

# **JOGOS & FILOSOFIA:**

**PROMOVENDO  
A REFLEXÃO FILOSÓFICA  
POR MEIO DOS JOGOS**

**Heros Falcão Araujo  
José Soares das Chagas**



# **JOGOS & FILOSOFIA:**

## **PROMOVENDO A REFLEXÃO FILOSÓFICA POR MEIO DOS JOGOS**

**Heros Falcão Araujo**

**José Soares das Chagas**



© Copyright 2025, Heros Falcão Araújo, José Soares das Chagas  
1<sup>a</sup> edição  
(Publicado em maio de 2025)

Todos os direitos reservados e protegidos pela lei no 9.610, de 19/02/1998. Nenhuma parte deste livro, sem autorização prévia por escrito do detentor dos direitos, poderá ser reproduzida ou transmitida sejam quais forem os meios empregados: eletrônicos, mecânicos, fotográficos, gravação ou quaisquer outros.

## Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

ARAUJO, Heros Falcão  
CHAGAS, José Soares das

JOGOS E FILOSOFIA: PROMOVENDO A REFLEXÃO FILOSÓFICA POR MEIO DOS JOGOS. Heros Falcão Araujo, José Soares das Chagas. Pará de Minas, MG: VirtualBooks Editora, Publicação 2025. E-book, formato PDF.

ISBN 978-85-434-1790-5

*CDD- 370 Educação. Filosofia e Jogos, Os Princípios dos Jogos, Aplicação dos Jogos, Desafios Filosóficos, Debate Filosófico, Quiz de Filosofia. Brasil. Título.*

## CONSELHO EDITORIAL

Jaime Mendonça \ editor  
Assistente editorial \ Geovanna Gravet  
Revisora \ Jacqueline Hagop  
Preparadora de texto \ Janaína Jaakko Mello  
Cao Ypiranga \ designer

# **APRESENTAÇÃO**

Com muito trabalho e pesquisa séria, foi possível que contribuíssemos um pouquinho também com a Filosofia no Brasil e também com a educação. Afinal, é assim que se chega a um resultado satisfatório de quase tudo: com muito esforço e estudo.

Não sei como você chegou a esse material, caro leitor, mas ele foi o resultado da minha pesquisa no programa de pós-graduação em Filosofia, o PROF-FILO, realizado na Universidade Federal do Tocantins durante os anos de 2022, 2023 e 2024, sob a orientação do prof. PhD José Soares das Chagas.

Sempre achei que a Filosofia poderia e pode muito mais do que vemos comumente nas escolas de educação básica. Ela é capaz de oferecer e contribuir muito mais na vida de nossos alunos. Mas para isso, é

necessário que nós, professores de filosofia, saímos da nossa zona de conforto.

Assim, com o intuito de buscar e desenvolver algo que exponha a relevância do ensino de filosofia nos dias atuais, foi proposta a discussão de como a natureza do ensino de filosofia poderia apontar para a possibilidade dos jogos didáticos como forma de fazer a própria filosofia.

Você poderá encontrar um bom material. Mas fica a dica: não o utilize de maneira cega. Sinta-se à vontade para modificar, alterar e adaptar esse material ao seu contexto. Assim também, você não irá encontrar somente jogos como uma receita no ponto de fazer: você também pode fazer sua própria receita e o bolo. Eu forneço as formas do bolo e você faz a sua própria receita.

Por último, espero que ele atinja no seu público principal: o aluno. Claro que ele também é

direcionado a você, caro professor. Mas lembre-se: o foco de nossa atuação deve ser sempre o aluno. Só assim será possível sermos amigos da sabedoria.

# SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO - O QUE A FILOSOFIA TEM A VER COM OS JOGOS ?.....</b>	<b>- 8 -</b>
<b>2 - AS ETAPAS E OS PRINCÍPIOS DOS JOGOS .....</b>	<b>14 -</b>
<b>    2.1 PESQUISA E OBSERVAÇÃO DIAGNÓSTICA.....</b>	<b>- 17 -</b>
<b>    2.2 REALIZAÇÃO E APLICAÇÃO DOS JOGOS .....</b>	<b>- 21 -</b>
<b>        2.2.1 DESAFIOS FILOSÓFICOS.....</b>	<b>- 22 -</b>
<b>        2.2.2 DEBATE FILOSÓFICO .....</b>	<b>- 24 -</b>
<b>        2.2.3 ENSAIOS FILOSÓFICOS.....</b>	<b>- 26 -</b>
<b>        2.2.4 QUIZ DE FILOSOFIA .....</b>	<b>- 28 -</b>
<b>3 PROCESSO DE AVALIAÇÃO FINAL .....</b>	<b>- 31 -</b>
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>- 33 -</b>
<b>5 REFERÊNCIAS.....</b>	<b>- 36 -</b>

# **1 INTRODUÇÃO - O QUE A FILOSOFIA TEM A VER COM OS JOGOS ?**



A Filosofia compreende uma área do conhecimento extremamente vasta em possibilidades de estudo e entendimento do mundo - e isso pode ser observado por meio da sua história. Essa abrangência se desenvolve por meio de reflexões filosóficas autênticas que

permeiam os mais variados assuntos, desde questões mais cotidianas a problemas mais existenciais. Nesse raciocínio, não existe mais apenas a Ética, a Metafísica ou a Epistemologia. Existem “as Filosofias”.

As indagações a respeito de questões comuns a partir do olhar rigoroso dão lugar a um novo campo de investigação filosófico. É claro que os filósofos sempre fizeram isso ao longo da história. Eles partiram de certas inquietações que faziam parte do seu contexto. Contudo, agora o campo de investigação filosófica abre espaço para uma “Filosofia da música” ou “Filosofia da história” ao invés de falarmos de “história da Filosofia”. A “Filosofia da arte”, por exemplo, que já existe há mais tempo, cria diálogos que envolvem não somente o fazer filosófico, mas transcendem até o ponto de contato com outras áreas do conhecimento, de modo que o tipo de

reflexão construído nessas perspectivas acabam problematizando todos os aspectos de determinada discussão, tornando o debate mais rico.

O caráter transdisciplinar da Filosofia já é algo bem antigo. Entretanto, o que quero chamar atenção é que na contemporaneidade abriram-se muitas portas de investigação filosófica, e para uma reflexão plural e participativa sobre temas que antes não eram explorados, ou pelo menos não eram encarados de maneira “filosófica”. Nessa ocasião, quero citar a “Filosofia do ensino filosófico”. De certo que, como disse Cerletti, “Ensinar Filosofia significa, acima de tudo, construir um olhar problematizador” (2003, p. 65), é oportuno que essa atitude problematizadora da Filosofia também se dedique ao seu ensino, de modo a criar questões, levantar dúvidas, construir

objeções e criar um espaço de debate acerca do seu próprio ensino.

Nesse cenário, encontramos os desafios da prática do Ensino de Filosofia que, segundo Cerletti (2009), não pode estar desassociado do próprio filosofar. A pergunta é: como propor um ensino filosófico capaz de promover as ferramentas necessárias para possibilitar a prática filosófica no ensino de filosofia? Assim, nossa proposta traduz-se em forma de diálogo sobre a prática do Ensino de Filosofia e as ferramentas dessa atividade, que devem ser utilizadas para alcançar o objetivo último: o filosofar.

Nesse aspecto, busco explicar como os instrumentos do Ensino de Filosofia podem ser compreendidos e discutidos de maneira filosófica. Partindo daí, temos a compreensão da relação entre professor e aluno e como isso deve

desenvolver o processo do filosofar mútuo. E nesse desafio de proporcionar as condições necessárias para a reflexão filosófica, apresento a intervenção dos jogos como ferramenta filosófica, efetiva e possível para ultrapassar os obstáculos encontrados no Ensino de Filosofia.

Dessa forma, partindo do princípio da reflexão filosófica ser algo possível no contexto escolar, perguntamo-nos: “[...] como fazer isso? Como passar por uma experiência filosófica? Ora, arriscamos a responder de antemão: exatamente como os filósofos fazem” (Aspis, 2004, p. 309). Da mesma forma, os alunos devem ser capazes, com o auxílio das ferramentas corretas, de desenvolverem esse caráter de problematizar sua realidade, isto é, abrir para discussão as questões e situações que provém do seu contexto, da sua vivência, das suas inquietações.

Assim, como fruto dessa pesquisa, os jogos didáticos são resultados do como pensar filosoficamente uma ferramenta que proporciona esse caminho do filosofar.

## **2 - AS ETAPAS E OS PRINCÍPIOS DOS JOGOS**

O presente e-book configura-se por meio de uma pesquisa que passa por três etapas: 1) pesquisa e observação diagnóstica, 2) realização e aplicação dos jogos e 3) processo de avaliação final. Em seguida, cada etapa será detalhada. Porém, é importante apontar os objetivos gerais almejados com a aplicação deste produto:

2. fornecer ferramentas filosóficas críticas para o desenvolvimento da reflexão autônoma e ativa por parte dos alunos;

3. conduzir os discentes a uma compreensão mais abrangente da própria Filosofia enquanto área do conhecimento relevante;

4. aplicar o aspecto da gameficação no ensino de Filosofia como proposta de intervenção no ensino básico regular.

Os objetivos apresentados norteiam de forma mais abrangente a nossa prática. Contudo, cada etapa possui seu objetivo em particular. Os jogos são ancorados nos seguintes princípios:

a) Contextualização: envolver as discussões da Filosofia partindo de assuntos presentes na realidade específica ou geral dos alunos;

b) Respeito à Subjetividade: os jogos respeitarão a cosmovisão de cada aluno, sendo assim, não se configura como um instrumento de persuasão;

c) Dinamicidade: a ideia central da formulação dos jogos é ser algo dinâmico,

propiciando a criatividade, inteligência e raciocínio do aluno;

d) Conservação da Filosofia: os jogos não devem “deformar” a Filosofia, transformando-a em algo que ela não é.

Assim, cada jogo deve preservar as características e ideias gerais da Filosofia (espanto, reflexão, criticidade, percepção de si e do mundo).

É salutar que os jogos sejam utilizados a partir dos assuntos curriculares ministrados em sala de aula. Cada jogo possuirá um “corpo”, uma estrutura, em que o conteúdo (assunto específico de Filosofia) preencherá a forma. É preferível que os jogos aconteçam durante os horários da aula de Filosofia.

A classificação dos jogos será de conjunto (jogos que são em grupos) ou individual - a depender do jogo escolhido pelo professor. Cada jogo poderá ser usado em contextos diversos, a partir de assuntos diversos da Filosofia, partindo de uma metodologia que favorece a reflexão e a experiência filosófica por parte do aluno, a partir de atividades, oralizações e produção textual. Além disso, é importante dizer que o professor pode utilizar os critérios, habilidades, objetivos e parâmetros dessa metodologia para criar os próprios jogos.

## **2.1 Pesquisa e observação diagnóstica**

A primeira etapa consiste em duas análises preliminares sobre o ambiente e o público alvo (alunos) em questão. A primeira análise configura-se como uma pesquisa de observação por parte do

professor. Em princípio, o docente irá observar a turma com o intuito de criar um diagnóstico a respeito do grau de envolvimento, percepção e compreensão dos alunos a respeito da Filosofia. Essa observação poderá acontecer através dos seguintes meios ou parâmetros: a) ministração das aulas (participação dos alunos, contribuição, comentários, facilidade ou não de compreender os assuntos), b) produção textual (trabalhos, atividades), c) domínio do assunto (seminários, comentários durante as aulas, comentários corriqueiros extra-classe) e d) avaliações quantitativas (avaliações internas curriculares organizadas pelo professor). Vale acrescentar que esses parâmetros não são totalmente fixos.

Além desses instrumentos pedagógicos mencionados, o professor também pode se valer de outras situações observadas no contexto escolar, como projetos desenvolvidos pela escola,

programas de monitorias, dentre outros. As informações dessa etapa do diagnóstico deverão ser feitas através de um questionário individual da turma a ser respondido pelo professor, no qual constará medidores da percepção geral dos alunos a respeito do seu envolvimento com a Filosofia. Por essa razão, foi escolhida a metodologia da escala de Rensis Likert para medir o envolvimento e desenvolvimento dos alunos com a filosofia.

A escala de Likert consiste em graus de envolvimento ou proximidade com determinada questão a partir da avaliação de parâmetros importantes que estão em torno da problemática (Likert, 1932). Geralmente, a escala varia de 1 a 5 e cada número representaria uma resposta “mais positiva” ou mais próxima do ideal do que se pretende investigar. Logo, os medidores indicarão graus de proximidade com o resultado esperado,

em que 1 significa longe do esperado e 5 seria o resultado esperado de cada parâmetro.

Para a primeira etapa da 1) pesquisa e observação diagnóstica, o professor poderá selecionar todos os parâmetros disponíveis para análise ou os que julgar mais importantes. Esses parâmetros, já citados anteriormente, consistirão em maneiras de observar o comportamento dos alunos em relação à Filosofia. Para o parâmetro a) ministração das aulas (participação dos alunos, contribuição, comentários, facilidade ou não de compreender os assuntos), os medidores de percepção serão da seguinte forma:

**OBS:** No fim deste material, você encontrará um QR Code para fazer o download gratuitamente da ficha completa.

A segunda pesquisa da primeira etapa configura-se em um caráter mais subjetivo,

envolvendo a participação dos alunos. Será aplicado um questionário físico, individual, contendo perguntas básicas que medirão os seguintes requisitos: compreensão de Filosofia, relevância e presença da Filosofia em sua vida e grau de possibilidade de experiência/reflexão filosófica do aluno. Para o primeiro parâmetro ou critério, teremos os seguintes medidores para as seguintes perguntas:

**OBS:** No fim desse material, você encontrará um QR Code para fazer o download gratuitamente da ficha completa.

## **2.2 Realização e aplicação dos jogos**

Na segunda etapa (realização e aplicação dos jogos), serão aplicados os jogos de acordo com sua metodologia particular.

### **2.2.1 Desafios filosóficos**

É proposto que o professor crie desafios ou questões filosóficas em que os alunos devem resolver questões éticas, dilemas morais ou problemas filosóficos complexos. Para que haja um compartilhamento e um espaço de discussão filosófica, é importante que esse jogo seja feito em grupos, permitindo que cada grupo tenha seu espaço de debate para trazer respostas aos problemas apresentados.

#### **Habilidades Desenvolvidas:**

- Reflexão Filosófica: os alunos são desafiados a aplicar conceitos filosóficos a dilemas e problemas, promovendo uma reflexão mais profunda sobre questões éticas e morais.

- Pensamento Crítico: resolver dilemas filosóficos exige análise crítica e a capacidade de considerar diferentes perspectivas.

### **Objetivos:**

- Estimular a aplicação prática de conceitos filosóficos.

- Incentivar a discussão e o debate sobre questões complexas.

Inicialmente, o professor irá distribuindo cards com dilemas morais, éticos ou problemas filosóficos. Cada rodada será distribuído um novo desafio para que o grupo possa formular uma espécie de “saída” ou resposta. Por exemplo, podem ser utilizados dilemas morais como o “Dilema do trem” ou “A escolha de Sofia”. Assim, em cada rodada os grupos são encorajados a eleger representantes para apresentarem suas

resoluções. Nesse jogo, espera-se que as habilidades e objetivos estejam voltados para a prática da reflexão filosófica, aplicação de conceitos filosóficos a problemas práticos e desenvolvimento da capacidade crítica.

Uma observação importante é que o professor também pode abrir a oportunidade para que os grupos formulem os próprios problemas ou dilemas, direcionando-os para que o grupo adversário responda-os. Isso permite que os alunos formulem as suas próprias questões e problemáticas voltadas a partir do seu contexto comum.

### **2.2.2 Debate filosófico**

Aqui é criado uma “ágora” no ambiente da sala ou também, o professor pode realiza-lo em um pátio ou ambiente aberto da escola. Com o

intuito de desenvolver a oralidade e a capacidade de argumentar filosoficamente, é proposto um tema para debate em sala de aula. A turma é dividida em dois grupos. Um grupo argumentará em um sentido contrário do outro. E também haverá um grupo de “juízes”, que farão a avaliação de cada rodada de argumentos propostos pelas equipes. Nas rodadas, o grupo de juízes poderão utilizar fichas de pontos para avaliarem os argumentos das equipes e determinarem os vencedores de cada rodada. No fim, quem tiver mais pontos, será o grupo vencedor.

### **Habilidades Desenvolvidas:**

- Produção de Texto Filosófico: ajuda na criação de textos argumentativos e no desenvolvimento de teses filosóficas.

- Debate e Argumentação: melhora a habilidade de defender e discutir argumentos filosóficos.

### **Objetivos:**

- Incentivar a defesa de teses filosóficas através do debate.
- Melhorar a capacidade de argumentar e refletir criticamente sobre textos filosóficos.

#### **2.2.3 Ensaios filosóficos**

Nesse caminho, os alunos são desafiados a produzirem textos, de maneira individual, escolhendo um autor da filosofia ou discussão, apresentando de forma geral sua temática escolhida e partir disso, produzir um texto aplicando o conceito ou tema à sua realidade. Assim, o professor deverá analisar os textos

produzidos verificando se o aluno foi capaz de aplicar conceitos da filosofia a problemas práticos. É sugerido que o professor crie um “pódio” dos melhores textos e também prepare premiação para os melhores colocados. Essa proposta visa desenvolver a escrita filosófica, formulação de problemas filosóficos e a pesquisa filosófica.

### **Habilidades Desenvolvidas:**

- Produção de Texto Filosófico: desenvolve habilidades de escrita ao criar ensaios argumentativos e analíticos.
- Pesquisa e Análise: estimula a pesquisa e a análise crítica de temas filosóficos.

### **Objetivos:**

- Incentivar a produção de textos bem elaborados e argumentados.

- Promover a pesquisa aprofundada e a análise de conceitos filosóficos.

#### **2.2.4 Quiz de filosofia**

O principal objetivo aqui é desenvolver o estudo e conhecimento dos alunos sobre as teorias e discussões da filosofia, assim como as principais obras e pensamentos dos filósofos. A turma é dividida em grupos e as perguntas são projetadas em forma de slides. Tanto a modalidade de múltipla escolha quanto V ou F podem ser utilizadas. A cada etapa, será atribuído os pontos por acerto de cada grupo. Para cada pergunta, é importante estabelecer um tempo e que o grupo responda através de pedaços de papel sua resposta, para que as respostas sejam reveladas apenas depois da resolução exposta pelo professor. No fim de todas as rodadas, os grupos que tiverem melhor pontuação serão os

vencedores. Um detalhe importante sobre esse jogo é que ele pode ser uma boa ferramenta para revisar os conteúdos estudados para uma prova, por exemplo.

### **Habilidades Desenvolvidas:**

- Questionamento Filosófico: melhora a capacidade de responder a perguntas filosóficas e a compreensão de conceitos.

- Competição e Engajamento: a competição saudável pode aumentar o engajamento e o interesse pelos temas filosóficos.

### **Objetivos:**

- Avaliar e reforçar o conhecimento de conceitos filosóficos.

- Promover a discussão e a revisão de conceitos filosóficos.

Obs: No fim desse e-book, você encontrará um QR Code para fazer o download gratuitamente de todos os jogos e recursos completos para seres utilizados.

### **3 PROCESSO DE AVALIAÇÃO FINAL**

Por último, na terceira etapa, (processo de avaliação final), semelhantemente a primeira, acontecerá através da observação dos seguintes indicadores de desenvolvimento: produção textual promovida pelo professor através de trabalhos direcionados sobre determinados temas da Filosofia; desempenho nas avaliações quantitativas regulares; e participação oral. Em seguida, o professor estará realizando uma roda de conversa final em que um tema dentro da Filosofia será proposto para discussão, respeitando o princípio de contextualização.

O intuito dessa atividade é observar o desenvolvimento proporcionado aos alunos por meio de indagações e discussões a partir da filosofia. Por fim, após essa atividade, o professor

redigirá um relatório final que estará norteado pelos indicativos de: a) melhor compreensão à respeito da Filosofia; b) os alunos são capazes de realizar atividades reflexivas filosóficas; c) alunos com percepção de si e do mundo; e d) grau de envolvimento com o componente de Filosofia.

**OBS:** o modelo para a ficha de relatório final também estará disponível para download no QR Code no final do material.

## **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Algumas considerações e recomendações finais são necessárias. Como falado antes, a estrutura e conteúdo dos jogos não são fixas. Cada professor é livre para utilizar os assuntos que achar mais necessários ou pertinentes. Assim, poderá também utilizar as discussões deste trabalho para modificar ou criar novos jogos a partir da sua percepção.

Em princípio, é importante ressaltar que durante o processo, os alunos devem estar cientes de cada etapa. É tarefa do professor detalhar e explicar cada etapa para os alunos que participarão. De igual modo, é de extrema importância a anuênciia da escola diante da intervenção realizada pelo professor. Uma sugestão para ser considerada, é a inserção de

premiações para cada jogo realizado pelo professor. Não é intuito e foco desse trabalho discutir como o sistema de prêmios pode influenciar o desenvolvimento da pesquisa, apesar de admitir que ele possui sim uma interferência. Todavia, recomenda-se que o professor considere se é necessário utiliza-lo como forma de incentivar e promover a participação e engajamento dos alunos nos jogos. Por último, as propostas dos jogos descritas e trabalhadas na presente pesquisa nasceram do próprio pesquisador na observação do cenário de sala de aula, partindo das ferramentas que estavam disponíveis ao professor e aos alunos na escola.

Esses jogos foram construídos e pensados, partindo da concepção de jogos de Walter Benjamin. Algumas influências foram importantes para pensar em cada jogo, como programas de TV, jogos eletrônicos, gincanas e outras experiências

vivenciadas pelo e utilizados pelo próprio pesuisador.

**Para ter acesso ao material completo sem custo,  
scaneie o QR Code abaixo.**



## **5 REFERÊNCIAS**

ASPIS, R. P. L. *O professor de Filosofia: O Ensino de Filosofia no Ensino Médio como experiência filosófica.* In: Cadernos CEDES, 2004.

BENJAMIN, W. *Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo.* São Paulo: Brasiliense, 1989 (Obras escolhidas v. 3).

BENJAMIN, W. *Rua de mão única.* São Paulo: Brasiliense, 1995 (Obras escolhidas v. 2).

BENJAMIN, W. O conceito de crítica de arte no romantismo alemão. São Paulo: Iluminuras, 1999.

CERLETTI, A. *O Ensino de Filosofia como problema filosófico.* Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

CERLETTI A. *Ensino de Filosofia e Filosofia do ensino filosófico.* In: GALLO, S.; CORNELLI, G.; DANELON, M.

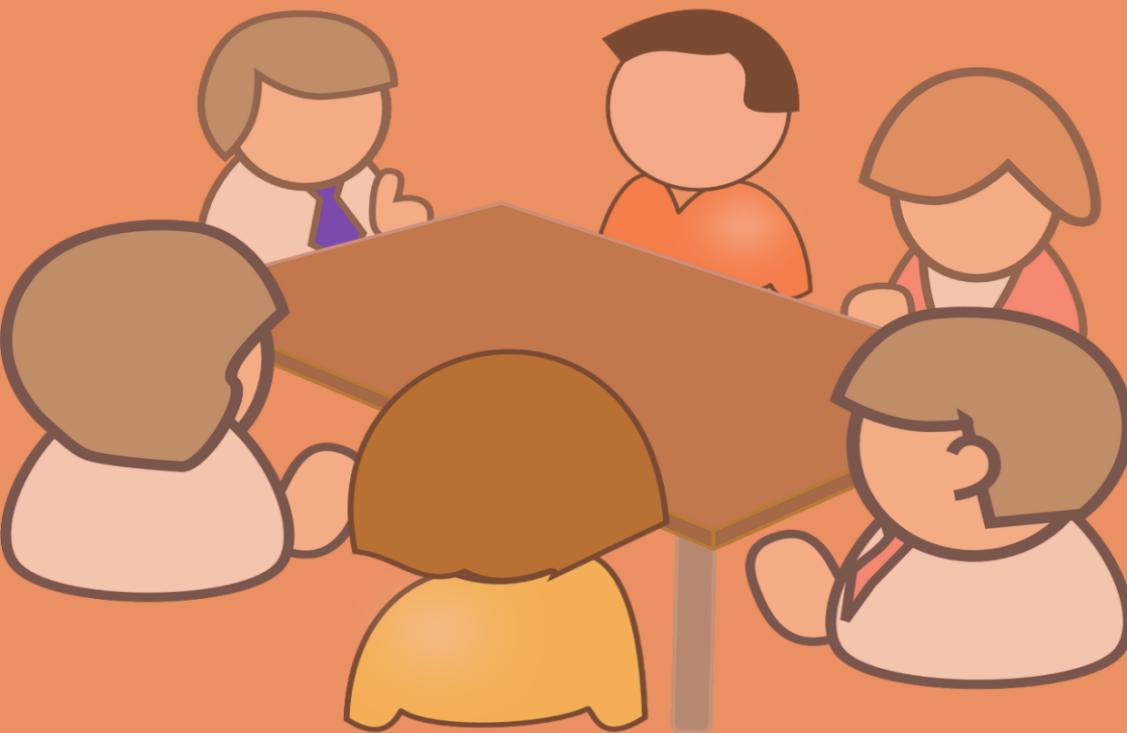
(Org.). *Filosofia do Ensino de Filosofia*. Petrópolis: Vozes, 2003.

CONCEIÇÃO, N. Jogo, espaço de manobra e inervação em Walter Benjamin. Universidade Nova de Lisboa, Lisboa. 2017. Disponível em: <<https://run.unl.pt/handle/10362/71943>>. Acesso em: 01 de agosto de 2024.

GAMA, Dirceu Ribeiro Nogueira da. *O conceito de jogo em Walter Benjamin e suas implicações pedagógicas para o sujeito*. 2009. Tese (Doutorado em Filosofia) – Universidade Gama Filho, Rio de Janeiro, 2009.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2019.

LIKERT, R. *A Technique for the measurement of attitudes*. New York: New York University, 1932.



editora  
**Virtual Books**   
[www.virtualbooks.com.br](http://www.virtualbooks.com.br)

ISBN 978-854341790-5



9 788543 417905