

## **Estratégias lúdicas aplicadas à Filosofia no Ensino Médio**

Ricardo Silva

**Resumo** O objetivo deste trabalho é promover a discussão sobre a importância da utilização de métodos lúdicos no contexto educacional em específico no ensino de Filosofia; inserir certas ferramentas lúdicas nos processos educacionais de ensino de ensinoaprendizagem em Filosofia no ensino médio. , pode ser uma A proposta positiva e apresenta-se como extremamente necessária como enquanto complementação das estratégias metodológicas de ensino de um educador do ramo da área, na medida em que muitas vezes o conteúdo apresentado ao aluno lhe parece inacessível ou incompreensível. Através da ludicidade trazida introduzida como forma enriquecedora e inovadora aos processos formais de ensino, o professor pode encontrar diferentes formas alternativas para de transmitir um certo conteúdos complexos da disciplina, e isso aumenta a probabilidade da maior recepção auxiliando a receptividade e assimilação da Filosofia entre os por seus educandos.**Palavras chave:** Ensino de Filosofia, Lúdico, Interdisciplinaridade, Criatividade, Didática. **Abstract**The objective of this study is to promote a discussion about the importance of using playful methods in an educational context, specifically when teaching Philosophy. Discussing recreational tools in the educational processes of Philosophy in High School as an extremely favourable didactic proposal while methodological strategy of the subject teaching. Through playfulness, brought as an enriching and innovative way to formal educational processes, the teacher can find different ways to convey a certain content of the subject, and that increases the likelihood of greater reception and assimilation of Philosophy among students.

**Key Words:** Teaching Philosophy, Playful, Interdisciplinarity, Creativity, Teaching.

### **I – Introdução**

O Projeto de Pesquisa presente estudo visa investigar e discutir métodos lúdicos como estratégia comunicacional inovadora na aprendizagem de Filosofia de alunos do Ensino Médio.

Estratégias lúdicas opcionais podem representar como vetores da didática pode vir a capazes de favorecer na aplicação a compreensão e assimilação do conteúdo da disciplina da Filosofia para os por educandos no ensino médio na medida em que a situação que envolve a ludicidade naturalmente convida à liberdade e imaginação que favorece a criatividade do processo da experiência. Considerando que estudar Filosofia ainda é uma atividade envolta em preconceitos acerca de sua dificuldade e que muitas vezes, é retratada como uma prática monótona e dissociada da realidade cotidiana, a utilização de recursos lúdicos (jogos, dramatizações, *quiz*, quadrinhos etc.) na realidade do ensino de adolescentes, pode representar interessante iniciativa para demonstrar que estudar Filosofia pode ser divertido e útil. O tema pode ser pouco estudado na atualidade, fato que será constatado mediante busca de estudos a respeito. O presente estudo pretende realizar será abordado a partir de um levantamento de pesquisas sobre a prática do ensino de Filosofia, que estejam comunicadas em publicações e na sobre a experiência de professores, junto ao programa estabelecido para o de Ensino Médio no Brasil,

A investigação está sendo realizada na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações que reúne 424448 documentos digitalizados da produção acadêmica de 105 instituições educacionais brasileiras de ensino superior.

A busca de dados utiliza a definição das palavras chave: Métodos lúdicos e Filosofia; Filosofia e estratégias de ensino; Ensino de Filosofia e Metodologia; Criatividade no ensino de Filosofia; Criatividade no Ensino Médio e Filosofia; Filosofia e Métodos didáticos lúdicos; Filosofia e Jogos didáticos; Ensino de Filosofia e uso de jogos.

A base teórica do estudo está associada à criatividade, privilegia a teoria como a de Donald Woods Winnicott (1975) que refere a atividade criativa como uma construção de parte do Eu que se revela a partir da espontaneidade e construção da subjetividade.

Ao lado do pensamento winnicottiano temos ainda, Johan Huizinga (19XX) que aponta um leque de pluralidades destaca as práticas lúdicas como ações intrínsecas à evolução do homem, e ainda, incluímos as contribuições de Lev Semenovitch Vygotsky que propõe uma discussão interessante sobre o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal que permite pensar o processo criativo da aprendizagem. , exemplos de Os suportes teóricos escolhidos permitem debater o objeto de estudo mencionado e avançar na reflexão das considerar as necessidades do contexto atual da educação na sociedade contemporânea.O ensino de Filosofia nas escolas públicas do Brasil, na esmagadora maioria das vezes é restrito apenas ao Ensino Médio, o que provoca ao aluno em seu primeiro contato com a disciplina, certo "desconforto" devido à complexidade dos construtos apresentados em aula pelo professor. O presente estudo representa relevância científica e social por vir a constituir interessante fonte de consulta e aprimoramento para professores além de estimular uma discussão imprescindível sobre o referido assunto – a complexidade de seu ensino e aprendizagem para jovens adolescentes.Considerando que estudar Filosofia ainda provoca resistências aos estudantes adolescentes, é interessante abordar o cenário do Ensino Médio e buscar compreender as dificuldades presentes na relação com a disciplina, bem como identificar possíveis estratégias que permitam modificar esta realidade educacional.

**Criatividade na aprendizagem – uso de jogos e ZDP** A criatividade possui um inestimável valor comum a todos, foi a partir desta extraordinária dimensão da capacidade humana, denominada de capacidade criativa, que lançou-se o primeiro passo para a expansão e evolução dos seres humanos por toda a Terra.Através da criatividade, ao traçar uma linha imaginária do tempo entre o homem primordial e o atual, é possível notar o aperfeiçoamento e a inovação de fundamentos essenciais para sua sobrevivência: da alimentação natural à produção em massa de alimentos, da oca à edificações planejadas dotadas de decoração e produtos eletrônicos, de agrupamentos nômades a formação dos Estados nação atuais, a vida humana se mostra um exercício contínuo de criatividade e

evolução, em nível material tanto quanto intelectual. Para que todo esse conhecimento criativo e inovador fosse passado adiante de forma clara e objetiva, no intuito de preservação e sobrevivência da espécie, foram produzidas estratégias metodológicas de ensino e aprendizagem das mais diversas ciências antropológicas humanas criadas ao longo de sua evolução, sob um método primordial, que ainda permanece bastante atual é o sistema educador-educando. O educando deverá assumir o papel de sujeito ativo e interativo no seu próprio processo de construção de conhecimento, assim o educador passa a ter um papel fundamental nesse processo, como um indivíduo mais experiente. Por essa razão cabe ao professor considerar também, o que o aluno já sabe, sua bagagem cultural e intelectual, para a construção da aprendizagem. Assim, Lev Vygotsky conceituou o desenvolvimento intelectual de cada pessoa em dois níveis: um real e um potencial. O real é aquele já adquirido ou formado, que determina o que a criança já é capaz de fazer por si própria porque já tem um conhecimento consolidado. Por exemplo, se domina a adição esse é um nível de desenvolvimento. O potencial é quando a criança ainda não aprendeu tal assunto, mas está próximo de aprender, e isso se dará principalmente com a ajuda de outras pessoas. Por exemplo, quando ele já sabe somar, está bom próximo de fazer uma multiplicação simples, precisa apenas de um "empurrão". Vai ser na distância desses dois níveis que estará um dos principais conceitos de Vygotsky: as zonas de desenvolvimento proximal, que é definido por ele como:

(..) A distância entre o nível de desenvolvimento que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinando através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou de companheiros mais capazes (VYGOTSKY, 1989. P, 97).

Esse conceito abre uma nova perspectiva a prática pedagógica, colocando a busca do conhecimento e não de respostas corretas. Ao educador, restitui seu papel fundamental na aprendizagem, afinal, para o aluno construir novos conhecimentos precisa-se de alguém que os ajude, eles não o farão sozinhos. Assim, cabe ao professor ver seus alunos sob outra perspectiva, bem como o trabalho conjunto entre colegas, que favorece também

a ação do outro na ZDP (zona de desenvolvimento proximal). Vygotsky acreditava que a noção de ZDP já se fazia presente no bom senso do professor quando este elaborava suas aulas. O professor seria o suporte, ou "andaime", para que a aprendizagem do educando a um conhecimento novo seja satisfatória. Para isso, o professor tem que interferir na ZDP do aluno, utilizando alguma metodologia, e para Vygotsky, essa se dava através da linguagem.

Favorecer o estudo da Filosofia por meio de metodologia estimulante como estratégias lúdicas pode ser divertido e útil. Pode inclusive motivar também o professor diante de sua prática de ensino. Segundo Souza (2015, p. 19).

A inserção da filosofia na educação pode ser um caminho para ampliar ainda mais a reflexão na formação dos alunos e estimular ainda mais tal postura entre os professores, os cidadãos e a sociedade, contribuindo para que o mundo não seja totalmente desertificado pela ausência de pensamento. Desta maneira, combinar métodos lúdicos (por exemplo: cruzadinhas, apresentações teatrais, jogos eletrônicos e de tabuleiro relacionados ao tema, apresentação de diversas manifestações de arte, dentre muitos outros), podem agir como processos facilitadores para uma apresentação de conteúdos complexos, e proporcionar uma forma de apoio na função de ensino e aprendizagem por parte do professor, fortalecendo o uso da imaginação no processo cognitivo, exercitando assim o pensamento e botando em prática a criatividade.

**O lúdico – conceito e pesquisa inicial** A palavra "*Ludus*" possui sua origem da língua latina e significa "jogo" e partir de seu significado etimológico, a palavra jogo possui diversas variações e sinônimos e portanto não fica somente confinado a um único significado ou propósito, a expressão lúdica certamente está intrínseca ao comportamento humano, e ainda apresenta valores distintos em todas as fases da vida e desenvolvimento humano. Segundo o professor e escritor neerlandês Johan Huizinga (1872 - 1945), autor de *Homo Ludens* (1938) que é considerada uma importante obra erudita em referencial ao processo lúdico, este fator foi fundamental para a evolução da civilização humana, ele ainda propõe que expressão *Homo ludens* merece um lugar em nossa taxonomia evolutiva,

que expressões lúdicas são mais antigas que expressões culturais na humanidade, e que as partilhamos também com os outros animais:

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens. Bastará que 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. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. Essas brincadeiras dos cachorrinhos constituem apenas uma das formas mais simples de jogo entre os animais. Existem outras formas muito mais complexas, verdadeiras competições, belas representações destinadas a um público. (HUIZINGA, 2000, p.5).

O lúdico possui papel importante na formação da personalidade humana, portanto é um processo natural que as atividades lúdicas possam trazer um certo prazer ao educando quando ele próprio realiza algum esforço espontâneo para a obtenção de conhecimento. Na idade escolar o processo lúdico possui um caráter extremamente determinante na formação cognitiva do educando e em sua formação pedagógica certas atividades lúdicas podem desempenhar um papel mais prazeroso a recepção do ensino de Filosofia, visto que alguns temas ou assuntos filosóficos podem se tornar massantes devido a sua alta complexidade contida nos argumentos apresentados. Lev Vygotsky (1991), em sua obra: "A formação social da mente", enfatiza a importância da ação lúdica na formação cognitiva da imaginação humana, segundo ele:

A imaginação é um processo psicológico novo para a criança; representa uma forma especificamente humana de atividade consciente, não está presente na consciência de crianças muito pequenas e está totalmente ausente em animais. Como todas as funções da consciência, ela surge originalmente da ação. O velho adágio de que o brincar da criança é imaginação em ação deve ser invertido podemos dizer que a imaginação, nos adolescentes e nas crianças em idade pré-escolar, é o brinquedo sem ação. (VYGOTSKY, 1991, p.62).

A criança em idade escolar quanto o adolescente através do uso das atividades lúdicas elabora conceitos e ideias, estabelece diversas relações lógicas com o "mundo exterior" quando vai se socializando com os demais. É acrescentado em seu contexto histórico novas percepções necessárias para o seu desenvolvimento tanto cognitivo quanto social, pois sua imaginação estimula as funções psico-neurológicas e operações mentais, e isto fará que o aluno posteriormente relacione esse processo com outras manifestações simbólicas e culturais que estão no mundo a seu redor, e por isso que seu valor educacional é intrínseco aos recursos metodológicos da didática. O psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihalyi destaca em seu trabalho a importância do ambiente criativo, e de sua fluidez cujo rigor pode ser questionado:

Csikszentmihalyi (1998) é um autor que estuda a criatividade dando Ênfase à importância do ambiente e afirma que ela não deve ser entendida como “pensamento criativo”, pois ocorre “na interação entre os pensamentos de uma pessoa e um contexto sociocultural”; ele afirma que criatividade é de um “fenômeno sistêmico, mais que individual” (CSIKSZENTMIHALYI, 1998 p. 41).” (SAKAMOTO, 2013 p. 28).

A visão do autor concebe uma perspectiva de entendimento da criatividade centrada na experiência de intercâmbio do indivíduo com o ambiente, no prazer que a caracteriza e na qualidade “autotélica” que significa que o criar possuiu “um fim em si” (CSIKSZENTMIHALYI, 1998 p. 103). O autor menciona ainda que esta experiência não pode ser ensinada ou aprendida possuindo uma característica singular do ponto de vista do indivíduo, que consiste em seu “estado de fluxo.” (SAKAMOTO, 2013 p. 28). Contudo estas atividades lúdicas não são um mero passatempo no processo de ensino-aprendizagem, pelo contrário, se faz uma estratégia realmente inovadora pois promove estímulos necessários para a construção individual e coletiva de novas conexões com o mundo. Portando o educador de Filosofia deve ter em seu plano de aula um leque de opções lúdicas de caráter pedagógico que estimulem o despertar do pensamento do aluno ao seu dispor, isto pode ser uma vantagem criativa

Filosofia no Brasil e verificar se metodologias lúdicas são utilizadas como recurso didático, realizamos uma pesquisa inicial no Banco de Dados de teses e Dissertações – BDTD, que reúne mais de 44 mil estudos cadastrados e verificamos uma escassa realidade sobre o nosso objeto de estudo. O levantamento de estudos na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) com as palavras chave: Métodos lúdicos e Filosofia, Filosofia e estratégias de ensino, Ensino de Filosofia e Metodologia diversas, Criatividade e ensino de Filosofia, Criatividade no Ensino Médio e Filosofia, Filosofia e Métodos didáticos lúdicos Filosofia e Jogos didáticos, Ensino de Filosofia e uso de jogos, demonstrados na Tabela 1, abaixo, apresenta um panorama inicial de que o campo temático convida a mais pesquisas. Métodos lúdicos e Filosofia conforme mencionada na Tabela 1, encontra-se sem nenhum estudo, bem como Filosofia e Métodos lúdicos ou Jogos.

Tabela 1 – Resultados preliminares de estudos sobre uso de métodos lúdicos no ensino de Filosofia no BDTD

Palavras chave	Número de estudos
Métodos lúdicos e Filosofia	0
Filosofia e estratégias de ensino	02
Ensino de Filosofia e Metodologia diversas	18
Criatividade e ensino de Filosofia	0
Criatividade no Ensino Médio e Filosofia	0
Filosofia e Métodos didáticos lúdicos	0
Filosofia e Jogos didáticos	0
Ensino de Filosofia e uso de jogos	0



### **Considerações finais**

Não foram encontrados estudos significativos na busca realizada de pesquisas sobre o assunto na BDTD – Banco Digital de Teses e Dissertações.

É interessante observar que métodos lúdicos no ensino de Filosofia no Ensino Médio não parece ser um foco de interesse entre os especialistas da área da Educação na atualidade.

Esta pesquisa teve o propósito de apontar um conjunto de recursos lúdicos introdutórios de modo geral no intuito de se construir uma relação estreita entre a filosofia e a positividade de incrementar elementos didáticos lúdicos em sua aplicação, o resultado obtido pode ser considerado motivador para a propagação e aplicação desta tese.

### **Referências Bibliográficas**

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro Perspectiva: São Paulo, 2000.

SAKAMOTO, Cleusa Kazue. Criatividade – três perspectivas teóricas sob revisão. In: Giora, Regina Célia Faria Amaro (org.). **Crisálida – o desvelar da criatividade**. São Paulo: Cabral Livraria e Editora Universitária. 2012.

SOUZA, Felix. Porque ensinar Filosofia no Ensino Médio?. In: ROCHA, Daiane Martins; SILVA, Jason de Lima e; BRITO, Evandro Oliveira de. *Ensaio para o ensino de filosofia*. São José: Centro Universitário Municipal de São José, 2015.

VYGOTSKY, Lev. *Pensamento e Linguagem*. Tradução de Jefferson Luiz. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, A formação Social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1991.