada resposta

dada voluntariamente concernente a palavra-chave apresentada, também ganhavam o bombom como prêmio.

Nessa etapa final do “Jogo do Conhecimento”, a próxima etapa seria a verificação do que foi apreendido, através de um texto desenvolvido pelos discentes, comparando a visão de cada conhecimento, com o Curso de Edificações, realizado no retorno do intervalo. Cada discente escreveu em uma folha A4, um texto dissertativo. Entregaram o texto e o encontro foi finalizado.

2º Encontro - 04 de Outubro de 2018 - Horário (13h15 às 16h30/ 16h45 às 18h25), para um melhor aproveitamento dessa etapa, dividimos em dois tempos de 2 horas cada. No primeiro momento, realizou-se a frequência da turma para efeitos de registro acadêmico do IFMA, e logo na sequencia, apresentamos nova temática “A razão na Filosofia”.

No primeiro momento, após a frequência oral, esta feita pela digitação das presenças e ausências no sistema acadêmico do IFMA, foi iniciada a nova temática, “A razão na Filosofia”. Para direcionar o assunto a ser desenvolvimento na aula, foi apresentada a Alegoria da Caverna, como etapa introdutória, de um modo empírico, para depois iniciar-se a reflexão sobre o assunto. Para tanto, as luzes foram desligadas. Os discentes começaram a se incomodar no escuro, mas, pouco a pouco a visão foi se acostumando às trevas. Conseguiram de algum modo “enxergar” alguma coisa. Foram levados a acenderem a lanterna do aparelho celular, e conseguiram ver um pouco melhor. Quando já estavam acostumados a pequena fresta de luz da lanterna do aparelho celular, as luzes foram abertas, tornando o incomodo nos olhos uma realidade em todos os alunos, os quais colocaram as mãos nos olhos, a fim de estabelecer a visão de antes, ao mesmo tempo que perguntaram o porquê de tudo aquilo. O Jogo de Luz e Sombra (apêndice C), acabara de começar.

Os discentes começaram a perguntar? “Por que a senhora desligou as luzes?”. Disse a eles, que era uma experiência que estavam fazendo e pedi a eles, que continuassem, o que estavam fazendo. Percebi, que acionaram a lanterna do celular. Acionei também a minha lanterna, para a frequência e depois me mantive calada por um breve espaço de tempo. Comecei a ter uma conversa trivial sobre

opinião, buscar a verdade das coisas, sombra, claridade. Pouco a pouco, com a claridade dos celulares, os discentes já não se sentiam tão incomodados.

Resolvi acender as lâmpadas, os discentes no primeiro tomaram um pequeno susto, além de um leve incômodo nos olhos, que aos poucos foi melhorando. Questionei se com a claridade estava melhor. Responderam, que estava melhor. Posterior a esse momento, questionei a turma, para que me relatassem, o que sentiram, quando estavam no escuro. Me disseram que ficaram incomodados e estranharam. Contudo, quando ligaram a lanterna do celular, se sentiram mais seguros e bem melhor, e que quase a luz não havia feito falta. Uma discente relatou prontamente, que tinha medo do escuro. Um outro discente, fez gracejo e pedi que trocasse o gracejo, por um questionamento. Ele perguntou à ela: "Mas, por que você tem medo, se as sombras são só sombras, é imagem de mentira?". Ela respondeu: "É porque parece que elas viram monstros". Todos riram e concordaram. Depois, eu quem fui indagada: "Professora, o que isso tem a ver com a aula?". Motivei a turma a responder. Uns não queriam se arriscar, outros, falavam entre si. Até que um discente, em vez de responder, questionou: "tia, não será porque a sombra só aparece na caverna e o prisioneiro sai?". Então, perguntei, se a experiência obtida, lembrava alguma história correspondente a algum filósofo. Vários discentes suspenderam as mãos e relataram terem ouvido sobre a "Alegoria da Caverna". Pedi que verbalizassem a lembrança, e responderam que era porque falava de um prisioneiro que saia para a luz. Continuei: "que luz é essa?", responderam, que era a luz do sol. Pedi então, que quem soubesse da alegoria, que viesse a frente e contasse. Uma discente veio, e narrou a seu modo, a alegoria.

Sorri, os aplaudi e então expliquei que a Alegoria da Caverna era a continuação do diálogo da obra extraída do livro VII da obra "A República", do filósofo Platão. E que no diálogo havia Sócrates e seu interlocutor, chamado Glaucon. Informei que faria a leitura oral da Alegoria da Caverna, na obra "Convite à Filosofia", ano 2005, p.11 e 12, da filósofa brasileira "Marilena Chauí". Fiz a leitura pausadamente, para que os discentes pudessem compreender e interagir com a leitura que estava sendo realizada, com o intuito de contextualizá-la, em suas próprias realidades.

Dessa forma, à medida que avançamos no entendimento pedagógico do texto, questões relevantes iam sendo instauradas, desde a questões sobre o modo

como precisavam mostrar felicidade nas redes sociais, até os momentos sombrios de solidão. Foi um pouco trabalhoso, mas, foi muito motivador, vê-los tão intelectualizados e tão alegremente sérios. Foi proposto aos discentes, que na alegoria, percebe-se muito simbolismo, ou seja, muitos elementos simbólicos que representam a realidade e pedi que comentassem, quais elementos são compreensíveis para eles. Compreenderam e continuamos. Questionei então por que tais elementos, foram escolhidos anteriormente como simbólicos. Alguns deram respostas vagas, mas, me acresci a ales, e os questionei, sistematicamente acerca de cada símbolo relatado: “prisioneiros poderiam ser aquelas pessoas que não são livres?”. Ao responderem que sim, continuei questionando: “Por quê?”. Uma discente respondeu: “porque segura a gente de fazer o que a gente quer”. Joguei a resposta para a turma. Ficaram calados e depois concordaram. Mesmo finalizando o texto, disse a eles, que no decorrer da leitura, precisaríamos retornar à essa parte. Assim, com alguns símbolos manifestados, mas, não ainda analisados criticamente, iniciamos um vislumbre entre a realidade em que estávamos e o intelecto, voltado para a dialética.

Desse modo, pedi à turma, que ficassem calados e refletissem a priori, de que modo foi iniciada a aula de Filosofia “hoje”, que relatassem sistematicamente no papel os passos que foram dados e que descobrissem, de que forma foi traçado o caminho, da experiência até o vislumbre da narrativa da caverna. Assim, mesmo um pouco confusos, aproveitaram bem o tempo de 20 minutos e prontos, começamos a busca para o despertar dialético, após o intervalo de 15 minutos.

Os discentes estavam cansados, mas, corajosos e queriam iniciar logo o exercício dialógico. Pedi então, que formassem grupos e que dessa vez, não iria importar se os grupos fossem organizados com mais de 5 pessoas, desde, os demais grupos, tivessem três discentes. Foram formados 5 grupos, uns detinham mais de 5, outros 3 e assim por diante. Dei a oportunidade de escolherem, uma pessoa do grupo para vir a frente. Com 5 pessoas à frente, pedi que a discente do grupo 1, iniciasse o passo a passo da aula.

A discente do grupo 1, começou revelando, que houve organização da minha aula, e que eu havia “feito de conta”, que não estava organizado. Achei bem interessante essa análise. Pedi, que continuasse, perguntando a ela, um momento

de “sombra” do início da aula. Ela revelou: “— Quando a senhora desligou a luz, eu me irritei, mas, depois que liguei a lanterna do celular, fui me acalmando, aliás, acredito que todo mundo sentiu isso”. A turma concordou. Ela continuou: “— Mas, quando a senhora ligou as lâmpadas, nos assustamos e depois nossa vista foi se acostumando e percebi então, que tinha algo a ver, com a aula sobre o conhecimento de Filosofia”. Dei um leve sorriso, mas, não comentei a resposta. Pedi que ela fizesse uma pergunta para o discente do grupo 2, para que ele continuasse mas, não uma pergunta comum, mas, que relacionasse o escuro, a lanterna do celular, e a calma que a pouca luz trazia. Ela então perguntou: — Você pode me dar um exemplo sobre que conhecimento tem a ver com a lanterna do celular e por quê?”. O discente indagou que ela estava fugindo da pergunta, mas, que ele iria responder e iria continuar com o relato dele sobre a aula. Ele todo orgulho respondeu: — É como se a lanterna fosse aquela luz necessária para o conhecimento da gente e depois surgiria um conhecimento melhor. E em relação a aula da professora, ela ligou a luz, para mostrar como buscar o conhecimento é doloroso”. Fiquei muito empolgada e os discentes aplaudiram. Pedi que fizesse um questionamento para o discente do grupo 3. Ele perguntou: “— Você concorda com o que eu disse? Justifique sua resposta”. Todos sorrimos, porque é uma fala “minha”, em turma. O discente do grupo 3, concordou e completou: “— Concordo, porque o que a tia fez, foi nos levar igual ao prisioneiro do texto, para elevarmos nosso conhecimento”. Eu nesse momento já estava muito emocionada. O discente também foi aplaudido com pequenos gestos de bravura. Pedi que fizesse uma pergunta a discente do grupo 4, que naquele momento já estava muito ansiosa. A acalmei e foi feita a pergunta: “— Depois do texto que a tia leu, o que pode ser a caverna, para nós adolescente?”. A discente respondeu: “— tem muita coisa, mas, a principal, foi o celular e o instagram, porque quando a tia desligou as luzes, foi que todos tomaram um espanto e deixaram o celular de lado. O celular tira a gente às vezes do mundo real, porque nos entretêm”. Achei muito interessante a fala dela e todos ficaram pensativos e depois aplaudiram. Pedi então, que fizesse a pergunta final para a discente do grupo 1. Ela então perguntou: “— O que você entendeu sobre a alegoria da caverna?”. Ela respondeu: “— Que a Filosofia faz a gente não aceitar qualquer conhecimento e que devemos sempre questionar com sabedoria as

coisas para buscarmos a verdade das coisas.". Após essa análise, todos foram aplaudidos e finalizei, informando a eles, que esse tipo de método da alegoria que Platão narra é chamado dialética, porque é feito, através dos diálogos, que leva o interlocutor a ascender no conhecimento. E que o método que eu estava utilizando nas aulas era esse. Fomos embora, animados e reflexivos.

3º Encontro - 08 de outubro de 2018 - Horário (14h50 às 16h30 e 16h45 às 18h25), divididos em dois momentos de 2 horas, sendo que no primeiro momento, entreguei uma folha de papel A4 em branco, para que fizessem um texto argumentativo, no contexto da "Alegoria da Caverna" com suas "sombras" pessoais, ou seja, que elaborassem questões sobre suas ideias pré-concebidas e que procurassem analisá-las, no ideal da dialética platônica. Os textos foram bem desenvolvidos e com uma argumentação bem elaborada. E o resultado, foram novas ideias mais universais e mais "convincentes" filosoficamente. No segundo momento, uma pergunta feita no quadro, despertou a atenção: "O mito é racional?" - Este tópico é parte do conteúdo do terceiro bimestre. Então, todos foram convidados a refletirem e contarem um Mito, uma lenda e a se perguntarem primeiro. "O que é o Mito?". "Qual a sua função?". "Ainda se utiliza o Mito na atualidade?". Diante dessas questões, e para que o tema fosse desenvolvido, foi proposto a realização de um teatro realizado com 5 equipes, sendo uma de 6 e as demais de 5. Tiveram 45 minutos para se organizarem.

A 1ª Equipe, se inspirou diretamente nos deuses; a 2ª Equipe, se inspirou nas problemáticas naturais e como os deuses poderiam auxiliar; a 3ª Equipe, se inspirou no rito; a 4ª Equipe se inspirou no Mito e na "coerção" da comunidade; a 5ª Equipe, se inspirou no Mito no seu contexto atual. Foi muito enriquecedor, tratar de um assunto tão antigo e ao mesmo tempo, tão atual.

4º Encontro - 11 de outubro 2018 - Horário (14h50 às 16h30 e 16h45 às 18h25h), divididos em dois tempos de aula de 2 horas. Posterior à frequência, o primeiro momento concentrou-se na apresentação do tema "Os filósofos da Physis", chamados também de pré-socráticos, com a questão: "Qual o elemento natural que dá vida a todas as coisas?". Para essa atividade, formou-se um círculo e a turma voluntariamente, desde que respeitassem a vez de cada quando solicitada, foram convidados a falar e argumentar sobre a sua resposta. Já no segundo momento, optei pela aula expositiva dialógica, uma vez que essa estratégia caracterizada pela

exposição de conteúdos, foi ministrada sobre o assunto, mesmo com algumas desatenções, como o celular, mas, foi finalizada sem mais problemas, com uma tarefa para casa: um artigo sobre “Filosofia e Meio Ambiente”, para ser entregue na aula posterior.

5º Encontro - 18 de outubro 2018 - Horário (14h50 às 16h30/16h45 às 18h25), divididos em dois momentos de 2 horas, posterior à frequência oral e completando 20 (vinte) horas/aula. Pedi que buscassem novamente o assunto sobre os Filósofos da Natureza, na obra “Filosofia: Experiência do Pensamento (2014, p.37/39)”, do autor Silvio Gallo. Essa obra, é disponibilizada para os discentes e docentes de Filosofia. Houve uma avaliação oral, em forma de debate, sobre o Conhecimento Filosófico, os Filósofos da Natureza e a relevância dessas questões para o Curso de Edificações. Desse modo, os discentes em círculo, a cada palavra dada, referente aos assuntos estudados, elevavam o conhecimento sobre o assunto: Desastres naturais>justificativa sobrenatural da realidade apresentada>congregação da comunidade>deuses; Filósofos da Natureza> dentre outros. O aproveitamento da turma foi visivelmente satisfatório, quase todos, tiveram um excelente aproveitamento à medida que iam apresentando ascenderam com louvor, sendo que somente dois alunos, ficaram um pouco, com nota não abaixo da média. Ao término da tarefa, a nota avaliativa foi gerada na pontuação da tarefa para casa (5 pontos) e da atividade oral em turma (5 pontos).

6º Encontro - 18 de dezembro de 2018 - Horário (13h10 às 16h30/16h45 às 18h25) - Segundo Bimestre, divididos em três momentos de 2 horas, cada. Já sabendo que poderia adiantar os horários, as ações nesse dia, nos primeiros 2 (dois) horários, foi desenvolvida por meio da estratégia da aula expositiva dialógica. O assunto em questão foi: a Filosofia Antropológica, A sofística, A Retórica e A Maiêutica Socrática.

Inicialmente, os discentes se mostraram receptivos, mas com o passar das horas, houve necessidade de fazermos pequenos intervalos, para que o tempo fosse satisfatoriamente aproveitado. Já no segundo momento, tiveram 2 horas para realizarem uma ampla pesquisa na internet com base num roteiro proposto, previamente elaborado, com informações básicas sobre as ferramentas de busca, indicações de sites e um passo a passo de busca como modo de incentivar o discente para a construção do seu conhecimento.

Sempre que necessário, fazemos uso de estratégia como modo de mexer um pouco na estrutura de sala de aula, tradicionalmente disposta com as carteiras enfileiradas. Então, com o intuito de não permitir, num primeiro momento, interação com os demais colegas. Para o terceiro momento, grupos foram formados (os discentes estavam um pouco irritados, mas foram relaxando ao se colocarem em grupo) para o “Jogo da Ilha”, o relato começa: os discentes imaginaram que haviam sofrido um naufrágio, indo todos para uma ilha que até então, estava deserta. Não houve baixas, estariam somente com a roupa do corpo e como não tinham como retornar ao lugar de origem, teriam que viver todos juntos até a morte natural de cada um. Assim, ao problema dado, a turma dividida em 5 (cinco) grupos de 8 (oito) discentes, deveria trabalhar intelectualmente de acordo com a temática pesquisada, para apresentar uma solução mais viável, por meio de desenhos feitos com lápis de cores, revistas, cola, tesoura e folha A4, já previamente preparados para o Jogo, pela pesquisadora. A animação retornou, e as equipes apresentaram seus trabalhos a frente da turma e foi escolhido pelo grupo de apoio, qual a melhor ilha a ser apresentada. A Equipe 3 - “Ilha da Filosofia”, ganhou o jogo.

A Ilha da Equipe 3 - “Ilha da Filosofia” - foi demonstrada por meio dos desenhos e do raciocínio crítico, que ao chegarem à ilha, precisaram reunir, acalmar e procurar um lugar seguro. Depois foram buscar água e comida. No decorrer do tempo, estabeleceram leis e dividiram espaço entre homens e mulheres, criando posteriormente, um governo democrático. Foi percebido que não estavam preocupados com o final do horário. Etapa vencida. Apesar de ter sido um dia bem cansativo, foi extremamente motivador.

7º Encontro - 20 de dezembro de 2018 - Horário (13h10 às 16h30/16h45 às 18h25), divididos em três momentos de 2 horas cada. Posterior à frequência oral, os discentes foram convidados a participar do “Anjo” (apêndice E). Todos aceitaram prontamente, mas, por curiosidade e por ser a parte final do módulo. A dinâmica foi iniciada com todos os nomes dos participantes. Cada um pegou um papel com o nome pois quem conseguisse manter-se em sigilo, ganharia um prêmio. O Anjo é o nome denominado à pessoa, que iria proteger até o final do módulo, o colega sorteado no primeiro momento. Todos serão Anjos e protegidos ao mesmo tempo; todo encontro, durante as aulas de Filosofia, a docente apresentava-se com uma caixa correio, para que os discentes também escrevessem uma frase filosófica que

achassem importante para o colega, sem se identificarem. Para isso, teriam que criar estratégias a fim de não serem descobertos. Para aproveitar o ensejo, quanto às informações já obtidas na aula anterior, a docente, sorteava os nomes e já com papeis distribuidos, começava a produção dos bilhetes, os quais tinham como única identificação, o nome do destinatário. Para que não houvesse a problemática em não saber os nomes dos ausentes, já havia um local privado de todos os nomes dos discentes e dos seus respectivos protegidos. Os bilhetes foram escritos e entregues. Todos estavam curiosos, tensos e ao mesmo tempo alegres.

O segundo momento se deu com Platão e a dialética; Aristóteles e a sistemática; Introdução à Ética. Para a primeira parte do trabalho (Platão e Aristóteles), utilizou-se de pesquisa na biblioteca do IFMA, juntamente com a pesquisadora com duração de 2 horas.

O terceiro momento foi estabelecido por meio de um debate entre os alunos que se identificavam com os filósofos em questão. Depois, para falar de Ética, foi utilizado o “Jogo do Invisível”, momento em os discentes, escreviam em um pequeno papel dado pela docente, “O que fariam se pudessem se tornar invisível, juntamente com as coisas que tocavam?”. No primeiro momento, ficaram um pouco quietos. Mas, quando foi revelado que poderiam escrever sem se identificarem, os discentes, ficaram em pavorosa, principalmente quando os papeis eram lidos. A partir desse momento, a aula sobre Introdução a Ética foi dada, e finalizada com os bilhetes do Anjo e o direcionamento que deveriam trazer cartolina, folha A4, cola, pinças coloridas e os textos realizados na pesquisa na biblioteca. Ressalta-se, que a brincadeira do Anjo seria efetivada em um próximo encontro, em que se efetivaría o 2º Bimestre.

8º Encontro - 27 de dezembro 2018 - Horário (13h10 às 16h30/16h45 às 18h25), divididos em três momentos, no primeiro momento com 3 horas, os discentes formaram equipes de 5 com 8 componentes, donde a equipe 1, surgiu água, terra, fogo, ar, devir, o Ser, dentre outros, imaginados fisicamente com carteiras, folhas A4, e outros aparelhos, com frases que ajudavam a contar, o surgimento dos físicos e filósofos da natureza.

A equipe 2 surgiu com um poema escrito manualmente em folha de papel A4, e declamado ao público, contendo informações sobre a política de Atenas no

sec.V, como preparamos aos ouvintes, sobre os filósofos antropológicos que viriam a seguir.

A equipe 3, apresentou um telejornal, (cuja filmadora foi feita de caixa de papelão, e outros produtos reciclados, os quais faziam parte do cenário), com os Sofistas e com Sócrates sendo preso e morto, tendo uma retrospectiva envolvente e crítica pelo que estavam na banca do Jornal e seu correspondente em Atenas. (contemporaneidade e antiguidade, encontraram-se aqui);

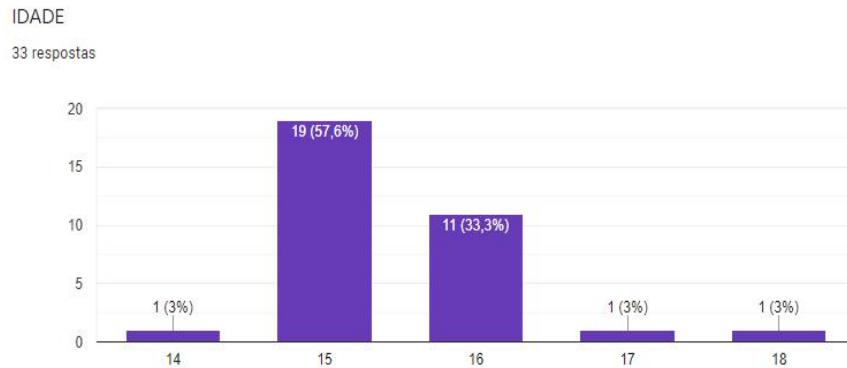
A equipe 4 veio com Platão e a Alegoria da Caverna, em um tom bem atual, envolvendo política e pensamento crítico, colocando a sala de aula como se fosse uma Ágora e seus componentes como prisioneiros da caverna, onde a iluminação se dava pela fresta da janela.

A equipe 5 veio com Aristóteles e sua sistemática, cuja apresentação foi um pouco mais complexa, misturando duas ações: a mesa redonda e o telejornal. A apresentação foi excelente! Deu-se então a festa do Anjo, momento derradeiro culminando na confraternização. Ressalta-se que os jogos lúdicos, foram integrados, juntamente às temáticas de aulas.

9º Encontro - 09 de Janeiro de 2019 - Horário (16h00 às 16h20), a docente, utilizou 20 minutos de uma outra disciplina para que os discentes respondessem um questionário com questões referentes ao experimento com os jogos lúdicos para o ensino de Filosofia. Desse modo, os trinta e três alunos presentes, responderam às 5(cinco) questões abertas e de múltiplas escolhas, sem a necessidade de identificação. E posterior ao questionário, os dados se apresentaram em forma de Gráficos.

3.4 Resultados, Discussões e Análise de Dados

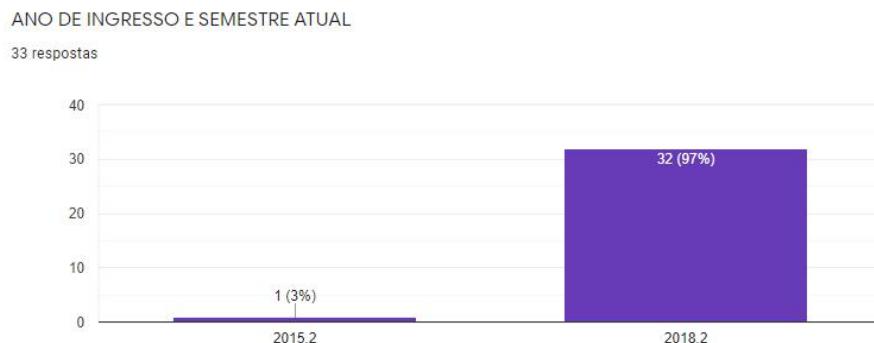
Gráfico 1: Idade dos discentes - Avaliação Quantitativa



Fonte: autoria própria

Esse gráfico demonstra que na Turma 213 há uma variação da faixa etária dos discentes de 14 anos (3%), 15 anos (57,6%), 16 anos (33,3%) ,17 anos(3%) e 18 anos (3%), ou seja, uma multiplicidade de idades, momentos em que as formas de expressão e experiência podem variar bastante. Nessa turma, os discentes de 17 anos e de 18 anos são indivíduos com idade incomum, ao primeiro ano do Curso. Contudo, observa-se que o discente com 18 anos de idade estava recuperando a matéria.

Gráfico 2 - Ano de ingresso e Semestre atual dos discentes da Turma 213- Avaliação Quantitativa



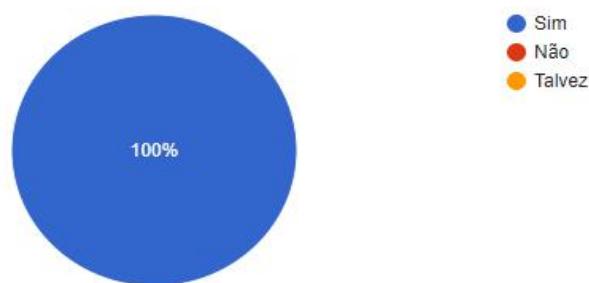
Fonte: Autoria própria

Este gráfico demonstra que no ano de 2015.2, um discente cursou a disciplina, haja vista, que Filosofia I, já estava na matriz curricular e os demais, estavam tendo conhecimento da disciplina no Curso de Edificações, pela primeira vez.

Gráfico 3 - Identificação da Pesquisadora e Docente da disciplina Filosofia I da Turma 213 do Curso de Edificações Integrado

VOCÊ ESTÁ TENDO DE FILOSOFIA COM A PROFESSORA EVELINE MARIA?

33 respostas

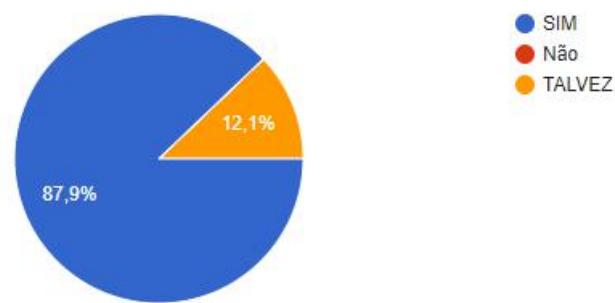


Fonte: autoria própria

Gráfico 4 - O Jogo Inicial “ O Jogo do Conhecimento”

O JOGO DE INVESTIGAÇÃO COM PALAVRAS-CHAVE FOI PRAZEROSO E ESCLARECEDOR?

33 respostas



Fonte: Autoria própria

O Gráfico 4 demonstra que diante dos aspectos relacionados à estratégia de ensino de Filosofia por meio dos jogos-lúdicos, a avaliação quantitativa referente

a uma das principais questões acerca do Jogo com Palavras-chave, obteve 87, 9% de aceitação entre os discentes, haja vista que 12,1%, ficaram em dúvidas, por uma novidade no inquérito acerca dos conhecimentos prévios dos discentes.

Pode-se inferir que o “Jogo do Conhecimento”, baseado na hierarquia de ideias, tão delineadamente conduzidas, pelo método da dialética platônica e com as análises realizadas por Huizinga, quando este coloca que o jogo é além do físico, pois “[...] a essência do espírito lúdico é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão. A tensão aumenta a importância do jogo, e essa intensificação permite ao jogador esquecer que está apenas jogando.” (HUIZINGA, 2019, p.66)

Percebeu-se então, que a maioria dos discentes, integraram-se ao jogo e compreenderam a sua função principal na aula: entenderem os tipos de conhecimentos e como esses participam entre os demais, de forma que pudessem ascender suas ideias, a cada palavra encontrada.

Gráfico 5 - Os “Jogos Lúdicos” e o Ensino-Aprendizagem da disciplina Filosofia I - Turma 213
- Curso de Edificações Integrado - Avaliação Qualitativa

VOCÊ CONSIDERA QUE O ENSINO DE FILOSOFIA EM FORMA DE JOGOS LÚDICOS ESTÁ TRAZENDO UM APRENDIZADO MAIS FÁCIL PARA VOCÊ?

33 respostas



Fonte: Autoria própria

O Gráfico 5 demonstra que diante de 33 discentes, todas as estratégias lúdicas representadas pelo Jogos Lúdicos, refletiram-se em um total de aceites de 84,8%, ou seja, apesar da ausência de respostas de 8 alunos, o resultado foi

satisfatório, pois, segundo o gráfico, é uma estratégia facilitadora e motivadora para o entendimento. O discente saiu do modo aprendiz e adentrou em um “círculo mágico”¹⁰, momento em que deteve em si um estado lúdico, precisando estar atento à sistemática dos passos para o término dos Jogos, cuja vitória era a ascensão ao Conhecimento.

Jogamos ou competimos “por” alguma coisa. Em primeira e última instância, o objetivo pelo qual jogamos é a vitória; mas a vitória é acompanhada por diversas maneiras de aproveitamento como, por exemplo, a celebração do triunfo por um grupo [...]. Os frutos da vitória podem ser a honra, a estima, o prestígio. [...]. (HUIZINGA, 2019, p.65)

Entretanto, a estratégia não agradou a todos, a saber, 3,1%, dos discentes, não apreciaram os “Jogos Lúdicos” e 12,1%, ficaram em dúvida se a estratégia seria satisfatória ou não. O resultado, mesmo com algumas faltas, resultou em discentes mais motivados e interessados em construir, de modo mais leve, o conhecimento filosófico.

Resume-se assim: pelos aspectos relacionados à estratégia de ensino de Filosofia por meio dos jogos-lúdicos, a avaliação quantitativa referente a uma das principais questões acerca do Jogo com Palavras-chave, obteve 87, 9% de aceitação entre os discentes, haja vista que 12,1%, ficaram em dúvidas, por uma novidade no inquérito acerca dos conhecimentos prévios dos discentes.

Quanto à avaliação qualitativa, referente à questão mais central acerca dos Jogos Lúdicos, houve 84,8% de aprovação, com resposta voltada para o método de Ensino de Filosofia mais tradicional do que este, referente a uma estratégia menos convencional. Os discentes que ficaram ainda em dúvida quanto ao fato da estratégia ser facilitadora e/ou motivadora, foram 12,1%.

Assim, de acordo com os dados obtidos na avaliação quantitativa e qualitativa, a partir do questionário que averiguou a estratégia dos Jogos Lúdicos, como facilitador para o entendimento e compreensão dos conceitos filosóficos e construção de novas ideias, as quais levem os discentes ao filosofar no Ensino de Filosofia, pode-se inferir que a estratégia experimentada teve aprovação.

¹⁰ O círculo mágico é como se fosse um estado de espírito, em que o indivíduo adentra para efetivar o Jogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A motivação que norteia esta dissertação, fundamentou-se em aplicar o lúdico – jogo, como a estratégia de ensino-aprendizagem, para o Ensino de Filosofia, no contexto da Dialética platônica na obra “A República”, de Platão, na Turma do Curso de Edificações Integrado – 213 - 1º Ano no IFMA, como instrumento facilitador ao entendimento e compreensão ao processo do filosofar. Para tal intento, buscou-se *a priori*, apresentar como base para a pesquisa, referências de teóricos, tanto no contexto dos “Jogos Lúdicos”, quanto no contexto da “Dialética Platônica”. Para tanto, esses referenciais tiveram apelo didático e, portanto, de fácil compreensão para que se pudesse realizar a pesquisa científica.

Desse modo, a pesquisa científica, proposta desde o primeiro encontro da disciplina Filosofia I, inicialmente, mostrou-se complexa, já que havia vários contextos educacionais na figura dos discentes e a necessidade de compreendê-los, com vistas na realização de um trabalho de modo mais linear.

Assim, pode-se considerar que, a partir dos dados expostos, que no momento em que o lúdico é apresentado em forma de jogo e integrado à Dialética Platônica, como ferramenta para o ensino de Filosofia, as ideias dos discentes ficaram mais transparentes e fluidas quanto ao quesito da exposição, além da oportunidade em construir novos conceitos a partir dos métodos filosóficos apresentados pelos filósofos da antiguidade.

Ressalta-se que em um ambiente tecnológico, as questões filosóficas parecem pouco relevantes em relação ao conhecimento científico, pelo acentuado apelo empírico do contexto e, principalmente, quando as aulas de Filosofia são pensadas em um contexto de Jogos Lúdicos. Contudo, a proposta foi bem aceita pelos discentes, já que todos puderam inserir-se de modo livre e consciente, nas demandas dos trabalhos de Filosofia.

Os passos para essa experiência foram adquiridos no método da Dialética, hierarquizando as ideias, conforme os jogos se iniciavam, haja vista que as ideias iam surgindo, chegando quase a sua universalidade. O termo “quase” é sugerido, pois na Filosofia a busca é constante.

A dialética traz o conhecimento da verdade do Uno; do indiscutível, ascendendo ao ser verdadeiro, sem estar pautada em um combate erístico de argumentos. Sendo assim, os discentes jogaram com suas ideias, evoluindo-as, para que tivessem uma validade racional. Tendo a oportunidade de trabalhar a Filosofia de forma lúdica, exercitando também a criatividade.

Os discentes compreenderam melhor os conceitos e fundamentos da Filosofia, no momento em que entenderam o jogo como algo também sério e funcional para o desenvolvimento do pensamento intelectual, mesmo que houvesse uma competição velada entre os grupos, estabelecida sobre o respeito quanto às ideias dos demais.

A experiência foi muito proveitosa, pois a pesquisa, realizada de modo cuidadoso com os discentes, a fim de que não se sentissem forçados a jogar, apresentou-se como uma escolha comum, mesmo que algum deles ainda permanecessem confusos diante do viés oferecido pela pesquisa, em relação ao ensino tradicional, a saber, os jogos lúdicos.

A pesquisa também foi bem aceita na academia, tanto pelos professores do mestrado, quanto no IFMA, dentro do Curso de Edificações, fato este ratificado diante dos agradecimentos da coordenadora do Curso, por ver refletido nos discentes do 1º ano (Curso de Edificações-213), a alegria em dispor de novos conhecimentos, demonstrando a importância da ferramenta utilizada pela pesquisadora, para motivar o entendimento e compreensão nas aulas de Filosofia.

Assimila-se ainda a necessidade de “janelas abertas” para novos caminhos do ensinar, ressaltando que cada docente pode trabalhar a melhor estratégia para aquisição do conhecimento dos seus discentes, ou seja, não é necessário enaltecer nenhuma estratégia de ensino, mas respeitar a que mais se apropria para sua sala de aula.

As relações construídas em sala de aula, ultrapassam a dicotomia docente x discentes; considera-se a pessoa mais tímida, a mais alegre, a mais madura, a mais carente, dentre outros. É por isso que Huizinga (2019) ressalta em *Homo Ludens*, que o indivíduo também brinca; que não somente pensa e fabrica, mas, que é também lúdico.

Assim, o “*Homo sapiens*”, também é “*Homo Ludens*”, de acordo com os postulados de Huizinga (2019). Esta inferência ficou perceptível, nos momentos dos trabalhos em que os discentes se mostraram animados e bem dispostos, tanto nos grupos, quanto de modo individual.

É relevante ser lúdico, no século XXI. A educação pelo lúdico, desde que sistematizada e ancorada em referenciais teóricos que a possam embasar, deve ser considerada como um aditivo positivo às aulas de Filosofia. É importante que se valorize essa forma de ministrar as aulas, como um componente também necessário para que os discentes adquiram conhecimento.

Desse modo, em tempos em que as informações são procuradas com objetividade, deve-se lembrar de um espaço e tempo para refletir de um outro modo, de maneira a despertar que um pouco de brincadeira pode tornar o processo de conhecer mais leve. Dessa forma, a ferramenta lúdica foi proposta e aceita no IFMA, no Curso de Edificações, como um formato encorajador e produtivo quanto aos objetivos propostos.

REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. Tradução da 1^a edição brasileira coordenada e revista por Alfredo Bossi. Revisão da tradução e tradução de novos textos de Ivone Castilho Benedetti. 5^a ed. São Paulo: Martins Fontes.
- ALVES, Dalton José. **A Filosofia no Ensino Médio: ambiguidades e contradições na LDB**. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.
- AMADEU, Maria Simone Utida dos Santos *et al.* **Manual de normalização de documentos científicos de acordo com as normas da ABNT**. Curitiba: Ed. UFPR, 2015
- ARANHA, Maria Arruda; PIRES, Maria Helena. **Filosofando**. 3^a ed. Revista. São Paulo: Moderna, 2003.
- BENSON, Hugh H. *et al.* **Platão**. Porto Alegre: Artmed, 2011.
- BRENELLI, Rosely Palemo. **O jogo como espaço para pensar: a construção de noções lógicas e aritméticas**. Campinas, SP – Papirus, 1996.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. Revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop. 4.ed. São Paulo, Cortez, 2001.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- CHAUI, Marilena. **Convite à Filosofia**. São Paulo: ABDR, 2005.
- GALLO, Sílvio. **Filosofia: experiência do pensamento**. São Paulo. Scipione, 2014.
- HUIZINGA, Johan. **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: perspectiva, 2019.
- JAEGER, Werner Wilhelm. **Paideia: a formação do homem grego**. Tradução: Arthur M. Parreira. Adaptação para a edição brasileira: Monica Stahel. Revisão do texto grego: Gilson César Cardoso de Souza. 3^a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- KISHIMOTO, Tizuko Morschida. **O Brincar e suas teorias**. 6.ed São Paulo: Pioneira, 1998.
- KISHIMOTO, Tizuko Morschida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- KISHIMOTO, Tizuko Morschida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.
- LEITE, José Assunção Fernandes. **A República de Platão: relação entre os livros I, II, III, IV e VIII**. 2009. 163 f. Tese de Doutorado em Filosofia. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2009.
- MARCONDES, Danilo. **Iniciação à história da filosofia: dos pré-socráticos a Wittgenstein**. 2^a ed. rev. ampl. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

MORRA, Gianfranco. **Filosofia para todos.** Tradução Maurício Pagotto: Marsola. São Paulo: Paulus, 2001.

PLATÃO. **Vida e Obra.** Coleção Os pensadores. São Paulo: Editora Nova Cultura Ltda, 1999.

PLATÃO. **A República.** Tradução e notas: Maria Helena Rocha Pereira. 9ª edição. Lisboa. Fundação Calouste Gulberkian, 1949.

REALE, Giovanni. **História da Filosofia:** Antiguidade e Idade Média. São Paulo: PAULUS, 1990.

RIBAS, Simone Augusta. **Metodologia Científica Aplicada.** Rio de Janeiro: Ed. UERJ, 2004.

ROUGE, Christophe. **Compreender Platão.** 5ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

RUIZ, J. A. **Metodologia científica:** guia para eficiência nos estudos. São Paulo: Atlas, 1985.

SOARES, Antônio Jorge. **Dialética, educação e política:** uma releitura de Platão. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 2002.

BRASIL. [Convenção sobre os Direitos da Criança, (1990)]. **Convenção sobre os Direitos da Criança.** Artigo 31. Disponível em: <http://www2.camara.leg.br/atividade-legislativa/comissoes/comissoes-permanentes/cdham/comite-brasileiro-de-direitos-humanos-e-politica-externa/ConvDirCrian.html>. Acesso em: 15 jan. 2019

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei nº 9.394/96.** Brasília: MEC, 1996.

BRASIL. Ministério da Educação. **Decreto nº 2.208/97.** Brasília: MEC, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação. **Decreto nº 5.154/2004.** Brasília: MEC, 2004.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parecer Nº 39/2004.** Brasília: CNE/CEB, 2004.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parecer nº 11/2012.** Brasília: CNE/CEB, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. **Decreto-Lei nº 8.680.** Brasília: MEC, 1942.

BRASIL. Ministério da Educação. **Decreto nº 4.127, de 25 de fevereiro de 1942.** Art. 1º; Art. 2º Brasília: MEC, 1942.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei nº. 7.863/89.** Art. 1º, Art. 2º Brasília: MEC, 1989.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei 11.892/08.** Artº2. Brasília: MEC, 2008.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei nº. 11.741/2008.** Brasília: MEC, 2008.

MARANHÃOIFMA.<https://portal.ifma.edu.br/instituto/historico/>. Data de acesso: 03 dez.2019

IFMA. **Sobre o Campus.** Disponível em: <https://montecastelo.ifma.edu.br/sobreocampus/>. Acesso em: 12 set. 2019.

IFMA. **Cursos.** Disponível em
<https://montecastelo.ifma.edu.br/cursosoferecidos/>. Acesso em 11 set. 2019.

IFMA. Disponível em IFMA.
<https://portal.ifma.edu.br/wp-content/uploads/2016/07/PPI-CONSULTA-PUBLICA.pdf>
f. Data de acesso em: 10 fev.2020

APÊNDICES



Mestrado Profissional em Filosofia



APÊNDICE 1 - CARTA DE AUTORIZAÇÃO PARA A REALIZAÇÃO DA PESQUISA

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ - UFPR
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM FILOSOFIA/UNIVERSIDADE
FEDERAL DO MARANHÃO - UFMA
MESTRADO PROFISSIONAL EM FILOSOFIA (PROF-FILO)

Carta de Autorização para a Realização da Pesquisa: “*O HOMO LUDENS NO CONTEXTO DA DIALÉTICA PLATÔNICA NA ALEGORIA DA CAVERNA: OS JOGOS COMO ESTRATÉGIA LÚDICA PARA O ENSINO DE FILOSOFIA NA TURMA 213-1º ANO DO CURSO DE EDIFICAÇÕES DO IFMA CAMPUS MONTE CASTELO EM SÃO LUÍS (MA)*”

São Luís, MA, 15 de novembro de 2018

À

Coordenação da Área de Humanas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – IFMA Campus Monte Castelo

Prezados Senhores, eu, Eveline Maria da Conceição Sousa e Silva de Carvalho, brasileira, aluna regular do Mestrado Profissional em Filosofia (Prof-Filo), Universidade Federal do Paraná/Universidade Federal do Maranhão, matrícula nº 2018101562, venho, por meio desta, solicitar autorização para realizar a pesquisa intitulada: “O *HOMO LUDENS* NO CONTEXTO DA DIALÉTICA PLATÔNICA NA ALEGORIA DA CAVERNA: OS JOGOS COMO ESTRATÉGIA LÚDICA PARA O ENSINO DE FILOSOFIA NA TURMA 213-1º ANO DO CURSO DE EDIFICAÇÕES DO IFMA CAMPUS MONTE CASTELO EM SÃO LUÍS (MA)”, sob a orientação da Professora Doutora Marly Cutrim. Considerando que essa pesquisa é relevante no que concerne ao estímulo do filosofar, utilizando como método os jogos lúdicos em uma dialética, que pretende hierarquizar o pensamento dos discentes, a partir do pensamento comum ao pensamento crítico, em forma de argumentação dialética, tendo como produtos aportes que poderão contribuir, também, em outras disciplinas, e assim, com inúmeras contribuições para o IFMA. Desse modo, peço permissão para divulgação e/ou publicação dos dados coletados, em questionários anônimos respondidos, referentes à metodologia utilizada pela pesquisadora, no Curso de Edificações Integrado -1º Ano – Turma 213 (2018.2)

Atenciosamente,

Eveline Maria da Conceição Sousa e Silva de Carvalho

(Siape 1619568 – Professora de Filosofia e Metodologia Científica IFMA-Campus
Monte Castelo)

APÊNDICE 2 : JOGO DO CONHECIMENTO COM PALAVRAS-CHAVE

O JOGO DO CONHECIMENTO

OBJETIVO: Investigar o conhecimento prévio do discente acerca da disciplina ou assunto, a ser ministrado

Materiais: papeis em forma de pequenos cartões, com informações sobre o assunto da aula a ser ministrada e bombons, que devem ser condizente a todos que irão integrar o jogo.

Etapas a seguir:

Exemplo:Caso o assunto a ser ministrado seja “Filosofia Antropológica”

-Previamente, retirar de todo o assunto, palavras-chaves, de modo sistemático e disitribuí-la em 10 papeizinhos enumerado logo acima de 1 a 10;

-Chamar um discente da turma ou grupo e entregar o papel dobrado com o bombom. (a/o discente só poderá comer o bombom, se responder o que está no papel, quando for o momento, caso contrário, passa a vez, para outra pessoa.);

-A/O discente escolhido terá o direito de chamar um outro, para o segundo papel, e assim por diante;

- Após todos os papeis e bombons serem entregues, pedir para cada um, abrir seu papel e pergunta: “jogo ou consequênci?”

- O discente, aprovando “Jogo”, é questionado sobre qual resposta daria a sua palavra-chave; com isso o assunto é iniciado e com o decorrer do tempo, todos participam;

APÊNDICE 3 : JOGO DE LUZ E SOMBRA DESENVOLVIDO PARA A AULA , SOBRE “ALEGORIA DA CAVERNA”

O JOGO DE LUZ E SOMBRA

O docente desliga a luz do ambiente onde se encontra e pede aos discentes que caminhe pela turma, a partir da luz do celular;

Os discentes irão perceber com um pouco de tempo, que a iluminação da lanterna do celular (ou qualquer outro objeto que transmita pouca luminosidade), os auxilia a enxergarem a realidade que se apresenta;

O docente irá questioná-los se estão muito incomodados com a pouca iluminação;

Brincarão então de fazerem sombras (com o tempo se acostumarão a pouca visibilidade);

A luz ligada novamente pelo docente, sem que eles tenham visto com atenção, no primeiro momento, os olhos estarão turvos e depois pouco a pouco, se acostumarão com a claridade;

Depois disso, o docente apresentará a Alegoria da Caverna, de acordo com a ideia que quer perpassar aos seus discentes.



APÊNDICE 4 : ATIVIDADE DE FILOSOFIA I - CONHECIMENTO FILOSÓFICO

CURSO DE EDIFICAÇÕES INTEGRADO - TURMA 213 - 1º ANO VESPERTINO

DISCENTE:

DOCENTE: Professora Eveline Maria

DATA:

ATIVIDADE DE FILOSOFIA I

Segundo Marilena Chaui (2005,p.21): “ O conhecimento filosófico é um trabalho intelectual. É sistemático porque não se contenta em obter respostas para as questões colocadas, mas exige que as próprias questões sejam válidas”. Você concorda ou discorda dessa inferência? Justifique sua resposta, a partir de um texto argumentativo.

APÊNDICE 5 : JOGO DO ANJO

JOGO DO ANJO

OBJETIVO: Integração e compromisso com os demais discentes

Etapas a seguir:

- A) Com todos os nomes dos participantes, cada um sorteia um papel com o nome do seu colega, o qual terão que segurar em segredo até o dia da festa, momento em que quem conseguir não ser descoberto, ganhará um prêmio, mesmo que não saibam desse prêmio;
- B) O Anjo é o nome denominado à pessoa que irá proteger até o final do módulo, o colega sorteado inicialmente. Assim, todos serão Anjos e protegidos ao mesmo tempo;
- C) Todo encontro das aulas, a docente estará com uma caixa correio, para que os discentes também escrevam uma frase filosófica que acharem importante para o colega, sem se identificarem. Para isso, terão, que criar estratégias para não serem descobertos;
- D) Para aproveitar o ensejo das informações já obtidas na aula anterior, a docente sorteia os nomes e com os papéis já distribuídos começa a distribuição dos bilhetes, cuja a única identificação será para quem irá receber, ou seja, o nome do destinatário;

- E) Para que não haja a problemática em não saber os nomes dos ausentes, já haverá um local privado com todos os nomes dos discentes e dos seus respectivos protegidos;
- F) No dia marcado pela docente, os “anjos” deverão trazer um livro, que leu e gostou e oferecer ao protegido, juntamente com um cartão;
- G) O Início se dará, quando a docente escolher um discente, que antes de chamar seu protegido, irá criar um caminho filosófico de perguntas e respostas, que possam conduzir para a descoberta do protegido;
- H) O jogo então, continuará até a descoberta do último protegido;
- I) No final será feita uma festa para comemorar a solidariedade e o módulo.



Mestrado Profissional em Filosofia



APÊNDICE 6 - QUESTIONÁRIO

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ - UFPR
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM FILOSOFIA
 MESTRADO PROFISSIONAL EM FILOSOFIA (PROF-FILO)
 TEMA “O *HOMO LUDENS* NO CONTEXTO DA DIALÉTICA PLATÔNICA NA
 ALEGORIA DA CAVERNA : OS JOGOS COMO ESTRATÉGIA LÚDICA PARA O
 ENSINO DE FILOSOFIA”

QUESTIONÁRIO – CURSO DE EDIFICAÇÕES INTEGRADO - 2018.2 - TURMA 213 VESPERTINO

1 Qual é a sua idade?

2 Semestre atual: Ano de ingresso:

3 Você está tendo aula com a docente da disciplina Filosofia I, Eveline Maria?

4 O jogo de investigação com palavras-chave, foi prazeroso e esclarecedor?

- Sim
- Não
- Talvez

5 Você considera que o Ensino de Filosofia em forma de Jogos Lúdicos, está trazendo um aprendizado mais fácil para você?

- Sim
- Não
- Talvez

Justifique sua resposta

Agradecemos a sua participação na pesquisa. Seu questionário é anônimo e os dados serão utilizados para análise nessa pesquisa de Mestrado. A Paz!