

O JOGO FILOSÓFICO NA SALA DE AULA

JORGE RONALDO DIAS DA FONSECA¹; LUIS MENDONÇA DA
SILVA²; PEDRO GILBERTO DA SILVA LEITE JUNIOR³

¹Ufpel – jordiasfonseca@hotmail.com

²Ufpel – luismendonca@gmail.com

³Ufpel – pedroleite.pro@ig.com.br

1. INTRODUÇÃO

Na busca por uma forma mais atraente de ensinar a disciplina de Filosofia para os alunos do ensino médio, este artigo traz uma investigação sobre os jogos de raciocínio e sua aplicação no ensino de filosofia, como forma de possibilitar o pensar correto e a construção de raciocínios lógicos, atividade indispensável para o aprendizado de uma maneira geral. A partir de uma análise do contexto atual, no qual a mídia influi poderosamente sobre a educação, este artigo pretende mostrar uma alternativa na qual a filosofia possa ser apresentada na sala de aula como “jogo”, usando a perspectiva do lúdico que já está presente nos sistemas de ensino dos filósofos da antiguidade, como em Heráclito, Sócrates e Platão (precursores das didáticas) e apresentaremos uma versão moderna deste jogo, na medida em que incluímos nos jogos presentes no dia a dia, a saber: palavras cruzadas, caça-palavras, códigos, enigmas, os jogos teatrais etc..., o conteúdo de filosofia. Desse modo, o lúdico presente no ato de jogar proporciona melhor compreensão dos conceitos mais difíceis, fazendo com que o aluno aprenda filosofia filosofando e, conseqüentemente, desenvolvendo os mecanismos que fazem pensar corretamente. Ao mesmo tempo, desmistifica a filosofia como disciplina difícil e enfadonha, pois traz para dentro da vida cotidiana os problemas filosóficos numa perspectiva divertida e desafiadora, incentivando também a disputa sadia, tão cara aos criadores das Olimpíadas.

2 METODOLOGIA

Há muitas formas de aplicar, no encontro da sala de aula, os jogos educacionais dos filósofos antigos, assim como temos sugerido o uso dos jogos modernos de raciocínio, com o objetivo de ensinar filosofia no ensino médio.

Como exemplo de uma aula conduzida dentro de uma metodologia do jogo de raciocínio, apresentamos a aplicação do jogo de caça-palavras, onde as palavras a serem caçadas, são conceitos que se referem a determinado sistema ou filósofo. É um jogo que os alunos já conhecem, e não há quem, tendo em mãos um enigma, que não queira desvendá-lo. Esta é a sensibilização que precisávamos para trazê-los para os assuntos da filosofia e então propor a manipulação dos conceitos a fim de que possamos juntos: problematizar (questionando seu significado), investigar (nos textos filosóficos) e conceituar, ou seja, provocar o deslocamento dos conceitos “caçados”, comparando os significados que o aluno apresentou, com aqueles apresentados pelos filósofos e o significado no contexto atual extraído da experiência filosófica da sala de aula.

O mesmo procedimento pode ser desenvolvido em outros jogos semelhantes, por exemplo: as palavras cruzadas, os jogos de perguntas, quebra-cabeças, e todo o jogo de raciocínio que se possa inventar dentro mesmo do processo de investigação da própria dinâmica. Ao final, toda esta experiência deve gerar trabalhos escritos ligando os conceitos apreendidos com os filósofos que os visitaram, bem como com o mundo atual.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Este trabalho foi desenvolvido junto a uma turma de estudantes do Pré-Vestibular Desafio, durante seus estudos para a realização da prova do ENEM do ano de 2013.

Os resultados alcançados justificaram a aplicação dos “jogos filosóficos” tornando os alunos mais receptivos à disciplina e aptos ao desenvolvimento do raciocínio rápido, contribuindo também para o aprendizado das outras disciplinas.

Os alunos sentiram-se mais confiantes ao serem desafiados a desvendar enigmas nos quais encontravam o conteúdo da filosofia, e muito contribuiu o fato de se ter usado jogos familiares como o caça-palavras e as palavras cruzadas, vistos de uma perspectiva filosófica.

4 CONCLUSÃO

Nos dias de hoje, a presença da mídia e das rápidas transformações da vida cotidiana, influenciam na forma de aprendizagem e na visão de mundo dos estudantes, afastando-os da consciência crítica necessária e transformadora. A utilização dos jogos de raciocínio na sala de aula estimula o aluno, motivando e despertando a curiosidade, condição que possibilita um aprendizado mais prazeroso.

A inserção de uma metodologia que privilegia o jogo de raciocínio no aprendizado de filosofia não é nova, os primeiros filósofos já a usavam de maneira extensiva na Grécia clássica, mais do que uma simples didática, o jogo de manipulação de conceitos fazia parte da própria linguagem filosófica dos antigos.

Em nosso trabalho diário dentro das salas de aula, não há porque desprezar as técnicas milenares ensinadas pelos filósofos no ensino da nossa disciplina, ainda que nem sempre usemos desta didática, já que a variação de metodologias deve ser um elemento presente num plano de ensino que não se queira enfadonho, mas estimulante, prazeroso, desafiador e crítico.

5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

ABRÃO, B. S. **A História da Filosofia**. São Paulo: Ed. Nova Cultural, 2004.

CIRNE-LIMA, C. **Dialética para principiantes**. Porto Alegre: Edipucrs, 1997.

DURANT, W. **Platão**. Rio de Janeiro: Editora Tecnoprint, 1997.

GALLO, S. O problema e o conceito: em torno de um método regressivo para o ensino de filosofia. In: GALLO, S. e GOTO, R. **Da Filosofia Como Disciplina - Desafios e Perspectivas**. São Paulo: Loyola, 2011.